

ВАРЛАМОВА ЮЛИЯ ВАЛЕРЬЕВНА

Старший преподаватель: НИУ ВШЭ в Санкт-Петербурге / Санкт-Петербургская школа гуманитарных наук и искусств / Департамент иностранных языков

Применение практики “Сторителлинг” (Storytelling) и использование искусственного интеллекта (ИИ) для сопровождения и отработки навыков письма в рамках курса “Английский для общих коммуникативных целей Upper Intermediate 2” (1 курс)

Дисциплина преподаётся на 1 курсе ОП «УАГС»

Ссылка на сайт дисциплины

<https://www.hse.ru/edu/courses/844228634>

Продолжительность обучения

Дисциплина реализуется в 3- 4 модулях

Работа над проектом по письменной практике “SOCIAL GROUP PROMOTION” в рамках дисциплины “Английский язык” с применением практики “Storytelling” (Сторителлинг) и с использованием ИИ осуществлялась студентами совместно с преподавателем на протяжении 3-4 модулей.

Целевая аудитория

Студенты первого курса образовательной программы «Управление и аналитика в государственном секторе» НИУ ВШЭ в Санкт Петербурге.

Использованные ресурсы

Возможности платформы SMART LMS

Quick Tests (grammar+ vocabulary)

Тайник Stash

Интерактивное видео h5p

H5P Панорама Виртуальный тур 360

Использование ИИ (нейросети) для определённых учебных задач

Медиаконтент

- Видео, сгенерированное с помощью нейросети
- Озвученная с помощью нейросети презентация
- Интерактивное видео h5p
- Интерактивная презентация (Genially)

Дополнительные Ресурсы ИИ :

- генерация видео <https://ai.invideo.io/>
- генерация аудио на основе текста <https://texttospeech.ru/>
- создание анимированных презентаций <https://my.visme.co/> и <https://app.genial.ly/>
- создание мультипликационных видеопрезентаций <https://www.renderforest.com/>
- работа с текстом <https://www.perplexity.ai/>
- создание своего персонажа с ожившей картинкой, сгенерировать короткое видео <https://beta.character.ai/>
- создание видео аватара, который озвучивает исходный текст <https://aiapp.vidnoz.com/>

ОБОСНОВАНИЕ

Выбор подхода “Сторителлинг” (Storytelling) обусловлен тем, что данная методика способствует созданию условий для комплексного овладения основными видами речевой деятельности: аудированием, говорением, чтением, письмом. Одновременно повышается беглость и грамотностью письменной и устной речи; качество усвоения лингвистического материала в интересном, содержательном контексте его употребления. Методика облегчает коммуникацию, снижает уровень тревожности у студентов, облегчает работу в команде, помогает студентам почувствовать уверенность в своих силах. Создание историй “Storytelling” стимулирует интерес обучающихся к языковым аспектам, а также к последующей коммуникации по поводу содержания написанного и\ или прочитанного; стимулирует познавательную и коммуникативную активность. Подход “Сторителлинг” (Storytelling) побуждает студентов к поиску и анализу информации. “Сторителлинг” (Storytelling), также дает преподавателю возможность использовать разнообразные ресурсы Smart LMS, совмещая с использованием ИИ, для создания учебного материала. Сквозной “Сторителлинг” (Storytelling) сопровождает в нашем курсе как часть работы над темами письменных текстов, так и для включения новой тематической лексики и грамматики в письменную практику.

В разработанной практике я рассматриваю потенциал использования искусственного интеллекта ИИ в качестве вспомогательной технологии, который способен преобразовывать тексты в речь и обратно, выполнять масштабирование, прогнозирование текста, проверку орфографии и запускать поисковые системы. Возможности ИИ использованы в курсе для выполнения простых логических задач, для того, чтобы общаться с учащимися на иностранном языке, моделировать профессиональные ситуации, обрабатывать большие объемы информации и быстро воспроизводить данные, что значительно может облегчить рутинную работу участников образовательного процесса.

В разработке я также использую ИИ как компонент работы чат-ботов, которые выступают в качестве собеседника и могут создавать тексты разных типов. Со студентами мы использовали потенциал чат-ботов для обработки и генерации речи, имитирующей беседу с реальным человеком таким образом, чтобы ее можно было использовать для решения различных задач, таких как ответы на вопросы, создание текста или даже ведение беседы с человеком (с персонажами истории). Студенты общались с чат-ботом с помощью текстовых или аудио сообщений. Таким образом, лингвометодический потенциал чат-бота заключался в создании языковой среды, которая позволяет студентам интенсифицировать процесс обучения и снизить количество ошибок при построении письменных текстов на иностранном языке.

Среди плюсов для преподавателя можно обозначить возможность составлять множество дополнительных текстовых и аудио материалов, видео презентация к основному курсу для выполнения заданий проекта. Поскольку ИИ умеет генерировать тексты на основе заданных подсказок, в контексте преподавания английского языка он может быть использована для того, чтобы помочь студентам практиковаться в написании текстов различных жанров. Предоставив подсказку, преподаватель может с помощью нейросети сгенерировать образец текста, демонстрирующего структурные, языковые и стилистические особенности, которым они хотят обучить своих студентов.

ИИ положительно зарекомендовал себя для расширения словарного запаса студентов, что является одной из главных трудностей в изучении иностранного языка. Для этого я использую возможности чат-бота: запрос на синонимы или антонимы той или иной лексики, примеры с использованием

лексической единицы в письменной и речи, определение стиля слова(официальный/разговорный/нейтральный и т.д.), что очень важно, например, для установления возможности/невозможности его употребления в определенном контексте.

Цель использования подхода Сторителлинг и ИИ

Повысить мотивацию, вовлеченность студентов, решить проблему с многозадачностью, внести игровой элемент, достичь поставленных результатов в обучении (развитие навыков письменной речи).

Если обратиться к программе учебной дисциплины, становится очевидным, что цели и задачи, поставленные перед студентами многочисленны, разнообразны и, зачастую, из-за объёма, могут создать сложности для их достижения в указанные в программе сроки.

Например, требования к уровню освоения дисциплины, подставленные в программе :

Learning Objectives

- Формирование лингвистической компетенции (речевые умения в устной и письменной речи);
- Формирование социолингвистической компетенции (умение выбирать языковые средства в соответствии с социальной ситуацией общения);
- Формирование социокультурной компетенции (социокультурная осведомленность в ситуациях формального и неформального общения);
- Формирование дискурсивной компетенции (умение интерпретировать устные и письменные тексты в соответствии с контекстом);
- Формирование стратегической компетенции (умение планировать время, образовательные стратегии в краткосрочной и долгосрочной перспективе);
- Формирование критического мышления (владение инструментами анализа и синтеза в интерпретации результатов и построении аргументации).

Expected Learning Outcomes

- знать и уметь применять грамматические конструкции при восприятии текстов и при их создании (устно, письменно).
- знать и уметь применять лексику по общей тематике при восприятии текстов и при их создании (устно, письменно).
- Уметь воспринимать устную формальную и быденную речь на слух (монолог, диалог), понимать общий смысл высказывания, и частные вопросы и вести конспект прослушанного.
- Уметь построить письменное высказывание в жанре эссе или краткое резюме текста, опираясь на сформированную лексико-грамматическую базу по теме, критическое мышление, характеристики жанра.
- Уметь построить устное высказывание (монолог, диалог), опираясь на сформированную лексико-грамматическую базу по теме, социокультурные аспекты ситуации общения.
- Уметь читать, понимать общий смысл и частные аспекты текстов общей тематики и применять различные стратегии чтения.
- Уметь работать в команде, представлять результаты проекта в виде презентации, отвечать на вопросы.

Потребности обучающихся, которые предлагается решить с помощью данной разработки практики “Сторителлинг” и использование искусственного интеллекта (ИИ)

Одним из требований к уровню освоения дисциплины является **развитие навыков письменной речи**. Освоение письменной речи вызывает определённые трудности у студентов, поэтому ей следует уделять особое внимание при реализации дисциплины,

Я организовала работу по созданию письменных текстов в рамках проектной деятельности, которая называется “Social Group Promotion”.

