



**JOURNAL OF ADVANCED
SCIENTIFIC RESEARCH**

ISSN: 0976-9595

Editorial Team

Editorial Board Members

Dr. Hazim Jabbar Shah Ali

Country: University of Baghdad , Abu-Ghraib , Iraq.

Specialization: Avian Physiology and Reproduction.

Dr. Khalid Nabih Zaki Rashed

Country: Dokki, Egypt.

Specialization: Pharmaceutical and Drug Industries.

Dr. Manzoor Khan Afridi

Country: Islamabad, Pakistan.

Specialization: Politics and International Relations.

Seyyed Mahdi Javazadeh

Country: Mashhad Iran.

Specialization: Agricultural Sciences.

Dr. Turapova Nargiza Ahmedovna

Country: Uzbekistan, Tashkent State University of Oriental Studies

Specialization: Art and Humanities, Education

Dr. Muataz A. Majeed

Country: INDIA

Specialization: Atomic Physics.

Dr Zakaria Fouad Fawzy Hassan

Country: Egypt

Specialization: Agriculture and Biological

Dr. Subha Ganguly

Country: India

Specialization: Microbiology and Veterinary Sciences.

Dr. KANDURI VENKATA LAKSHMI NARASIMHACHARYULU

Country: India.

Specialization: Mathematics.

Dr. Mohammad Ebrahim

Country: Iran

Specialization: Structural Engineering

Dr. Malihe Moeini

Country: IRAN

Specialization: Oral and Maxillofacial Radiology

Dr. I. Anand shaker

Country: India.

Specialization: Clinical Biochemistry

Dr. Magdy Shayboub

Country: Taif University, Egypt

Specialization: Artificial Intelligence

Kozikhodjayev Jumakhodja Hamdamkhodjayevich

Country: Uzbekistan

Senior Lecturer, Namangan State University

Dr. Ramachandran Guruprasad

Country: National Aerospace Laboratories, Bangalore, India.

Specialization: Library and Information Science.

Dr. Alaa Kareem Niamah

Country: Iraq.

Specialization: Biotechnology and Microbiology.

Dr. Abdul Aziz

Country: Pakistan

Specialization: General Pharmacology and Applied Pharmacology.

Dr. Khalmurzaeva Nadira - Ph.D., Associate professor, Head of the Department of Japanese Philology, Tashkent State University of Oriental Studies

Dr. Mirzakhmedova Hulkar - Ph.D., Associate professor, Head of the Department of Iranian-Afghan Philology, Tashkent State University of Oriental Studies

Dr. Dilip Kumar Behara

Country: India

Specialization: Chemical Engineering, Nanotechnology, Material Science and Solar Energy.

Dr. Neda Nozari

Country: Iran

Specialization: Obesity, Gastrointestinal Diseases.

Bazarov Furkhat Odilovich

Country: Uzbekistan

Tashkent institute of finance

Shavkatjon Joraboyev Tursunqulovich

Country: Uzbekistan

Namangan State University

C/O Advanced Scientific Research,

8/21 Thamocharan Street,

Arisipalayam, Salem

THE INTERACTIVITY OF «QUESTS» WHEN INTEGRATED INTO THE LEARNING PROCESS OF RCT USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Dilshodbekov Temur Dilshodbek ugli

Associate Professor of the Department of Russian Language and Literature

At “Alfraganus University”, PhD dilshodbekovtemur92@gmail.com

+99899 8513349

Abstract: The article focuses on the stages of creating quests using AI, starting with defining goals and plot and ending with visualization and task development. The possibilities of simplifying creative and organizational processes are demonstrated, ready-made scenarios, visual elements and templates for assignments are provided to teachers using tools such as ChatGPT, MidJourney and Character AI.

Keywords: artificial intelligence, Russian language, learner, quest, methodology.

