



Научно-исследовательский журнал «Modern Humanities Success / Успехи гуманитарных наук»
<https://mhs-journal.ru>
2025, № 12 / 2025, Iss. 12 <https://mhs-journal.ru/archives/category/publications>
Научная статья / Original article
Шифр научной специальности: 5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования) (педагогические науки)
УДК 372.881.111.1

Интерактивные технологии как средство обучения иноязычной лексике в средней школе

¹ Алиев З.Г., ¹ Абдулаева Р.Н.,
¹ Дагестанский государственный университет

Аннотация: в статье рассматривается проблема формирования лексических навыков и умений учащихся средней школы, раскрываются составляющие лексического навыка, его роль в процессе обучения иностранным языкам, различные подходы к определению основных этапов обучения иноязычной лексике. Авторами статьи выделяются некоторые виды интерактивного обучения, такие средства обучения как интерактивные упражнения и задания, а также современные цифровые Интернет-платформы как одна из наиболее востребованных образовательных технологий с различными интерактивными способами обучения иностранным языкам. В статье раскрывается лингводидактический потенциал, рассматриваемых в рамках данного исследования Интернет-платформ, их функциональные возможности как средства обучения, среди которых отмечаются и элементы геймификации, различные игровые механики за пределами традиционных, компьютерных и мобильных игр. Авторы отмечают важность активизации элементов геймификации, позволяющих повысить эффективность образовательного процесса и мотивацию к обучению, а также оценить различные аспекты поведения учащихся в различных ситуациях, раскрыть их индивидуальные способности.

Ключевые слова: лексический навык, обучение лексике, интерактивные методы обучения, интерактивные задания, цифровые интерактивные технологии, образовательные Интернет-платформы, геймификация

Для цитирования: Алиев З.Г., Абдулаева Р.Н. Интерактивные технологии как средство обучения иноязычной лексике в средней школе // Modern Humanities Success. 2025. № 12. С. 301 – 306.

Поступила в редакцию: 14 августа 2025 г.; Одобрена после рецензирования: 12 октября 2025 г.; Принята к публикации: 18 ноября 2025 г.

Interactive technologies as a means of teaching foreign language vocabulary in a secondary school

¹ Aliev Z.G., ¹ Abdulayeva R.N.,
¹ Dagestan State University

Abstract: the article touches upon the problem of forming lexical skills and abilities of students in a secondary school. It reveals the components of lexical skill, its role in the process of teaching foreign languages and various approaches to defining the basic stages of teaching foreign language vocabulary. The authors of the article underline some types of interactive learning, such as interactive exercises and tasks, as well as modern digital Internet-platforms as one of the most popular educational technologies with various interactive methods of teaching foreign languages. The article reveals the linguodidactic potential of the Internet-platforms considered in this study, as well as their functionality as a means of learning, including elements of gamification and various game mechanics beyond traditional, computer and mobile games. The authors emphasize the importance of activating gamification elements to enhance the effectiveness of learning process and motivation for learning, as well as to evaluate various aspects of student behavior in various situations, and to reveal their individual abilities.

Keywords: vocabulary skills, vocabulary learning, interactive teaching methods, interactive tasks, digital interactive technologies, educational Internet-platforms and gamification

For citation: Aliev Z.G., Abdulayeva R.N. Interactive technologies as a means of teaching foreign language vocabulary in a secondary school. Modern Humanities Success. 2025. 12. P. 301 – 306.

The article was submitted: August 14, 2025; Approved after reviewing: October 12, 2025; Accepted for publication: November 18, 2025.

Введение

Ключевые задачи каждого учителя – повышение эффективности и интенсификация образовательного процесса, стимулирование интереса обучающихся к освоению новых грамматических явлений, слов и фраз иностранного языка, к непрерывному обогащению их активного словарного запаса. В эпоху внедрения информационных технологий в образовательный процесс выбор эффективных образовательных технологий играет первостепенную роль в вопросе оптимизации процесса обучения иностранному языку и повышения качества обучения в целом. Современная педагогика занимается поиском все более новых и более эффективных методов обучения, таким образом, изменениям подвергаются все составляющие учебного процесса, виды и формы обучения, средства и способы обучения и т.д.

