

Элизбарян Артём Гайкович

студент

Климаш Анна Сергеевна

студентка

Каппушева Инесса Шамильевна

старший преподаватель

Научный руководитель

Новикова Алена Романовна

ассистент кафедры

ФГБОУ ВО «МИРЭА – Российский технологический университет»

г. Москва

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

***Аннотация:** статья посвящена интеграции цифровых инструментов и технологий искусственного интеллекта в языковое образование. Рассматриваются конкретные платформы и сервисы, анализируется их педагогическая эффективность, обсуждаются риски и предлагаются рекомендации по системному применению технологий в учебном процессе.*

***Ключевые слова:** английский язык, цифровые технологии, искусственный интеллект, геймификация, обучение.*

1. Введение.

Современное информационное общество предъявляет к языковому образованию принципиально иные требования, чем ещё несколько десятилетий назад. Обновлённые федеральные образовательные стандарты прямо предписывают включение цифровых технологий и ИИ в учебный процесс, ориентируя педагогов на развитие у учащихся компетенций XXI века: критического мышления,

коммуникабельности, умения работать в команде и творческого подхода к решению задач.

Английский язык занимает в этом контексте особое место. Глобализация и цифровая экономика фактически превратили его владение в профессиональную необходимость. Однако традиционная методика с акцентом на заучивание грамматики и накопление словарного запаса нередко не даёт желаемого результата: учащиеся, уверенно решающие тестовые задания, теряются при попытке выстроить живой диалог.

Данная статья обобщает практический опыт применения цифровых образовательных ресурсов и ИИ-технологий, описывает конкретные инструменты, оценивает их педагогический потенциал и формулирует рекомендации по их внедрению.

2. Теоретические основания.

Центральное место в современной методике преподавания иностранных языков занимает коммуникативный подход. Его принципиальное отличие от традиционных методов состоит в том, что язык рассматривается не как набор форм для заучивания, а как живой инструмент общения в реальных ситуациях межкультурного взаимодействия.

Параллельно развивается инновационно-коммуникативный подход, предполагающий активное использование электронных платформ и дистанционных форматов обучения. Цифровые технологии качественно расширяют учебную среду: видеоматериалы, аудиоконтент, интерактивные задания и адаптивные курсы делают обучение доступным за пределами классной комнаты и стимулируют самостоятельность учащегося.

Немаловажен и психолого-педагогический аспект. Учёт возрастных особенностей, особенно в начальной и средней школе, когда формируются познавательные стратегии и социальная идентичность, требует от учителя умелого сочетания системной работы с игровыми форматами, наглядности с интерактивностью, контроля с пространством для самовыражения.

3. Цифровые образовательные ресурсы.

3.1. *Quizlet*.

Quizlet – платформа для создания интерактивных карточек и учебных игр, ориентированная прежде всего на отработку лексики и грамматики. Преподавателю достаточно внести нужные единицы – система автоматически формирует шесть режимов работы: карточки, заучивание, тест, подбор, командную игру Quizlet Live и итоговую проверку. Такая структура обеспечивает постепенное закрепление материала в логике распределённой практики.

Существенное преимущество платформы – мгновенная обратная связь: учащийся сразу видит результат, может скорректировать ошибку и отследить собственный прогресс. Командный режим Quizlet Live привносит соревновательный элемент и создаёт подлинную коммуникативную ситуацию внутри класса.

3.2. *Miro*.

Интерактивная онлайн-доска Miro переводит работу с языковым материалом в формат коллективного визуального творчества. Возможности платформы включают построение ментальных карт для систематизации лексики и грамматики, создание инфографики, организацию групповых проектов с совместным редактированием в режиме реального времени.

Ключевое педагогическое достоинство Miro – одновременное развитие нескольких компетенций: критического мышления, креативности и навыков командной работы. Кросс-платформенность делает инструмент одинаково эффективным и в аудитории, и при дистанционном обучении.

3.3. *Wordwall*.

Wordwall позволяет создавать разнообразные интерактивные задания, викторины, игры на соответствие, кроссворды, сортировки – без каких-либо технических знаний. Гибкая система шаблонов легко адаптируется под конкретную учебную цель и уровень группы.

Автоматическая проверка ответов, простота распространения через QR-код или ссылку и возможность работы как на личных устройствах, так и на интерактивной доске сделали Wordwall одним из наиболее популярных инструментов среди учителей английского языка по всему миру.

4. Геймификация как педагогический принцип.

Геймификация – внедрение игровых механик (баллов, уровней, достижений, соревнований) в учебный контекст – является одной из наиболее эффективных стратегий повышения учебной мотивации. В преподавании иностранных языков она одновременно решает несколько ключевых задач.