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ «КВЕСТОВ» ПРИ ВНЕДРЕНИИ В ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ РКИ С ПОМОЩЬЮ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

И.о. доцента Кафедры русского языка

и литературы «Alfraganus University», PhD

Дилшодбеков Темур Дилшодбек угли

dilshodbekovtemur92@gmail.com

+99899 8513349

Аннотация

В статье основное внимание уделено этапам создания квестов с помощью ИИ, начиная с определения целей и сюжета и заканчивая визуализацией и разработкой заданий. Демонстрированы возможности упрощения творческих и организационных процессов, предоставлены преподавателям готовые сценарии, визуальные элементы и шаблоны для заданий при помощи инструментов, таких как ChatGPT, MidJourney и Character AI.

Ключевые слова: искусственный интеллект, русский язык, обучающийся, квест, методика.

История развития педагогической науки свидетельствует о влиянии на процесс обучения многих отраслей производства, услуг, искусства и др. К примеру, компьютерная инженерия и мультимедиа технологии внесли свой вклад в развитие дидактических материалов и образовательных средств, таких как интерактивные доски, мультимедийные презентации и платформы дистанционного обучения. Нельзя не отметить влияние искусства, которое, в свою очередь, обогатило процесс обучения через интеграцию театральных,

музыкальных и изобразительных методик, способствующие развитию творческого мышления и эмоциональной восприимчивости обучающихся.

Отдельное место в истории педагогической науки занимает психология. Она предоставила педагогике инструменты для изучения когнитивных процессов, мотивации и эмоционального состояния обучающегося, что позволило разработать индивидуальные подходы в обучении. Экономика и социология помогли осмыслить влияние социальных условий и экономических факторов на образовательный процесс, что стало основой для внедрения инклюзивного образования и создания доступной среды обучения.

Это говорит о том, что последние результаты, которые достигались на пути развития педагогической науки происходили на пересечении различных дисциплин, постоянно адаптируясь к изменениям в обществе и технологическом прогрессе, чтобы оставаться актуальной и эффективной.

Наиболее значимым является внедрение в педагогическую науку, в частности, в процесс обучения иностранным языкам, последних достижений информатики, компьютерной лингвистики, машинного перевода и др. Самым ярким примером может выступить «искусственный интеллект» (далее ИИ). За короткий срок ИИ смог войти во все отрасли жизни людей. Методика преподавания русского языка как иностранного не исключение.

Что такое искусственный интеллект? По своей сути он представляет собой способность машин или компьютерных систем решать задачи, выполнение которых традиционно требует применения человеческого интеллекта. Такая способность машин стало для преподавателей «второй рукой».

Известно, что преподавательская деятельность предполагает огромную и кропотливую работу, которая, к сожалению, для многих других заключается лишь в ведении восьмидесятиминутного занятия. Однако до начала проведения занятия преподавателю предстоит организовать свою работу на нескольких этапах. На одном из них перед преподавателем, в частности, обучающим иностранным языкам, возникает вопрос выбора определенного метода, технологии или приёма, при помощи которого он или она будет реализовывать запланированное занятие.

За последние годы в методике преподавания РКИ выбор специалистов зачастую останавливается в игровых методах обучения. Многие работы исследователей¹ также посвящены проблемам «геймификации» в образовании.

¹ **Василиженко М.В., Коротков Е.А., Мухаркина В.С.** Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам // Современная высшая школа: инновационный аспект. - 2020. - Т. 12. - № 2. С. 43-50.

Карр К. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. - San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. - 336 p.

Орлова О.В., Тигова В.Н. Геймификация как способ организации обучения [Электронный ресурс] // Вестник ТГПУ - 2015. - №9 (162). С. 60-64. -Режим доступа: <https://cyberleninka>.

Карпикова И.С., Аргамонова В.В. Привлечение аудитории к цифровым СМИ с помощью элементов геймификации [Электронный ресурс] // Вопросы теории и практики журналистики. -2018. - №4. С. 559-614. - Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/priv-lechenie-auditorii-k-tsifrovym-smi-s-pomoschyu-elementov-geymifikatsii>