При данном подходе письмо и письменная речь являются одновременно и средством, и целью обучения иностранному языку. Письмо является техническим компонентом письменной речи и ее материальным выражением. Наряду с говорением письменная речь рассматривается как продуктивный вид речевой деятельности, которая выражается в письменном выражении определенного содержания.

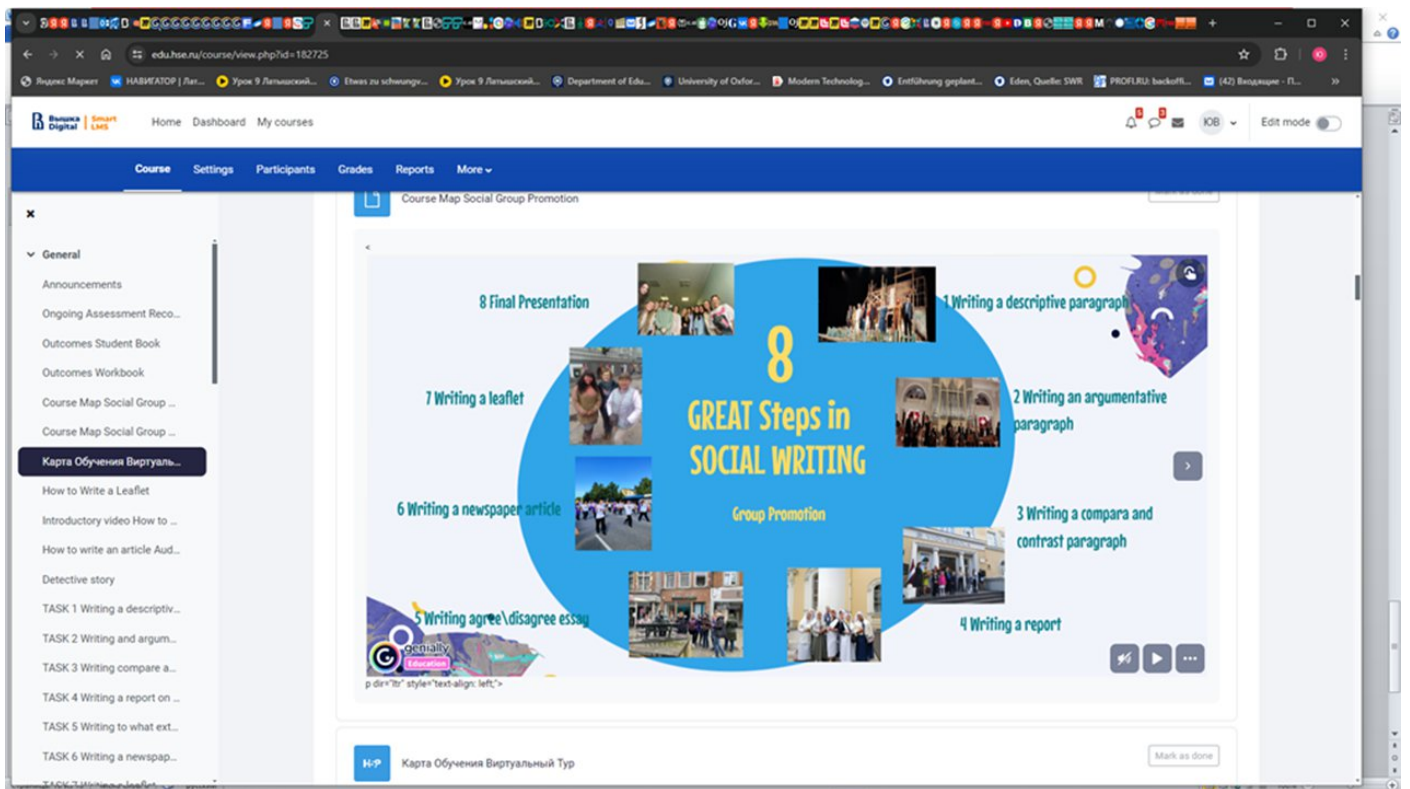
В целях усвоения устойчивых навыков понимания и воспроизводства письменной речи студентам необходимо регулярно выполнять разнообразные виды учебной работы. С помощью регулярного\систематического и целенаправленного выполнения упражнений (заданий) по практике письменной речи у учащихся формируются навыки и умения осуществлять воспроизведение текста по плану и\или создать письменный вариант решения конкретного вопроса\проблемы. Навыки передачи своих мыслей на изучаемом иностранном языке в письменной форме необходимо развивать последовательно и постоянно.

В проекте **“Social Group Promotion”** для обучения письму и письменной иноязычной речи я использую «креативное письмо», которое понимается как создание разнообразных по форме и содержанию продуктивных текстов различной степени сложности.

Задания такого типа обязательны для выполнения в письменной форме, по своему содержанию должны быть творческими, занимательными и увлекательными для студентов. При этом соблюдаются важнейшие условия такие как: цели обучения, принципы, методы и приёмы обучения, учебный контроль. Объем и характер работы по выработке умений и навыков иноязычной письменной речи связаны с задачами овладения требуемым объемом лексико-грамматического материала изучаемого языка, необходимым для развития и совершенствования письменной речи и чтения.

Карта Курса

На карте курса обозначены ключевые задания, которые должен выполнить студент для успешного освоения курса. В Проекте **“Social Group Promotion”** ставится задача охватить 8 тем, которые последовательно выполняются студентами. Темы для письменных заданий соответствуют программе дисциплины.



В проекте студенты развивают навыки академического письма, создают письменные академические тексты различных жанров, а также некоторые тексты, соответствующие критериям “речевого жанра”. Дополнительно ставится задача сравнения функционально-содержательной типологии текстов в зависимости от целеустановки коммуниканта. В ходе курса производится сравнение текстов по устойчивым тематическим, композиционным и стилистическим типам высказываний. **Фокус делается на лингвистический аспект.**

