

ЦИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПОСРЕДСТВОМ ИИ-СЕРВИСА «ОБУЧЕНИЕ С ЛЕГЕНДАМИ»

Брензович С.И.¹

Научный руководитель - кандидат экономических наук, Поцулин А.Д.¹

¹Университет ИТМО

sam1892@mail.ru

Работа выполнена в рамках НИРМА № 625109 "Исследование поведения потребителей образовательных продуктов Executive Education: сравнительный анализ факторов принятия и использования генеративного ИИ для проектирования адаптивных образовательных решений в России, Юго-Восточной Азии и Латинской Америке (кейсы России, Китая, Филиппин и Перу)".

Введение

Современное образование развивается в условиях активной цифровизации и внедрения технологий искусственного интеллекта различными способами. При этом сохраняется проблема недостаточной вовлечённости обучающихся и поверхностного усвоения материала при использовании традиционных форматов подачи знаний. В этой связи возрастает интерес к интерактивным и персонализированным образовательным решениям.

Исследования в этой сфере демонстрируют, что использование педагогических цифровых аватаров способствует повышению мотивации обучающихся и формированию доверия к образовательной среде [1]. Кроме того, иммерсивные технологии и виртуальные персонажи положительно влияют на глубину вовлечения и качество усвоения знаний [2]. Следовательно потенциал культурно-ориентированных цифровых аватаров имеет потенциал для раскрытия.

Таким образом, актуальной научной задачей является разработка модели внедрения цифровых легендарных личностей в образовательный процесс с целью повышения его эффективности.

Основная часть

Стартап-проект «Обучение с Легендами» представляет собой цифровой сервис на основе искусственного интеллекта, который позволяет людям общаться по видеосвязи с чатом с легендарными деятелями культуры, искусства, науки и бизнеса (Пушкин, Эйнштейн, Ломоносов, Стив Джобс, Леонардо да Винчи и многими другими), в том числе с современниками

В отличие от универсальных языковых моделей сервис ориентирован на создание индивидуального стиля речи, мировоззрения и профессионального понимания уникальной сферы конкретной легендарной личности для повышения связи между пользователем и предоставляемой информацией.

Ещё одним преимуществом является иммерсивность взаимодействия — использование анимированных реалистичных аватаров, голосового синтеза с применением искусственного интеллекта. А также преимуществом является мультиплатформенность для лёгкого внедрения и доступа к сервису и взаимодействию и перспектива интеграции в VR/AR.

Междисциплинарный характер проекта объединяет методы педагогики, когнитивной психологии и искусственного интеллекта. Исследования в области взаимодействия с педагогическими аватарами подтверждают, что цифровые персонажи усиливают эффект присутствия и повышают учебную результативность [3].

Вывод

Разработка и внедрение ИИ-сервиса «Обучение с Легендами» позволяет повысить вовлечённость обучающихся за счёт диалогового и эмоционально насыщенного формата взаимодействия.

Практическое применение возможно в школах, университетах, музеях, выставках и подобных организациях, а также в корпоративном обучении. В качестве механизма внедрения предлагается интеграция легендарных личностей в электронную среду организации с последующей оценкой показателей мотивации, удовлетворённости и качества усвоения материала.

Таким образом, цифровые легендарные личности могут стать эффективным инструментом модернизации образовательной среды и популяризации культурного наследия.

Литература

1. Veletsianos G., Russell G.S. Teachers' beliefs about learning and pedagogy with digital agents in educational contexts // Computers & Education. 2014. Vol. 74. P. 1–12. URL: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.01.002>
2. Schroeder R., Adesope O. A systematic review of research on embodied learning in immersive virtual environments // Computers & Education. 2014. Vol. 80. P. 276–295. URL: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.09.005>
3. Johnson W. L., Lester J. C. Face-to-face interaction with pedagogical agents, twenty years later // International Journal of Artificial Intelligence in Education. 2016. Vol. 26. No. 1. P. 25–36. URL: <https://doi.org/10.1007/s40593-015-0065-9>