Существуют множество разновидностей игровых-форм организации обучения, к примеру, как отмечает Акчелов Е.О. «*«эдьютеймент» (от англ. edutainment - обучение через развлечение), «геймификация» (от англ. gamification - использование игровых механик и элементов в неигровом контексте), «серьёзные игры» (от англ. serious games - видеоигры, в которых основная цель - не развлекательная), «игры для обучения» (от англ. games for learning - игры, непосредственно разработанные в целях обучения или имеющие вторичную образовательную ценность), «обучение, основанное на игре» (от англ. game-based learning - подход в обучении, основанный на игре)».*

Данные педагогические технологии обеспечивают возможность учитывать когнитивные особенности обучающихся, включая их предпочтения в восприятии и обработке информации (оперативный доступ к данным, вариативность их использования, интерактивные элементы, визуализация). Кроме того, они способствуют учёту индивидуальных образовательных интересов посредством адаптивных и персонализированных траекторий обучения, а также оптимизации коммуникативных процессов благодаря инструментам быстрой обратной связи и механизмам группового взаимодействия. Эти преимущества положительно сказываются на уровне мотивации обучающихся. Однако, они обладают и определёнными ограничениями, связанными с их сложностью в практическом применении и организацией внедрения в образовательную среду. Перечислим некоторые из них:

1. Технические ограничения: недостаточная инфраструктура, несовместимость программного обеспечения с используемыми устройствами, технические сбои или проблемы с доступом к интернету.

2. Методические трудности: необходимость адаптации традиционных методик обучения под новые технологические платформы, дефицит учебных материалов, учитывающих особенности цифровой среды, а также недостаток исследований, подтверждающих их эффективность.

3. Квалификация преподавателей: не все педагоги обладают достаточным уровнем цифровой грамотности для успешного внедрения технологий в образовательный процесс, что требует дополнительных ресурсов для их обучения.

4. Индивидуальные особенности обучающихся: разный уровень цифровой подготовки обучающихся и их умения работать с современными технологиями, что может приводить к дифференциации в уровне усвоения материала.

5. Организационные и финансовые барьеры: высокие затраты на приобретение и обслуживание оборудования, лицензирование программного обеспечения, а также трудности в интеграции технологий в учебный процесс на институциональном уровне.

С нашей точки зрения, решением всех вышеперечисленных сложностей и трудностей может явиться использование ИИ. Рассмотрим данную гипотезу на примере использования ИИ при внедрении технологии «квест» игр.

Что такое «квест»? Понятие «квест» (от англ. quest — поиск) обозначает игру, требующую решения заданий для продвижения по сюжету. В данной игре задействуется интеллект, воображение или физические умения параллельно или же поочередно. В педагогической деятельности квесты активно применяются не так давно, однако они смогли привлечь внимание многих исследователей². Уникальность применения квестов во всех областях жизнедеятельности позволила их эффективно и легко внедрить в процесс обучения иностранным языкам.

В целях правильной и целенаправленной организации квеста, ориентированного на изучение определенных языковых и речевых явлений или навыков, а также в иных целях, мы считаем, методически оправдано использование текстового квеста, т.е. игры, которая будет сопровождаться письменными инструкциями.

Специалисты условно разделяют создания квеста на четыре этапа. Таким образом, преподавателю следует пройти этап создания идеи и сценарии, визуализации героев и окружения, распределение заданий по раундам, реализации ресурсов и инструментов. Известно, что такая деятельность требует большой опыт преподавателя в сфере пользования компьютерными программами, а также креативности и отличного владения своим предметом. Именно здесь к нему приходит на помощь ИИ. Далее рассмотрим подробно этапы создания квеста с помощью ИИ.

I этап. В данном этапе необходимо поиск проблемы, т.е. чему будем ориентировать квест. Ориентированность может быть на отработку грамматики, подготовка к контрольной работе, повторение всех пройденных тем, знакомство с культурой и искусством народа изучаемого языка или отработка определенных речевых навыков. Следующий шаг на данном этапе будет процесс размышление над персонажем(ами) квеста. К примеру, если студенты группы обучаются в медицинском факультете, то героями могут выступать или врач по профилю или же пациент(ы). Нами рекомендуется также ориентироваться на героев учебников или художественной литературы. Возможно выбор личностей из жизни, героев сказок, богов мифических рассказов или популярных лиц упростить достижение поставленных целей. Самое важное при выборе, чтобы обучающийся не стеснялись и легко персонализировали этих героев на занятии. И наконец, завершающий шаг

² С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова Образовательный квест — современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. — 2015. — № 1-2. URL: <https://science-education.ru> (дата обращения: 11.11.2024).

