

РАЗВИТИЕ КРЕАТИВНОГО И КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНСТРУМЕНТОВ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

ЮСУПОВА Яна Васильевна

учитель английского языка

ГОРЕЛЬНИКОВА Анна Алексеевна

учитель английского языка

Информационно-технологический лицей № 24 им. Е.А. Варшавского
г. Нерюнгри, Россия

В статье рассматривается использование генеративных нейросетей для развития креативного и критического мышления на уроках английского языка. Предлагаются практические приёмы: анализ текстов с ошибками, игровые форматы, проверка достоверности, создание творческих продуктов (диалоги, метафоры, реклама). Приводится пример на материале модуля «In the past» (Spotlight 6). Для учителей, интересующихся интеграцией ИИ в образование.

Ключевые слова: искусственный интеллект, креативное мышление, критическое мышление, обучение английскому языку, методика преподавания, генеративные нейросети, цифровые образовательные технологии.

В последние годы учителя всё чаще замечают: ученики активно используют искусственный интеллект для выполнения учебных заданий. Это вызывает понятную тревогу – как сохранить самостоятельность мышления, если готовый текст можно получить за секунды? Однако если сменить угол зрения, ИИ способен стать не источником списывания, а вполне рабочим инструментом для развития двух ключевых навыков XXI в. – креативности и критического мышления.

Ниже предлагаются несколько практических приёмов, которые позволяют использовать возможности нейросетей в пользу учебного процесса. Все примеры даны на материале урока английского языка (УМК *Spotlight 6*, Module 7 «In the past», урок 7а), но их несложно адаптировать под другую тему или уровень подготовки.

Один из эффективных способов развить критическое мышление – предложить учащимся проверить текст, сгенерированный нейросетью, на предмет логических, фактических или исторических ошибок. В этом случае ученик оказывается в роли эксперта, и пассивное чтение сменяется активным анализом.

Пример задания. Учитель выводит на экран или раздаёт распечатки с текстом, созданным нейросетью:

«100 years ago, people watched colour TV every evening. They drove cars to work and used smartphones to call friends. Children played computer games at school because they had iPads. Life was very modern in the past!»

Задание для учащихся: «You are fact-checkers. This text was generated by an AI. Find three things that sound illogical, unrealistic, or culturally inaccurate». Работая в парах или группах, ученики находят несоответствия (цветной телевизор, смартфоны, планшеты) и объясняют, почему эти детали не могли существовать столетия назад. Так формируется навык внимательного чтения и здорового скептицизма.

Для развития креативности можно дать задание исправить неточности. Например: «Using the vocabulary from the lesson, change the text so that it tells the truth about life 100 years ago». Ученики, опираясь на изученную лексику (*horse, candle, letter*) и грамматику *Past Simple*, создают собственный связный текст.

Игровые форматы остаются неизменным фаворитом в средней школе – они позволяют в ненавязчивой форме отработать и лексику, и грамматику. ИИ может быстро предложить варианты игр, которые не требуют сложной подготовки, но при этом эффективно закрепляют материал.

В контексте темы «In the past» можно пред-

ложить игру «Машина времени». Учитель называет реалию настоящего, учащиеся хором отвечают, что ей соответствовало в прошлом.

Car→horse (или carriage); Smartphone→letter; Supermarket→smallshop; Computer → book.

Ещё один вариант, который подсказал ИИ, – игра «Испорченный телефон через время». Класс делится на команды. Первый игрок получает от учителя предложение в настоящем времени (например, «*I eat pizza*») и передаёт его шёпотом по цепочке. Последний участник произносит предложение вслух уже в прошедшем времени («*I ate pizza*»).

Команда, верно трансформировавшая фразу, получает очко. Грамматическая форма отрабатывается без скучных упражнений, а игровая атмосфера поддерживает интерес.

Здоровьесберегающие технологии – важная составляющая современного урока. Двигательную активность вполне можно совместить с учебным содержанием. Учитель готовит (например, с помощью ИИ) список утверждений и предлагает учащимся выполнять определённое движение в зависимости от времени действия. Для темы «*In the past*» это может выглядеть так:

Фраза	Время	Движение
People send emails	Present	присесть
People wrote letters	Past	руки вверх
Children play computer games	Present	присесть
Children played with wooden toys	Past	руки вверх

Такая физминутка занимает не больше двух-трёх минут, но позволяет закрепить различие времён и дать ученикам возможность переключиться.

