

Государственное учреждение образования
«Браславская гимназия имени Героя Советского Союза И.Н.Волчкова»

Мастер-класс

AI да урок!
Использование ИИ для подготовки и проведения
учебного занятия по иностранному языку

Номинация:
методический материал по использованию технологий ИИ
в образовательном процессе

О.В.Лукша,
учитель английского языка
категории «учитель-методист»
ГУО «Браславская гимназия
имени И.Н.Волчкова»

Браслав
2025

Пояснительная записка

Современные тенденции развития образования, отраженные в Концепции цифровой трансформации системы образования Республики Беларусь, Концепции развития системы образования до 2030 года и Программе развития национальной системы обеспечения качества образования до 2025 года и на перспективу до 2030 года, определяют приоритетными направлениями цифровизацию образовательного процесса, внедрение искусственного интеллекта (ИИ) и формирование цифровых компетенций педагогов и обучающихся. Актуальность представленного мастер-класса обусловлена необходимостью подготовки учителей к эффективному использованию ИИ как инструмента повышения качества, индивидуализации и вовлеченности учащихся в образовательный процесс при изучении английского языка.

Новизна разработки состоит в практической интеграции современных ИИ-технологий на всех этапах подготовки и проведения уроков: от создания текстов и диалогов до визуализации материалов и организации устной практики. Мастер-класс ориентирован на активное применение таких платформ, как Qwen, Character.AI, Talkingco.de, Leonardo AI, Hedra, а также интерактивных сервисов вроде Mentimeter для реализации принципов личностно-ориентированного обучения.

Целью мастер-класса является развитие профессиональной компетентности педагогов в области применения технологий искусственного интеллекта на уроках английского языка.

В процессе работы участники знакомятся с возможностями различных ИИ-платформ, учатся применять их для создания цифрового образовательного контента и организации учебной деятельности.

В ходе мастер-класса можно будет освоить пять основных ИИ-технологий: Qwen чат, который используется для генерации текстов, упражнений и планов уроков; Character.AI – для создания ролевых диалогов с виртуальными персонажами; Talkingco.de – для разработки голограмм, озвучивающих учебные материалы; Leonardo AI – для создания визуального сопровождения к урокам; Hedra – для генерации говорящих портретов, имитирующих произношение носителей языка. Интерактивный сервис Mentimeter применяется для актуализации знаний и формирования коллективного видения темы через облако слов.

Ожидаемым результатом мастер-класса является формирование у педагогов устойчивых навыков самостоятельного использования ИИ в подготовке к урокам и их проведении, повышение мотивации к цифровой трансформации собственной практики, а также создание конкретных цифровых продуктов, готовых к применению на уроках английского языка. Участники смогут использовать ИИ для адаптации заданий, упрощения подготовки,

развития самостоятельной работы учащихся и усиления визуальной и речевой составляющей урока.

Целевая аудитория мастер-класса – учителя английского языка учреждений общего среднего образования, а также педагоги-предметники и методисты, заинтересованные в повышении качества преподавания через внедрение современных цифровых технологий.

Форма организации работы выбрана с учетом современных образовательных тенденций и принципов цифровой трансформации. В мастер-классе сочетаются мини-лекция, интерактивная работа с ИИ-сервисами, работа в малых группах и практическое создание цифрового контента. Такой подход позволяет участникам не только познакомиться с новыми возможностями, но и сразу применить их в проектной деятельности, что соответствует требованиям развития функциональной грамотности и цифровых компетенций педагогов.

Мастер-класс «AI да урок! или Использование ИИ для подготовки и проведения учебного занятия по иностранному языку»

Цель: Повышение ИКТ-компетентности педагогов в использовании ИИ-инструментов для подготовки и проведения современных, увлекательных и адаптивных уроков английского языка.

