



Известия Балтийской государственной академии
рыбопромышленного флота. 2025. № 4(74). С. 190–196
Научная статья
УДК 372.881.111.1
Doi:10.46845/2071-5331-2025-4-74-190-196

Генерация учебных дебатов на основе искусственного интеллекта в процессе подготовки будущих учителей иностранного языка

Елизавета Владимировна Калугина¹✉, Надежда Викторовна Алехина²,
Людмила Сергеевна Носова³, Наталия Евгеньевна Почиталкина⁴

¹⁻⁴Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет,
Челябинск, Россия

¹kaluginaev@cspu.ru✉, <http://orcid.org/0000-0002-5838-492X>

²alekhinanv@cspu.ru, <http://orcid.org/0000-0002-5701-963X>

³nosovals@cspu.ru, <http://orcid.org/0000-0002-4229-3572>

⁴pochitalkinane@cspu.ru, <http://orcid.org/0000-0002-9665-1929>

Аннотация. Исследуется роль учебных дебатов в подготовке будущих учителей иностранного языка. Отмечается, что генерация учебных дебатов на основе искусственного интеллекта, способствует приобщению студентов к культуре устного иноязычного выступления, формированию оценочных суждений и ценностного сознания, применению собственных знаний и педагогического опыта. Рассмотрены функциональные возможности и характеристики генеративных платформ для дебатов. Описан опыт организации учебных дебатов преподавателей кафедры иностранных языков Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета (далее – ЮУрГГПУ), предложен авторский сценарий проведения занятия формате дебатов. Выявлены риски и трудности работы с нейросетями. Предложены практические рекомендации максимально эффективного и безопасного внедрения генеративного интеллекта в процесс подготовки будущих учителей иностранного языка.

Ключевые слова: подготовка будущих учителей иностранного языка, учебные дебаты, нейросети, искусственный интеллект.

Для цитирования: Калугина, Е. В. Алехина, Н. В., Носова, Л. С., Почиталкина, Н. Е. Генерация учебных дебатов на основе искусственного интеллекта в процессе подготовки будущих учителей иностранного языка // Известия Балтийской государственной академии рыбопромышленного флота. – 2025. – № 4(74). – С. 190–196.

Современная парадигма лингвометодического образования будущего учителя требует становления новых подходов обновления содержания учебных программ, становления новых подходов, изменения методов подготовки. Неотъемлемой частью имиджа педагога является наличие профессиональных коммуникативно-речевой, а также цифровой компетенций.

Специфика педагогической деятельности заключается в ее особой социальной значимости, высоком уровне ответственности и компетентности. По поручению Президента России Владимира Путина ведется масштабная работа по разработке Стратегии развития образования до 2040 года. Министр просвещения Сергей Кравцов отметил, что первичный текст документа содержит описание ключевых ориентиров развития, которые позволят системе образования эффективно отвечать на вызовы времени и запросы общества. Кроме того, сделаны акценты на усиление кадрового потенциала системы и создание условий качественной подготовки будущих учителей.

В условиях языкового образования особое значение приобретает процесс развития обучающегося как субъекта диалога культур, что требует формирования таких личностных качеств, как мобильность, креативность, открытость к инновациям, готовность к постижению другой культуры, коммуникабельность.

Достижение поставленной задачи возможно за счет использования инновационных технологий, одной из которых является технология дебатов. Благодаря своим особенностям – целостности, универсальности, личностной ориентированности на самообразование учащихся, дебаты, позволяют овладеть соответствующими изучаемой дисциплине навыками, способствуют

развитию творческой активности личности, формируют умение представлять и отстаивать свою позицию, навыки ораторского мастерства, умение вести толерантный диалог и лидерские качества.

Дебаты как речевой жанр педагогической деятельности вызывает научный интерес, так как именно он (жанр) в силу своей природы предполагает демократичный подход к изучению учебного материала, предоставляя выбор свободной аргументированной позиции, формируя тем самым неоднозначное отношение к явлениям действительности [9]. Поэтому главное внимание в нашем исследовании мы уделяем учебным дебатам, применение которых на практике позволит эффективно использовать данную форму обучения.

