

4. Материалы. Создание своего учебного курса [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://help.progressme.ru/article/26515>. – Дата доступа : 09.05.2026.

5. Стариченко, Б. Е. Синхронная и асинхронная организация учебного процесса в вузе на основе информационно-технологической модели обучения / Б. Е. Стариченко // Инновационные технологии в образовании. – 2013. – № 3. – С. 23–31.

6. Рябцева, О. М. Формирование грамматической составляющей иноязычной коммуникативной компетенции / О. М. Рябцева // Известия Южного федерального университета. Технические науки. – 2010. – № 10. – С. 115–118.

7. Meyers, E. M. Digital literacy and informal learning environments: an introduction / E. M. Meyers, I. Erickson, R. V. Small // Learning, Media and Technology. – 2013. – Vol. 38, iss. 4. – P. 355–367.

INTEGRATION OF THE PROGRESSME PLATFORM INTO THE EDUCATIONAL PROCESS AS A MEANS OF INCREASING STUDENTS' MOTIVATION IN LEARNING FOREIGN LANGUAGES

*Pinchuk M. N.
Vitebsk, Republic of Belarus
VSU named after P. M. Mashеров*

Summary. *The article touches upon the possibilities of using the digital platform ProgressMe in teaching a foreign language. The integration of the platform into learning increases student engagement through interactivity and the creation of a unique digital methodological environment.*

Key words: *distance learning; digital educational environment; communicative drills.*

УДК 378.147:811.111:004.8

ОПТИМИЗАЦИЯ РАЗРАБОТКИ УЧЕБНЫХ МАТЕРИАЛОВ ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ НА ОСНОВЕ ГЕНЕРАТИВНЫХ КОГНИТИВНЫХ МОДЕЛЕЙ ИИ

*Польников М. О., Тарасенко Е. С.
Витебск, Республика Беларусь
ВГУ имени П. М. Машерова*

Аннотация. *В статье рассматриваются возможности применения генеративных моделей искусственного интеллекта в работе вузовского преподавателя английского языка при подготовке авторских учебных материалов. На основе анализа функциональных особенностей наиболее распространённых нейросетевых сервисов (ChatGPT, Gemini, Gama) и с опорой на принципы построения юнита, принятые в отечественной и зарубежной лингводидактике, авторами предложен пятиэтапный алгоритм проектирования учебного модуля средствами больших языковых моделей. Особое внимание уделено промпт-дизайну, верификации сгенерированного контента и последующей визуализации материала на платформе Gama.app. Делается вывод о том, что обращение к рассмотренным инструментам позволяет преподавателю сократить временные затраты на подготовку занятия и одновременно повысить методическое качество разрабатываемых материалов.*

Ключевые слова: *искусственный интеллект; генеративные модели; большие языковые модели; ChatGPT; Gemini; Gama; методика преподавания английского языка; учебный юнит; промпт-дизайн; цифровая образовательная среда.*

Введение. Распространение генеративных ИИ-моделей позволяет существенно оптимизировать подготовку преподавателем иностранного языка учебных материалов: аутентичных текстов, упражнений и презентаций. Однако их стихийное применение часто приводит к результатам, не отвечающим методическим требованиям, таким как несоответствие уровня сложности или нарушение логики юнита.

Актуальность исследования обусловлена отсутствием в белорусской методике целостного практико-ориентированного алгоритма работы преподавателя английского языка с нейросетями на всех этапах создания учебного модуля.

Цель статьи – описать и методически обосновать алгоритм разработки учебного юнита с привлечением больших языковых моделей. Для достижения цели поставлены следующие задачи: 1) проанализировать функционал ИИ-сервисов; 2) соотнести структуру юнита с возможностями автоматизированной генерации; 3) предложить пошаговую процедуру проектирования модуля; 4) описать алгоритм визуализации контента на платформе Gamma.app.

