

ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛЕВОЙ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ ПРИ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ С ПРИМЕНЕНИЕМ ТЕХНОЛОГИЙ НЕЙРОННЫХ СЕТЕЙ

АГЕЕВА Анастасия Игоревна

магистрант

Владимирский государственный университет им. А.Г. и Н.Г. Столетовых

г. Владимир, Россия

В статье приводится описание особенностей мотивации школьников при обучении английскому языку. Описываются преимущества геймификации обучения для повышения уровня мотивации учащихся. Рассматривается пример применения нейросети Perplexity с целью повышения целевой мотивации учеников через частичную геймификацию процесса обучения.

Ключевые слова: обучение английскому языку, нейросеть, AI, учебная мотивация, целевая мотивация, геймификация.

В условиях глобализации и цифровой трансформации образования применение нейронных сетей в процессе обучения становится всё более распространённой практикой. Особый интерес вызывает применение данных технологий в рамках изучения иностранных языков, в том числе английского. Исследователи по всему миру активно изучают возможности искусственного интеллекта в области усвоения учащимися нового языкового материала, повышения уровня их вовлечённости в процесс обучения, а также улучшения качества обратной связи и оценки знаний [5, с. 3464].

Актуальность данного исследования заключается в том, что нейронные сети, в том числе Perplexity, открывают новые горизонты для персонализации образовательного процесса и позволяют педагогам находить наиболее эффективное решение проблем в сфере обучения иностранным языкам. К таким проблемам относится снижение уровня мотивации у учеников, что зачастую связано с тем, что учащиеся не осознают значимость английского языка в международном контексте и не имеют достаточных навыков прогнозирования, чтобы предвидеть возможности применения иностранного языка в своей будущей профессиональной деятельности [2, с. 49].

Одной из ключевых задач учителя английского языка является формирование у учащихся осознанной мотивации к обуче-

нию, что может быть достигнуто через определённые воспитательные методики, однако процесс возвращения внутренней мотивации является длительным и трудоёмким. В то же время существует необходимость в непрерывном и интенсивном обучении английскому языку, что невозможно без определённого уровня мотивации у обучающихся с первых дней обучения. В связи с этим возникает острая необходимость поиска современных технологий, способных повысить уровень мотивации студентов.

Хотя такие технологии, как квесты, кейсы и различные игровые форматы уроков, имеют соответствующую функцию, они требуют значительных временных затрат. Следует отметить, что на текущий момент учителя испытывают значительную нагрузку, что влечёт за собой ряд проблем, в том числе профессиональное выгорание. Сфера образования в целом, в свою очередь, сталкивается с критическим дефицитом кадров, особенно в государственных общеобразовательных школах. Из вышеперечисленного можно сделать вывод, что нецелесообразно ожидать от преподавателей разработки дополнительных методических материалов.

Таким образом, существует явная необходимость в поиске технологий, способных решить проблему снижения мотивации учащихся и нехватки методических пособий без значительных временных затрат со стороны

педагогов. Нейросетевые технологии соответствуют данным критериям и могут стать эффективным инструментом решения обозначенных проблем.

Научная новизна исследования состоит в том, что предлагается уникальный подход к внедрению геймификации в обучение английскому языку посредством использования новейшей технологии искусственного интеллекта. На основе описываемой теории приводятся практические примеры использования нейросетей для оценки прогресса учащихся, в том числе разработанные в процессе исследования. В тексте представлены конкретные методические рекомендации по реализации геймификации в образовательном процессе при помощи нейросети Perplexity, доступной для каждого педагога и ученика, что создаёт основу для дальнейших исследований в области применения геймификации в образовательной практике. Результаты исследования могут быть использованы учителями и образовательными учреждениями, стремящимися улучшить качество обучения [3, с. 373].

Существует несколько взглядов на формирование мотивации на уроках английского языка. Так, П. Б. Гурвич выделяет следующие виды мотивации: коммуникативная, познавательная (страноведческая и лингвистическая), инструментальная, эстетическая и целевая.

Целевая мотивация заключается в том, что при изучении иностранного языка ученик ставит себе цель и старается реализовать её, чтобы достичь ситуации успеха [4, с. 40].