Обзор научной литературы выявил значимость дискуссионного общения в трудах А. И. Гончаровой, В. В. Гузеевой, В. И. Ивченко, М. В. Кларина, Ю. Н. Кулюткина, Н. И. Махновской, С. А. Минеевой, Т. Г. Шинкаренко и др [8, 9]. Сущностные характеристики дебатов исследовали Е. Г. Калинкина, С. Кулева, С. А. Круль, Т. Б. Пасман, Т. А. Полковникова, В. М. Сапогов, Т. В. Светенко [10, 14], жанровые особенности рассматривали Н. Д. Арутюнова, М. М. Бахтин, А. Вежбицкая, В. Е. Гольдин, В. В. Дементьев, К. Ф. Седов, О. Б. Сиротинина, И. А. Стернин, Т. В. Шмелёва и др. Специфика учебных дебатов была определена Т. А. Ладыженской, Н. А. Ипполитовым, Л. Е. Сальковой, Л. В. Хаймович и др [2, 11].

Дебаты как педагогическая технология, используемая для обучения иностранному языку, были описаны в работах Е. В. Белоглазовой, П. Б. Гурвич, Е. П. Ермакова, Е. Г. Калинкиной, Т. Ю. Крамаровой, С. И. Курицыной, Е. И. Пассова, А. Н. Соколовой, В. Б. Царькова, А. В. Щеколдиной, J. Kirkley, M. Zaleski и др. [13, 15, 16].

Обращение к учебным дебатам как к новой образовательной технологии обусловлено возрастанием интереса к технологическому походу в образовании. Отдельно остановимся на термине «дебаты» – это свободный обмен аргументами по заявленной теме, где участники придерживаются объективности и воздерживаются от личных оценок и эмоциональных высказываний. В образовательном контексте учебные дебаты фокусируются на обсуждении самой темы, а не на личных взглядах участников. Сегодня дебаты являются не только способом интерактивного обучения, но и эффективной образовательной технологией [12].

В рамках нашего исследования мы хотим продемонстрировать существующий опыт организации учебных дебатов с использованием искусственного интеллекта (далее – ИИ) преподавателями кафедры иностранных языков ЮУрГГПУ. А также выявить преимущества данного подхода в сравнении с традиционными формами обучения, где зачастую практические занятия ориентированы на закрепление и повторение лекционного материала, а активные формы обучения, такие как дискуссии, круглые столы и деловые игры, форумы, тренинги и др. имеют крайне ограниченное применение [5, 6].

В связи с чем, очевидна потребность в формировании преподавательской культуры работы с инновационными технологиями, в нашем случае – учебными дебатами с поддержкой ИИ. Внедрение дебатов в процесс обучения иностранному языку позволяет минимизировать использование родной речи, задействовать все виды речевой деятельности и значительно повысить эффективность владения лексикой, обеспечивая её активное применение в мотивированной и объёмной речевой практике [1].

Дебаты с применением ИИ способствуют формированию у студентов целого комплекса умений, необходимых для уверенного владения иностранным языком, а именно: 1) понимание продолжительной монологической и диалогической речи на слух; 2) последовательный перевод; 3) поиск необходимой информации, уточнение и развитие обсуждаемой темы; 4) спонтанность речи, аргументация, выражение оценочного мнения; 5) установления эмоциональной связи с аудиторией [12].

На сегодняшний день генеративный искусственный интеллект – это огромный спектр алгоритмов и инструментов механизированного обучения, который может оперативно получать данные, выявлять определенные закономерности, оптимизировать или прогнозировать тенденции [3, 4, 7]. Для наглядности рассмотрим некоторые инструменты (сервисы) ИИ, ориентированные на организацию учебных дебатов в процессе обучения иностранному языку (таблица 1).