Материал и методы. Материалом исследования послужил практический опыт авторов по созданию учебных модулей для студентов языковых специальностей, а также функциональный инструментарий современных генеративных нейросетевых сервисов (ChatGPT, Gemini и Gamma.app). Методологическую базу работы составили методы теоретического анализа, концепция педагогической поддержки (scaffolding) и коммуникативно-функциональный подход к конструированию структурных компонентов учебного юнита. В качестве ведущего практического метода применялось методическое моделирование, позволившее разработать пошаговый алгоритм интеграции больших языковых моделей в процесс подготовки занятий. Кроме того, авторами использовался метод оценки продуктивности искусственного интеллекта на различных этапах дидактического проектирования: от первичного промпт-дизайна и генерации контента до итоговой визуализации разработанных материалов.

Результаты и их обсуждение. Целесообразно начать рассмотрение с краткой характеристики тех генеративных сервисов, которые на сегодняшний день представляют наибольший практический интерес для преподавателя иностранного языка.

В настоящее время одним из наиболее востребованных инструментов на базе искусственного интеллекта остаётся ChatGPT. Аббревиатура GPT (Generative Pre-trained Transformer) обозначает тип модели, применяемой для обработки естественного языка. В основе её работы лежит анализ массивов данных значительного объёма, благодаря чему ответы нейросети по форме приближены к человеческой речи. Существенной чертой актуальной версии ChatGPT выступает мультимодальность – способность одновременно оперировать данными разных типов: изображением, аудиозаписью и печатным текстом.

В первую очередь ChatGPT применяется при создании, анализе и обработке текстов: нейросеть выделяет ключевые фрагменты, формирует резюме, а также способна излагать материал в стиле, заданном пользователем, и выполнять перевод. Не менее значима роль модели в работе с контентом – генерация идей, подбор источников, исправление грамматических и стилистических ошибок. Эффективность использования зависит от корректно составленного запроса, который должен иметь чёткую структуру: пользователю необходимо определить цель, задать роль для ChatGPT, выбрать форму представления ответа (текст, таблица, список). Допустимо также вводить количественные ограничения по числу слов или абзацев.

Хотя лидерские позиции закреплены за компанией OpenAI [1, с. 93–95], пионером данного направления является Google. В 2017 году компанией предложена архитектура «трансформер» (transformer), положенная в основу большинства современных больших языковых моделей (LLM). В 2023 году Google представила Gemini – семейство мультимодальных моделей для обработки аудиофайлов, изображений, программного кода, текстов и видеозаписей. Gemini интегрирован в продукты компании: Google Workspace, Gmail и Google Maps.

Семейство Gemini выпускается в нескольких модификациях. Версия Gemini 1.0 Nano рассчитана на работу с мобильными устройствами. Gemini 1.0 Ultra обладает расширенными аналитическими возможностями и применима к более сложным задачам – программированию и математическим рассуждениям. Отличительной особенностью Gemini 1.5 Pro выступает большое контекстное окно, позволяющее работать с информацией значительного объёма: от аудиозаписей до сотен страниц документов. Подобно ChatGPT, Gemini применим в широком спектре задач: генерация кода, анализ изображений, поиск идей, а также работа с текстами и их перевод [2].

Наряду с чат-ботами распространение получила нейросеть Gamma – платформа, преобразующая текстовые запросы в полностью оформленные презентации, документы и веб-сайты. От пользователя требуется задать тему, прикрепить план или предоставить URL-адрес. На основе полученных данных Gamma формирует структурированную презентацию с текстом и иллюстрациями. Полученный черновик может быть доработан вручную или скорректирован посредством диалога с виртуальным помощником Gamma Agent. Итоговый продукт распространяется по веб-ссылке либо экспортируется в форматы PowerPoint, PDF или Google Slides. По сравнению с традиционными программами, Gamma существенно сокращает временные и трудовые затраты [3].

Возможности рассмотренных сервисов раскрываются в полной мере лишь в том случае, если преподаватель чётко представляет себе методическую логику того продукта, который он стремится получить на выходе. В связи с этим обратимся к структуре современного учебного юнита и тем дидактическим принципам, на которых она основывается.