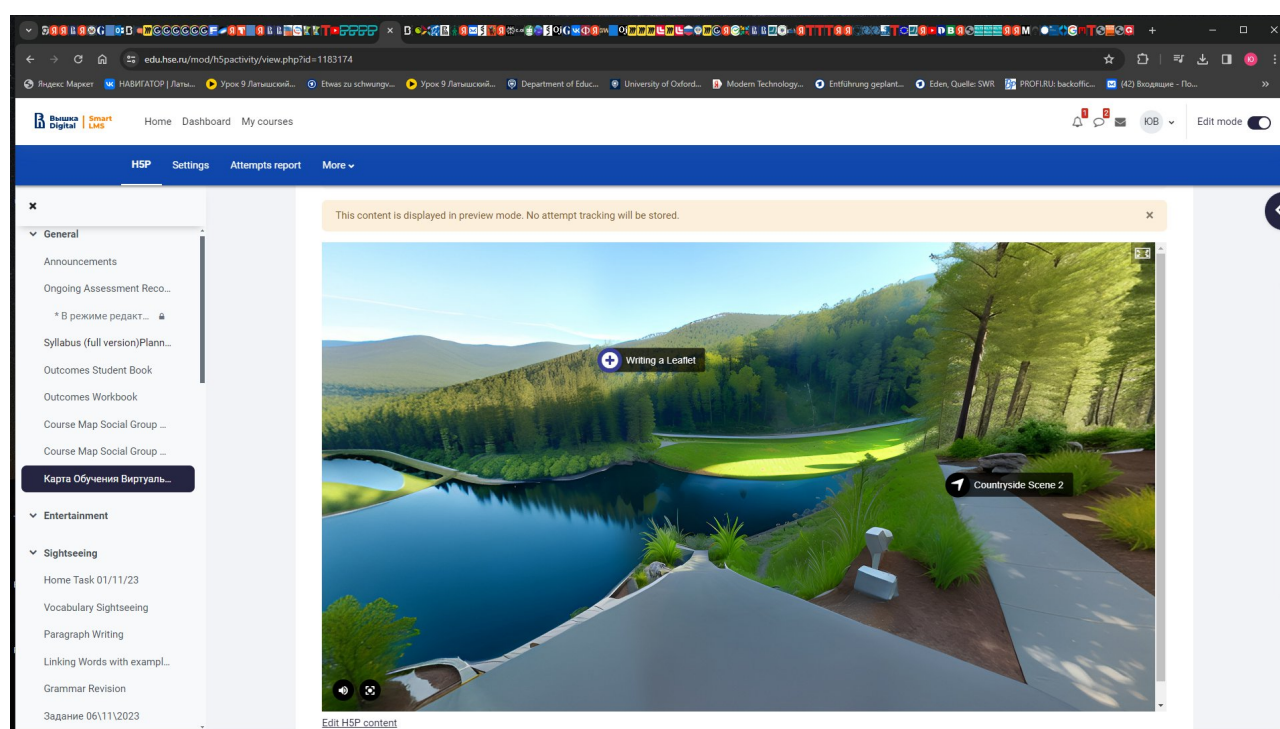
Распределение заданий по темам проекта

Тема 1 TASK 1	Writing a Descriptive Paragraph Описательный параграф (up to 120 words) + Graph description описание графической информации \статистические данные о социальной группе
Тема 2 TASK 2	Writing Advantages Disadvantages Paragraph Написать параграф 100 - 120 (not less than 80)WORDS ADVANTAGES OF THE SOCIAL GROUP Составить\добавить\отредактировать ПРОФИЛЬ ТИПИЧНОГО ПРЕДСТАВИТЕЛЯ ГРУППЫ USERS PROFILES
Тема 3 TASK 3	Writing compare and contrast paragraph Написать параграф 100-120 слов. Compare your Social Group with the similar one. Add a diagram with a short description.
Тема 4 TASK 4	Отчет о событии – Writing a Report on the recent event within

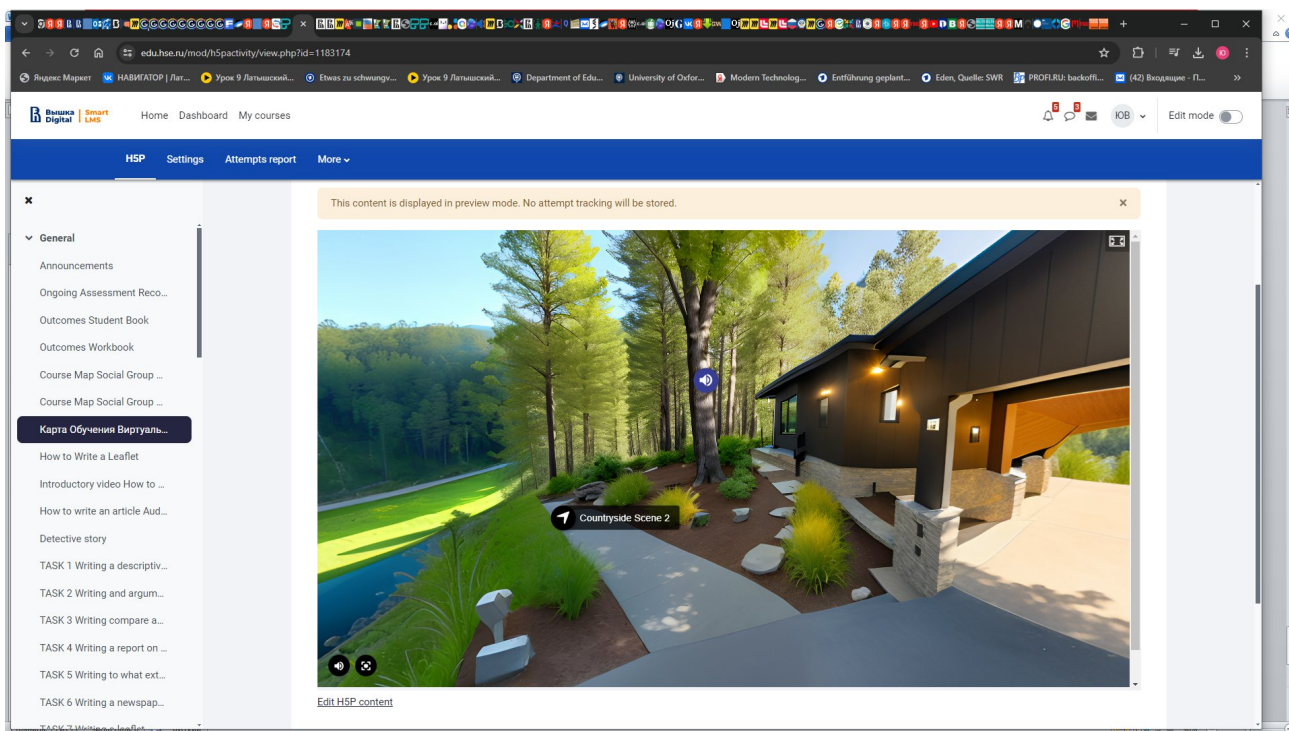
	the social group
Тема 5 TASK 5	Написать эссе Essay Writing Agree or Disagree (Opinion). (not less than 250 words) Согласиться или опровергнуть мнение о социальной группе, высказанное в сети\журнале\блоге\газете.....
Тема 6 TASK 6	Writing a newspaper article with an interview about your social group (not less than 250 words) Газетная статья
Тема 7 TASK 7	Writing a leaflet Подготовить рекламный плакат о социальной группе
Тема 8 TASK 8	Final Oral Presentation Project Social Group Promotion

При реализации проекта **“Social Group Promotion”** для каждой из тем мы использовали карту местности (цифровой ресурс H5P виртуальный тур с встроенной панорамой 360 SMART LMS) с локациями. В каждой локации спрятан определенный набор подсказок, такой как тексты\таблицы\печатные материалы с объяснениями (Tutorials)\аудиофайлы\видео файлы, которые помогают студентам создать очередной письменный текст ясным и логическим образом. Изучив материалы, студенты пишут свой текст в соответствии с заданием и прикрепляют в SMART LMS Assignment.

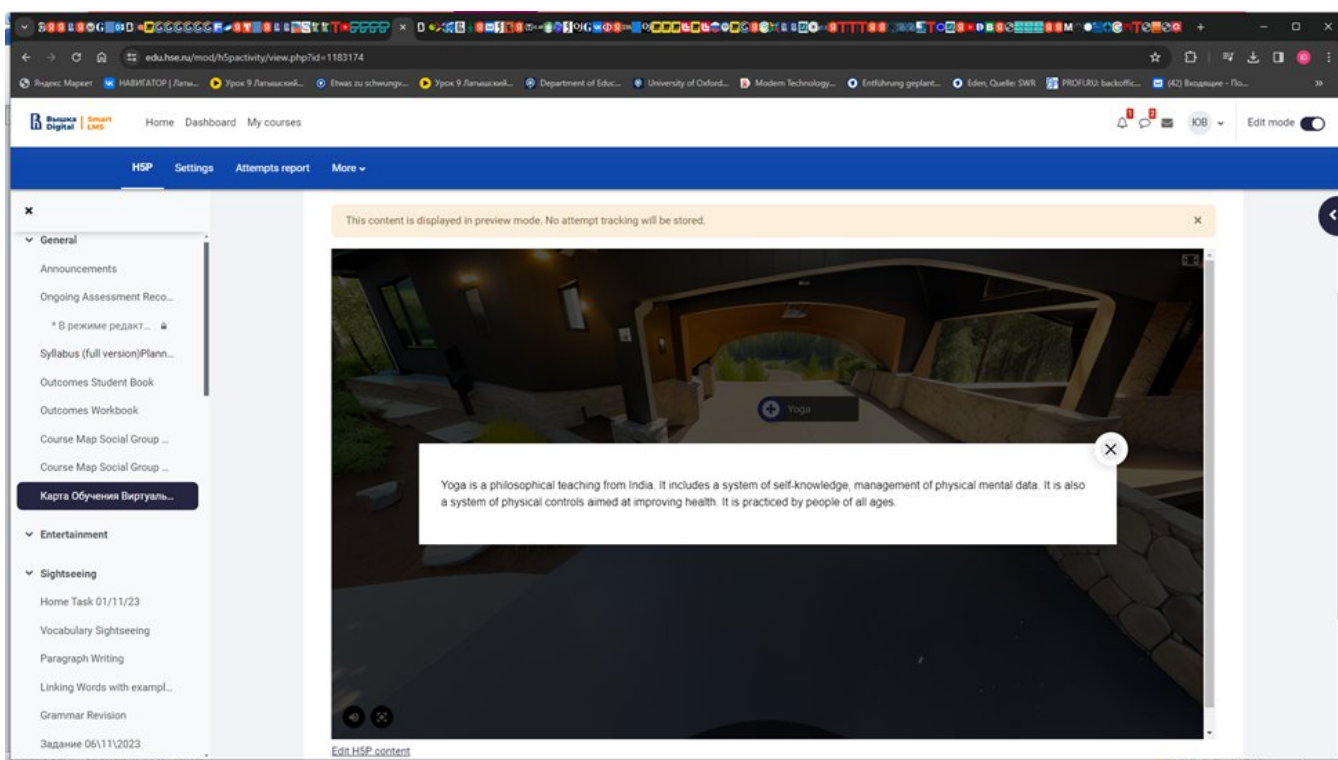
Студенты могут путешествовать по местности (Виртуальный тур Панорама 360), последовательно перемещаться по локациям, искать подсказки объяснения, открывать видео\ документы, слушать аудио файлы и после выполнения задания переходить на другие локации.