Задачи:

- Ознакомить участников с новыми ИИ-инструментами (Qwen, Character AI, Talkingco.de, Leonardo, Hedra).
- Показать реальные кейсы и сценарии применения ИИ на этапе планирования, проведения и рефлексии урока.
- Организовать практическую работу по созданию собственных цифровых материалов с помощью ИИ.
- Стимулировать профессиональный обмен опытом, критическое осмысление и самооценку педагогов.

Прогнозируемый результат:

формирование у педагогов устойчивых навыков самостоятельного использования ИИ в подготовке к урокам и их проведении, повышение мотивации к цифровой трансформации собственной практики, а также создание конкретных цифровых продуктов, готовых к применению на уроках английского языка

Продолжительность: 90 минут

Форма проведения: практико-ориентированный мастер-класс

Приложения: Презентация (<https://clck.ru/3LkpvH>), рабочий лист для участников (<https://clck.ru/3Lkpg6>)

Ход мастер-класса

1. Ориентировочно-мотивационный этап (5 минут)

Цель этапа: создание положительного эмоционального настроя участников, вовлечение их в тему мастер-класса через актуализацию личного опыта и формирование внутренней учебной мотивации.

Мастер приветствует участников и задает ключевой вопрос: «Может ли искусственный интеллект стать полноценным помощником учителя английского языка – и если да, то в чем именно?» Участники записывают свои мысли в рабочий лист.

Затем участникам предлагается ввести ассоциации со словом «ИИ» в интерактивный сервис Mentimeter (*Приложение 1*). На экране появляется облако слов, которое обсуждается в группе.

Слова мастера: «Добрый день, уважаемые коллеги! Сегодня я приглашаю вас в небольшое путешествие. Путешествие не в другую страну и даже не в новую школу – а в наше с вами будущее. Будущее, где у каждого учителя появляется новый помощник – быстрый, внимательный, готовый поддержать любую вашу идею за считанные минуты.

Но кто он – этот помощник? Искусственный интеллект.

Вы можете спросить: «А правда ли он может стать настоящим союзником учителя? Или все это лишь красивые слова?» Вот с этого мы и начнем наш мастер-класс. Я попрошу вас подумать и коротко ответить на главный вопрос сегодняшней встречи: *«Может ли искусственный интеллект стать полноценным помощником учителя английского языка – и если да, то в чем именно?»*

Напишите свой ответ в рабочем листе – и в конце встречи мы обязательно вернемся к вашим мыслям, чтобы посмотреть, как они изменились.

А сейчас давайте вместе создадим маленькое облако ассоциаций. Что приходит вам на ум, когда вы слышите «искусственный интеллект в образовании»?

Откройте, пожалуйста, сайт Mentimeter или отсканируйте QR код на экране, и напишите свои ассоциации».

2. Этап целеполагания (10 минут)

Цель этапа: определить уровень знаний и ожидания участников, зафиксировать их учебные цели на мастер-класс.

Мастер просит участников заполнить два первых столбца таблицы KWL в рабочем листе: «Что я знаю об ИИ» и «Что хочу узнать». Затем несколько человек озвучивают свои записи. Наиболее частые ожидания фиксируются на доске.

Слова мастера: «Перед вами рабочий лист с таблицей, которая состоит из трех столбцов. В первом столбце – «Знаю» – запишите все, что вам уже известно об искусственном интеллекте в образовании. Во втором столбце – «Хочу узнать»

– напишите вопросы или темы, которые вам хотелось бы раскрыть сегодня. Третий столбец – «Узнал/Научился» – мы заполним вместе в конце нашего мастер-класса. Не бойтесь быть честными – здесь нет правильных или неправильных ответов. Это пространство для ваших ожиданий и целей.

(после обсуждения таблиц) Спасибо за ваши ответы! Мы будем стараться, чтобы к концу встречи каждый из вас смог заполнить третий столбец таблицы и ушел с новыми идеями, готовыми к применению уже завтра».

