

ВАЙБ-КОДИНГ КАК ИНСТРУМЕНТ ЦИФРОВОЙ ПЕДАГОГИКИ: ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ И МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ

Азизхон Боситхонович РАХМОНОВ

*Доктор педагогических наук, профессор
Узбекский государственный университет мировых языков*

Аннотация. *Статья рассматривает феномен вайб-кодинга как перспективный инструмент цифровой педагогики. Показано, что вайб-кодинг, развившийся из метода генерации кода на основе естественно-языковых инструкций, приобретает новое значение в образовательной среде, позволяя педагогу управлять эмоционально-коммуникационной атмосферой и создавать цифровые продукты без специальных технических знаний. Анализируются механизм реализации, педагогический потенциал и сферы применения вайб-кодинга в современном образовании.*

Ключевые слова. *вайб-кодинг, цифровая педагогика, искусственный интеллект, цифровые инструменты, прототипирование, интерактивные модули, педагогические технологии, цифровая компетентность.*

В условиях стремительной цифровизации образования и повышенной восприимчивости студентов к визуально-эмоциональным форматам коммуникации особое значение приобретает феномен «вайб-кодинга» – способности педагога сознательно управлять эмоционально-коммуникационной атмосферой учебного процесса.

Вайб-кодинг (vibe-coding, автор – Андрей Карпатый) – метод программирования, при котором разработчик описывает задачи на естественном языке, а ИИ генерирует соответствующий код [1, с. 556]. Несмотря на различные ограничения как подход к работе с программированием, вайб-кодинг запустил популяризацию различных активностей с приставкой «вайб» [2, с. 28].

Феномен вайб-кодинга в образовательном контексте выходит за рамки его первоначального значения как способа взаимодействия разработчика с искусственным интеллектом. Несмотря на технические ограничения метода, сам термин стал катализатором для формирования нового уклада коммуникационных практик, основанных на управлении эмоционально-смысловой атмосферой. В условиях цифровизации образования эта трансформация приобретает особую значимость: педагоги осваивают новые способы влияния на восприятие и вовлечённость студентов, активно интегрируя элементы «вайб-подходов» в педагогическое взаимодействие.

Вайб-кодинг позволяет преподавателям генерировать код с помощью интуитивно понятных диалоговых подсказок, смещая фокус с технических ограничений на педагогические цели и отдавая приоритет быстрому прототипированию и итеративному совершенствованию [3, с. 3].

Использование вайб-кодинга в педагогической практике демонстрирует переход от традиционно сложных технических процедур к более доступной,



интуитивной форме взаимодействия с цифровыми инструментами. Возможность генерировать код через диалоговые подсказки позволяет преподавателю сосредоточиться не на техническом исполнении, а на образовательной задаче, повышая скорость создания цифровых решений и обеспечивая гибкость их дальнейшего совершенствования. Следовательно, вайб-кодинг становится важным ресурсом для педагогов, стремящихся оперативно адаптировать учебный процесс к современным требованиям и развивать цифровую среду обучения в соответствии с актуальными методическими запросами.

Механизм написания вайб-кодинга представляет собой последовательность действий, в рамках которой педагог использует естественно-языковые инструкции для генерации программного кода посредством систем искусственного интеллекта. Его структура включает ряд взаимосвязанных этапов:

1. Постановка педагогической задачи

На начальном этапе преподаватель формулирует цель цифрового продукта (тест, симулятор, упражнение, визуализатор данных), определяя функциональные и дидактические требования. Формулировка производится в естественном языке, без необходимости владения программированием.

2. Конструирование диалоговой подсказки (prompt design)

Педагог формирует детализированное текстовое описание, включающее: назначение инструмента, параметры задания, логику взаимодействия пользователя и системы, желаемый формат вывода (HTML, JS, Python и др.).

Данный этап является ключевым, поскольку качество подсказки определяет корректность генерируемого кода.