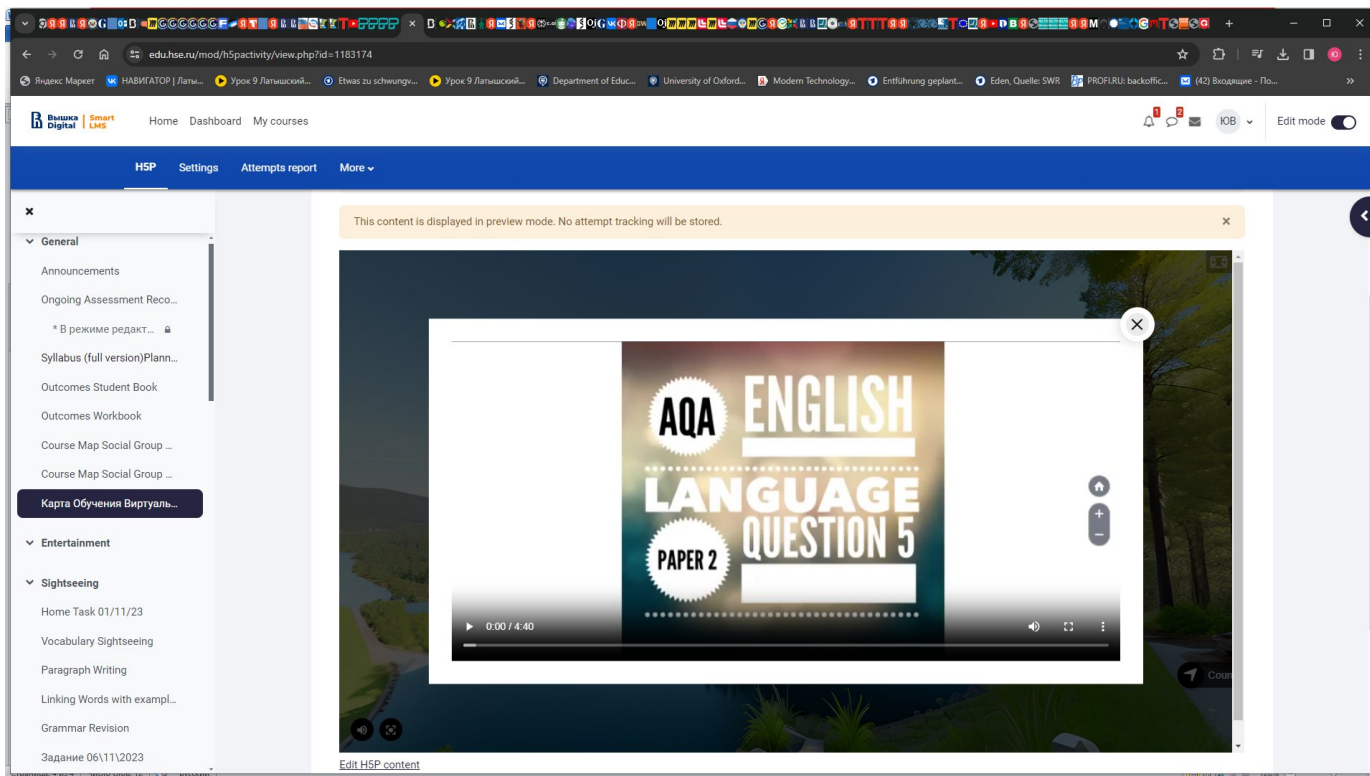
Пример локация 1, созданной с помощью ИИ и ресурса Панорама 360 SMART LMS



Пример локации 2, созданной с помощью ИИ и ресурса Панорама 360 SMART LMS



Пример информации, спрятанной в локации 2, созданной с помощью ИИ и ресурса Панорама 360 SMART LMS



Пример подсказки (обучающее видео), спрятанной локации 2, созданной с помощью ИИ и ресурса Панорама 360 SMART LMS

Распределение заданий по сложности

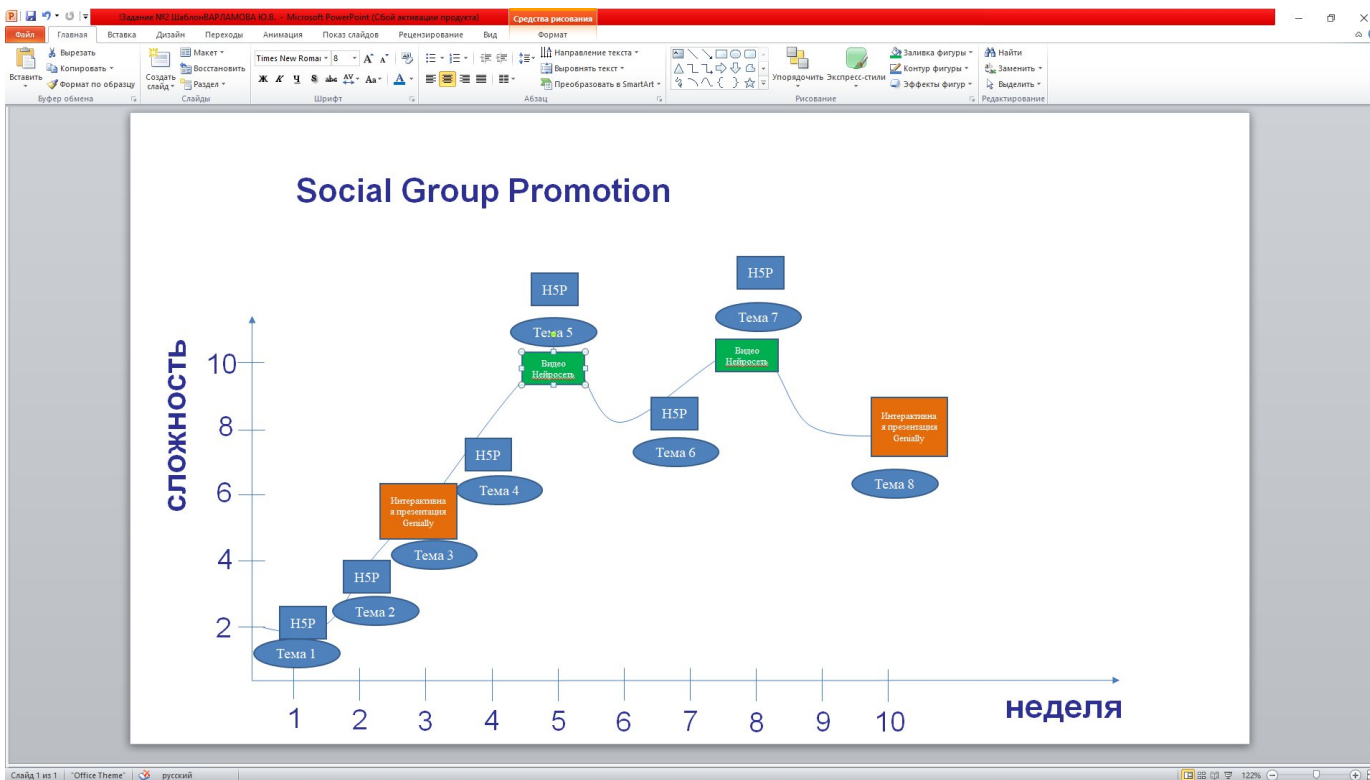


График распределения заданий по сложности

Распределение заданий по сложности соответствует одному из фундаментальных дидактических принципов «от легкого к трудному или, иначе, от простого к сложному». Использовались задания с характеристикой сложности, определяемой не статистическими результатами их использования, а их структурой, содержанием, когнитивными особенностями выполнения.