3. Ознакомление с ИИ-инструментами (30 минут)

Цель этапа: ознакомить участников с функциональными возможностями современных технологий ИИ и показать практические примеры их использования в образовательном процессе на уроках английского языка

Мастер проводит мини-лекцию-демонстрацию каждого инструмента (по 5–6 минут).

Слова мастера: «Сейчас мы посмотрим, как именно искусственный интеллект может помочь нам быстро и интересно создавать материалы для уроков английского языка. Представьте себе ситуацию: вам нужно провести урок о путешествии по Лондону. За 20 минут мы можем:

- придумать текст,
- озвучить его красивым акцентом,
- сделать иллюстрации к нему,
- создать голограмму, которая расскажет о Лондоне,
- и даже организовать живой диалог с ботом-туристом!

Давайте посмотрим, как именно это можно сделать. В течение моего рассказа вы можете заполнять таблицу «ИИ-инструменты и мои идеи».

Блок 1. Демонстрация Qwen (5–6 минут)

Действия мастера:

Открывает Qwen (или демонстрирует скриншоты).

Вводит пример запроса:

«Сгенерируй короткий текст на английском языке о путешествии в Лондон для учащихся 8 класса. Затем создай 3 задания к тексту: на чтение, грамматику и письмо.»

Показывает результат генерации.

Слова мастера: «Обратите внимание, как быстро мы получаем материал, который можно адаптировать под уровень ваших учащихся. Вы можете задать дополнительные параметры: количество слов, тематику упражнений, использовать текст как основу для групповой работы.»

Блок 2. Демонстрация Character.AI (5–6 минут)

Действия мастера:

Открывает сайт Character.AI.

Выбирает бота, например, «Sherlock Holmes».

Начинает короткий диалог:

«Hello, Sherlock! What is the most interesting place to visit in London?»

Показывает ответы и возможности бота вести осмысленный диалог.

Слова мастера: «Такой диалог можно использовать для тренировки вопросов, обсуждения, проектной работы. Ваши учащиеся могут «поговорить» с королевой Великобритании, Гарри Поттером или даже самим Стивом Джобсом.»

Блок 3. Демонстрация Leonardo AI (5–6 минут)

Действия мастера:

Открывает Leonardo AI.

Демонстрирует генерацию изображения:

«Create a colorful poster about London’s attractions for school children.»

Показывает, как можно получить визуальные материалы для презентаций, карточек, проектов.

Слова мастера: «Больше не нужно искать подходящие картинки часами! ИИ создает визуал именно под ваш запрос – ярко, красиво и быстро.»

Блок 4. Демонстрация Hedra (5–6 минут)

Действия мастера:

Заходит на Hedra.

Показывает создание говорящего портрета:

Загрузка фотографии + ввод текста:

«Welcome to our English lesson! Today we will explore the world of travel.»

Показывает, как «оживленный» персонаж говорит голосом с акцентом.

Слова мастера: «Hedra позволяет не только слушать английскую речь, но и видеть эмоциональные реакции.

Можно создавать диалоги между портретами, организовывать «живые презентации» и работать над произношением.»

Блок 5. Демонстрация Talkingco.de (5–6 минут)

Действия мастера:

Демонстрирует готовую голограмму или процесс создания: загрузка текста – генерация говорящей голограммы.

Вводит пример:

«Welcome to London! I will be your guide today.»

Показывает, как голограмма говорит на английском.

Слова мастера: «Вы можете заранее подготовить «виртуального гида» для урока или попросить учеников создать собственного. Это замечательная практика аудирования, особенно с разными акцентами!»

Слова мастера: «Как видите, все эти инструменты не заменяют вас как учителя. Они освобождают ваше время и усилия для главного – для творчества, индивидуальной работы с детьми, для живого, настоящего урока.

Теперь давайте попробуем сами применить эти инструменты и создать свой первый цифровой образовательный продукт!».

4. Практическая работа (30 минут)

Цель этапа: закрепление полученных знаний через активное применение ИИ-инструментов на практике, развитие навыков самостоятельного использования технологий ИИ для подготовки материалов к урокам английского языка.