Работа в группах, умение сотрудничать это важный навык, которым должен овладеть каждый ребёнок. Для более глубокой работы над темой класс можно разделить на две группы, каждой из которых достаются разные типы заданий, сгенерированных с помощью ИИ. Первая группа (условно «Креативщики») развивает творческое мышление, вторая («Критики») – критическое.

Учитель использует нейросеть для создания материалов, которые затем становятся образцами для самостоятельной работы.

Примеры промптов для креативной группы:

1. «*Write a funny dialogue between a grandmother and a grandson about our city 30 years ago. Grandson asks silly questions. Grandmother answers with real memories. 8 lines. For 6th grade.*»

2. «*Compare our city 30 years ago and now using 3 creative metaphors. Example: "30 years ago the city was a sleepy bear, now it's a busy bee." For 6th grade.*»

3. «*Write a short funny advert from 30 years ago inviting people to visit our city. Use Past Simple. Example: "Come to our city! We had the best ice cream!"*»

Ученики знакомятся с полученными тек-

стами, затем создают свои варианты (диалог, метафоры, рекламу). После выполнения работы обязательно следует обсуждение: что показалось неожиданным, какие идеи хочется взять на вооружение.

Для группы «Критиков» задания строятся иначе:

1. «*Write a text about our city 30 years ago but include 5 factual mistakes (things that didn't exist or weren't true). For 6th grade.*» Задание: найти ошибки и объяснить, почему они неверны.

2. «*Write two short texts about our city 30 years ago: one TRUE and one FALSE. Make them similar length.*» Задание: определить, какой текст достоверен, и найти три «улики», подтверждающие выбор.

3. «*Write a controversial statement about our city 30 years ago that people might disagree about. Example: "Life was better 30 years ago."*» Задание: привести аргументы «за» и «против», провести мини-дебаты.

После работы в группах полезно организовать общую рефлекссию, какие задания помогли увидеть тему с разных сторон, чему научилась работа с «сомнительными» текстами.

Опыт показывает, что эффективность использования ИИ для развития мышления напрямую зависит от того, как сформулированы учебные задачи. Хорошо работают несколько правил:

– Задания должны носить мета-уровень. Вместо «прочитай и перескажи» – «проанализируй», «сравни», «найди ошибки», «улучши», «докажи».

– ИИ выступает генератором «сырого» материала, а учитель отбирает, адаптирует и дополняет полученные результаты.

– Обязательно включается этап устного обсуждения и рефлексии: живая коммуникация делает урок «человечным» и углубляет понимание.

Подводя итог необходимо подчеркнуть, что искусственный интеллект не заменяет учителя,

но предоставляет новый тип ресурса для учебной деятельности. При грамотной организации работы с ИИ-контентом нейросети перестают быть инструментом списывания и превращаются в средство развития креативного и критического мышления. Предложенные приёмы (анализ текстов с ошибками, игровые форматы, параллельная работа «креативщиков» и «критиков») легко адаптируются к разным темам и уровням подготовки. Главное – сохранять за учеником роль активного исследователя, а за учителем – роль наставника, направляющего этот процесс.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Блум Б.С. Таксономия образовательных целей: когнитивная сфера. – Нью-Йорк: Longman, 1956. – 403 с.
2. Ваулина Ю.Е. Английский в фокусе (Spotlight 6): учебник для 6 класса общеобразовательных организаций / Ю.Е. Ваулина, Д. Дули, О.Е. Подоляко, В. Эванс. – М.: Просвещение, 2025. – 144 с.

DEVELOPING CREATIVE AND CRITICAL THINKING IN ENGLISH LESSONS USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOLS

YUSUPOVA Yana Vasilyevna

English Teacher

GORELNIKOVA Anna Alekseevna

English Teacher

Information Technology Lyceum № 24 named after E.A. Varshavsky
Neryungri, Russia

The article explores the use of generative AI to develop creative and critical thinking in English lessons. It offers practical techniques: analyzing texts with intentional errors, game-based formats, fact-checking tasks, and generating creative outputs (dialogues, metaphors, ads). An example is provided based on the module "In the past" (Spotlight 6). For teachers interested in integrating AI into education.

Keywords: artificial intelligence, creative thinking, critical thinking, teaching English, teaching methodology, generative neural networks, digital educational technologies.