На графике видно, что продвижение от задания к заданию идет от простого к сложному с видимыми пиками сложности на двух заданиях во второй половине проекта. Пики выпадают на эссе и рекламную статью. Данный график также демонстрирует как распределяются некоторые цифровые инструменты и в какие темы/разделы курса планируется включить ресурсы, созданные с помощью ИИ.

Проект заканчивается презентацией (Тема 8), в которую включаются предыдущие наработки, поэтому последнему заданию не приписана высшая степень сложности. Основная работа проделана студентами, на последнем этапе остается собрать наработки в единую презентацию.

ОПИСАНИЕ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ

STORYTELLING

Проектная работа “ Social Group Promotion”

Игра: Детектив Шерлок “Deprived Social Group”

Сторителлинг обыгрывает все запланированные в проекте “Social Group Promotion” темы письменной практики. Темы связаны с элементами геймификации и игропедагогики.

Образовательная цель сторителлинга

Развить навыки академического письма. Целью также является рассмотрение, изучение и создание письменных академических текстов различных жанров, а также текстов, соответствующих критериям “речевого жанра”. Дополнительно ставится задача сравнения функционально-содержательной типологии текстов в зависимости от целеустановки коммуниканта. Сравнить тексты по устойчивым тематическим, композиционным и стилистическим типам высказываний.

Дидактическая цель игры

Формирование навыков написания академических текстов разной направленности, навыков построения текста на основе стандартов, навыков парафраза и цитирования, построения связного и логически упорядоченного текста, навыков редактирования, навыков исправления логических и речевых ошибок.

Инструменты

- Сценарий h5p, интерактивное видео, панорама 360°, тайник
- Интерактивное видео H5P
- Карта курса
- Тайники
- Ресурсы ИИ, нейросеть

Идея повествования, тематика, персонажи, история

Детективная история “DEPRIVED SOCIAL GROUP”

Восстановление материалов для конференции

Сэр Генри Баскервиль прибыл в свое родовое поместье Баскервиль-холл вместе со своей знаменитой собакой, известной как "Собака Баскервилей". Целью его визита было организовать важную конференцию, на которой должны были быть представлены лучшие и самые инновационные достижения различных социальных групп. Все участники конференции заранее отправили Сэру Генри свои материалы и предложения для презентации.

Однако, незадолго до начала мероприятия, произошло непредвиденное событие. "Собака Баскервилей" каким-то образом получила доступ к этим документам и, к ужасу всех участников, разорвала, разгрызла и испортила материалы, подготовленные участниками. Теперь они не могли представить свои разработки на конференции.

Участники были в отчаянии, но Сэр Генри, будучи человеком решительным и находчивым, предложил им второй шанс. Он выдвинул условие, что если они смогут восстановить свои письменные материалы, то им будет предоставлена еще один, только один шанс, возможность выступить на конференции.

На помощь участникам пришел знаменитый сыщик Шерлок Холмс. Используя свои выдающиеся аналитические способности, он взялся за расследование этого необычного происшествия. Холмс был полон решимости в оказании помощи участникам конференции восстановить свои презентации и тем самым дать им шанс представить свои достижения.

Предстояла непростая задача, но Шерлок Холмс был уверен, что сможет помочь участникам конференции преодолеть это препятствие. Он был готов приложить все усилия, чтобы восстановить материалы и обеспечить успех мероприятия, организованного Сэром Генри Баскервилем.

Описание (игровая механика, последовательность шагов, ролей, действий)

Детектив представляет собой игру - расследование преступления путем сбора улик. Механика игры: последовательная подготовка ряда письменных текстов в мини группах\парах\индивидуально. Необходимо написать 7 текстов = 7 тем проекта Social Group Promotion и забрать 7 предметов из Тайников.

На протяжении всей игры студентов сопровождает персонаж Шерлок Холмс. (см. ДОП Материал)

Перед стартом проекта, студентов приветствует персонаж Шерлок Холмс, который представляется, рассказывает о себе. Далее в игре, перед каждым этапом (темой), персонаж будет появляться, направлять и сопровождать участников на протяжении всего проекта (8 этапов = 8 тем). Каждый раз персонаж – Шерлок Холмс приветствует студентов, рассказывает о правилах, дает пояснения, озвучивает цель задания и подсказки, которые помогут в его выполнении. Шерлок приглашает приступить к испытаниям. Также Шерлок напоминает студентам о необходимости забрать предмет из тайника.

Студенты следуют по маршруту (от 1 темы к 8 теме проекта)

Каждая тема проекта начинается с одного из составленных преподавателем тестов Quick Grammar\ QuickVocabulary \ Quick Reading Test(см. ДОП Материал)

Успешное прохождение первого теста позволяет студентам получить первый предмет из тайника в свой инвентарь. Это Карта местности, которая, по легенде, поможет изучить место пребывания

социальной группы, маршрут следования, общую информацию, чем интересна группа. (см. ДОП Материал)

Получив карту студенты перемещаются в 1 локацию.(Понорама)

Оказавшись в первой локации, студенты ищут подсказки (тексты, графики, аудио материалы, видео и т.д.) чтобы выполнить и загрузить первое задание (Writing a descriptive paragraph). Например: для выполнения этого задания студенты должны найти в1 локации и изучить материал: expressions for discussion; profiles samples; tutorials for paragraph writing.

Обязательно в качестве одной из подсказок, для геймификации дисциплины, в каждой теме используем одну из опций

ИЛИ

Introductory video – введение в тему или обзорное видео (Видео, сгенерированное с помощью нейросети ИИЛИ Озвученная с помощью нейросети презентация) (см. ДОП Материал)

ИЛИ

Comprehensive video – разбор примеров, шаги выполнения, сложности (H5P, ИИЛИ презентация в Genially) (см. ДОП Материал)

После того как первое задание (Writing a descriptive paragraph) загружено в SMART LMS , студенты получают возможность продвигаться по маршруту дальше ко второй теме “Writing Advantages Disadvantages Paragraph”

Таким образом, студенты продвигаются в игре последовательно и последовательно восстанавливают испорченные письменные документы. Студентам необходимо собрать все предметы из тайников, чтобы завершить расследование, а также выполнить все письменные задания в каждой из локаций (всего 7). Расследование ограничено по времени (установлены временные сроки для выполнения заданий), поэтому от студентов должны успеть выполнить задания вовремя.

Как только все тексты будут восстановлены , группа сможет выступит на конференции и продолжит свою активную социальную деятельность.

По завершении расследования студенты делают устно презентацию и представляют завершённый проект.

Предметы из тайников

В тайнике SMART LMS спрятано 7 предметов. Поиск предметов – необходимое условие для получения доступа к материалам для выполнения заданий по WRITING письменная практика.