Игровой формат естественным образом задействует все виды речевой деятельности – говорение, аудирование, чтение и письмо – не через механические упражнения, а через содержательную коммуникацию. Соревновательный элемент мобилизует внимание и ресурсы учащихся. Игра снижает тревожность, устраняет языковой барьер и создаёт психологически безопасную атмосферу, в которой усвоение материала происходит значительно эффективнее. Командные форматы, в свою очередь, сплачивают коллектив и формируют позитивный климат в классе.

Классификация М.Ф. Строница разграничивает подготовительные игры (грамматические, лексические, фонетические, орфографические) и творческие коммуникативные игры. Это разграничение позволяет выстраивать игровую деятельность в чёткой методической логике: от отработки языкового навыка – к развитию коммуникативного умения.

5. Искусственный интеллект в обучении английскому языку.

5.1. Персонализация и адаптивное обучение.

Важнейшее преимущество ИИ в образовании – способность анализировать успехи каждого учащегося и автоматически подстраивать под него сложность заданий, темп и подбор материала. Алгоритмы машинного обучения фиксируют сильные и слабые стороны пользователя и формируют индивидуальную образовательную траекторию. Платформы Babbel и Rosetta Stone с технологией распознавания речи не только оценивают произношение, но и корректируют его в режиме реального времени, создавая среду, близкую к естественной языковой практике.

5.2. Чат-боты и разговорная практика.

ИИ-чат-боты – Andy English Bot, ChatGPT и другие – обеспечивают учащимся возможность разговорной практики в любое время суток и на самые разные темы. Это особенно ценно для тех, кто испытывает тревогу при общении с носителями языка или лишён доступа к живой языковой среде. Чат-бот не оценивает, не осуждает, готов повторить объяснение столько раз, сколько нужно, – всё это создаёт условия для спокойного и уверенного преодоления языкового барьера.

5.3. ИИ как инструмент педагога.

ИИ не менее полезен и для самого учителя. Нейросетевые инструменты способны генерировать тексты с заданными параметрами, создавать иллюстративный материал, разрабатывать планы уроков и составлять тестовые задания. Сервис twee.com, созданный специально для учителей английского языка, объединяет весь этот функционал в одном интерфейсе.

Автоматизация рутинной подготовки высвобождает время и силы педагога для того, что не может сделать ни одна машина, – живого взаимодействия с учеником, наставничества и индивидуальной поддержки. ИИ здесь выступает не конкурентом учителя, а его высокоэффективным помощником.

5.4. ИИ и инклюзивное образование.

Особую роль ИИ играет в создании доступной образовательной среды для учащихся с ограниченными возможностями здоровья. Голосовой ввод, распознавание речи, адаптивные интерфейсы с регулируемым шрифтом и контрастностью, системы аудиосопровождения – всё это позволяет включить в полноценный учебный процесс тех, для кого традиционные форматы создают непреодолимые барьеры. Приложение Proloquo2Go с символьной коммуникацией и программа Read&Write с функцией голосового ввода – наглядные примеры таких решений.

6. Цифровое повествование (Digital Storytelling).

Цифровое повествование – современная разновидность проектного метода: учащиеся создают небольшой мультимедийный продукт, объединяя видеоряд, закадровый голос, музыку и текстовые элементы в связный нарратив на изучаемом

языке. Само по себе это нарративное усилие является полноценным коммуникативным упражнением.

Педагогическая ценность метода определяется одновременным развитием нескольких блоков компетенций: лингвистического (отбор лексики, выстраивание связного текста, работа над произношением), технологического (навыки видеомонтажа, поиска и обработки контента), коммуникативного (публичная презентация, умение давать и принимать обратную связь) и личностного (творческая самореализация, уважение к чужой точке зрения).

Исследование, проведённое в 4 классе общеобразовательной школы, подтвердило эффективность данного подхода: в экспериментальной группе значительно возросла доля учащихся с оценками «отлично» и «хорошо», а неудовлетворительных результатов в итоговом тестировании не было зафиксировано во все.

7. Цифровые ресурсы в подготовке к аттестации.

Опыт применения цифровых платформ при подготовке к ВПР и ГИА демонстрирует стабильные положительные результаты. Школы, целенаправленно использующие цифровые образовательные ресурсы, фиксируют рост среднего балла на 10–15% по сравнению с традиционным обучением.

Успех обеспечивается несколькими факторами: адаптивные платформы позволяют точно выявить и восполнить индивидуальные пробелы в подготовке; игровые механики поддерживают мотивацию на протяжённом этапе подготовки; учащиеся могут самостоятельно формировать тренировочные материалы по нужным темам. По данным опросов, 75% школьников отмечают значительно более высокую вовлечённость в процесс, когда используются интерактивные ресурсы.

8. Риски и ограничения.