Таблица 1

**ИИ-решения, разработанные для организации и проведения учебных дебатов
в образовательном процессе**

Инструмент ИИ	Функционал	Преимущества
Anakin.ai. (Debate Generator)	Приложение на основе ИИ, которое позволяет создавать сценарии дебатов на различные темы	Улучшает навыки ведения дебатов, тренирует логическое мышление и уверенность в публичных выступлениях
Custom-writing.org (Debate Speech-Generator)	Генератор, который позволяет создать пример выступления с оригинальными и вдохновляющими аргументами.	Бесплатное использование, без регистрации, безлимитный
Debate Competitions	Платформа для проведения дебатов с использованием ИИ	Поддержка нескольких языков. Настраиваемые раунды
YesChat AI (Debate Maker, Debate Topic Generator)	Платформа для симуляции дебатов. Позволяет создавать виртуальных персонажей, представляющих позиции «за» и «против» по широкому кругу тем. Персонажи обладают уникальными характеристиками, мнениями и стилями.	Бесплатный ресурс. Дебатный генератор не занимает ничью сторону, а предоставляет площадку для изучения различных точек зрения и углубления понимания тем дебатов.
Opinionate.io.	Платформа для дебатов с поддержкой ИИ, которая генерирует спорные темы и логичные аргументы с обеих сторон	Интерактивное участие, обоснованный анализ аргументов
Owlift	Генератор тем для дебатов	Учитывает уровень подготовки пользователя
Typli.ai (AI Debate Generator)	Позволяет генерировать структурированные и убедительные аргументы для дебатов	Бесплатный ресурс. Подходит для групповой работы
Unifire.ai.	Генерирует аргументы и контраргументы на основе ИИ по заданной теме для целей дебатов. Имитирует реальный сценарий дебатов, позволяя пользователям участвовать в них и получать обратную связь	Оттачивает аналитические навыки, позволяя подходить к сложным проблемам с разных точек зрения, повышает эффективность за счет экономии времени

Остановимся более подробно на процессе подготовки и проведения учебных дебатов на основе ИИ. Алгоритм процедуры дебатов проходит в несколько этапов:

1. Представление различных точек зрения и тезисов для обсуждения. Тезис (аргумент) – это краткое утверждение, выражающее суть идеи или основной мысли выступления, лекции, доклада и т. д. Важно отметить, что тезис формулируется как утверждение, которое предполагает возможность противоположного мнения (контраргумента).

Так на занятиях по Практике устной и письменной речи (профиль подготовки: Иностранный язык), при обсуждении темы: «Образование», студенты обратились к Платформе Opinionate.io, которая сгенерировала темы для дискуссии в таб. 2.

**Пример сгенерированных тезисов и контраргументов платформой Opinionate.io.
для учебных дебатов на английском языке**

Тезис	Контраргумент
Роль учителя в будущем – это больше фасилитатор и наставник, чем традиционный лектор.	Учитель должен оставаться авторитетной фигурой, передающей знания и формирующей ценности.
Педагогическая практика – самый важный компонент подготовки будущего учителя.	Теоретическая подготовка, включая знание психологии, педагогики и методик преподавания, является фундаментом успешной педагогической деятельности.
Стандартизированное тестирование не является эффективным способом оценки знаний и навыков учеников.	Стандартизированное тестирование обеспечивает объективную и сопоставимую оценку успеваемости, необходимую для мониторинга системы образования.
Использование технологий виртуальной и дополненной реальности в образовании значительно повысит вовлеченность и усвоение материала.	Чрезмерное увлечение технологиями может отвлечь от сути учебного процесса и ухудшить социальные навыки учеников.
Геймификация в образовании – эффективный способ мотивации учеников и повышения их интереса к учебе.	Геймификация может привести к поверхностному усвоению знаний и потере интереса к учебе без игровых элементов.
Онлайн-образование может заменить традиционное обучение в будущем.	Онлайн-образование не может полностью заменить личное взаимодействие между учителем и учениками, необходимое для формирования социальных и эмоциональных навыков.
Школа должна активно заниматься воспитанием гражданственности и патриотизма.	Воспитание гражданственности и патриотизма должно быть ненавязчивым и уважать личные убеждения учеников.
Школьная форма способствует дисциплине и равенству.	Школьная форма ограничивает самовыражение учеников и не решает проблему социального неравенства.
Отказ от оценок в начальной школе способствует развитию у детей внутренней мотивации к учебе.	Оценки в начальной школе помогают родителям и учителям отслеживать прогресс учеников и вовремя оказывать им поддержку.
ОГЭ и ЕГЭ – необходимый инструмент для оценки качества образования.	ОГЭ и ЕГЭ ориентируют школу на натаскивание учеников на тесты, а не на развитие глубоких знаний и навыков.