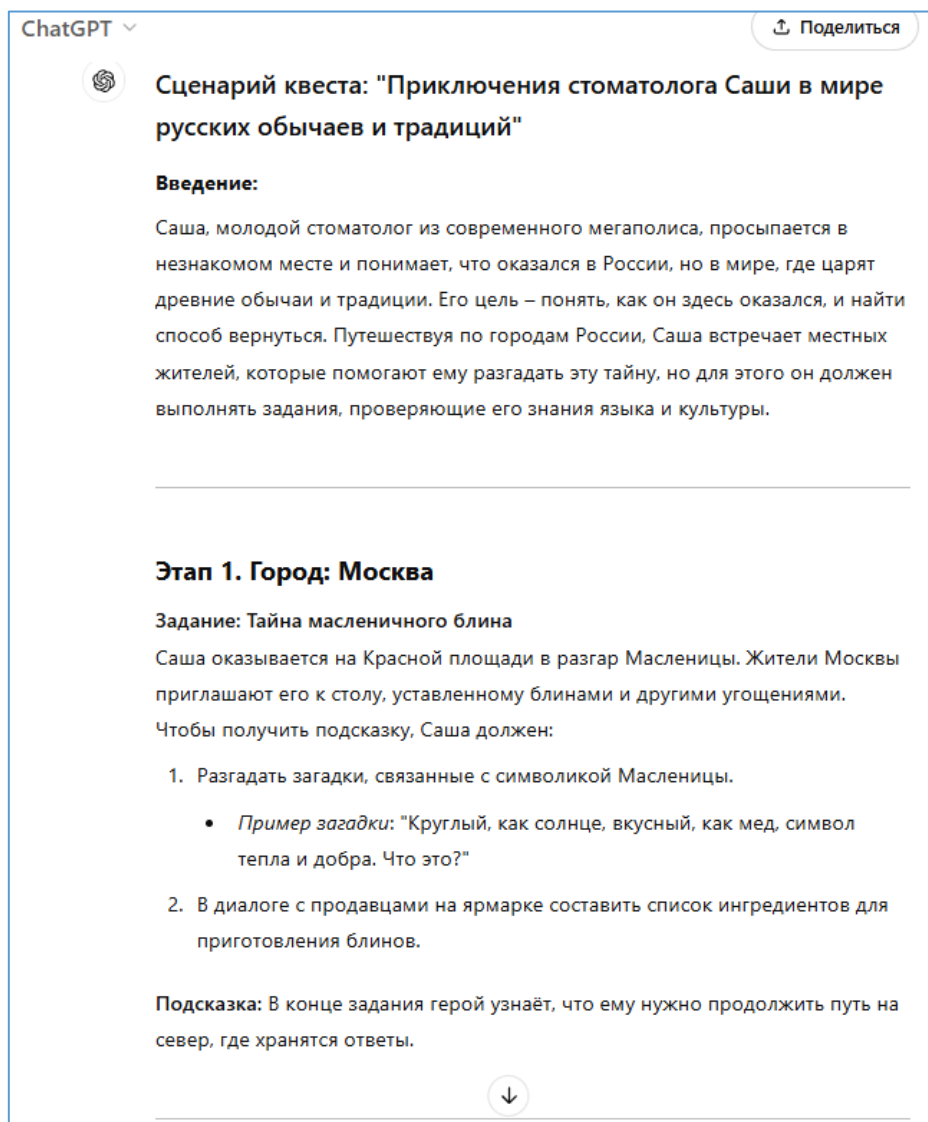
Борисова Н.Б. Использование современной образовательной технологии квест в повышении гендерной компетентности педагогов ДОО // Universum: психология и образование. 2017. №6 (36). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-sovremennoy-obrazovatelnoy-tehnologii-kvest-v-povyshenii-gendernoy-kompetentnosti-pedagogov-doo> (дата обращения: 06.12.2024).

