

Жирова Елена Александровна

учитель

МАОУ «Лицей»

г. Салехард, Ямало-Ненецкий АО

ИНТЕГРАЦИЯ ИИ И АДАПТИВНЫХ ПЛАТФОРМ В ПРОЕКТНОЕ ОБУЧЕНИЕ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ В 10 КЛАССАХ

Аннотация: в статье рассматривается интеграция искусственного интеллекта (ИИ) и адаптивных цифровых платформ в проектное обучение английскому языку в 10-х классах старшей школы. Определяются актуальность темы в контексте цифровой трансформации образования, цели и задачи по развитию коммуникативных навыков на основе CEFR CAN-DO statements, а также практические аспекты: необходимые материалы, пошаговая подготовка учителя, включая создание Example Bank и scaffolding. Приводится реальный кейс-стади школьного проекта «Sustainable City: Our School's Eco-Footprint» с этапами от запуска до презентации. Делаются выводы о преимуществах персонализации и снижения языковых барьеров, а также рекомендации по этичному использованию ИИ для повышения академической честности и soft skills учащихся.

Ключевые слова: ИИ в образовании, проектное обучение, английский язык 10 класс, адаптивные платформы, CEFR CAN-DO, scaffolding, Example Bank, академическая честность, цифровая грамотность, старшая школа.

Проектное обучение в старшей школе позволяет связать английский язык с реальными задачами, подготовкой к ЕГЭ, профильному обучению и профессиональному самоопределению. Цифровой поворот в образовании и быстрый рост ИИ-инструментов (чат-боты, адаптивные тренажёры, голосовые помощники) делают их логичным и необходимым компонентом урока: они позволяют персонализировать задания, мгновенно давать обратную связь и моделировать аутентичную коммуникацию. Для 10-х классов это особенно важно: возрастные

особенности (потребность в автономии, критическом мышлении, самопрезентации) совпадают с потенциалом ИИ-поддерживаемых проектов.

Цели и задачи интеграции ИИ в проектное обучение

Цель: повысить качество языковой подготовки старшеклассников, развивая коммуникативные, исследовательские и цифровые навыки через проектную деятельность с поддержкой ИИ и адаптивных платформ.

Основные задачи:

- формировать у учащихся умение достигать конкретных CEFR-ориентированных CAN-DO целей (например, can present an issue and support a viewpoint with arguments для уровня В1+/B2).
- развивать навыки работы с информацией: поиск, оценка надёжности источников, базовая академическая честность (paraphrasing, цитирование, аннотации).
- обучать осознанному использованию ИИ как инструмента (генерация идей, языковая поддержка, структурирование текста), а не как замены собственной мыслительной деятельности.
- поддерживать дифференциацию в смешанных по уровню классах за счёт адаптивных упражнений и персональных траекторий.
- формировать soft skills: критическое мышление, коллaborация, тайм-менеджмент, презентационные навыки.

Необходимые материалы и цифровая инфраструктура

- для организации такого формата работы учителю потребуется заранее продуманный набор ресурсов:
 - техническая база: компьютер/планшеты (по возможности – 1 устройство на 2–3 человека), проектор или интерактивная панель, стабильный интернет.
 - ИИ-инструменты:
 - чат-бот общего назначения (для генерации идей, языковых подсказок, моделирования диалогов);

- сервисы проверки и доработки текста (орфография, стиль, ясность), желательно с настраиваемой строгостью;
- голосовые тренажёры/распознавание речи для отработки произношения и монологов.

Адаптивные платформы:

- тренажёры лексики и грамматики с возможностью подбора уровня и отслеживания прогресса;
- системы тестов и квизов, которые варьируют сложность заданий в зависимости от ответа.

Шаблоны и «каркасы» (scaffolds):

- CAN-DO матрицы для 10 класса (что ученики должны уметь делать на английском в формате проекта);
 - шаблоны проектного планирования (Project Planning Sheet);
 - образцы аннотированных источников и пример Example Bank (банк образцов плакатов, статей, презентаций).