Участники делятся на группы по 3–4 человека (Прием «Молекула»). Каждая группа выбирает тему (например, «Jobs», «Travelling», «My Daily Routine»).

Задание: создать мини-активность с использованием 2–3 ИИ-инструментов. Пример:

- Сгенерировать диалог в Qwen
- Сделать иллюстрацию в Leonardo AI
- Озвучить его через Hedra или Talkingco.de

Мастер помогает с выбором инструментов, показывает пошагово, как экспортировать контент и встраивать его в учебную деятельность.

Форма представления – ссылка, скриншот, короткое описание.

Слова мастера: «Каждый из вас сейчас – это отдельный фрагмент данных, плавающий в цифровом пространстве. Мы, как и любая обучающаяся нейросеть, начинаем с хаоса: сигналы хаотично двигаются, сталкиваются, реагируют. А сейчас я, как центральный алгоритм, задам условие: вы должны сформировать микро-нейросеть, которая будет выполнять конкретную задачу.

Сколько «данных» войдет в сеть – я скажу.

Когда вы услышите хлопок – объединяйтесь в мини-сети по заданному количеству участников. Готовы? Начинаем движение!»

(Запускается легкая музыка. Участники начинают двигаться, будто «хаотично перемещающиеся данные».)

Хлопок

Мастер: «Сеть из 4-х данных!»

(Участники быстро формируют группы по 4 человека.)

Мастер может повторить цикл 2–3 раза, чтобы «сеть обучалась» через несколько повторений. На последнем этапе необходимо зафиксировать состав групп.

Слова мастера: «Теперь ваши мини-сети стабильны. Именно с ними вы отправитесь в творческое задание. Ваша задача – создать с помощью ИИ рабочий цифровой продукт. А я буду вашим центральным сервером поддержки!»

5. Презентация результатов (10 минут)

Цель этапа: создание условий для публичного представления результатов своей практической деятельности, обобщения опыта применения ИИ-инструментов с целью увидеть разнообразие педагогических решений, созданных в ходе мастер-класса.

Каждая группа презентует свою активность. Мастер поощряет нестандартные идеи, задает уточняющие вопросы.

Слова мастера: «Дорогие коллеги, сейчас наступает, пожалуй, самый интересный момент нашего мастер-класса. Вы работали как настоящие команды разработчиков цифровых решений: создавали тексты, визуальные образы, озвученные портреты, голограммы и диалоги. Сегодня вы не просто попробовали инструменты ИИ – вы фактически создали свои первые образовательные продукты с его помощью.

Я приглашаю каждую команду кратко рассказать о своем мини-проекте:

- Какая была тема?
- Какие ИИ-инструменты вы использовали?
- Что получилось создать?
- И что было неожиданным, вызвало восторг или трудности?

Для выступления у вас будет по 3–4 минуты.

После каждой презентации – короткие вопросы, уточнения и, конечно, аплодисменты команде.

Не бойтесь, если что-то шло не по плану – это нормально. Даже самый лучший ИИ не заменяет творчество, а лишь помогает нам его раскрыть.

Сегодня мы не оцениваем строго – мы учимся вместе, вдохновляемся, открываем для себя новые возможности.»»

6. Рефлексия и возвращение к ключевому вопросу (5 минут)

Цель этапа: организовать осмысление участниками собственного опыта, полученного в ходе мастер-класса, выявить уровень достижения поставленных целей, зафиксировать личные открытия, затруднения и зоны профессионального роста, а также сравнить начальные ожидания с реальными результатами

Мастер предлагает участникам снова ответить на ключевой вопрос и сравнить свой ответ с начальным. На данном этапе участники также заполняют третий столбец таблицы KWL «Узнал/Научился».

Дополнительно проводится рефлексия по методу «3-2-1».