При всём педагогическом потенциале цифровых технологий необходимо честно обозначить и сопряжённые с ними риски. Бесконтрольное использование цифровых инструментов грозит информационной перегрузкой и снижением ко-

гнитивного ресурса учащихся. Неравный доступ к технологиям рискует воспроизвести и усилить образовательное неравенство. Зависимость от цифровой инфраструктуры делает учебный процесс уязвимым при технических сбоях.

Принципиально важно понимать: ни одна платформа не способна заменить живое педагогическое взаимодействие – сотворчество учителя и ученика, эмпатию, наставничество. Многообразие доступных инструментов само по себе ставит перед педагогом серьёзный профессиональный вопрос: что именно выбрать для конкретных учеников и конкретной задачи? Ответ требует методической рефлексии и готовности к эксперименту – качеств, которые не автоматизируются.

9. Рекомендации педагогам.

На основании проведённого анализа можно предложить следующие практические ориентиры.

1. *Начинать с малого*: лучше освоить один-два инструмента глубоко, чем использовать множество платформ поверхностно.

2. *Сочетать цифровое с живым*: технологии дополняют педагогическое взаимодействие, но не заменяют его.

3. *Подбирать инструмент под задачу*: Quizlet – для лексики, Miro – для визуализации и командной работы, Digital Storytelling – для развития говорения и проектной деятельности.

4. *Учитывать возраст*: младшим школьникам важны игра и наглядность, учащимся средней школы – пространство для самостоятельности и самовыражения.

5. *Соблюдать цифровую безопасность*: формировать у учащихся понимание правил защиты персональных данных и этичного использования ИИ.

10. Заключение.

Интеграция цифровых технологий и искусственного интеллекта открывает для языкового образования качественно новые возможности: персонализацию обучения, игровую мотивацию, совместное творчество, непрерывную обратную связь и доступ к разнообразным материалам. Всё это работает на достижение

главной цели – формирование подлинной коммуникативной компетенции, а не формального знания грамматических правил.

Вместе с тем ключевым условием успеха остаётся методически выверенный подход к выбору инструментов. Цифровые технологии – это средство, а не цель. Их реальная эффективность определяется не технической новизной, а точностью встраивания в педагогическую логику конкретного урока, класса и учащегося. Педагог, освоивший этот принцип, получает поистине неограниченный арсенал для создания живой, мотивирующей и результативной языковой среды.

Список литературы

1. Аверченко И.В. Современные подходы к обучению иностранным языкам и их интегративная сущность / И.В. Аверченко, Л.В. Хведченя. – Минск: БГУ, 2009.

2. Гальскова Н.Д. Теория обучения иностранным языкам: Лингводидактика и методика / Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез. – 3-е изд. – М.: Академия, 2022. – 336 с.

3. Данилова Н.Л. Цифровые образовательные ресурсы: понятие и классификация / Н.Л. Данилова. – URL: <https://www.tsutmb.ru> (дата обращения: 17.03.2026).

4. Золотова Д.Р. Использование цифровых технологий при обучении иностранному языку: плюсы и минусы / Д.Р. Золотова. – URL: <https://cyberleninka.ru> (дата обращения: 17.03.2026).

5. Захарова М.В. Цифровизация обучения иностранным языкам в вузе: возможности и риски / М.В. Захарова. – URL: <https://cyberleninka.ru> (дата обращения: 17.03.2026).

6. Карапетян А.Х. Использование современных технологий при обучении говорению на уроках английского языка в средней школе / А.Х. Карапетян. – М.: ММУ, 2024. – 73 с.

7. Логинова А.В. Цифровое повествование как способ коммуникации на иностранном языке / А.В. Логинова // Молодой ученый. – 2021. – №7(87). – С. 805–809.

8. Маняйкина Н.В. Цифровое повествование: от теории к практике / Н.В. Маняйкина, Е.С. Надточева // Педагогическое образование в России. – 2020. – №10. – С. 60–64.
9. Мильруд Р.П. Методика преподавания английского языка / Р.П. Мильруд. – 2-е изд. – М.: Дрофа, 2007. – 257 с. EDN SDTWMF
10. Пассов Е.И. Урок иностранного языка / Е.И. Пассов, Н.Е. Кузовлева. – Ростов н/Д.: Феникс, 2020. – 640 с.
11. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С. Полат. – М.: Академия, 2023. – 272 с.
12. Швец Д.А. Использование цифровых образовательных ресурсов и искусственного интеллекта в обучении английскому языку в целях повышения мотивации и учебных результатов / Д.А. Швец. – 2024. EDN WGHOIO
13. Belshaw D. The essential elements of digital literacies / D. Belshaw. – 2021. – URL: <http://www.frysklab.nl> (date of access: 21.03.2026).