Одна из важнейших задач интерактивного обучения – геймификация образовательного процесса с целью повышения уровня заинтересованности учащихся в достижении высоких результатов. Интерактивные технологии подразумевают гибкость использования различных образовательных Интернет-платформ с неограниченным синхронным и асинхронным доступом и предлагают совершенно новый формат обучения. Методы интерактивного обучения позволяют педагогу эффективно реализовывать целый комплекс дидактических, методических, педагогических и психологических принципов. Все это позволяет сделать процесс познания интересным и творческим, а также ориентированным на индивидуальные особенности обучающегося.

Материалы и методы исследований

Обучение лексике – представляет собой автоматизированный процесс по выбору слова, соответствующего коммуникативному намерению и его грамотной комбинации с другими элементами речи. Данный процесс гарантирует автоматизированное восприятие и ассоциирование со значением в рецептивной речи, уместное употребление конкретно взятой лексемы в контексте и способствует успешной реализации речевой деятельности [1]. Лексический навык формируется посредством следующих ключевых процессов: активация слова (извлечение из долгосрочной памяти и перемещение в оперативную); установление связей между выбранным словом и окружающим его контекстом; оценка уместности/адекватности употребления слова и его сочетаемости в условиях ситуации.

В вопросе определения этапов обучения лекси-

ке ученые выделяют: 1) ориентировочно-подготовительный этап (семантизация нового слова и первичное его воспроизведение с актуализацией большого количества логических и ассоциативных связей); 2) стереотипизирующе-ситуативный этап (ситуативная отработка и создание прочных лексических связей в конкретных пределах в однотипных речевых ситуациях, рефлексивная составляющая автоматизации компонентов речи); 3) варьирующе-ситуативный этап (организация динамических и лексических связей – обучение комбинированию знакомого лексического материала в контексте [9]. А.Н. Щукин определяет этап восприятия слова и создание его звукового образа; этап осознания значения слова и его имитация в изолированном виде или в предложении; этап обозначения – самостоятельное называние объектов, определяемых словом; этап комбинирования слова в разных словосочетаниях и контекстах [10]. В свою очередь, Р.К. Миньяр-Белоручев и Н.Д. Гальскова определяют этапы как отрезки времени с определенными задачами и способами обучения: 1) ознакомление (с семантизацией); 2) тренировка (закрепление); 3) речевая практика – в форме устного и письменного общения [3]. Е.И. Пассов предлагает следующую этапизацию: 1) восприятие и осознание значения; 2) имитация во фразе; 3) обозначение (использование в ограниченном контексте); 4) комбинирование; 5) употребление в неограниченном контексте [6].

Одним из эффективных средств формирования лексических навыков является интерактивное обучение, способствующее успешному развитию мотивации к саморазвитию и самообразованию, активизации познавательной функции, формированию собственной позиции по тем или иным вопросам, что позволяет принимать необходимые шаги при решении задач, проблемных ситуаций, дискуссий, конфликтов.

Под интерактивным обучением понимают взаимодействие учителя и учащихся в режиме непрерывного общения, при котором его участники вносят свою лепту в реализации обмена знаниями, идеями, мыслями, предложениями в доброжелательной обстановке и в условиях взаимной поддержки [5]. Активное взаимодействие в обучении стимулирует активный обмен информацией, самостоятельное освоение и применение знаний, а также способствует развитию критического анализа и навыков решения задач. В интерактивном обучении акцент делается на расширенном взаимодействии между учениками, включая общение

не только с педагогом, но и друг с другом, при этом активность учащихся становится ключевым элементом процесса обучения. Роль педагога в подобных занятиях заключается в том, чтобы направлять действия учеников к достижению целей урока. Учитель, разрабатывая план такого урока, включает комплекс интерактивных упражнений/заданий с использованием как традиционных, так и инновационных интерактивных технологий [4].

Интерактивное обучение предполагает организацию как групповой, так и парной учебно-творческой деятельности через разнообразные интерактивные игры, викторины, квизы. Среди последних выделяются такие, как «Комплимент», который предполагает высказывание комплемента стоящему в кольце, характеризующее его личностные качества: эмоции, действия, реакцию, поведение, отношение к проблеме), «Чайнворд» (применяется как средство формирования навыков письма, активизации лексического материала: участниками озвучиваются слова с конечных букв ранее прозвучавших, при этом возможно условие – использование каких-либо конкретных частей речи, или по определенной тематике (дом, еда, растения и т.п.). Одним из популярных интерактивных квизов является «Карусель» (перенят из психологических тренингов), суть реализации которого заключается в формировании участниками квиза внутреннего и внешнего колец. Участники, формирующие внутреннее кольцо неподвижны и стоят лицом к внешнему, а участники, формирующие внешнее – передвигаются по кольцу. Учащиеся внутреннего кольца дают ответы на вопросы учащихся внешнего кольца. На следующем этапе участники квиза меняются, т.е. переходят в противоположное кольцо. При такой методе эффективно отрабатываются диалоги для формирования у учащихся норм этики. Основное направление диалогов в данном случае затрагивает темы: «знакомство», «увлечения», «национальность», «любовь к природе», «беседа в театре или общественном транспорте» и т.п. Данный квиз очень часто применяется для закрепления грамматических конструкций [2].