Пошаговая подготовка учителя

Шаг 1. Определение темы и формата проекта

Учитель выбирает «зонтик» проекта, релевантный возрасту и учебной программе 10 класса, например:

- «Global Issues in My Region» (экология, урбанистика, волонтёрство);
- «Future Careers & Skills»;
- «Digital Wellbeing».

Формат продукта: мультимедийная презентация, мини-исследование с постером, подкаст/видеоролик, аналитическая статья на школьный сайт. Важно сразу увязать формат с реальной аудиторией (школьный совет, параллель 9-х классов, участие в конференции).

Шаг 2. Формулирование целей в формате CAN-DO

Учитель формулирует 3–5 ключевых CAN-DO целей для проекта, понятных ученикам. Например, для уровня B1+/B2 в 10 классе:

Students can describe a local or global problem using 3–4 key facts in clear English.

Students can explain and justify their opinion about a possible solution, giving at least two arguments.

Students can create a short multimodal product (slides/leaflet/video) for a real audience.

Эти цели проговариваются с классом и прописываются в рабочем листе проекта.

Шаг 3. Отбор ИИ-инструментов и определение «правил игры»

Учитель заранее тестирует выбранные ИИ-сервисы и определяет:

Для чего именно они разрешены:

- генерация идей и примерных планов;
- языковая поддержка (перефразирование сложных предложений, проверка ошибок);
- моделирование интервью, диалогов, вопросов для опроса.

Что запрещено:

- полное написание текста продукта ИИ вместо ученика;
- вставка сгенерированного текста без переработки и осмыслиения;
- подмена реального поиска информации «ответом из чата».

Фиксируются простые правила академической честности: пометка, где использовался ИИ, цитирование источников, наличие хотя бы 2–3 реальных, проверенных источников.

Шаг 4. Подготовка Example Bank и scaffolding

Учитель подбирает 3–5 примеров хороших ученических или аутентичных продуктов близкого формата (постер, блог-статья, инфографика) и вместе с ИИ выделяет:

- структуру (вступление, основные аргументы, вывод);
- языковые клише и фразы (linkers, аргументация, описание графиков);
- визуальные решения (иконки, шрифты, объём текста на слайде).

На основе этого создаётся Example Bank: скриншоты/ссылки + короткие комментарии: «что видим» и «почему это работает». Учитель готовит фразы-подсказки (sentence starters) для разных этапов проекта.

Шаг 5. Проектирование маршрута уроков

Учитель планирует проектную последовательность (обычно 4–6 уроков + самостоятельная работа):

Постановка проблемы, обсуждение примеров, выбор подтем.

Обучение работе с источниками и ИИ (мини-урок по критической оценке информации).

Сбор данных, планирование продукта, распределение ролей.

Черновики: тексты, сценарии, макеты; языковой и содержательный фидбэк (в том числе через ИИ).

Финал: презентация продуктов, взаимооценивание, рефлексия.

На каждый этап прописываются: цели, цифровые инструменты, ожидаемый результат.

Пример из реального школьного процесса (10 класс)

Тема проекта: «Sustainable City: Our School's Eco-Footprint»

Класс: 10-й (уровень В1+/В2), 24 ученика, 4 недели (1 урок в неделю + домашняя работа).

Этап 1. Запуск проекта

Учитель показывает два-три примера англоязычных школьных еко-проектов (постер, статья, короткое видео). Класс в парах с помощью ИИ-подсказок формулирует, что именно делают авторы: They describe the problem... They give facts... They suggest solutions...

Затем совместно формулируются CAN-DO цели (учитель даёт «черновик», ИИ помогает упростить формулировки):

We can explain how our school influences the environment.

We can suggest realistic steps to make it more eco-friendly.

Учитель распределяет группы по подтемам: отходы, энергия, вода, информационные кампании.

Этап 2. Поиск информации и работа с источниками

Группы используют ИИ, чтобы:

- составить список ключевых вопросов (What do we need to find out?);
- получить примерный список ключевых терминов на английском;
- сгенерировать черновые опросные вопросы для одноклассников/учителей.