2. Разделение участников на команды, каждая из которых выбирает свою позицию по обсуждаемому вопросу.

3. Установление четких правил проведения дебатов (количество участников, время выступлений, количество раундов).

4. Обсуждение темы в группах с использованием виртуальных ресурсов.

5. Заключительный анализ результатов и подведение итогов.

В качестве примера учебных дебатов с применением ИИ приведём сценарий «Геймификация в образовании – эффективный способ мотивации учеников к изучению иностранного языка», разработанный преподавателями кафедры иностранных языков. Этот формат организации обучения особенно эффективен при изучении иностранных языков, поскольку строгие правила позволяют объективно оценивать вклад каждого студента, привлекать разнообразные источники для аргументации, развивать навыки критического мышления и совершенствовать умения ведения дискуссий.

Сценарий «Геймификация в образовании – эффективный способ мотивации учеников к изучению иностранного языка».

Цель: Аргументировано обсудить эффективность геймификации в образовании, сфокусировавшись на обучении иностранным языкам, и развить навыки критического мышления и публичных выступлений у будущих учителей иностранного языка.



Участники:

Модератор: контролирует ход дебатов, следит за соблюдением регламента, представляет участников.

Команда «За»:

Утверждают, что геймификация является эффективным способом мотивации и повышения интереса к учебе.

Команда «Против»: оспаривают эффективность геймификации и предлагают альтернативные методы мотивации.

Судьи: оценивают аргументацию, логику, риторику и командную работу. (В состав судейской комиссии могут войти: преподаватели иностранного языка, приглашенные эксперты, студенты старших курсов).

Сценарий:

1. Приветствие (Модератор – 2 минуты)

Модератор приветствует участников, судей и зрителей.

Представляет тему дебатов: «Gamification in education is an effective way to motivate students to learn a foreign language».

Объясняет регламент и критерии оценки.

2. Представление позиций (Команды – по 3 минуты)

Команда «За»:

Подчеркивают, что геймификация превращает изучение иностранного языка в увлекательный процесс.

Акцентируют внимание на повышении мотивации, вовлеченности и интереса к изучению иностранного языка.

Упомянут возможности для индивидуализации обучения и развития навыков сотрудничества.

Команда «Против»:

Выражают сомнения в устойчивости мотивации, вызванной геймификацией.

Подчеркивают возможность отвлечения от основной цели обучения и фокусировки на игровых элементах.

Предлагают альтернативные методы мотивации, такие как аутентичные материалы и проектная работа.

3. Первый раунд аргументации (Команды - по 5 минут)

Команда «За»:

Argument 1: Gamification uses the motivation principles inherent in games: achieving goals, receiving rewards, competition.

E.g.: Using points, badges, leaderboards in online services for learning vocabulary (Quizlet Live, Kahoot!).

Argument 2: Gamification creates a personalized learning experience, taking into account the individual needs and pace of the student.

E.g.: Adaptive gaming platforms that adjust the difficulty of tasks depending on the student's success.

Argument 3: Gamification promotes the development of skills necessary for learning a foreign language: communication, critical thinking, problem solving.