Эффективность современных учебно-методических комплексов по английскому языку (таких как «Starlight», «English File», «Outcomes» и т.д.) во многом определяется научно обоснованным построением их базовых структурных единиц – юнитов. При проектировании подобных модулей реализуется концепция scaffolding, или педагогической поддержки, предполагающая поэтапный переход от рецептивных видов речевой деятельности к продуктивным.

Методическим принципом, во многом обеспечивающим результативность указанных пособий, выступает циклическая модель обучения. Британский исследователь Дж. Хармер в одной из своих основополагающих работ описывает модель ESA (Engage – Study – Activate), которая служит каркасом для большинства современных юнитов. В соответствии с этой моделью, усвоение материала начинается с этапа вовлечения учащихся (Engage), продолжается изучением языковых форм (Study) и завершается активизацией приобретённых знаний в условиях свободной коммуникации (Activate) [4]. Подобное построение позволяет снизить когнитивную нагрузку на обучающегося и создаёт предпосылки для естественного освоения лексико-грамматического материала.

В белорусской лингводидактической традиции акцент смещается в сторону коммуникативно-функционального подхода и системности предъявления учебного материала. По замечанию белорусского методиста Н. П. Барановой, учебный модуль должен быть организован как целостная система, в которой каждый компонент – текстовый, тренировочный, иллюстративный – работает на формирование межкультурной коммуникативной компетенции. Существенное значение приобретает и последовательность упражнений: от первичного формирования навыка к его совершенствованию и далее – к развитию речевого умения [5].

С практической точки зрения юнит современного учебника представляет собой не простой набор текстов, а выстроенную методическую цепочку: Lead-in (подготовительный этап) → Input (введение материала через чтение или аудирование) → Language Focus (анализ лексики и грамматики) → Controlled Practice (тренировка в ограниченном контексте) → Production (выход в самостоятельную речь). Именно алгоритмичность подобной структуры делает её удобной основой для автоматизации средствами больших языковых моделей (LLM), позволяющих генерировать контент в заданных методических рамках.

Следовательно, методическая устойчивость юнита достигается за счёт сочетания строгой логической структуры с гибкостью содержательного наполнения, что и открывает возможность адаптации классических схем к условиям цифровой образовательной среды.

Изложенные методические основания позволяют перейти от характеристики юнита как такового к описанию практической процедуры его разработки средствами генеративных моделей. Именно соотнесение алгоритмики LLM с этапностью классического юнита и обеспечивает, на наш взгляд, методически корректный результат.

Переход от теоретического обоснования структуры юнита к его практической реализации предполагает учёт специфики взаимодействия с большими языковыми моделями (Large Language Models, LLM). В отличие от традиционных поисковых систем, генеративные модели функционируют не столько как источники готовой информации, сколько как когнитивные партнёры (co-designers) преподавателя. По наблюдению И. Моллик и Л. Моллика, исследующих применение искусственного интеллекта в образовании, оптимальный результат достигается при использовании ИИ в роли «методического ассистента», которому делегируется рутинная работа по генерации контента, тогда как педагогический контроль остаётся за преподавателем [6].

Процедура разработки юнита с привлечением «думающей» модели, поддерживающей функцию Chain-of-Thought, может быть представлена как последовательность из пяти этапов.

1. *Промпт-дизайн и ролевое позиционирование.* Исходным шагом выступает задание контекста: модели предъявляется чёткая ролевая установка. Пример базового промпта: «Действуй как старший преподаватель/доцент/профессор/специалист по методике преподавания иностранного языка. Разработай учебный модуль для студентов уровня A2 по теме “Service Sector” в стиле учебника “Outcomes”. Подобное ограничение позволяет настроить систему на коммуникативно-лексический подход уже на стартовом этапе.

2. *Проектирование лексико-грамматического ядра (Syllabus Design)*. Прежде чем приступать к генерации связных текстов, преподавателю целесообразно запросить «скелет» юнита: «Выдели 10 целевых лексических единиц (chunks) по теме и предложи одну грамматическую структуру, естественную для данного контекста (например, Conditionals)». Эта мера предохраняет от хаотичного распределения материала внутри модуля.

