

УДК 378.147

**А. В. Маркова, А. А. Утробина,**  
факультет экономики, менеджмента, сервиса и туризма,  
Омский государственный педагогический университет  
Научный руководитель: канд. экон. наук, доц. Н. В. Черноножкина

## **Применение искусственного интеллекта в игровых технологиях на учебных занятиях по экономике и английскому языку**

**Аннотация.** Статья посвящена применению искусственного интеллекта в игровых технологиях при обучении экономике и английскому языку. В работе рассматриваются понятие игровых технологий и их виды. Отмечена роль геймификации и интеграции искусственного интеллекта в образовательную среду. В статье приведены примеры использования игр с элементами искусственного интеллекта и результаты опроса преподавателей и студентов Омского государственного педагогического университета (ОмГПУ).

**Ключевые слова:** искусственный интеллект, игровые технологии, геймификация, цифровизация образования.

**С**овременная педагогика всё чаще обращается к цифровым инструментам, среди которых особое место занимают игровые технологии. Они направлены на активизацию познавательной деятельности, развитие критического мышления и повышение мотивации обучающихся. Интеграция искусственного интеллекта в игровое обучение открывает новые возможности для индивидуализации процесса обучения, адаптации заданий и автоматической обратной связи.

Под игровыми технологиями понимается совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр [1]. Спектр целевых ориентаций игровых технологий включает в себя следующие: дидактические, воспитывающие, развивающие и социализирующие. Исторически игры возникли как средство социализации и обучения через подражание и соревнование. В XX в. игровой метод активно развивался в педагогике и бизнес-образовании. Сегодня игровое обучение — одно из ведущих направлений геймификации образования.

Геймификация признана приоритетным направлением развития образования, так как позволяет сочетать развлекательный и познавательный аспекты. С применением искусственного интеллекта она приобретает новые функции: автоматическую оценку ответов, подбор заданий по уровню сложности, анализ активности учащихся. Искусственный интеллект может выступать как виртуальный настав-

ник, игровой персонаж или как система адаптации сценария, реагирующая на действия студента.

Одним из примеров применения искусственного интеллекта в преподавании экономики является интерактивная игра «Бизнес-Имитатор», которую мы сгенерировали с помощью нейросети GigaChat. Она погружает школьников в мир предпринимательства, предлагая управлять своим бизнесом в условиях жесткой конкуренции. Игроки используют подсказки искусственного интеллекта, чтобы прогнозировать рынки, рационально распределять капитал и снижать риски. Игра построена на принципе непредсказуемости и необходимости оперативного принятия стратегических решений. На уроках английского языка эффективным примером использования искусственного интеллекта может служить платформа Second Life, которая позволяет пользователям взаимодействовать на английском языке. NPC (персонажи, управляемые программой) могут предоставлять обратную связь по произношению и грамматике. Виртуальные миры данной платформы способствуют кросскультурному общению, позволяя школьникам практиковать язык с учащимися со всего мира [2].

С целью изучения отношения к интеграции искусственного интеллекта и игровых технологий в образовательный процесс был проведен опрос среди 48 выпускников и преподавателей ОмГПУ, участие приняли представители факультетов иностранных языков и экономики. Большинство респондентов (78 %) хорошо знакомы с технологиями

искусственного интеллекта, а 34,5 % уже сталкивались с применением игровых технологий с его элементами. Среди опрошенных 78 % отметили, что игры с элементами искусственного интеллекта способны повысить интерес школьников к изучению экономики и английского языка. К преимуществам респонденты отнесли: повышение мотивации, развитие критического мышления и закрепление теории через игру. Среди рисков чаще всего упоминались зависимость от технологий и поверхностное усвоение материала. Большинство участников (84 %) считают, что искусственный интеллект может эффективно дополнять традиционное обучение, при этом 35 % уже применяют подобные решения, создавая интерактивные задания и презентации. Основными препятствиями остаются

недостаток знаний (отметили 86 % респондентов) и нехватка времени (54 %). Респонденты подчеркнули, что успешное внедрение искусственного интеллекта в игровое обучение требует повышения цифровой грамотности педагогов и методической поддержки.

Игровые технологии с применением искусственного интеллекта открывают перед образованием новые перспективы. Они позволяют объединить познавательную активность, творчество и аналитику, делая процесс обучения более персонализированным и эффективным. На уроках экономики и английского языка такие технологии способствуют формированию не только предметных знаний, но и универсальных компетенций XXI в.

1. Игровые технологии в образовательном процессе // Справочник : образовательный портал. — 2025. — 20 мая. — URL: [https://spravochnick.ru/pedagogika/igrovye\\_tehnologii\\_v\\_obrazovatelnom\\_processe/](https://spravochnick.ru/pedagogika/igrovye_tehnologii_v_obrazovatelnom_processe/) (дата обращения: 15.09.2025).
2. Чурилова Л. А. Обучение английскому языку через игры: роль искусственного интеллекта в геймификации // Время науки. — 2025. — № 2–2. — С. 68–71. — Электрон. версия. — URL: [https://tspu.ru/fb/VN/2025%D0%92%D0%9D\\_%E2%84%962.2\\_2025/68/index.html#zoom=z](https://tspu.ru/fb/VN/2025%D0%92%D0%9D_%E2%84%962.2_2025/68/index.html#zoom=z) (дата обращения: 10.10.2025).