E.g.: Using role-playing games (RPG) to simulate real-life situations of communication in a foreign language.

Команда «Против»:

Argument 1: Motivation caused by gamification may be short-term and does not lead to deep understanding of the material.

E.g.: Students focus on getting points rather than mastering grammar rules.

Argument 2: Gamification may distract from the main goal of learning and create dependence on game elements.

E.g.: Students are more interested in completing levels than in learning the language.

Argument 3: Gamification requires significant investment of time and resources for development and implementation.

E.g.: The need to create or adapt games to specific learning goals and age characteristics of students. Alternative methods, such as using authentic materials (films, music, literature), may be more effective and cost-effective.

4. Перекрестный допрос (Команды – по 3 минуты)

Команда «За» задает вопросы команде «Против»:

What specific alternative motivation methods do you propose, and how do they address the problem of low student engagement in language learning?

What evidence do you have that gamification reduces the quality of learning?

How do you plan to maintain students' interest in language learning in the long term without using gamification elements?

Команда «Против» задает вопросы команде «За»:

How will you ensure that gamification does not lead to a focus on game elements at the expense of actual language proficiency?

How will you measure the effectiveness of gamification beyond simply increasing engagement?

How do you plan to accommodate different types of learners and their learning preferences using gamification alone?

5. Второй раунд аргументации (Команды - по 4 минуты)

Команда «За»:

Отвечают на вопросы команды «Против», приводят дополнительные аргументы и примеры.

Подчеркивают, что правильное использование геймификации предполагает интеграцию игровых элементов в учебный процесс, а не замену традиционного обучения.

Приводят исследования, подтверждающие эффективность геймификации в повышении мотивации и успеваемости.

Команда «Против»:

Отвечают на вопросы команды «За», представляют контраргументы и предлагают альтернативные методы.

Подчеркивают, что аутентичные материалы, проектная работа и индивидуальный подход к ученикам могут быть более эффективными и устойчивыми способами мотивации.

Приводят примеры, когда геймификация не привела к желаемым результатам.

6. Заключительное слово (Команды – по 2 минуты)

Команда «За»:

Суммируют свои аргументы, подчеркивают преимущества геймификации в повышении мотивации, вовлеченности и интереса к изучению иностранного языка.

Призывают использовать геймификацию как эффективный инструмент в образовательном процессе.

Команда «Против»:

Суммируют свои аргументы, подчеркивают риски и ограничения геймификации.

Призывают к комплексному подходу к мотивации учеников, используя разнообразные методы, а не только геймификацию.

7. Оценка и подведение итогов (Судьи – 5–10 минут)

Совещаются и выносят решение, оценивая аргументацию, логику, риторику и командную работу каждой команды.

Объявляют результаты и дают краткие комментарии по выступлению каждой команды.

8. Завершение (Модератор – 1 минута)

Модератор благодарит участников, судей и зрителей за участие в дебатах.

Приведенный в статье пример генерации учебных дебатов на основе искусственного интеллекта наглядно демонстрирует усиление межкультурного взаимодействия и адаптацию учебный процесс под индивидуальные потребности и интересы обучающихся. Однако следует учитывать, что как любая инновационная технология, ИИ несет с собой не только возможности, но и риски. Для максимально эффективного и безопасного внедрения ИИ в образовательную среду необходим критический подход, учитывающий все аспекты его влияния на процесс обучения и его участников.

Ключ к успешному использованию ИИ в образовании лежит в балансе между инновациями и осторожностью, между автоматизацией и человеческим участием. ИИ – это инструмент,



и его эффективность зависит от того, как мы его используем. Внедрение ИИ в педагогическую практику – это процесс, требующий осторожности и постоянной рефлексии. Помните, что роль преподавателя остаётся ключевой, ведь искусственный интеллект – это всего лишь инструмент, дополняющий, но не заменяющий опыт и знания. Будущее преподавания иностранных языков заключается в способности использовать преимущества технологических достижений при сохранении самой сути межкультурного и профессионального общения.

