

**Практически задачи за интегриране на изкуствен интелект
в обучението на бъдещи учители по английски език**
Анелия Кременска

**Integrating artificial intelligence in pre-service teacher training –
practical tasks for teachers of English as a foreign language**
Anelly Kremenska

Abstract:

The rapid introduction of artificial intelligence (AI) in all aspects of everyday life, including education, imposes a strong demand for adequate and timely training of the teachers to use it efficiently and ethically in their practice. This article focus is on practical tasks for pre-service teacher training in introducing AI in teaching English as a foreign language. The tasks are designed as part of the core discipline 'Information and communication technologies in teaching English as a foreign language and working in a digital environment'. They aim at development of digital literacy, updated by integrating AI in the following areas: searching and evaluation of information resources, designing activities and lesson plans, designing multimodal teaching resources, implementing interactivity and game-based learning, and upgrading assessment.

Keywords: AI in teacher training, digital literacy, AI in FLT

For contacts: Assoc. Prof. Dipl. Eng. Anelly Kremenska, PhD, Sofia University "St. Kl. Ohridski", akremenska@uni-sofia.bg

ВЪВЕДЕНИЕ

В пост-ковидната образователна среда, където дигитализацията се наложи като естествена част от образованието, развитието на дигитална компетентност на бъдещите учители оказва водещо влияние при цялостната подготовка на учителите. В същото време, динамичното навлизане на изкуствения интелект (ИИ), и в частност на големите езикови модели (LMS), в образованието поставят сериозно предизвикателство за ефективно и адекватно използване на тези нови технологии в образователния процес. Това налага своевременна адаптация на дисциплините свързани с развиване на дигитална компетентност по посока на интегриране на ИИ, с ясно осмисляне както на предимствата, така и на потенциалните затруднения, които той носи.

Настоящата статия представя пилотно осъвременяване на практически задачи като част от задължителната дисциплина „Информационни и комуникационни технологии в обучението по английски език и работа в дигитална среда“ (ИКТ в ОЕЗ) за студенти от бинарните специалности „Биология и английски език“ и „Химия и английски език“ на Софийския университет „Св. Кл. Охридски“.

ПЕДАГОГИЧЕСКИ ДИЗАЙН ЗА ИНТЕГРИРАНЕ НА ИИ

Дисциплината е ориентирана към развиване на практически умения, като в основата ѝ са залегнали насоките на ЕК за развитие на компетентности при бъдещи учители [1]. Програмата се състои от теоретична (8 теми) и практическа част (5 задачи) [2]. След проведена анкета за самооценка на нивото на дигитална компетентност в началото на академичната 2025/2026 се установи, че студентите смятат че се справят с базови дигитални умения (напр. управление на файлове,

онлайн комуникация), но при специфичните умения, свързани с ИИ (етични аспекти, критична оценка и генериране на материали) самооценката е значително по-ниска. В резултат на този анализ, беше въведена теоретична тема за ИИ и бяха адаптирани практическите задачи по дисциплината.

Всяка от задачите се състои от: указания (цел, описание, връзка с елемент на дигиталната компетентност, време за изпълнение, очаквани продукти); етапи на работа; помощни материали (работни листове, конкретни ресурси за всеки от етапите на работа), пример (със запитвания (prompts) за използване на ИИ), критерии за оценка [3]. Добавена е и бланка за обратна връзка за евентуални затруднения при използване на ИИ при изпълнението на всяка задача, както и в края на обучението - рефлексия за цялостно мнение. За надграждане с ИИ бяха използвани аспектите на дигиталната компетентност (табл. 1).

Нека разгледаме задачите, обобщени в табл. 1, с фокус върху интегрирането на ИИ при всяка от тях.

Задача 1 е насочена към развиване на умения за търсене, подбор и критична оценка на дигитални ресурси за обучение по английски език, в съответствие с група компетентности „Дигитални ресурси“ [1], „Учебна програма и оценяване“ и „Педагогика“ [4]. Целта е студентите да могат да намират надеждни източници, да обобщават информация и да я адаптират към конкретна учебна ситуация. Интегрирането на ИИ отговаря на компетентности на ниво „Задълбочено познание“ и „Създаване на знание“ [4], включва осмисляне на възможностите му за търсене и обобщаване на информация, структуриране на запитване (prompt engineering), оценка на резултата. Критериите включват съответствие на избрания ресурс с учебните цели, качеството и достоверността на информацията. По този начин се въвеждат както основни понятия за ИИ в практическата работа (видове ИИ, халюцинация, запитване), така и се развива критична дигитална грамотност чрез рефлексия върху ограниченията на ИИ.