Более сложные в организации интерактивные методы – «Концептуальное колесо» (предполагает подбор, например, синонимов или антонимов, или любых ассоциаций к ключевому слову и «Снежный ком» (реализуется в групповом/коллективном формате, а численность участников в каждой группе может достигать 8-10 человек). Зачастую данный метод выполняет роль обобщающего и систематизирующего знания упражнения. Например, в условиях средней степени обучения по теме

“*Sports and games in younger generation's life*”, при помощи данного метода может быть следующим образом реализовано обучение лексике: каждый участник называет предпочитаемый вид спортивной деятельности, а каждый последующий участник повторяет реплику предыдущего участника и добавляет собственную. Каждому участнику необходимо назвать все прозвучавшие ранее словосочетания, при этом могут применяться графические объекты в виде подсказки.

Интерактивный квиз «Мозговой штурм» применяется при ознакомлении и понимании сути какого-либо текстового материала, который проводится в форме обсуждения. Например, на протяжении определенного периода классом изучается тема “*It's easy to be young, isn't it*”, учащиеся в группах предлагают несколько идей, соответствующих, по их мнению, теме уроков: “*Younger generation problems*”, “*Health problems*”, “*Pollution problems*”. Далее возможно составление участниками ментальных карт. Учащиеся объединяются в небольшие группы, время работы которых ограничивается регламентом. Учитель четко и грамотно излагает требующую решения проблему. Так, например, можно предложить проблемы молодого/подростающего поколения. Учащиеся высказывают и записывают как можно больше идей, а после ознакомления с текстом, предоставляют итоговое резюме о проблемах современной молодежи [8].

Интерактивная игра «Броуновское движение» предполагает передвижение участников по классу и сбор информации по предложенной теме, например, по активному грамматическому материалу. У учащихся находится карточка с перечнем вопросов/заданий. Основная функция учителя заключается в помощи при составлении участниками вопросов и ответов, а функция участников – строгое соблюдение регламента и формулировка высказываний на иностранном языке [7].

Среди интерактивных Интернет-сервисов, предлагающих различные интерактивные способы обучения лексике английского языка выделяется сервис “*Pixton*”, – эффективная платформа для создания интерактивных мультимедийных комиксов в формате квестов. Данный сервис предлагает школьникам пофантазировать: придумать и создать историю с участием их любимого героя из кинофильма или мультфильма (например, как бы он справлялся с домашней работой и что бы делал на перемене). Такое задание позволяет проявить учащимся их творческие навыки, активизируют их речевую деятельность и позволяет проявить себя в роли режиссёра-сценариста: составить сюжет, диалоги и характер главных персонажей.

Интернет-сервис “*LearningApps*” позволяет создавать изображения из пазлов и музыкальную викторину, увлекательные интерактивные задания. Разделы ресурса распределены по школьным предметам и направлены на изучение самых разных тем. Данный ресурс предлагает удобный инструмент, например, для создания интерактивного кроссворда или аудиовикторины с отрывками из мультфильмов на английском языке. “*LearningApps*” выделяется среди аналогичных платформ своей ориентацией на создание мультимедийных упражнений, сочетающих текст, изображения и аудиоматериалы. Предлагаемый в рамках данной платформы инструментарий делает его особенно полезным для формирования рецептивных лексических навыков (аудирование и чтение), так как позволяет отрабатывать узнавание слов в различных форматах. Платформа предлагает богатую библиотеку готовых шаблонов, среди которых особой популярностью пользуются упражнения на сопоставление слов с картинками, заполнение пропусков в текстах и аудиодиктанты.