Затем учащиеся ищут реальные источники (сайты экологических организаций, статьи). Учитель проговаривает критерии надёжности: наличие автора или организации, дата обновления, отсутствие явной рекламной направленности. Ребята делают короткие аннотации (100–120 слов) к двум источникам, при необходимости консультируясь с ИИ по языку, но сами решая, что включить.

Этап 3. Планирование и разработка продукта

Группы решают, в каком формате им удобнее представить результаты: инфографика, слайд-дек, мини-сайт, видеоролик. Сматрят Example Bank и с помощью ИИ анализируют, какие элементы им подходят:

- структура: introduction – data – problem – solutions;
- языковые модели: The main problem is... Another important issue is... We suggest...

Учитель даёт чек-лист по содержанию и языку (кан-ду + критерии: ясность, логичность, использование источников). ИИ помогает ученикам:

- упростить сложные предложения;
- проверить грамматику;
- предложить варианты формулировок для слайдов (но не написать всё за них).

Этап 4. Презентация и оценивание

Группы представляют свои продукты перед параллелью или администрацией. Часть классов может быть подключена онлайн, если формат позволяет. Учитель организует взаимооценивание по рубрике:

- языковые цели (насколько понятно, разнообразно, уместно);
- содержательные цели (факты, использование данных, реалистичность предложений);
- визуальная и структурная подача.

Ученики заполняют мини-рефлексию:

- где ИИ был особенно полезен;
- что они делали сами;
- как бы развили проект дальше.

Интеграция ИИ и адаптивных платформ в проектное обучение в 10-х классах:

- усиливает индивидуализацию и позволяет выстроить разные траектории внутри одного проекта (кто-то больше работает с текстом, кто-то – с визуалом, кто-то – с данными);
- снижает языковой барьер при работе с аутентичными источниками, позволяя сосредоточиться на содержании и критическом мышлении;
- помогает учителю перераспределить время: меньше – на техническую правку языка, больше – на содержательный фидбэк и методическое сопровождение.

Однако такая интеграция требует ясных правил использования ИИ, формирования у учащихся навыков академической честности и осознанного отношения к цифровым инструментам.

Рекомендации для учителя-практика

1. Начинайте с небольших по объёму проектов (3–4 недели) и ограниченного набора инструментов (1 чат-бот + 1 адаптивная платформа + 1 сервис проверки текста).
2. Всегда формулируйте языковые цели проекта в формате CAN-DO и явно связывайте их с продуктом и критериями оценивания.
3. Включайте мини-уроки по цифровой грамотности: чем отличается надёжный источник от случайного сайта, как корректно использовать ИИ-подсказки.

4. Создавайте собственный Example Bank удачных ученических работ с по-метками: тема, формат, уровень, тип ИИ-поддержки, чтобы использовать его на старте новых проектов.

5. Обсуждайте с учениками этическую сторону работы с ИИ: где заканчивается помочь и начинается подмена труда, зачем по-прежнему важно уметь думать и писать самостоятельно.

Такая модель интеграции ИИ в проектное обучение делает урок английского в 10-м классе не только подготовкой к экзаменам, но и площадкой для осмысленного взаимодействия с современными цифровыми инструментами и реальными проблемами мира.

Список литературы

1. Council of Europe. (2020). Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment. Companion volume. Strasbourg: Council of Europe Publishing.
2. Buck Institute for Education. (2021). Gold Standard PBL: Essential Project Design Elements. PBLWorks.
3. Дашкина О.В. Современные технологии в обучении английскому языку / О.В. Дашкина // Иностранные языки в школе. – № 5. – С. 12–20.
4. Skyteach. (2025). Современные тренды и методики преподавания английского.
5. Toptutors. (2024). Тренды в обучении иностранным языкам в 2025 году.
6. Begemot.ai. (2025). Актуальные методы изучения английского языка в 2025 году