Чмир Р. А., Федулова Ю. А., Николашин В. П. Использование квест-технологий в образовательной деятельности высших и средних образовательных учреждений // ТППП АПК. 2016. №1 (9). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-kvest-tehnologiy-v-obrazovatelnoy-deyatelnosti-vysshih-i-srednih-obrazovatelnyh-uchrezhdeniy> (дата обращения: 02.12.2024). и др.

данного этапа – это обдумывание сюжета (этапов-раундов, их логическая связь).

И как всё это сделать? Естественно в этом лучший помощник – ИИ, а именно, ЧатДжТП (ChatGTP). Перейдя на сайт chatgtp.com регистрируемся и создаём промпт. Промпт (от англ. prompt) – это запрос к нейросети с целью получить желаемый результат (изображение, аудио или видео контент, текст и др.). Чем детальнее и конкретный промпт, тем лучше получится результат. К примеру, мы задали следующий промпт: *«Придумай сценарий для квеста на тему "Приключения стоматолога в мир русских обычаев и традиций". В этом квесте должно быть 5 раундов - этапов. Главный герой квеста может перейти к следующему этапу, только решив задания предыдущего испытания. Прохождение квеста приводит героя к ответу на главный вопрос: как он оказался в мире русских обычаев и традиций? Герой квеста: воспитанный, коммуникабельный и любопытный стоматолог Саша. Всё действие квеста происходит в разных городах России. На каждом этапе герой должен вступать в диалог с местными людьми, которые дают героям задания. Все задания должны проверять уровень владения русским языком на уровне Б1 и знание традиций и культуры России».*

Вот результат, который выдал ChatGTP (см. картину №1).



The screenshot shows the ChatGPT interface with the following content:

ChatGPT Поделиться

Сценарий квеста: "Приключения стоматолога Саши в мире русских обычаев и традиций"

Введение:

Саша, молодой стоматолог из современного мегаполиса, просыпается в незнакомом месте и понимает, что оказался в России, но в мире, где царят древние обычаи и традиции. Его цель – понять, как он здесь оказался, и найти способ вернуться. Путешествуя по городам России, Саша встречает местных жителей, которые помогают ему разгадать эту тайну, но для этого он должен выполнять задания, проверяющие его знания языка и культуры.

Этап 1. Город: Москва

Задание: Тайна масленичного блина

Саша оказывается на Красной площади в разгар Масленицы. Жители Москвы приглашают его к столу, уставленному блинами и другими угощениями. Чтобы получить подсказку, Саша должен:

1. Разгадать загадки, связанные с символикой Масленицы.
 - *Пример загадки:* "Круглый, как солнце, вкусный, как мед, символ тепла и добра. Что это?"
2. В диалоге с продавцами на ярмарке составить список ингредиентов для приготовления блинов.

Подсказка: В конце задания герой узнаёт, что ему нужно продолжить путь на север, где хранятся ответы.

↓

Картинка 1. Ответ ChatGTP на промпт.

По выданному ответу, мы можем быть свидетелем того, что ИИ действительно обработал и проанализировал на запрос, и выдал ответ, включающий все пункты запроса (город, традиция, задание, ответы на задание, диалог и др.). Сайт выдал ответ, отображающий 5 этапов по пяти городам России, что говорит о том, что обучающимся придется пройти и узнать историю и культуру народа изучаемого языка. Такой подход позволяет охватить и лингвокультурологический аспект языка, что немало важно при обучении РКИ.

II этап. Исходя из требований организации игровых технологий обучения необходимо завлечь внимание обучающихся. В данном вопросе акцентирования внимания преподавателя на визуализацию квеста будет рациональным решением. Существуют огромное количество ИИ или сайтов с ИИ, которые помогут создать иллюстрацию, картину, персонажей или видео. Мы рекомендуем **Midjourney, Perchance AI и Kandinsky**. Некоторые из них принимают запросы только на английском языке, но это не проблема с онлайн переводчиками. Данные сайты облегчают работу при создании детализированной и визуальной разработки героев, а также их локаций.