3. *Генерация рецептивного контента (Input)*. На указанном этапе формируется основной текст для чтения или скрипт для аудирования; принципиальное значение имеет пошаговый характер генерации. Возможный вариант запроса: «Напиши статью объёмом 400–500 слов о сфере услуг в Республике Беларусь/Великобритании/США. Интегрируй 10 целевых фраз, отобранных на предыдущем шаге. Используй синтаксис, характерный для уровня A2». Также есть возможность сделать запрос о поиске аудио или видеоматериалов по теме: «Найди аудио или видео о сфере услуг в Великобритании/США длиной не более 5 минут, в котором будет использоваться активная лексика по теме уровня A2». Как отмечает П. В. Сысоев, нейросетевые инструменты позволяют в считанные секунды получать уникальные, методически адаптированные тексты квазиаутентичного характера, выдержанные в рамках заданного уровня языковой сложности [7].

4. *Разработка комплекса упражнений (Task Design)*. На основе сгенерированного текста и подобранных аудио или видео модель формирует задания в соответствии с классической методической схемой. Формулировки запросов варьируются: «Составь 5 вопросов на детальное понимание текста по типу True/False/Not Given», «Подготовь упражнение на заполнение пропусков (Gap-fill) с целевой лексикой», «Разработай ролевую игру (Role-play) для этапа Production, в которой студент А убеждает студента В обратиться в химчистку/прачечную/ателье».

5. *Верификация и самокоррекция (Self-Reflection Loop)*. Данный этап представляется принципиальным с точки зрения профессионального подхода к материалу. Преподаватель предлагает модели произвести самопроверку: «Проанализируй созданный текст. Присутствует ли в нём лексика уровня B1-B2, способная затруднить понимание у студентов уровня A2? При наличии таковой замени её более доступными эквивалентами». По итогам анализа модель выдаёт скорректированный вариант.

Описанный алгоритм переводит ИИ из положения простого инструмента генерации текста в статус аналитического средства, благодаря чему преподаватель получает возможность за 15–20 минут подготовить уникальный, методически выверенный материал, отвечающий академическим требованиям.

Разработанная основа юнита, подготовленная по описанному выше алгоритму, нуждается в адекватном визуальном решении. Без этой завершающей стадии даже методически выверенный материал рискует уступить коммерческим изданиям в восприятии студентов, привыкших к высокому стандарту цифровой подачи информации.

Заключительной стадией проектирования современного учебного модуля выступает его визуальное оформление. В условиях цифровой среды, в которой происходит потребление учебной информации, эстетика подачи и структурированность материала непосредственно сказываются на когнитивной вовлечённости обучающихся. По замечанию Г. А. Каменевой, занимающейся проблематикой цифрового образования, визуализация учебного контента средствами искусственного интеллекта позволяет последовательно реализовать принцип мультимодальности: текстовая информация сопровождается релевантными визуальными образами, что облегчает декодирование сообщения и способствует запоминанию новых лексических единиц [8].

Для перевода текстовых набросков в формат интерактивного учебного юнита одним из наиболее результативных решений на сегодняшний день представляется платформа Gamma.app. Алгоритм визуализации учебного материала может быть описан следующим образом.

1. *Подготовка структурированного текста*. По итогам работы с языковой моделью формируется финальный скрипт юнита, разделённый на логически завершённые блоки: Lead-in, Reading, Vocabulary, Practice, Production.

2. *Импорт контента в Gamma*. В интерфейсе платформы активируется режим Text to Deck (либо Import from text); преподаватель помещает подготовленный текст в рабочее поле, указывая ИИ-ассистенту Gamma на необходимость сохранения исходной методической структуры. Система самостоятельно распределяет материал по слайдам или блокам интерактивной веб-страницы.

3. *Визуальная адаптация и генерация образов.* В распоряжении Gamma имеются встроенные инструменты генерации изображений, выполняющих функцию визуальных опор. Так, при работе над лексическим блоком по теме «Service Sector» система предложит тематические иллюстрации, что избавляет преподавателя от длительного подбора авторского материала в фотобанках.