Предметы спрятанный в тайнике

После последовательного прохождения Quick tests (начинаем с 1 Темы-задания и движемся к 8 теме), студенты постепенно получают предмет из тайника. В игре необходимо собрать 7 предметов (по количеству тем письменных заданий в проекте) : 1Карту местности, 2 Собачку Снуппи, 3Лупу, 4 Скрипку, 5 Пишущую машинку, 6 Отмычки, 7 Самодвижущийся экипаж. У каждого из предмета, спрятанного в тайнике есть свое предназначение, которое обыгрывается в истории, например:

- 1 Карта местности.** Вам нужно получить карту местности и разработать предполагаемый маршрут следования, локации и возможное место пребывания представителей социальной группы.
- 2 Собачка Снуппи.** Получить помощника собаку, которая поможет напасть на след, пройти по предполагаемому маршруту следования группы или ее представителей и собрать дополнительные подсказки фотографии, обрывки писем, газет, записи из дневников.
- 3 Лупа.** С лупой вы сможете детально изучить обрывки статей, газет, записок, писем, вырванных страниц из дневников, и постараться восстановить высказывания, записи, текст.
- 4 Скрипка.** Звуки скрипки помогут вам сосредоточиться, и создать портрет типичного представителя социальной группы.
- 5 Пишущая машинка** поможет вам работать быстрее и обрабатывать информацию, полученную из СМИ. Создавая тексты вы легко сможете пролить свет, что же является правдой, а что ложью.
- 6 Отмычки.** Помогут пробраться в издательство и напечатать рекламные буклеты о социальной группе.
- 7 Самодвижущийся экипаж.** Вы слышите звуки приближающегося самодвижущего экипажа. Это значит, что вы сможете быстро объехать местность и отыскать и собрать вместе всех представителей социальной группы.

В помощь студентам , дополнительно был созданы СНАТы с помощником Холмса доктором Ватсоном и Сером Генри Баскервилем(см. ДОП Материал)

Самым важным достоинством чата является расширение возможности общения путем создания ситуации диалога, способность естественно реагировать на разговорные подсказки. Таким образом студенты могут вести диалог с героем истории: задавать вопросы, делать запросы и установки. При этом Ватсон реагирует на уточняющие вопросы со стороны студентов, способен воспринимать вопросы даже с орфографическими ошибками, которые не приводят к сбою в речевой коммуникации, даёт связные, грамматические и контекстуально подходящие ответы на широкий спектр вопросов по теме.

Перед выступлениями студентов с презентациями по проектам планируется повторение материала (теоретический материал по письменной практике) в игровой форме с помощью ресурса Genially Detective story Deprived Social Group по правилам Escape room. Это интеллектуальная игра, в которой игроков запирают в помещении, из которого они должны выбраться за время, находя предметы и решая головоломки.

Перед финальной презентацией для повторения теоретического материала в игровой форме студенты выполнили Quizz. Игра опрос, создания с помощью ресурса Genialy Escape room Quizz Deprived Social Group (см. ДОП Материал)

Вопросы студентам для рефлексии после завершения проекта

Какие различия вы заметили между разными авторами? Кто, по вашему мнению, лучший автор и почему? Что такого сделала другой автор, что заставило вас подумать, что она пишет хуже? Как вы справились с последним упражнением? Что хорошо прошло во время выполнения упражнения? Что бы вы сделали по-другому в следующий раз?

Мотивирующие факторы, которые подключаются в ходе игры

Смысл и мое место: выполнение заданий, умение выстраивать аргументацию, рефлексия, ответить на вопрос для чего эта деятельность, как можно применить полученные знания в профессиональной и учебной деятельности.

Преодоление препятствий: решение мини тестов, выполнения тренировочных заданий по чтению\аудированию..., выступить от имени группы и озвучить комментарий, развить творческий потенциал, получить обратную связь, исправить.

Социализация: работа в мини группах, решение кейсов в группах, участие в форуме, совместный проект.

Творчество и Новизна : досмотреть видео, найти информацию, составить опросник, провести опрос, получить результат, прокомментировать результат.

Критерии оценивания

Критерии оценивания представлены в программе дисциплины.

Краткость и ёмкость: каждая идея должна быть выражена лаконично и ясно, а каждое утверждение — точно отражать доказательства и аргументы.

Объективность: текст должен быть написан с позиции нейтральности, избегая субъективных суждений и эмоциональной окраски.

Логичность: аргументы должны быть представлены логически, с чёткими и последовательными переходами между идеями.

Структурированность: хорошо структурированный текст включает в себя чёткое введение, основную часть и заключение, а также может содержать подзаголовки, списки и таблицы для лучшей организации информации.

Правильное оформление: для этого используются специальные стили, которые определяют правила оформления текста, цитирования источников.

Целесообразность и релевантность: все информация и аргументы, представленные в тексте, должны быть непосредственно связаны с темой и целями исследования.

Избегание плагиата: уважение к интеллектуальной собственности — один из фундаментальных принципов этики, поэтому особое внимание уделяется корректному цитированию всех использованных источников и идей.

Итоговая оценка эффективности практики

Эффективность практики подтверждается результатами итогового тестирования для оценки продуктивных навыков с помощью задания открытого типа - эссе SMART LMS. Эссе оценивались по стандартным рубрикам.

Оценивание проводилось до применения практик и после завершения дисциплины. Результаты итогового тестирования подтверждают эффективность подхода Strytelling с использованием ИИ . Студентам удалось значительно повысить балл по критериям Task Response и Grammar range and assigasy. По остальным критериям также заметны незначительные улучшения.

	Средние групповые показатели с применением методики	Средние групповые показатели до применения методики
Task Response (max 3 points)	2,36	1,46
Cohesion Coherence (max 2 points)	1,73	1,5
Grammar range and accuracy (max 2points)	1,6	0,86
Lexical Range and Accuracy (max 2points)	1,4	0,9
Register (max 1 point)	1	0,89

Таким образом, эффективность использования подхода “Сторителлинг” (Storytelling) и возможностей ИИ в проектной работе студентов письменная практика “SOCIAL GROUP PROMOTION” в том, что это системный подход в разработке решения проблемы. Отметим плюсы:

- индивидуализация и персонализация образования;
- мгновенная обратная связь;
- устранение страха перед неудачей;
- расширение возможности образовательного процесса
- создание основы для новых средств и инструментов обучения, которые могут использоваться как тренажеры в обучения
- открывает возможности преподавателю создавать новый материал (добавлять\менять материал в зависимости от запросов студентов);
- позволяет выйти за рамки стандартного мышления, делает обучение более доступным и увлекательным;
- содействует развитию умений группового сотрудничества, обмену мнениями\идеями, формированию у студентов навыков активной коммуникации,
- способствует развитию способностей студентов работать в команде, умению анализировать письменные тексты и понимать точку зрения других участников.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ

The screenshot shows a web browser window displaying a quiz summary page. The page title is "Summary of your previous attempts". It features a table with columns for "Attempt", "State", "Grade", "Review", and "Feedback". The table shows a "Preview" attempt that was "Finished" and "Submitted" on "Friday, 19 April 2024, 14:15" with a "Grade" of "10.00". The "Feedback" section contains a code snippet for a map interaction and a message: "You have found the map! Pick up!". Below the table, it states "Highest grade: 10.00 / 10.00." and "Overall feedback" with another code snippet.

Attempt	State	Grade	Review	Feedback
Preview	Finished Submitted Friday, 19 April 2024, 14:15	10.00	Review	<pre><div class="block-stash-item"><div class="item-image" style="background-image: url(&quot;https://edu.hse.ru/pluginfile.php/3073075/block_stash/item/1007/image&quot;);><div class="item-label" title="MAP">MAP</div></div></div><div class="item-action"><button class="btn btn-secondary">You have found the map! Pick up!</button></div></div><script type="text/javascript">document.addEventListener("DOMContentLoaded", function(e) {require(["jquery", "block_stash/drop"], function(\$, D) { var d = new D({id: 1102, hashCode: "6q2BZl"}, n = \$("#6jx7clv6kb17c"); if (n.length) return; n.removeClass(); d.isVisible().then(function() { n.show(); }); n.find("a, button").click(function(e) { e.preventDefault(); d.pickup(); n.remove(); });});</script></pre> <p>You have found the map! Pick up!</p>