III этап. Настоящий этап ставить задачей составление стандартных заданий: тестовые задания; работа с текстом, аудио, видео; составление и заполнение пропусков в диалогах; составление авторского текста; пересказ текста или содержание мультимедиа контентов. В целях обеспечения интерактивности квеста возможно составление заданий по вписыванию информации полученных из источников в шаблоны путём устной речи с ИИ, т.е. практика и теория будет соприкасаться, что позволит охватить все навыки языка и речи, как чтение, аудирование, письмо, грамматика и говорение.

Использование ИИ (Suno AI, Character AI, chatbot MazAi) на каждом этапе способствует снятию огромной организационной нагрузки на преподавателя и повышению интерактивности квеста, что, в свою очередь, позволит завлечь вниманием обучающихся на занятии.

IV этап. Реализация или подготовка к предъявлению квеста. В ходе исследований педагогической деятельности были выявлены несколько ключевых компетенций, которые составляют ядро личности педагога. Среди этих компетенций ключевым в эпоху глобализации является компетенция в сфере информационно-коммуникационных технологий. Поэтому в ходе четвертого этапа составления квеста необходимо оценить свои возможности и выбрать наиболее удобную платформу для предъявления квеста и работы с ним во время занятий в аудитории. Такими могут быть:

- *PowerPoin*
- *Google Slides*
- *Canva*
- *Supa*
- *Visme*

- *Figma*

Таким образом, подчёркивается важность интеграции современных технологий, таких как искусственный интеллект (ИИ), в процесс обучения русскому языку как иностранному (РКИ). Необходимо отметить, что использование ИИ помогает облегчить педагогическую деятельность, особенно при внедрении игровых методов, таких как квесты, которые способствуют повышению мотивации учащихся и охватывают когнитивные, эмоциональные и культурные аспекты изучения языка. Интерактивные технологии, основанные на ИИ, позволяют учитывать индивидуальные особенности учащихся и создают адаптивные траектории обучения.

Несмотря на преимущества, внедрение ИИ требует устранения определённых барьеров, таких как техническая неподготовленность и необходимость повышения цифровой грамотности преподавателей. Тем не менее, успешная интеграция ИИ и игровых технологий, таких как квесты, способствует созданию инновационной и эффективной образовательной среды, ориентированной на развитие ключевых компетенций учащихся и преподавателей в эпоху цифровизации.

Список литературы:

1. Кэпп К. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. - San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. - 336 p.
2. Борисова Н.Б. Использование современной образовательной технологии квест в повышении гендерной компетентности педагогов ДОО // Universum: психология и образование. 2017. №6 (36). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-sovremennoy-obrazovatelnoy-tehnologii-kvest-v-povyshenii-gendernoy-kompetentnosti-pedagogov-doo> (дата обращения: 06.12.2024).
3. Василиженко М.В., Коротков Е.А., Мухаркина В.С. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам // Современная высшая школа: инновационный аспект. - 2020. - Т. 12. - № 2. С. 43-50.
4. Карпикова И.С., Артамонова В.В. Привлечение аудитории к цифровым СМИ с помощью элементов геймификации [Электронный ресурс] // Вопросы теории и практики журналистики. -2018. - №4. С. 559-614. - Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/priv-lechenie-auditorii-k-tsifrovym-smi-s-pomoschu-elementov-geymifikatsii>
5. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения [Электронный ресурс] // Вестник ТГПУ - 2015. - №9 (162). С. 60-64. - Режим доступа: <https://cyberleninka>.
6. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест — современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. — 2015. — № 1-2. URL: <https://science-education.ru> (дата обращения: 11.11.2024).
7. Чмир Р. А., Федулова Ю. А., Николашин В. П. Использование квест-технологий в образовательной деятельности высших и средних образовательных учреждений // ТППП АПК. 2016. №1 (9). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-kvest-tehnologiy-v-obrazovatelnoy-deyatelnosti-vysshih-i-srednih-obrazovatelnyh-uchrezhdeniy> (дата обращения: 02.12.2024). и др.