Важным дидактическим преимуществом “*LearningApps*” является возможность создавать цепочки взаимосвязанных упражнений, что позволяет системно прорабатывать лексику по конкретной теме. Исследования эффективности платформы демонстрируют, что ее использование особенно полезно для работы с коллокациями и фразовыми глаголами, так как наглядная подача материала помогает обучающимся лучше запоминать устойчивые сочетания слов. Например, “*LearningApps*” позволяет легко создавать тематические кроссворды, которые не только проверят знания учащихся, но и сделают процесс обучения увлекательным. Система своими средствами генерирует кроссворд на основе заданного списка слов по интересующей теме.

Для организации квестов или викторин соревновательного формата необходимо подготовить вопросы с несколькими вариантами ответов. В таком формате работы с обучающимися каждый правильный ответ продвигает фигуру игрока ближе к финишу. Игра может сопровождаться анимацией и звуковыми эффектами, что значительно повышает вовлеченность учащихся в процесс. Учитель при этом самостоятельно настраивает уровень сложности заданий, что позволяет активизировать внимание и мотивацию, эффективно повторять изученный материал, интенсифицировать и оптимизировать учебный процесс в целом.

Опросы с дополненной реальностью реализует Интернет-сервис “*Plickers*” при помощи визуальных карточек в формате интерактивного тестирования. Данный сервис позволяет создавать карточ-

ки и распечатывать их для использования в качестве ответов на вопросы теста для каждого учащегося. После постановки вопроса в устной форме или на экране, учителем, при помощи камеры и установленного соответствующего мобильного приложения на планшете или смартфоне, считываются данные с карточек учащихся (ответы в виде выбора букв с правильными, по мнению учащихся, вариантами). Формат выполнения теста: выбор нескольких правильных вариантов и *true/false*. Результаты задания автоматически загружаются и обрабатываются в личном кабинете учителя и отображаются в мобильном приложении.

Результаты и обсуждения

Модернизация в области методики обучения иностранным языкам предполагает применение современных Интернет-технологий, которые благодаря своей высокой интерактивности оптимизируют обучение говорению, чтению, письму и восприятию иноязычной речи. Дидактические средства Интернет-платформ активно применяются в образовательном процессе для публикации учебно-методических материалов в гипермедийном формате, в процессе коммуникации в реальном и отложенном времени, для организации открытого доступа к специализированным учебным Интернет-ресурсам. Все вышеперечисленное позволяет организовать естественную языковую среду и способствует повышению интереса к изучению иностранных языков и культур.

На сегодняшний день разработчиками предлагается множество интерактивных приложений и ресурсов, обогащающих учебный процесс, внедряя неотъемлемые составляющие обучения: непрерывное взаимодействие и обратная связь, постоянный доступ к различным типам материалов, отслеживание личного прогресса при выполнении заданий, адаптивность обучения в соответствии с потребностями и уровнем обучающегося, визуализация процесса обучения, графические модели, возможность проверить свои знания, возможность использовать современные электронные гаджеты для удобства выполнения работ. К таковым можно отнести – электронные мультимедийные курсы, учебники и лекции, виртуальные экскурсии, программы-репетиторы и тренажеры, справочники, энциклопедии, обучающие программы, уроки в электронном виде и УМК.

Выводы

В данном исследовании рассмотрены теоретические основы обучения лексике иностранного языка рассмотрены интерактивные методы обучения как средство формирования лексических навыков, проанализированы различные виды со-

временных интерактивных технологий обучения.

Представленные в исследовании Интернет-сервисы являются эффективным средством организации интерактивных уроков, а также игровых заданий с сюжетной линией и четко проработанными учебными целями и задачами. Они позволяют сделать процесс обучения наглядным, увлекательным и интересным средствами визуальных эффектов, диалогов, привлекая учащихся к активной работе в классе, активное освоение знаний, развитию их словарного запаса, формированию навыков общения и работы в группах, позволяют

реализовывать дифференцированный подход к обучению, адаптируя учебные материалы под индивидуальные потребности и способности учащихся. Интерактивный контент данных сервисов включает как простые кроссворды и викторины, так и сложные интерактивные видеоматериалы, и ленты времени, способствуя развитию мотивации к обучению в целом. Данные сервисы позволяют проверять задания в автоматическом режиме с немедленной обратной связью, отслеживать прогресс учащихся, тем самым, значительно упрощают работу педагога.