Желание достичь цели и получить за это какую-либо награду, а также ощутить победу, является естественным для человека. На этом желании строится большинство видеогеймов, квестов и других игровых форматов, соревновательных и одиночных. На уроках английского языка данный факт может быть использован в рамках метода геймификации обучения.

Геймификация – это внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование. В рамках урока геймификацией считается использование отдельных игровых элементов. При этом сам процесс не превращается в полноценную игру, а

лишь дополняется добавочными условиями, принципами или правилами, которые положительно влияют на общую заинтересованность учащихся, помогают запоминать и осваивать новый языковой материал, повышают уровень внимания, понимания и мотивации учащихся [1, с. 44].

Для упрощения внедрения геймификации в процесс обучения зачастую используются современные цифровые технологии и технологии сети Интернет, которые позволяют автоматизировать игровые элементы для учащихся. В этом контексте находят своё применение нейронные сети на базе искусственного интеллекта. Так, в данном исследовании рассматриваются возможности нейронной сети Perplexity (<https://www.perplexity.ai>), так как она обеспечивает возможность бесплатно вести неограниченный по длительности диалог и получать достаточно качественные ответы как на английском, так и на русском языках.

Для того, чтобы обеспечить внедрение элементов геймификации в процесс обучения, необходимо знать, что любой зарегистрированный пользователь может создавать на сайте Perplexity диалог с нейросетью и вести его, развивая какую-либо тему и получая уникальный сгенерированный мгновенный ответ на каждый свой запрос. Для того, чтобы начать такой диалог, необходимо отправить нейросети первый запрос, с помощью которого можно задать тему и обозначить все основные правила и параметры будущего диалога. В том числе: общую цель диалога, задачу нейросети, вид будущих ответов нейросети и другое. Таким образом происходит настройка искусственного интеллекта под требования конкретного пользователя.

Зная вышеперечисленную информацию, учитель может помочь учащимся развивать их целевую мотивацию по английскому языку через общение с нейросетью. Опишем подробнее пример реализации на практике.

При работе с учебником Rainbow English для 10 класса перед началом изучения раздела Unit 2, учитель выделил 15 минут от начала урока, чтобы познакомить учащихся с новой формой работы на сайте Perplexity. В процессе знакомства с новой технологией

каждый ученик зарегистрировался на сайте и начал диалог с нейросетью, введя следующий запрос, который был составлен заранее учителем: «Ты учитель английского языка. Я ученик 10 класса, изучаю английский по учебнику Rainbow English для 10 класса. Сейчас я приступаю к изучению раздела юнит 2. Этот раздел содержит следующую лексику: *appeal, average, independent...* и следующую грамматику: *the passive voice in simple tenses, progressive forms of passive voice...* Тебе необходимо определять мой прогресс прохождения юнита от 0% до 100%. Когда я изучу и запомню всю перечисленную лексику и грамматику, это будет значить, что юнит пройден на 100%. Каждый раз, когда я буду изучать лексику или грамматику из списка, я буду писать об этом в этот диалог и сообщать, какие именно лексические элементы и грамматические темы запомнил. Тебе необходимо будет давать мне по 2 задания, в которых будет проверяться мой уровень понимания лексики и грамматики, которую я упомяну в сообщении. В результате выполнения заданий, выводи мне мои ошибки, исправляй их и выводи мой общий прогресс по всему юниту в процентах, учитывая все предыдущие сообщения в диалоге».

В местах, где оставлены многоточия, полностью перечислены лексические единицы и грамматические темы раздела соответственно.

Из начального запроса понятна механика дальнейшего взаимодействия учащихся с нейросетью. Учащиеся осваивают новый материал, проверяют себя с помощью выполнения заданий, которые предлагаются нейросетью, а затем получают результат с уровнем прохождения юнита.

Нейросеть достаточно точно считает проценты, учитывая успешность прохождения заданий учеником. Так, если учащийся совершает ошибку в одном из двух предложений в задании, то это задание считается выполненным только наполовину, и этот факт учитывается при выведении общего прогресса по курсу. Кроме того, ученик может попросить дополнительные задания, чтобы исправить данную проблему, а также нейросеть может объяснить ученику его ошибки и помочь навер-

стать непонятый материал.