4. *Настройка интерактивности.* На платформе предусмотрена возможность встраивания форм обратной связи, интерактивных карточек и видеофрагментов непосредственно в юнит. Подобная функциональность преобразует статический документ в полноценную обучающую среду, доступ к которой обучающиеся получают по ссылке.

Применение указанных инструментов снимает одну из существенных проблем учебных материалов авторской разработки – их визуальную вторичность по сравнению с коммерческими изданиями. Обращение к Gamma и сходным сервисам (в частности, Canva Magic Design) делает процесс подготовки качественного контента доступным широкому кругу преподавателей, в результате чего педагог совмещает функции методиста и дизайнера учебного материала.

Закключение. Проведённое исследование, что генеративные ИИ-модели при должном методическом сопровождении являются полноценным инструментом преподавателя. Описанный алгоритм охватывает полный цикл создания учебного юнита: от задания роли модели до визуализации материала в Gamma.app.

Условием результативности остается сохранение педагогического контроля. Преподаватель делегирует системе рутинную генерацию, оставляя за собой целеполагание, оценку контента и итоговую правку. Это позволяет сократить время подготовки до 15–20 минут без потери академического качества.

Дальнейшая разработка темы предполагает: эмпирическую апробацию алгоритма в рамках языковых дисциплин; сопоставительный анализ ИИ-сервисов для уровней владения языком от A1 до C1; формирование у педагогов компетенций в области промпт-дизайна.

Статья выполнена в рамках научно-исследовательской темы БелИСА «Гуманитарные науки как фактор сохранения и укрепления ценностного суверенитета белорусского государства» (№ гос. рег.: 202678 от 18.02.2026).

Список литературы

1. Кувшинова, Е. Е. Тенденции применения ChatGPT в процессе преподавания / Е. Е. Кувшинова // Гуманитарий Юга России. – 2025. – Т. 14, № 2 (72). – С. 91–102.
2. Caballar, R. D. What is Google Gemini? / R. D. Caballar, C. Stryker // IBM [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.ibm.com/think/topics/google-gemini>. – Дата доступа : 26.04.2026.
3. What is Gamma, and How Does It Use AI to Build Presentations? // Gamma.app [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://clck.ru/3THcvR>. – Дата доступа : 26.04.2026.
4. Harmer, J. The Practice of English Language Teaching / J. Harmer. – 5th ed. – Harlow : Pearson Education Limited, 2015. – 448 p.
5. Баранова, Н. П. Концепция обучения иностранным языкам в системе непрерывного образования / Н. П. Баранова // Замежные мовы ў Рэспубліцы Беларусь. – 2014. – № 3. – С. 3–11.
6. Mollick, E. Using AI to Implement Effective Teaching Strategies in Classrooms: Five Strategies, Including Prompts / E. Mollick, L. Mollick // SSRN Electronic Journal [Электронный ресурс]. – 2023. – Режим доступа : https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4391243. – Дата доступа : 26.04.2026.
7. Сысоев, П. В. Технологии искусственного интеллекта в обучении иностранному языку / П. В. Сысоев // Иностранные языки в школе. – 2023. – № 3. – С. 16–24.
8. Каменева, Г. А. Визуализация учебной информации как средство интенсификации процесса обучения / Г. А. Каменева // Педагогика и психология образования. – 2021. – № 2. – С. 108–117.

OPTIMISING THE DEVELOPMENT OF ENGLISH LANGUAGE TEACHING MATERIALS THROUGH GENERATIVE COGNITIVE AI MODELS

*Polnikov M. O., Tarasenko E. S.
Vitebsk, Republic of Belarus
VSU named after P. M. Mashеров*

Abstract. The article examines the opportunities offered by generative artificial intelligence models to university teachers of English in the development of original teaching materials. Drawing on an analysis of the functional features of the most widely used neural network services (ChatGPT, Gemini, Gamma) and on the principles of unit

design established in both Russian and international language teaching methodology, the authors propose a five-stage algorithm for designing a teaching unit by means of large language models. Particular attention is given to prompt design, verification of the generated content and the subsequent visualisation of the material on the Gamma.app platform. It is concluded that the use of the tools under consideration enables the teacher to reduce the time required for lesson preparation while simultaneously enhancing the methodological quality of the materials produced.