Втората задача включва компетентности за създаване на дигитални учебни материали, групи „Дигитални ресурси“ и „Преподаване и учене“ [1] и „Педагогика“ и „ИКТ“ [4], с фокус върху съдържание и дизайн за постигане на дадени учебни цели [5, 6]. Очакваният продукт е функционален работен лист, ергономичен и педагогически обоснован, адаптируем за представяне с различни медии (дигитално и на хартиен носител). Ролята на ИИ е в подкрепа на генериране и редактиране на съдържание. Критериите са насочени към съответствие с учебния контекст, визуализация (цветове, шрифтове, качество на изображенията) и баланс (текст - изображение), логическа последователност и яснота на инструкциите. Включени са и такива за критично редактиране на генериран текст и изображение, за гарантиране както на коректност на съдържанието, така и на адекватността му спрямо конкретната учебна ситуация.

Уменията за създаване и оценяване на мултимедийни учебни материали, отразяващи спецификата на обучението по английски език, са основната цел на третата задача - групи компетентности „Обучение и учене“, „Овластяване на обучаемите“ [1], „Педагогика“ и „Организация и администрация“ [4]. Бъдещите учители разработват педагогически обоснован мултимедийен продукт, с подходящ сценарий, за активно ангажиране на учениците [5]. Акцентът е върху адекватното съчетаване на различни модалности - звук, текст, изображение, движещо се

изображение, както и върху избора на подходяща технология за създаването и представянето им. ИИ се прилага за създаване на сценарии, генериране на аудио или видео (чрез синтез на реч и текст-към-видео/аудио технологии), за редакция на съдържание. Анализира се качеството на генерираните материали, като се идентифицират силни и слаби страни, с което се развиват умения за поддържане на обучителна стойност на материалите. В допълнение към основните критерии са заложили и такива за подходяща продължителност, скорост на говорене (според нивото по Общоевропейската езикова рамка [7]).

Задачата за оценяване е пряко свързана с компетентности от група „Оценяване“ [1] и „Учебен план и оценяване“ [4], с фокус върху разработването на дигитално подпомогнати инструменти, които са надеждни и съобразени с целите на обучението [6], включително автоматизирани тестове и интерактивни формати. ИИ се използва за генериране на въпроси, дистрактори и допълнително съдържание, както и за редакция на писмен текст на английски език (напр. проверка на езикова коректност, структура, регистър). Така се осигурява развиване на умения за използване на технологии за анализ на резултати и подобряване на обучението. Критериите отчитат уменията за критична оценка и подбор на модалности и технологии, адекватно интегриране на обратна връзка и индивидуализация на обучението (викторини, анкети).

Петата задача надгражда постигнатото от предходните, като целта е разработване на игри, комплексни интерактивни или проектно-базирани дейности, [5, 6, 8], в съответствие с посочените в предходната задача групи компетентности. Очакваният продукт е интерактивна или състезателна задача, съобразена с дадения учебен контекст (ниво, тема, цели), която да използва подходящ учебен материал и да прилага адекватни технологии за повишаване на ангажираността. ИИ се включва в генерирането и редакцията на педагогически сценарии, създаване на истории (storytelling), инструкции за игрови елементи (gamification, game-based learning) [2], в съответствие с по-високи нива на компетентности от групата „Създаване на знание“ [4]. Критериите включват подбор на съдържание, логическа и педагогическа последователност, степен на интерактивност, ясни указания за учителя и за учениците. Тази задача предлага възможност за по-свободен избор на педагогически дизайн и технологии, с което се дава поле за творчество и експериментиране с различни иновативни идеи, техники и технологии за реализиране на атрактивни, ефективни и включващи всички ученици учебни дейности (инклузивно образование).

Апробирането на така адаптираните задачи беше проведено през зимния семестър на академичната 2025/26, като са събрани данни за представянето на студентите и тяхното мнение. Анализът на данните предстои, като в резултат от него ще бъдат предложени трайни промени в учебната програма на дисциплината за включване на ИИ като интегрална част от обучението. Бъдещата работа включва и мониторинг на развитието на ИИ компетентност чрез проследяване на същите студенти в дисциплините Методика на обучението по английски език и Хоспитиране по методика на обучението по английски език, с което да се гарантира устойчивост и ефективност на обучението.

**ЧЕТВЪРТА НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКА КОНФЕРЕНЦИЯ С МЕЖДУНАРОДНО УЧАСТИЕ
„ДИГИТАЛНА ТРАНСФОРМАЦИЯ НА ОБРАЗОВАНИЕТО –
ПРОБЛЕМИ И РЕШЕНИЯ“**

