



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Всероссийский съезд учителей родных языков народов Российской Федерации
«Стратегии многоязычия в контексте единого образовательного пространства»

Технологии реализации образовательного потенциала родного языка: современные тенденции и тренды

Богус Мира Бечмизовна,

доктор педагогических наук, профессор кафедры педагогики и
педагогических технологий ФГБОУ ВО «Адыгейский государственный
университет»

Москва 2025



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



1. Доминирование коммуникативно-деятельностного подхода

☒ Технология проектной деятельности

- Междисциплинарные проекты
- Социально-ориентированные проекты
- Технология образовательного веб-квеста

☒ Образовательные дискуссии и дебаты

☒ Ситуационно-ролевые игры

Пример междисциплинарного проекта

«Экогид для нашего города»



Предмет. Биология/Экология + География + Информатика + Родной язык

Проблема. Жители нашего города не знают об уникальных природных уголках и экологических проблемах в его окрестностях.

Задание. Создать интерактивный онлайн-гид по природным достопримечательностям и экологическим тропам города.

Процесс:

Исследователи - собирают информацию о флоре, фауне и экологии выбранной территории.

Фотографы/Картографы - делают фотографии, составляют карты маршрутов.

Журналисты - пишут тексты на целевом языке для гида: описания, исторические справки, правила поведения на природе.

Веб-дизайнеры - верстают и наполняют сайт.

Пример социального проекта «Школьный подкаст «Голос Поколения»»



Предмет. Обществознание + Литература

Проблема. Отсутствие в школе площадки для выражения мнения учащихся по актуальным вопросам.

Задание. Создать и запустить регулярный школьный подкаст.

Процесс:

Редакторы - выбирают темы выпусков (буллинг, профориентация, школьная мода, интервью с интересными учителями).

Сценаристы и ведущие - готовят вопросы и проводят интервью на целевом языке.

Звукорежиссеры - обрабатывают аудио, накладывают музыку.

Конечный продукт - выпуски подкаста, публикуемые на школьной странице в соцсетях.

Пример диспута «Искусственный интеллект: угроза или помощник для творчества?»



Предмет. Информатика + Искусство + Литература

Вопросы для обсуждения на целевом языке:

Может ли картина, написанная ИИ, считаться искусством?

Лишатся ли работы писатели и художники из-за ИИ?

Где проходит грань между вдохновением и плагиатом в использовании нейросетей?

Роль учителя - модератор, который задаёт направление, следит за тем, чтобы все могли высказаться, и подводит промежуточные итоги.

Пример дебатов на тему «Запрет на домашние задания: за и против»



Формат: Упрощенные дебаты на целевом языке для младших классов.

Аргументы «За»: Домашние задания вызывают стресс, не оставляют времени на хобби и отдых, их качество часто низкое.

Аргументы «Против»: Домашние задания закрепляют материал, учат самостоятельности и тайм-менеджменту, готовят к экзаменам.

2. Цифровая лингвистика



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



☒ Цифровые корпусы текстов

☒ Интерактивные платформы и игрофикация

☒ Мультимедийное повествование и регулярная публикация контента в интернете

☒ Искусственный интеллект (генеративные модели, чат-боты, помощники для письма)

Интерактивные платформы и геймификация



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Duolingo, Lingualeo, Memrise

Геймификация: за выполнение заданий начисляются очки (XP), есть «полоска жизни» (hearts), уровни владения, ежедневные стрики, лиги. Ученик не «учит слова», а «прокачивает скилл» языка, соревнуясь с друзьями.

Quizlet в режиме «Live»

Геймификация: учитель запускает игру Quizlet Live. Класс делится на команды. Чтобы дать правильный ответ, участники команды должны совещаться и находить верный вариант среди всех у себя на устройствах. Данное соревнование на скорость и точность.

Kahoot! и Blooket

Геймификация: создание викторин с ограничением по времени, где за скорость и правильность начисляются очки. Яркий дизайн, музыкальное сопровождение и таблица лидеров после каждого вопроса создают атмосферу телеигры в классе.

Мультимедийное повествование и регулярная публикация контента в интернете



Создание цифрового комикса

Задача - отработать нарратив и диалоги.