Keywords: artificial intelligence; generative models; large language models; ChatGPT; Gemini; Gamma; English language teaching methodology; teaching unit; prompt design; digital educational environment.

УДК 159.923.2

ИММЕРСИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРАКТИКЕ ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

Полякова О. Б.
Москва, Российская Федерация
Центр психологии развития

Аннотация. Контент-анализ научных статей Scopus 2025 позволил охарактеризовать иммерсивные технологии в практике изучения иностранных языков (виртуальную, дополнительную и смешанную реальность, игры, иммерсивные проекты, онлайн-курсы и платформы, симуляции).

Ключевые слова: технологии; иммерсивные технологии; практика; иностранные языки; изучение иностранных языков.

Введение. Иммерсивные технологии (ИТ) в практике изучения иностранных языков (ИЯ) рассматриваются как методы и подходы, направленные на активное вовлечение студентов [1], глубокое усвоение учебно-профессионального материала [2], повышение учебно-профессиональной мотивации [3], формирование навыков коммуникации [4], помогающие сделать изучение языка в профессиональной подготовке более интересным [5], познавательным [6] и практико-ориентированным [7], создающие учебно-профессиональную среду [8] погружающего характера [9] для активного изучения культуры [10] и языка [11]. **Цель** – охарактеризовать ИТ в практике изучения ИЯ. **Актуальность** исследования ИТ в практике изучения ИЯ продиктована развернутой цифровизацией образования, т.е. многоуровневым и системным процессом, направленным на внедрение цифровых технологий во все аспекты образовательной системы (от инфраструктуры и методов обучения до управления процессами и оценки результатов), в частности при изучении ИЯ.

Материалы и методы. По ключевым словам «ИТ» и «изучение ИЯ» (immersive technologies, learning foreign languages) из 136 публикаций отобраны 5 научных статей Scopus 2025 платформы Science Direct, носящих эмпирический характер, ранее не рассматриваемых и не переводящихся на русский язык, и осуществлен их контент-анализ по теме ИТ в практике изучения ИЯ.

Результаты и их обсуждение. Анализ интерактивности, сигналов в ИТ-виртуальной реальности (ВР) и влияния на опыт и результаты обучения английскому языку как иностранному, осуществленный L. Cai, Z. Wang, C. Wang, B. Zou & X. Zhang [12], показал, что ИТ-ВР широко используется в образовании благодаря высокому уровню погружения, интерактивности (ИА) и увлекательному процессу обучения (особенно в ситуативных сценариях обучения, в частности изучение ИЯ). В соответствии с когнитивной теорией мультимедийного обучения и когнитивно-аффективной моделью ИТ-обучения, изучено, как различные типы сигнализации (традиционная против антисигнализации (АС)) и уровни ИА влияют на эффективность обучения в среде ИТ-ВР. Для изучения их взаимосвязи проведен эксперимент со смешанными факторами, в котором оба фактора выступали в качестве независимых переменных, а зависимые переменные включали результаты обучения, когнитивную нагрузку и внутреннюю мотивацию. Не обнаружили существенных различий в исходных положительных эмоциях между условиями «сигнал» и «ИА» ($F(1, 57) = 0$, $p > 0,05$, $h2p < 0,001$; $F(2, 57) = 0,68$, $p > 0,05$, $h2p = 0,023$). Исходные отрицательные эмоции не отличались существенно между 2 факторами ($F(1, 57) = 0,63$, $p > 0,05$, $h2p = 0,011$; $F(2, 57) = 0,5$, $p > 0,05$, $h2p = 0,017$). Средний уровень интерактивности обеспечивает наиболее благоприятные результаты обучения, за ним следует высокий уровень ИА, а низкий уровень ИА показывает наихудшие результаты по всем показателям. Предложенный подход (АС) показал свою эффективность в смягчении негативных последствий, связанных