

в материалы игры), так и в случае необходимости заменять ее на другую. Вопросы викторины можно упростить, предложив варианты ответов или иные подсказки, либо усложнить, сделав их открытыми. Как уже говорилось выше, содержание викторины может меняться и с помощью добавления файлов мультимедиа-изображений, а также видео и звуков, что облегчает восприятие содержания и делает игру более увлекательной и динамичной. Что касается способов проведения, то в “Jeopardy”, как уже отмечалось выше, может участвовать разное количество команд или даже индивидуальных игроков в зависимости от размера учебной группы.

С нашей точки зрения, при проведении интеллектуальных игр в формате викторины решается ряд задач, среди которых можно выделить следующие: совершенствование знаний, умений и навыков, полученных на занятиях по иностранному языку; проверка уровня знаний обучающихся без свойственного привычным формам тестирования психологического напряжения; повышение учебной мотивации и интереса к изучению иностранного языка, а также дисциплины специализации; расширение кругозора обучающихся; развитие критического мышления, логики, внимания, памяти, сообразительности.

Ю. А. КУРОЧКИНА, А. Ф. МУХАМАДЬЯРОВА

Россия, Казань, К(П)ФУ

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В ОБУЧЕНИИ ЯЗЫКАМ: “QUICK, DRAW!” – ИГРА, КОТОРАЯ УЧИТ

В современном образовании каждый педагог озадачен сложностью поиска интересных, современных разработок для конструирования урока. Однако, какими характеристиками должен обладать «урок», чтобы соответствовать требованиям времени?

Если рассматривать данный процесс в стратификации учитель, ученик, урок, то все эти уровни должны состоять из примерно одинаковых компонентов. На сегодняшний день все составляющие образования концентрируют свое внимание на особенностях обучающихся. Рассмотрим основные черты «современного ученика».

Во-первых, отметим всем известный факт, что обучающиеся имеют «клиповое мышление». Под этим подразумевается способность быстро воспринимать информацию и хорошо решать задачи в короткий срок, что нельзя сказать о долгосрочных проектах, которые нуждаются в кропотливой обработке большого количества данных. Во-вторых, современного ребенка мы не можем представить без гаджета, так как там его мир и его

жизнь, которая существует смежно с реальностью. В-третьих, современные дети умеют отлично следить за временем, им важно, чтобы задача принесла за короткий срок, как можно больше результата.

Стоит уделить внимание тем качествам, которые делают учителя по-настоящему «современным». Это человек, который всегда стремится к самообразованию, ему интересно познавать неизведанное, расширять методический инструментарий, открывать что-то новое. На сегодняшний день данный вопрос, по большей части, касается современных технологий. Учитель, который хочет, чтобы на его урок приходили с удовольствием, научится совмещать полезное с приятным. Помимо этого, преподаватель нового поколения всегда идет в ногу со временем, можно сказать, он «на одной волне» с учениками. Такой педагог не только разбирается в современных трендах и тенденциях, но и рассказывает о том, чего ученики, возможно, сами не знали. Именно это приводит к тому, что возрастает авторитетность среди остальных преподавателей.

Суммируя вышесказанное, можно определить, каким должен быть урок сегодняшнего времени. Во-первых, занятие – это не просто передача информации, это интерактивный процесс, в котором ученик активный участник, поэтому урок должен быть динамичным, с чередованием различных видов деятельности с интеграцией современных технологий. Во-вторых, инновационный урок должен давать реальные навыки, которые действительно могут пригодиться в жизни. Ребенок учится не только теории, но и тому, как можно применять знания на практике, т. к. цель образования – не просто запомнить информацию, а уметь использовать ее в реальном мире.

Подробно рассмотрев основные требования к уроку, мы выделили особенности, которые должны присутствовать в любой деятельности во время урока – это быстрота и качество. С такими задачами может справиться игра, которая впишется в любое занятие по иностранному языку – ее название “Quick, draw!”. Рассмотрим подробнее ее функционал и возможности применения.

“Quick, draw!” – это онлайн-игра, созданная Google, которая использует искусственный интеллект для распознавания рисунков, созданных пользователями. Игра получила мировое признание благодаря своей увлекательности и оригинальности, а также уникальному подходу к обучению и взаимодействию с искусственным интеллектом. Она позволяет пользователю рисовать простые изображения на основе предложенных слов, в то время как система пытается угадать, что изображено.

Использовать данную программу в обучении очень просто, а главное – интересно. Как показывает практика, визуализация является одним из самых эффективных способов запоминания новой информации. Когда учащийся рисует что-либо, связанное со словом, формируется ассоциация, ко-

торая помогает укрепить материал в памяти. Именно так развивается ассоциативное мышление, которое способствует улучшению понимания и усвоению языка. Кроме того, Quick, draw! помогает усваивать базовую лексику на разных языках в игровой форме. Ученик может тренировать таким образом не только произношение, но и письменные навыки, рисуя и угадывая слова на иностранном языке. Данная игра может стать отличным помощником в геймификации обучения для каждого педагога, что значительно повысит мотивацию учеников. Главное преимущество данного сервиса заключается в простоте использования и доступности, что очень важно при планировании занятия.