Действие: с помощью платформ ученики создают комикс на изучаемом языке, добавляя реплики персонажей, звуки и описания.

Создание образовательного блога

Задача - обеспечить практику письма и говорения на актуальные темы.

Действие: ученик (или группа) ведет блог на целевом языке. Он использует текст, вставляет свои подкасты-комментарии, снимает короткие видео-ролики. Регулярность (раз в неделю) формирует привычку.

Искусственный интеллект (генеративные модели, чат-боты, помощники для письма)



Чат-боты для разговорной практики

Задача - преодолеть языковой барьер и практиковать диалоги в любое время.

Действие: приложения (ChatGPT, Mondly и др.) или специализированные AI-боты позволяют вести беседу на любую тему.

Генеративные модели для создания учебных материалов

Задача - создать персонализированные упражнения.

Действие: учитель или ученик может попросить (например, ChatGPT): «Сгенерируйте 10 предложений на целевом языке с пропуском места для глагола в прошедшем времени».

Помощники для письма (ассистенты корректуры)

Задача - улучшить письменную речь, выходя за рамки простой проверки орфографии.

Действие: сервисы (Grammarly, QuillBot или встроенный ИИ в Microsoft Word) не только находят ошибки, но и объясняют правила, предлагают варианты перефразирования для большей ясности и стилистического разнообразия, помогают избежать плагиата.



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Инструменты для отработки произношения

Задача - получить мгновенную обратную связь по произношению.

Действие: приложения (Elsa Speak, Speechling или функции в Google Translate) используют ИИ для распознавания речи. Они «слушают» ученика, показывают волну его речи и волну носителя, и дают конкретные рекомендации, какие звуки нужно улучшить.

3. Диалог с культурным кодом



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



- ☒ Лингвокультурологический анализ текста
- ☒ Цифровой краеведческий проект
- ☒ Театральные и медийные технологии
- ☒ Виртуальные и дополненные реальности

Цифровой краеведческий проект

Проект «Цифровой гид по забытым названиям нашего города»

Задача - исследовать исторические названия улиц, районов, исчезнувших объектов и оживить их в цифровом пространстве.

Процесс:

Сбор данных (учащиеся работают в архивах, библиотеках, берут интервью у старожилов, чтобы узнать старые названия).

Лингвистический анализ (анализируют происхождение названий).

Цифровая реализация (создают интерактивную карту на **Google My Maps** или **StoryMap JS**, где точки — это исторические места, на точках размещают созданные ими материалы- фотографии «было/стало», аудиорассказы (подкасты) на основе интервью, короткие видеосюжеты).

Конечный продукт - ссылка на цифровой гид, которую можно разместить на сайте школы или городском портале.



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Театральные и медийные технологии



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Создание театрализованного подкаста

Задача - инсценировать отрывок литературного произведения на целевом языке.

Процесс:

Адаптация текста (учащиеся переводят повествовательный текст в диалоговый сценарий).

Распределение ролей (каждый получает роль, работая над интонацией, эмоциональной окраской речи).

Звуковое оформление (учащиеся добавляют звуковые эффекты (шаги, шум ветра, музыка), создавая полноценную аудиокартину).

Результат - готовый аудиоспектакль, который можно выложить в школьный подкаст.

Виртуальные и дополненные реальности



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Виртуальная реальность - симуляция «Ответ возле доски»

Задача - отработка речи на целевом языке в стрессовой ситуации.

Сценарий: учащийся в виртуальной реальности входит в виртуальный кабинет, где виртуальный учитель задает ему вопросы на целевом языке, что позволяет безопасно отработать сложные ответы, работать с языковым барьером и волнением.

4. Инклюзия и персонализация

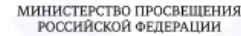


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



- ☒ **Адаптивные обучающие системы**
- ☒ **Технологии визуальной поддержки**
- ☒ **Цифровые «портфолио словаря и грамотности»**
- ☒ **Технология универсального дизайна обучения**

Адаптивные обучающие системы



Примеры платформ:

- **Duolingo / Lingualeo** (меняют соотношение новых и повторяемых слов, предлагают сложные задания после серии правильных ответов);
- **ALEKS (Assessment and LEarning in Knowledge Spaces)** - использует теорию «пространств знаний» для точного выявления пробелов и построения индивидуальной траектории;
- **Skyeng** (платформа предлагает разные типы заданий (аудирование, грамматика, лексика) на основе предыдущих результатов ученика).