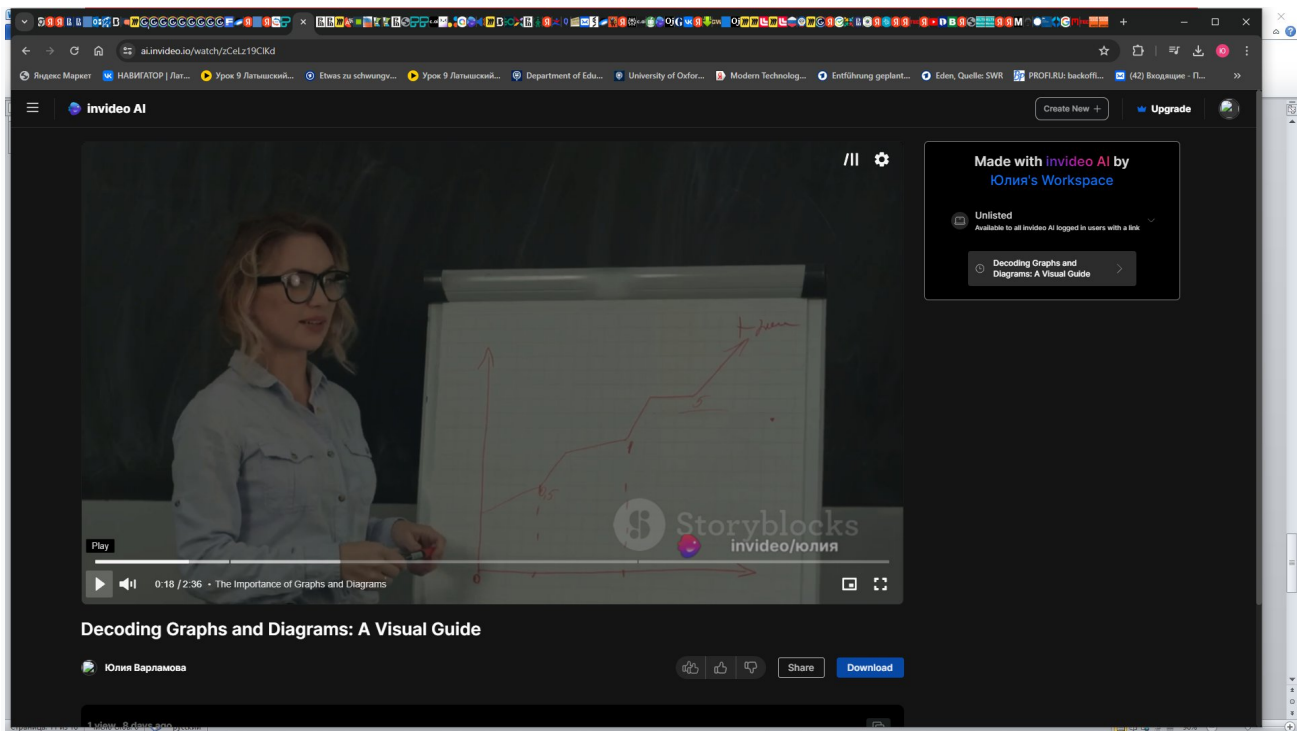
Highest grade: 10.00 / 10.00.
Overall feedback

```
<span id="6jx7clv6kb17c" style="display: none;"><div class="block-stash-item"><div class="item-image" style="background-image: url(&quot;https://edu.hse.ru/pluginfile.php/3073075/block_stash/item/1007/image&quot;);><div class="item-label" title="MAP">MAP</div></div></div><div class="item-action"><button class="btn btn-secondary">You have found the map! Pick up!</button></div></div><script type="text/javascript">document.addEventListener("DOMContentLoaded", function(e) {require(["jquery", "block_stash/drop"], function($, D) { var d = new D({id: 1102, hashCode: "6q2BZl"}, n = $("#6jx7clv6kb17c"); if (n.length) return; n.removeClass(); d.isVisible().then(function() { n.show(); }); n.find("a, button").click(function(e) { e.preventDefault(); d.pickup(); n.remove(); });});</script></span>
```

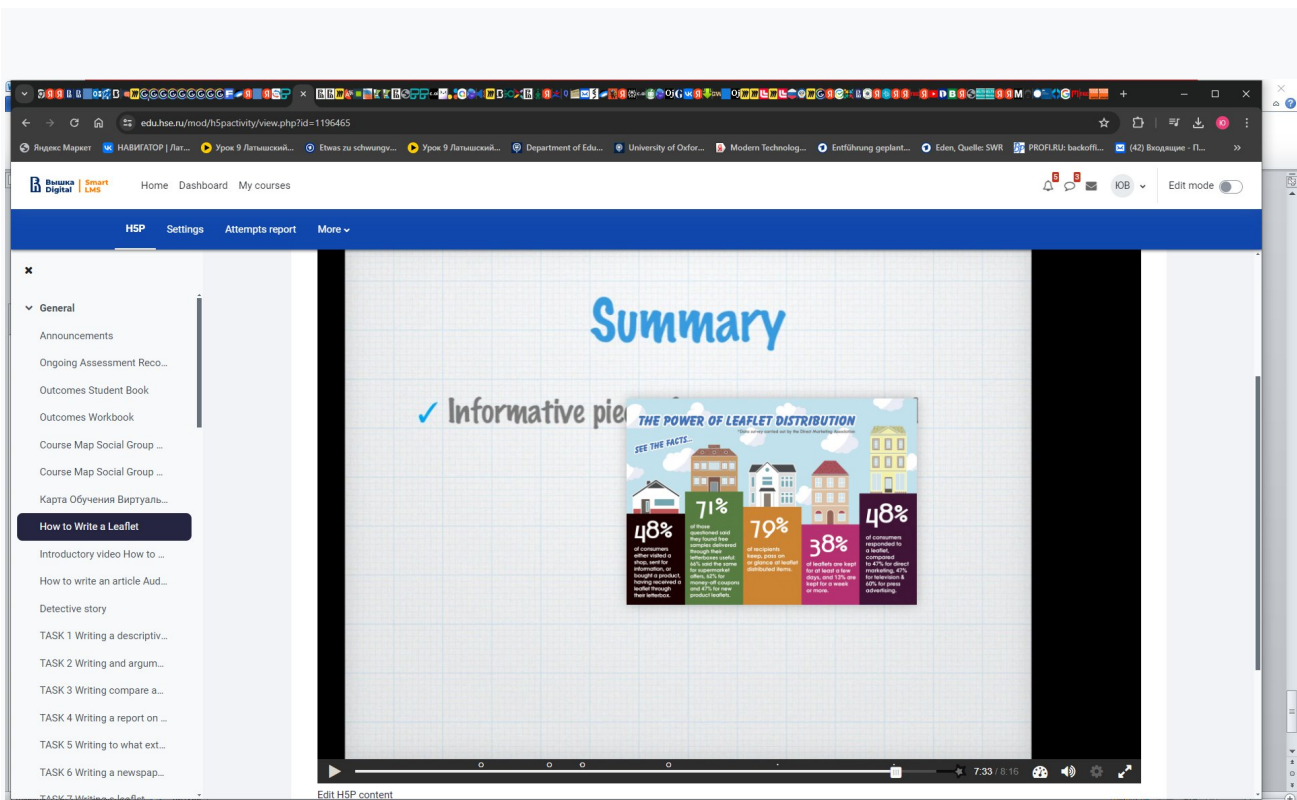
Пример предмета, спрятанного в тайнике Stash (Карта - Map)