3. Генерация кода искусственным интеллектом

ИИ-инструмент интерпретирует текстовые инструкции, выделяет смысловые связи и преобразует их в программную структуру. Генерация кода осуществляется на основе языковых моделей, обученных на больших корпусах данных.

4. Первичное тестирование и анализ результата

Педагог проверяет функциональность созданного цифрового продукта, корректность работы алгоритмов, соответствие поставленной учебной задаче. На этом этапе выявляются технические и методические несоответствия.

5. Итеративное уточнение и доработка

Путём дополнительных подсказок и корректировок педагог вносит изменения в структуру кода, внешний вид интерфейса и логику работы программы. Итеративность – фундаментальная характеристика вайб-кодинга, формирующая циклический процесс совершенствования.

6. Интеграция в педагогическую практику

На завершающем этапе цифровой продукт внедряется в урок, методический комплекс, исследовательскую работу или административную деятельность. В дальнейшем возможна адаптация под разные уровни обучающихся и локальный контекст.

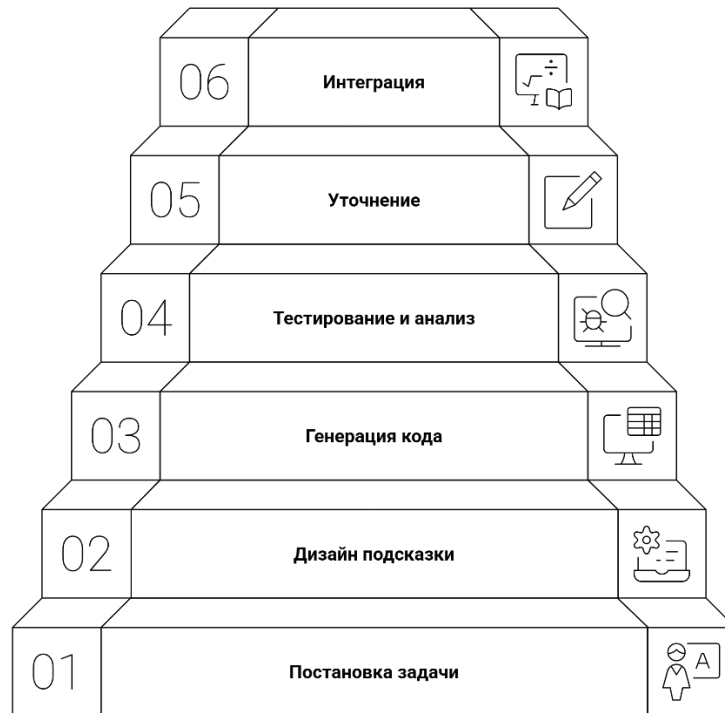


Рис. 1. Механизм реализации вайб-кодинга в педагогической деятельности

Таким образом, механизм написания вайб-кодинга представляет собой гибридный процесс, в котором сочетаются педагогическая рефлексия, дизайн естественно-языковых инструкций и автоматизированная генерация программного кода. Этот процесс позволяет педагогу не только создавать цифровые решения, но и развивать собственную цифровую компетентность, интегрируя ИИ-инструменты в образовательную систему.

Для уточнения практического потенциала вайб-кодинга в деятельности современного педагога представим основные виды цифровых продуктов, которые могут быть созданы с использованием данного подхода, а также соответствующие сферы их применения. Обобщённые данные приведены в таблице ниже.

Таблица №1.