Таким образом, учащиеся заранее ставят себе понятную, измеримую цель: изучение конкретной лексики и грамматики в рамках юнита. Постепенное выполнение этой цели наглядно отслеживается с помощью нейросети, и каждый учащийся может видеть свой прогресс, непрерывно улучшать свои результаты, сравнивать их с результатами своих одноклассников и соревноваться с ними. Все эти пункты положительно влияют на целевую мотивацию в изучении английского языка, так как включают в себя элементы геймификации.

В заключение проведённого исследования можно сделать несколько ключевых выводов. Во-первых, применение нейронных сетей, таких как *Perplexity*, в образовательном пространстве, особенно в контексте изучения английского языка, демонстрирует значительный потенциал для повышения уровня мотивации учащихся и усиления их вовлечённости в учебный процесс. Установленный механизм взаимодействия между учащимся и нейросетью позволяет не только отслеживать прогресс в освоении материала, но и предоставляет возможность обеспечить индивидуальный подход к каждому ученику.

Результаты исследования подтверждают, что использование нейросетевых технологий способствует созданию интерактивной и адаптивной образовательной среды, в которой учащиеся могут самостоятельно управлять своим обучением. Это позволяет им ставить чёткие и измеримые цели, а также активно участвовать в процессе самоконтроля и самооценки, что является важной характеристикой в пользу использования данной технологии.

Более того, внедрение нейросетей помогает справиться с проблемами дефицита учебно-методических материалов благодаря системе создания индивидуальных заданий, автоматическим проверкам и комментариям. Данный фактор особенно актуален в условиях современного образовательного контекста, характеризующегося высокой нагрузкой на педагогов и нехваткой кадров.

Таким образом, результаты данного исследования подчёркивают необходимость

дальнейшего изучения и интеграции нейронных сетей в образовательные практики для создания более эффективных и доступных методов обучения иностранным языкам, так

как нейронные сети имеют весомый потенциал значительно улучшить качество образования в целом и преподавания английского языка в частности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Василиженко М.В., Коротков Е.А., Мухаркина В.С.* Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам // Современная высшая школа: инновационный аспект. – 2020. – № 2(48). – URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sovremennoy-metod-obucheniya-inostrannym-yazykam> (дата обращения: 01.12.2024).
2. *Фаримова А.А.* Мотивация учащихся к изучению английского языка // Наука и образование сегодня. – 2019. – № 10(45). – URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/motivatsiya-uchaschihsya-k-izucheniyu-angliyskogo-yazyka> (дата обращения: 28.11.2024).
3. *Хрулёва А.А.* Геймификация в обучении иностранному языку студентов неязыковых направлений подготовки // Проблемы современного педагогического образования. – 2023. – № 79-1. – URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchenii-inostrannomu-yazyku-studentov-neyazykovyh-napravleniy-podgotovki> (дата обращения: 13.12.2024).
4. *Шатерникова Д.А.* Проблема повышения мотивации учащихся на младшей ступени обучения английскому языку // Теория и практика обучения, развития, воспитания сегодня : Сборник статей VII Международной научно-практической конференции, Петрозаводск, 28 мая 2024 г. – Петрозаводск: Международный центр научного партнерства «Новая Наука» (ИП Ивановская И.И.), 2024. – С. 39-43.
5. *Selvam V.* A Systematic Literature Review of the Impact of using Artificial Intelligence (AI) Tools in English Language Teaching and Learning / V. Selvam, N. Zakaria, // Open Access Journal. 2024. Vol. 13(3) P. 3464-3480.

DEVELOPMENT OF TARGET MOTIVATION OF STUDENTS IN TEACHING ENGLISH USING NEURAL NETWORK TECHNOLOGIES

AGEEVA Anastasiya Igorevna
Undergraduate Student
Vladimir State University
Vladimir, Russia

The article describes the features of motivation of schoolchildren in teaching English. The advantages of gamification of learning to increase the level of motivation of students are described. An example of the use of the perplexity neural network is considered in order to increase the target motivation of students through partial gamification of the learning process.

Keywords: English language teaching, neural network, AI, learning motivation, target motivation, gamification.
