

задач: разработки новых методических материалов, индивидуальной работы со студентами, научных исследований.

В перспективе видится возможность создания специализированной базы знаний на основе нейросети, интегрирующей все нормативные данные, что позволит любому преподавателю оперативно получать готовые вариативные задания. Такой инструмент позволил бы преподавателям генерировать задания буквально в один клик, полностью исключив рутинную работу. Но и сегодня, используя общедоступные нейросети и грамотно формулируя запросы, можно добиться значительных результатов.

Таким образом, наш опыт в интегрировании ИИ в образовательную среду показывает, что искусственный интеллект в образовании – это не угроза и не замена педагогу, а помощник, который берет на себя рутину и позволяет преподавателю сосредоточиться на главном – передаче знаний, развитии мышления и формировании профессиональных компетенций будущих специалистов сельского хозяйства.

ЛИТЕРАТУРА

1. Система применения удобрений: учебное пособие / В. В. Лапа [и др.]; под науч. ред. В. В. Лапы. – Гродно: ГГАУ, 2011. – 416 с.

УДК 378:004.8

ИНТЕГРАЦИЯ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ КУРСОВОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТАМИ НАПРАВЛЕНИЯ «ПЕДАГОГИКА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

Е. Э. Смирнова

Многопрофильный колледж Института спорта, туризма и сервиса
ФГАО ВО «Южно-Уральский государственный университет (НИУ)»
(Российская Федерация, 454000, г. Челябинск, ул. Артиллерийская, 100;
e-mail: smirnovaee@susu.ru)

Аннотация. Рассматривается применение генеративных нейросетей (ChatGPT, Kandinsky) при выполнении курсовой работы студентами-педагогами дополнительного образования. Описан процесс разработки сценария спортивного квеста и визуального сопровождения с помощью ИИ, а также экспертиза и апробация полученных материалов.

Ключевые слова: генеративные нейросети, педагогика дополнительного образования, курсовая работа, спортивный квест

INTEGRATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THE COURSEWORK OF STUDENTS IN THE FIELD OF "PEDAGOGY OF ADDITIONAL EDUCATION"

E. E. Smirnova

Multidisciplinary College of the Institute of Sport, Tourism and Service,
«South Ural State University» (Russian Federation, 454000, Chelyabinsk, 100
Artilleriyskaya st.; e-mail: smirnovae@susu.ru)

Summary. The paper considers the use of generative neural networks (ChatGPT, Kandinsky) in the coursework of students majoring in pedagogy of additional education. The process of developing a sports quest scenario and visual support using AI is described, as well as the expert evaluation and pilot testing of the obtained materials.

Key words: generative neural networks, pedagogy of additional education, coursework, sports quest.

В 2025/2026 учебном году со студентами направления подготовки «Педагогика дополнительного образования» Многопрофильного колледжа ИСТиС ЮУрГУ в рамках дисциплины «Информационные технологии в профессиональной деятельности» было проведено практическое исследование. Обучающимся предложили разработать сценарий спортивно-оздоровительного мероприятия для детей 7-9 лет с использованием двух генеративных нейросетей: ChatGPT (текстовый сценарий, реплики ведущего, загадки) и Kandinsky 3.0 (афиша, маршрутные листы, дипломы). Полученный продукт подлежал экспертной оценке педагога дополнительного образования и пробной апробации при прохождении производственной практики. Целью задания было не просто создание методического материала, а освоение процедуры постановки задач перед искусственным интеллектом, критического анализа сгенерированного контента и интеграции цифрового инструмента в профессиональную педагогическую деятельность.

Первая проблема, с которой столкнулись студенты, – несовпадение ожиданий и реального результата при первом запросе. Промпт «разработай сценарий спортивного квеста для детей 7-9 лет, 20 человек, 60 минут» возвращал структуру, лишенную конкретики: общие фразы о разминке, эстафетах без описания инвентаря и отсутствие схемы передвижения команд. После обсуждения на семинаре группа выработала последовательную стратегию. Вместо одного запроса студенты начали использовать цепочку уточнений. Первый промпт задавал жанр, возраст, время. Второй – требовал перечислить инвентарь по каждой станции и предложить систему ротации. Третий – генерировал прямую речь ведущего. Четвертый – корректировал технически сомнительные элементы (например, бег на

30 метров с зажатым мячом между коленями был признан травмоопасным для младших школьников и заменен на челночный бег с кубиками).