Технологии визуальной поддержки

Грамматические инфографики и схемы

Задача - объяснить разницу между причастием и деепричастием.

Реализация: вместо длинного текста (определения) учитель показывает схему с ключевыми вопросами (какой?, как?) .



Ментальные карты (Mind Maps) для лексики

Задача - выучить и систематизировать слова по теме «Природа».

Реализация: в центре карты слово «Природа», от него расходятся ветви: «Живая» и «Неживая», на ветвях — не только слова, но и иконки.

Цифровые «портфолио словаря и грамотности»



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Интерактивный словарь в приложении

Платформа: Quizlet или Anki

Процесс: ученик не просто заучивает готовые наборы слов, а создает свои. В карточку он добавляет:

- слово/фразу;
- транскрипцию и аудио-произношение (можно записать своим голосом);
- определение на целевом языке;
- пример предложения из реального текста (статьи, песни);
- собственное предложение;
- картинку-ассоциацию.

Портфолио письменных работ на платформе



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Платформа- Google Sites (простой сайт-портфолио) или Seesaw

Процесс: ученик создает разделы: «Мои эссе», «Мои творческие работы», «Мои заметки в блоге» на целевом языке. В каждый раздел он загружает свои работы, помечая дату. Раз в месяц он возвращается к старым работам, проводит самоанализ и видит свой прогресс: «Раньше я делал эти ошибки, а сейчас уже нет».

Технология универсального дизайна обучения



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Универсальный дизайн для обучения (UDL) — набор принципов, которые помогают учителям разрабатывать инструкции и создавать учебную среду с учётом индивидуальных потребностей всех учащихся.

Множественные способы вовлечения

Задача - изучение темы «Биография известной личности».

Реализация UDL.

Выбор: ученики сами выбирают, кого изучать — ученого, спортсмена, музыканта.

Актуальность: задание формулируется так, чтобы связать с интересами учеников («Найди того, кто тебя вдохновляет»).

Сложность: ученики могут выбрать уровень сложности итогового задания (написать 5 простых предложений или составить развернутую презентацию).

5. Формирование метапредметных компетенций



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



- ☒ Критическое чтение и медиаграмотность
- ☒ Логико-смысловое моделирование
- ☒ Исследовательская деятельность

Критическое чтение и медиаграмотность



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Пример. Деконструкция рекламного ролика

Задача - понять, как с помощью целевого языка и образов создается убеждающее сообщение.

Материал: рекламный ролик на целевом языке.

Ход работы:

Аудирование (учащиеся выписывают все слоганы и ключевые фразы).

Анализ приемов (ищут классические риторические приемы: эмоциональный шантаж, использование авторитетов, обсуждение).

Логико-смысловое моделирование



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Пример. Построение схемы «Причина-Следствие» для анализа сюжета на целевом языке

Задача - проанализировать причины событий в пьесе

Ход работы:

Рисуется стрелка, ведущая к главной проблеме.

На ветках, отходящих от основной, выписываются группы причин: социальные, случайность, личностные, рок/судьба.

Результат: Наглядное понимание всей сложности причинно-следственных связей в литературном произведении на целевом языке.

Исследовательская деятельность



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Пример. Лингвистическое исследование «Эволюция сленга»

Тема. Как изменился молодежный сленг в целевой языковой среде за последние 20 лет?

Ход работы:

Формулировка гипотезы (учащиеся предполагают, например: «Основным драйвером изменений в сленге стало развитие интернета и социальных сетей»).

Сбор данных (анализ текстов песен, фильмов, сериалов 2005 - 2025-х годов, опросы представителей разных поколений (родители, старшие братья/сестры), изучение тематических форумов в соцсетях).

Анализ и систематизация (учащиеся группируют найденные сленговые слова по темам и источникам происхождения (гейминг, интернет, музыка)).

Выводы и презентация.