Основные продукты вайб-кодинга и сферы их применения в педагогической деятельности

Продукты, создаваемые с помощью вайб-кодинга	Сфера педагогической деятельности	Характер применения
Интерактивные учебные модули	Учебный процесс	Разработка цифровых заданий, тестов, модулей и их адаптация под уровень обучающихся
Прототипы образовательных игр и тренажёров	Учебный и методический процесс	Создание игровых форм обучения, повышение мотивации и вовлечённости студентов



Автоматизированные инструменты контроля и анализа	Учебный и административный процесс	Обработка данных, визуализация результатов, формирование аналитических отчётов
Цифровые помощники и чат-боты	Учебный и организационный процесс	Обеспечение консультативной поддержки, упрощение коммуникации, расширение доступа к информации
Методические цифровые материалы (симуляторы, сценарии, задачи)	Методическая деятельность	Разработка педагогических сценариев и инструментов моделирования учебных ситуаций
Исследовательские инструменты и панели анализа данных	Научно-исследовательская деятельность	Конструирование цифровых инструментов для педагогических исследований и экспериментальных работ

Представленные данные демонстрируют, что применение вайб-кодинга охватывает широкий спектр педагогических задач – от разработки учебных материалов до решения аналитических и организационных функций. Возможность генерации цифровых инструментов на основе естественно-языковых запросов позволяет педагогам существенно расширять собственный профессиональный инструментарий, повышая эффективность обучения и оптимизируя процессы взаимодействия со студентами. Таким образом, вайб-кодинг выступает не только технологической инновацией, но и значимым фактором развития цифровой педагогической компетентности.

Феномен вайб-кодинга в образовательной среде приобретает новое концептуальное значение, выходящее за пределы первоначального технического понимания как метода генерации программного кода на основе естественно-языковых инструкций. В условиях стремительной цифровизации и изменения моделей восприятия информации у обучающихся вайб-кодинг трансформируется в комплексный педагогический инструмент, обеспечивающий управление эмоционально-коммуникационной атмосферой и создание цифровых образовательных продуктов без необходимости глубоких знаний программирования.

Использование вайб-кодинга позволяет педагогам эффективно смещать фокус с технических операций на решение дидактических задач, ускоряя разработку интерактивных модулей, образовательных игр, аналитических инструментов и цифровых помощников. Особую значимость приобретает возможность быстрого прототипирования и итеративного улучшения цифровых решений, что обеспечивает гибкость педагогического процесса и адаптацию учебных материалов к уровню и потребностям студентов.

Разработанный механизм реализации вайб-кодинга демонстрирует, что успешное применение данного подхода опирается на сочетание педагогической рефлексии, качественного проектирования естественно-языковых подсказок и автоматизированной генерации кода средствами искусственного интеллекта.

Итеративный характер процесса способствует формированию цифровой компетентности педагогов и повышению уровня их готовности к работе в условиях цифровой образовательной среды.

Данные, представленные в таблице основных продуктов вайб-кодинга и сфер их применения, подтверждают, что данный подход охватывает широкий спектр профессиональных задач: от учебно-методической деятельности до научных и административных процессов. Возможность разработки цифровых инструментов на основе естественно-языковых запросов значительно расширяет профессиональный инструментарий педагога, оптимизирует организационные процедуры и способствует повышению эффективности преподавания.

В целом, вайб-кодинг следует рассматривать как перспективное направление развития цифровой педагогической практики, ориентированное на создание гибких, адаптивных и эмоционально насыщенных форм взаимодействия со студентами. Он интегрирует технологические и коммуникативные аспекты профессиональной деятельности, становясь значимым фактором модернизации современного образования и формирования новой педагогической культуры цифровой эпохи.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Gadde A. Democratizing software engineering through generative ai and vibe coding: The evolution of no-code development //Journal of Computer Science and Technology Studies. – 2025. – Т. 7. – №. 4. – С. 556-572.
2. Мухаметов Д. Р. Политический вайб-маркетинг: возможности искусственного интеллекта для продвижения образа будущего //Известия Тульского государственного университета. Гуманитарные науки. – 2025. – №. 3. – С. 27-33.
3. Chow M., Ng O. From technology adopters to creators: Leveraging AI-assisted vibe coding to transform clinical teaching and learning //Medical Teacher. – 2025. – С. 1-3.