Список источников

1. Азимов Э.Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) Москва: Издательство ИКАР, 2009. 448 с.
2. Дудкина А. С., Заседателева М. Г. Интерактивные формы обучения иностранным языкам в вузе в условиях реализации ФГОС ВО // Вестник ШГПУ. 2019. № 2 (42). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnye-formy-obucheniya-inostrannym-yazykam-v-vuze-v-usloviyah-realizatsii-fgos-vo>.
3. Миньяр-Белоручев Р.К. Методика обучения французскому языку: учебное пособие для студентов педагогических институтов. Москва: Просвещение, 1990. 224 с.
4. Мясоед Т.А. Интерактивные технологии обучения: специальный семинар для учителей. Москва: Просвещение, 2004. 75 с.
5. Неживлева И.А. Интерактивное обучение иностранному как способ активизации познавательной деятельности // Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии: сб. ст. по матер. XXXIII междунар. науч.-практ. конф. № 10(34). Новосибирск: СибАК, 2013. С. 211 – 218.
6. Пассов Е.И. Урок иностранного языка. Москва: Глосса-Пресс, 2010. 640 с.
7. Старченко Д.В. Интерактивные технологии в обучении иностранным языкам // Труды БГТУ. Серия 6: История, философия. 2014. № 5 (169). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnye-tehnologii-v-obuchenii-inostrannym-yazykam>.
8. Телегина О.В., Архипова М.В., Челышева А.В. Специфика применения интерактивных технологий в обучении иностранным языкам // Проблемы современного педагогического образования. 2025. № 87-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/spetsifika-primeneniya-interaktivnyh-tehnologiy-v-obuchenii-inostrannym-yazykam>
9. Шатилов С.Ф. Методика обучения немецкому языку в средней школе. 2-е изд. Москва: Просвещение, 1986. 221 с.
10. Щукин А.Н. Обучение иностранным языкам: Теория и практика: учебное пособие для преподавателей и студентов. 2-е изд. Москва: Филоматис, 2006. 480 с.

References

1. Azimov E.G. New Dictionary of Methodological Terms and Concepts (Theory and Practice of Language Teaching) Moscow: IKAR Publishing House, 2009. 448 p.
2. Dudkina A.S., Zasedateleva M.G. Interactive Forms of Teaching Foreign Languages at a University in the Context of Implementing the Federal State Educational Standard of Higher Education. Bulletin of ShGPU. 2019. No. 2 (42). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnye-formy-obucheniya-inostrannym-yazykam-v-vuze-v-usloviyah-realizatsii-fgos-vo>.
3. Minyar-Beloruchev R.K. Methods of Teaching the French Language: A Textbook for Students of Pedagogical Institutes. Moscow: Prosveshchenie, 1990. 224 p.
4. Myasoed T.A. Interactive teaching technologies: a special seminar for teachers. Moscow: Prosveshchenie, 2004. 75 p.
5. Nezhivleva I.A. Interactive teaching of a foreign language as a way to enhance cognitive activity. Personality, family and society: issues of pedagogy and psychology: collection of articles on the materials of the XXXIII international. scientific-practical. conf. No. 10(34). Novosibirsk: SibAK, 2013. P. 211 – 218.
6. Passov E.I. Foreign language lesson. Moscow: Glossa-Press, 2010. 640 p.

7. Starchenko D.V. Interactive technologies in teaching foreign languages. Proceedings of BSTU. Series 6: History, Philosophy. 2014. No. 5 (169). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnye-tehnologii-v-obuchenii-inostrannym-yazykam>.

8. Telegina O.V., Arkhipova M.V., Chelysheva A.V. Specifics of Using Interactive Technologies in Teaching Foreign Languages. Problems of Modern Pedagogical Education. 2025. No. 87-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/spetsifika-primeneniya-interaktivnyh-tehnologiy-v-obuchenii-inostrannym-yazykam>

9. Shatilov S.F. Methods of Teaching German in Secondary School. 2nd ed. Moscow: Prosveshchenie, 1986. 221 p.

10. Shchukin A.N. Teaching Foreign Languages: Theory and Practice: A Textbook for Teachers and Students. 2nd ed. Moscow: Filomatis, 2006. 480 p.

Информация об авторах

Алиев З.Г., старший преподаватель, Дагестанский государственный университет

Абдулаева Р.Н., кандидат филологических наук, доцент, Дагестанский государственный университет

© Алиев З.Г., Абдулаева Р.Н., 2025