Слова мастера: «Коллеги, наш мастер-класс подходит к завершению. Мы с вами прошли путь от вопроса – к действию, от любопытства – к пониманию, от идеи – к созданию. А сейчас я приглашаю вас на небольшой внутренний диалог с собой. Давайте снова вернемся к тому, с чего мы начали. Помните ключевой вопрос? *«Может ли искусственный интеллект стать полноценным помощником учителя английского языка – и если да, то в чем именно?»* Загляните в ваш рабочий лист. Прочитайте, что – вы написали в начале нашей встречи.

А теперь, опираясь на сегодняшний опыт, запишите свой второй ответ и заполните 3 колонку таблицы KWL

(пауза – 2 минуты на запись)

Коллеги, я предлагаю вам еще раз осмыслить все, что мы сегодня делали на нашем мастер-классе. Возьмите, пожалуйста, стикеры, запишите ваши идеи и прикрепите на доску:

(зеленый) 3 новых знания или открытия, которые вы сегодня сделали;

(желтый) 2 идеи, которые вам захотелось бы применить на своих уроках;

(красный) 1 вопрос или затруднение, с которым вы пока еще не разобрались и который хочется изучить глубже.

(Пауза – 2–3 минуты на заполнение.)

Помните: даже один маленький вопрос – это уже шаг вперед, а одна идея – уже начало изменений! И, напоследок... Сегодня мы увидели, что ИИ – это не угроза, не мода и не игрушка. Это возможность. Возможность тратить меньше времени на рутину – и больше на творчество. Возможность оживить урок и вовлечь даже самых пассивных учащихся в активную работу на уроке.

Я благодарю вас за интерес, открытость и готовность учиться. До новых встреч – и пусть ИИ работает на вас, а не вместо вас!»

Список литературы:

1. Концепция цифровой трансформации процессов в системе образования Республики Беларусь на 2019–2025 годы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3Lkp29> . – Дата доступа: 29.04.2025.
2. Концепция развития системы образования Республики Беларусь до 2030 года [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3Lkp2M>. – Дата доступа: 29.04.2025.
3. Программа развития национальной системы обеспечения качества образования до 2025 года и на перспективу до 2030 года [Электронный ресурс]. <https://clck.ru/3Lkp2q> – Режим доступа: – Дата доступа: 29.04.2025.

Презентация к мастер-классу

AI да урок!

Использование ИИ для подготовки и проведения учебного занятия по иностранному языку

Нейросети уже активно используются в различных сферах, в том числе и в образовании. Их применение в преподавании иностранных языков открывает новые возможности для повышения эффективности обучения.

Ольга Лукша,
ГБОУ "Браславская гимназия имени И.Н.Волчкова"
luksha_olga@mail.ru




<https://clck.ru/3LkpvH>

Рабочий лист для участников мастер-класса

РАБОЧИЙ ЛИСТ

AI
ДА УРОК!

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИИ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ
И ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ
ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

ОЛЬГА ЛУКША
LUKSHA_OLGA@MAIL.RU

КЛЮЧЕВОЙ ВОПРОС

Может ли искусственный интеллект стать полноценным помощником учителя английского языка — и если да, то в чём именно?

МОЯ ТРАЕКТОРИЯ ОСВОЕНИЯ ИИ

Что я знаю об ИИ	Что хочу узнать	Узнал/ Научился

ИИ-ИНСТРУМЕНТЫ И МОИ ИДЕИ

Название ресурса	Для чего подходит	Пример использования на уроке
QWEN	Генерация текста	
LEONARDO	Создание визуального контента	
HEDRA	Создание визуального контента	
TALKINGCO.DE	Анимированные аватары	
CHARACTER AI	Общение с персонажами	

НАШ МИНИ-ПРОЕКТ

Тема _____

ИИ-инструменты, которые я использовал(а):

- ☐ Qwen
- ☐ Character AI
- ☐ Talkingco.de
- ☐ Leonardo AI
- ☐ Hedra

Что получилось создать _____

<https://clck.ru/3Lkpg6>