В данном инструменте есть свои ограничения и возможные недостатки конкретно для образовательной части. Во-первых, отсутствует полноценный языковой контекст – т. е. игра фокусируется на разных словах, без глубокого погружения в грамматику, синтаксис или более сложные языковые конструкции, что ограничивает возможность использования сайта для тренировки на продвинутом уровне изучения иностранного языка. Во-вторых, ограниченный набор слов может стать проблемой, если целью учащегося является изучение более специфической лексики. В-третьих, отсутствует возможность выбора темы, что может стать ограничением при изучении каких-либо конкретных лексических аспектов.

Рассмотрим подробнее, как можно использовать данный инструмент на занятиях по иностранному языку.

Ученики могут разделиться по мини-командам и использовать смартфоны для игры. Один человек отвечает за перевод неизвестных слов, другой за рисование, затем они меняются ролями. После этого из полученных картинок каждый рисует у себя в тетради изображение-историю и на основании рисунка придумывает рассказ, который в дальнейшем может презентовать всему классу.

Следующий вариант использования заключается в том, что ученики централизованно рисуют на общем экране или компьютере, а затем каждый описывает то или иное полученное изображение. Например, если нарисовали *собаку*, они могут сказать: *This is a dog. It is brown and small. It is playing with a ball.* Помимо этого, можно тренировать грамматические конструкции, например, если студенты изучают Continuous Tense, они могут сказать: *The dog is running in the park.* Или если они изучают прошедшее время, они могут описывать, что происходило раньше: *Yesterday, the dog was playing with a ball.* Вариаций использования имеется большое количество, важно применить фантазию.

Еще один вариант также является интересным и увлекательным. Обучающимся на дом дается задание поиграть в игру и результаты прислать учителю. На следующее занятие учитель демонстрирует картинки и ребята

должны назвать, что изображено на экране. В данном случае это можно прикрепить к изучению какой-либо темы, т. е. объяснить ребятам, чтобы они просто рисовали рисунки, независимо от того, что им задано было нарисовать искусственным интеллектом.

Следующая альтернатива – это создать сказку или диалог на основе нарисованных изображений. Можно работать в группах, в парах или индивидуально. Важно, чтобы все слова были использованы во время рассказа. Таким образом, истории получатся необычными, иногда смешными, а главное, это тренирует письменную и устную речь.

Подводя итог, можно сказать, что “Quick, draw!” представляет собой уникальный и эффективный инструмент для изучения иностранных языков. Данная игра, основанная на искусственном интеллекте, позволяет не только развлекать обучающихся, но и обучать. Визуализация, ассоциативное мышление и элемент игры становятся мощными катализаторами для усвоения нового материала, что дает учащимся возможность запоминать слова и учиться связывать их с образами и реальными ситуациями. Применение инновационных технологий в обучении играет ключевую роль в разработке современных методик. Внедрение таких инструментов в учебный процесс, как Quick, draw!, поможет учащимся быстрее и качественнее овладеть иностранными языками.

**Д. І. ЛАТЫШЭВІЧ, М. А. ХАЦЬКОВА, Я. С. ЗЯНОЎКА,
Ю. С. ГЕЦЭВІЧ**

Беларусь, Мінск, АПП НАН Беларусі

ЭФЕКТЫЎНАСЦЬ ВЫКАРЫСТАННЯ ЧАТ-БОТАЎ ДЛЯ НАВУЧАННЯ ЗАМЕЖНЫМ МОВАМ

Вывучэнне замежных моў, у прыватнасці англійскай як *lingua franca*, становіцца ўсё больш актуальным у сучасным свеце. Традыцыйныя метады навучання часта аказваюцца недастаткова эфектыўнымі для задавальнення індывідуальных патрэб навучэнцаў менавіта таму, што не ўлічваюць спецыфіку прафесійнага асяроддзя карыстальнікаў, што абцяжарвае засваенне лексічнага складу мовы і навыкаў камунікацыі. Сучасныя тэхналогіі апрацоўкі натуральнай мовы (NLP) і штучнага інтэлекту (AI) дазваляюць ствараць эфектыўныя дадаткі і чат-боты для навучання замежным мовам [1]. Такія праграмы з дабаўленнем функцыі чат-ботаў, як *Busuu*, *Mondly*, *Elsa Speak*, *Tandem*, *Memrise*, *Replica* і інш., прапануюць зручнае рашэнне гэтай праблемы, прадстаўляючы карыстальнікам магчымасць практыкавацца ў любы час і ў любым месцы [2]. Такія сістэмы