Табл. 1 Задачи за практическа работа по ИКТ в ОЕЗ с интегриране на ИИ

		Цел (компетентности)	Критерии	Интегриране на ИИ
1	Информационен ресурс	<ul style="list-style-type: none"> - Търсене и оценяване на инф. ресурси с търсещи машини и ИИ; - Обобщаване на получената информация; - Анализиране на ефективността на търсенето 	<ul style="list-style-type: none"> - Избор на ресурс според учебната ситуация и критериите за качество; - Проверка за халюцинации и автентичност. 	<ul style="list-style-type: none"> - Проверка за халюцинации и автентичност - Бележки по използването на ИИ (затруднения)
2	Работен лист	<ul style="list-style-type: none"> - Избор на учебен материал; - Комбиниране на текст и изображение; - Ергономичност; - Дизайн в съответствие с медията/ представяне на хартия и електронно; - Създаване на инструкции за учители и ученици. 	<ul style="list-style-type: none"> - Съответствие на вида и броя задачи с конкретния контекст (тема, ниво); - Съответствие с изискванията за съдържание; - Балансирано използване на текст и изображение, „бяло пространство“ и когнитивно натоварване; - Подходящ избор на цветове, размери, качество на изображението. 	<ul style="list-style-type: none"> - Избор на подходяща ИИ платформа за генериране/ редакция на текст и изображение; - Указания за учениците и учителите.
3	Мултимедия материал (аудио/видео)	<ul style="list-style-type: none"> - Прилагане на критерии за мултимедия материал за обучение по английски език; - Дизайн, избор на медия и модалност; - Избор на подходящи техно-логии за планиране, изпълнение и представяне; - Даване на указания на учителите и учениците; - Оценяване и редактиране на генерирани с ИИ материали. 	<ul style="list-style-type: none"> - Съответствие с учебния контекст (тема, ниво); - Съответствие с изискванията за съдържание (брой сцени, възможност за споделяне и др.) - Избор на подходящи, различни платформи за представяне, вкл. с интегриран ИИ; - Сценарий и история; - Качество на звука и изображенията; - Продължителност и скорост на говорене; - Възможност за представяне с различни технически средства. 	<ul style="list-style-type: none"> - Избор на подходяща ИИ платформа/и за сценарий, генериране на аудио или видео; - Указания за учениците и учителите.
4	Задача за оценяване	<ul style="list-style-type: none"> - Подходящи елементи за оценяване към всяка от задачите в работния лист - Създаване на въпроси от вида множествен избор с помощта на ИИ - Реализиране на оценяването с различни видове софтуер 	<ul style="list-style-type: none"> - Съответствие на вида и броя задачи; - Избор на подходящи платформи за представяне, вкл. с ИИ; - Текст, аудио, видео, графики, изображение, където е подходящо; - Обратна връзка (анкети, викторини, гласуване). 	<ul style="list-style-type: none"> - ИИ за генериране на въпроси по критерии, на дистрактори, на изображения и др. съдържание; - ИИ за редакция на текст на чужд език, генериране на идеи и даване на обратна връзка по критерии.

		Цел (компетентности)	Критерии	Интегриране на ИИ
5	Интерактивна дейност, игра, проектно-базирана дейност	Създаване на комплексна интерактивна или състезателна задача за конкретен контекст .	- Подбор на учебен материал; - Избор на технология, вкл. ИИ за създаване на инструкции, история и сценарий; - Интерактивност (където е приложимо).	- Избор на подходяща ИИ платформа/и за генериране и редакция на педагогически сценарий; - Указания за учениците и учителите.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Потенциалът на ИИ за обучение е значителен, като познаването както на възможностите, така и на рисковете при прилагането му е от съществено значение. Като част от дигиталната компетентност, умението за използване на ИИ в практиката на учителя по английски език е ключов фактор за съвременно преподаване и подходяща подготовка за реалностите в образователната среда, и за всички сфери на живота. Създаването на условия за запознаване с този потенциал и целенасочената практическа подготовка са съществен елемент от обучението на бъдещи учители.

ЛИТЕРАТУРА

1. European Commission. *European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu)*. (2017). <http://europa.eu/!gt63ch>. https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en. (достъпено на 9.02.2026)
2. Кременска, А. (2021). Информационни и комуникационни технологии в обучението по английски език и работа в дигитална среда. УИ „Св. Климент Охридски“, София, с. 288 ISBN 978-954-07-5272-3
3. Кременска, А. (2026). Практически задачи по ИКТ в обучението по английски език и работа в дигитална среда, с интегриране на изкуствен интелект. БГ Печат, София, с. 102 ISBN 978-954-2987-81-9
4. UNESCO. (2018). *ICT Competency Framework for Teachers (ICT-CFT)*. Version 3, 2026. UNESCO, Paris, pp 68. ISBN 978-92-3-100285-4. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265721>
5. V. Slavov, R. García-Vidal, K. Yotovska, A. Asenova (2023) ATTITUDES OF PRE-SERVICE BIOLOGY TEACHERS TOWARDS THE APPLICATION OF CHATGPT IN THE UNIVERSITY LEARNING PROCESS, ICERI2023 Proceedings, pp. 1612-1621.
6. Sofronieva, E., Beleva, C., Georgieva, G. (2025 a). Use of Artificial Intelligence in Foreign Language Teaching. *Pedagogica - Pedagogy*, 1s, 46–64 . <https://doi.org/10.53656/ped2025-1s.03> (достъпено на 10.03.2026)
7. Общоевропейска езикова рамка: Council of Europe. Common European Framework of Reference for Languages. <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/cefr-descriptors>
8. Господинова, Ц. (2022). Апробиране на инструменти и дейности в обучение по английски език от разстояние в електронна среда с интерактивни методи на обучение. Годишник Чужди езици и култури, бр. 3/2022, стр. 77-86. Нов български университет, София.