В процессе работы выявилась особенность ChatGPT: нейросеть уверенно генерирует загадки, но часть из них не относится к спорту либо слишком сложна для младшего школьного возраста. Работа с визуальным генератором Kandinsky 3.0 выявила иные ограничения. Прямая генерация маршрутных листов с текстовыми полями оказалась невозможной: нейросеть создавала изображения, имитирующие таблицы, но буквы в них превращались в нечитаемые паттерны. Студенты нашли обходное решение – генерировать только фон (стадион, мячи, дорожки) и накладывать в текстовом редакторе сетку таблицы с колонками «Станция», «Отметка», «Время». Аналогично поступили с дипломами: фон генерировала нейросеть, вставка имени и названия команды выполнялась вручную. Афиша, напротив, создавалась полностью в Kandinsky после трех уточняющих промптов.

Экспертная оценка проводилась педагогом дополнительного образования со стажем 12 лет. Эксперт указал на отсутствие в сценарии, сгенерированном ChatGPT, двух обязательных элементов: питьевого режима и инструкции на случай травмы или отказа ребенка от выполнения задания. Эти разделы студенты дописали самостоятельно. Также эксперт рекомендовал заменить некоторые задания, поскольку они «детей 7 лет поставят в тупик, а скорость квеста упадет». После замены сценарий был одобрен. В письменном отзыве отмечено, что структура, логика станций и текст ведущего методически грамотны, а визуальные материалы (особенно маршрутные листы и афиша) значительно повышают мотивацию детей по сравнению с обычным словесным инструктажем.

Пробная апробация прошла на базе школы, где студенты проходили практику. Участники – 18 второклассников (7-8 лет), разделенных на три команды. Хронометраж показал общее время 58 минут при запланированных 60. На станции «Меткая стрела» один ребенок расплакался после трех неудачных бросков. Ведущая (студентка) не была готова к такой ситуации – сценарий предусматривал только фиксацию попаданий, но не алгоритм эмоциональной поддержки. Инцидент разрешился дополнительной попыткой и сменой задания на более легкое (бросок с более близкого расстояния). Этот случай показал, что даже детально проработанный ИИ-сценарий не заменяет живого педагогического реагирования. По итогам опроса 16 детей выбрали «очень понравилось», двое – «понравилось». Никто не выбрал «не понравилось».

Анализ данной курсовой работы позволяет сделать вывод о том, что генеративные нейросети сокращают время на создание первичной версии сценария с нескольких дней до нескольких часов, но требуют обязательной доработки со стороны студента. Главным результатом освоения

дисциплины стало формирование критического отношения к искусственному интеллекту в педагогическом проектировании.

ЛИТЕРАТУРА

1. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 44.02.03 Педагогика дополнительного образования [Электронный ресурс]: приказ Минпросвещения России от 14 ноября 2023 г. № 855. – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».
2. Смирнова Е.Э. Персонализация профессионального образования через инструменты искусственного интеллекта // Цифровые трансформации в профессиональном образовании: научные поиски и практические достижения : труды Всероссийской научно-практической конференции (г. Красноярск, 28.11.2025 г.) / редкол.: Е.П. Брандукова (отв. ред.) [и др.]. – Красноярск : КриЖТ ИрГУПС, 2025. – С. 315–320
3. Тикки, Д. А. Генеративный искусственный интеллект / Д. А. Тикки, Т. В. Сафонова // Информационные технологии и системы: управление, экономика, транспорт, право. – 2024. – № 1(49). – С. 78–83. – EDN APBJLE.

УДК 378.147:811.004.8

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ И ПРЕПОДАВАНИЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

О. И. Стецкевич

УО «Гродненский государственный аграрный университет» (Республика Беларусь, 230008, г. Гродно, ул. Терешковой, 28; e-mail: ggau@ggau.by)

Аннотация. Преподавание языков открывает множество возможностей для интеграции технологий на основе искусственного интеллекта. Существует много возможностей использования ИИ для развития четырех основных языковых навыков: практики разговорной речи, произношения, грамматики и навыков письма. Однако существуют барьеры и риски, которые необходимо детально исследовать и учитывать в практике преподавания иностранного языка.

Ключевые слова: искусственный интеллект, генеративный ИИ, чат-бот, преподавание иностранного языка.