Список источников

1. Алехина, Н. В. Цифровое образовательное пространство в современном вузе / Е. В. Калугина, Н. В. Алехина // Современные проблемы науки и образования. – 2023. – № 5. – С. 67.
2. Белоглазова, Е. В. Применение методики «Дебаты» в урочной и неурочной деятельности / Е. В. Белоглазова, Т. Ю. Крамарова. – Тольятти : Издательство фонда «Развитие через образование», 1998. – 20 с.
3. Есионова, Е. Ю. Искусственный интеллект как альтернативный ресурс для изучения иностранного языка / Е. Ю. Есионова // Гуманитарные и социальные науки. – 2019. – № 3. – С. 155–166.
4. Ивахненко, Е. Н. ChatGPT в высшем образовании и науке: угроза или ценный ресурс? / Е. Н. Ивахненко, В. С. Никольский // Высшее образование в России. – 2023. – Т. 32. – № 4. – С. 9–22.
5. Калугина, Е. В. Использование ресурсов сети Интернет для развития учебно-познавательной компетенции при обучении английскому языку / Е. В. Калугина, Е. В. Челпанова // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – 2017. – № 6. – С. 79–84.
6. Калугина, Е. В. Тьюторское сопровождение обучения иностранному языку в образовательном пространстве Челябинского государственного педагогического университета / Е. В. Калугина, Е. В. Челпанова // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – 2014. – № 1. – С. 115–123.
7. Кравцова, А. Г. ChatGPT-3: перспективы использования в обучении иностранному языку / А. Г. Кравцова // Мир науки, культуры, образования. – 2023. – № 3 (100). – С. 33–35.
8. Минеева, С. А. Полемика – диспут – дискуссия / С. А. Минеева. – Москва, 1990. – С. 22.
9. Орешина, Е. Е. Методика обучения обсуждению проблемы в форме дебатов: дис. ... канд. пед. наук / Е. Е. Орешина; Тамбовский государственный университет им. Г. Р. Державина – Тамбов, 2008. – 187 с.
10. Светенко, Т. В. Путеводитель по дебатам / Т. В. Светенко. – Москва : РОССПЭН, 2002. – 139 с.
11. Сысоев, П. В. Принципы обучения иностранному языку на основе технологий искусственного интеллекта / П. В. Сысоев // Иностранные языки в школе. – 2024. – № 3. – С. 6–17.
12. Шуйская, Ю. В. Привлечение нейросетей к проведению дебатов на иностранном языке на продвинутом этапе его изучения / Ю. В. Шуйская, Е. А. Дроздова, М. В. Мыльцева // Мир науки, культуры, образования. – 2023. – № 2 (99). – С. 216–218.
13. Щеколдина, А. В. Развитие дискуссионных умений как компонента интерактивной компетенции у студентов-регионоведов / А. В. Щеколдина. – Волгоград, 2006. – С. 2–8.
14. Hall, D. "Debate: Innovative Teaching to Enhance Critical Thinking and Communication Skills in Healthcare Profession" Internet Journal of Allied Health Sciences and Practice. – 2011. – Vol. 9. – № 3.
15. Kirkley, J. Principles For Teaching Problem Solving / J. Kirkley. – PLATO Learning. – 2003. – Pp. 2–14.
16. Zaleski, M. Using Debate in Second Language Teaching / M. Zaleski // Idebate. International Debate Education Association. – 2004. – Vol. 1. – Issue 2. – Pp. 32–41.

Информация об авторах

Е. В. Калугина – кандидат педагогических наук, доцент;
Н. В. Алехина – кандидат педагогических наук, доцент;
Л. С. Носова – кандидат педагогических наук, доцент;
Н. Е. Почиталкина – кандидат филологических наук, доцент.

Статья поступила в редакцию 01.10.2025; одобрена после рецензирования 03.11.2025; принята к публикации 10.11.2025.