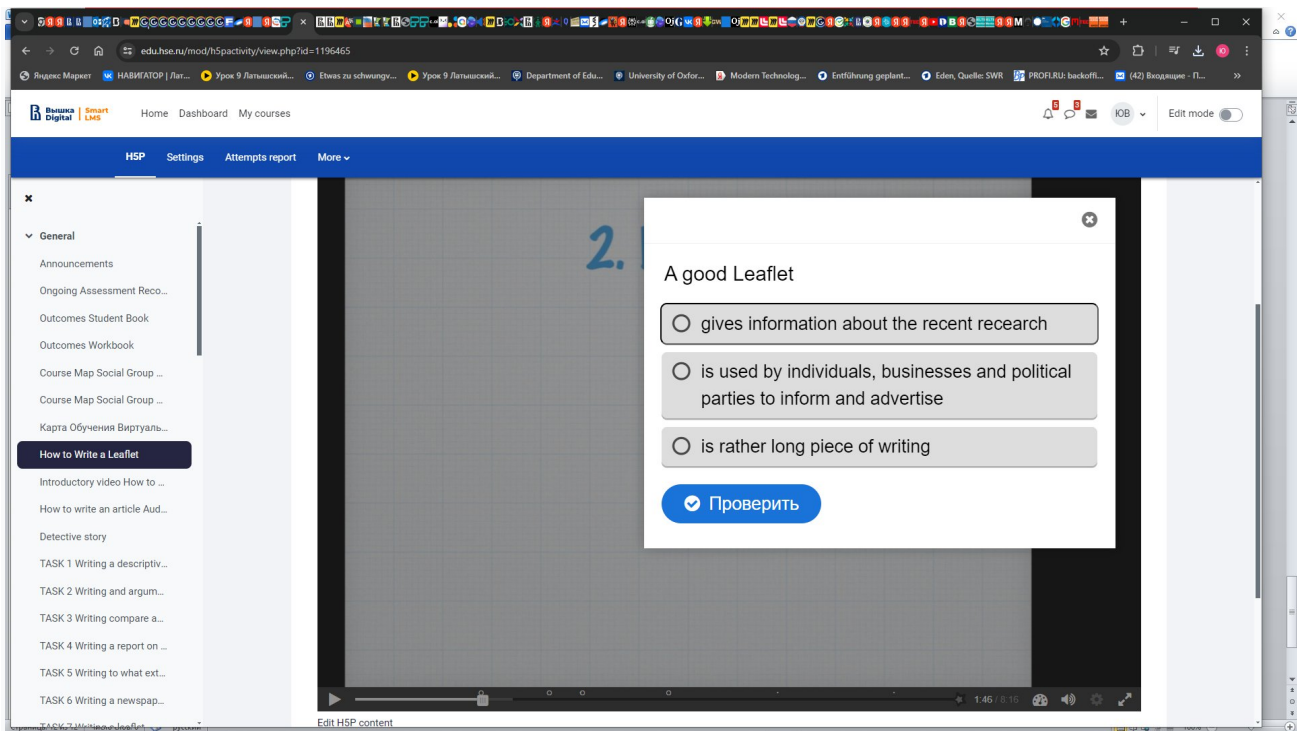
Пример персонаж Шерлок Холмс, сгенерирован с помощью нейросети



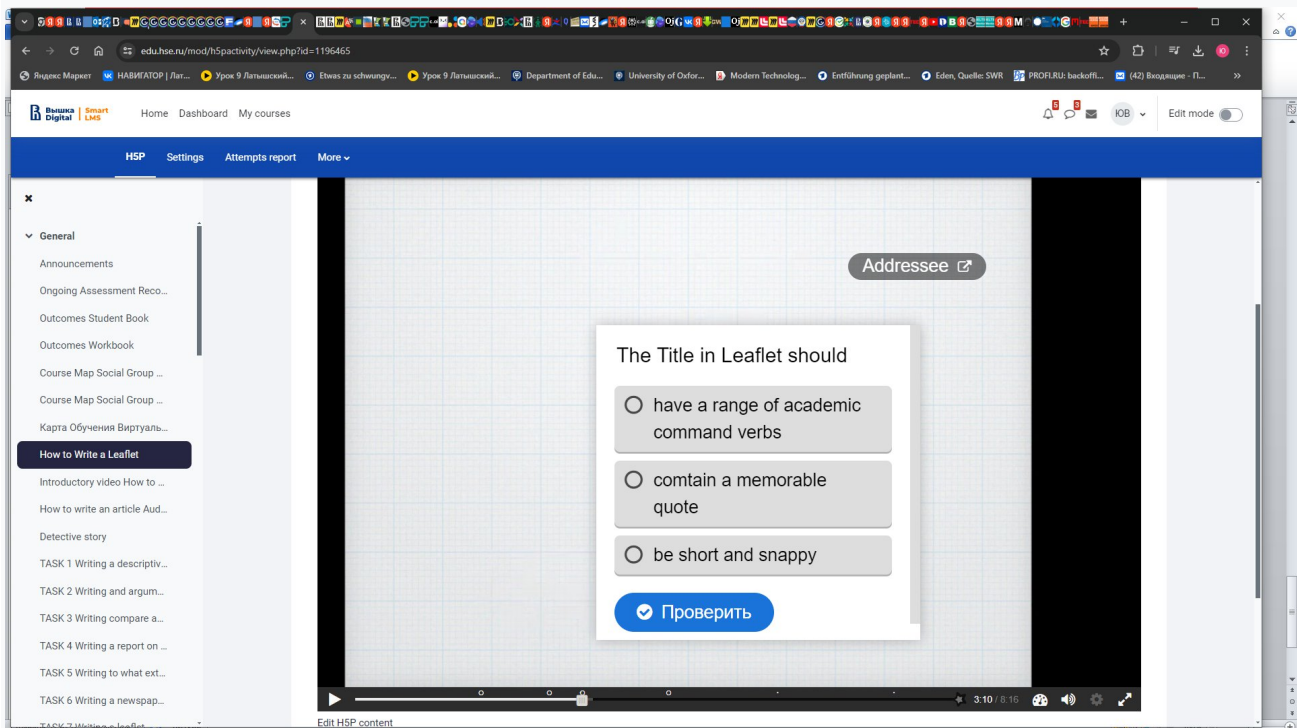
Пример Introductory video – введение в тему или обзорное видео (Видео, сгенерированное с помощью нейросети ИЛИ Озвученная с помощью нейросети презентация)



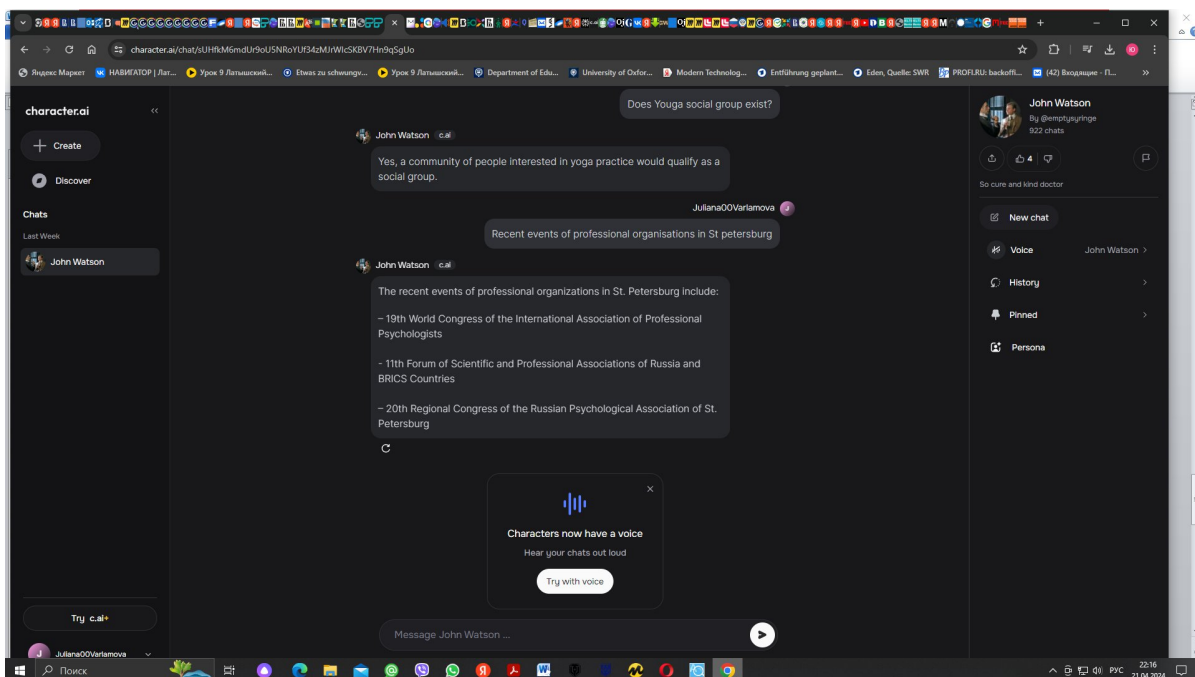
Пример Comprehensive video – разбор примера выполнения задания, шаги выполнения, сложности (НЭР, ИЛИ презентация в Genially)



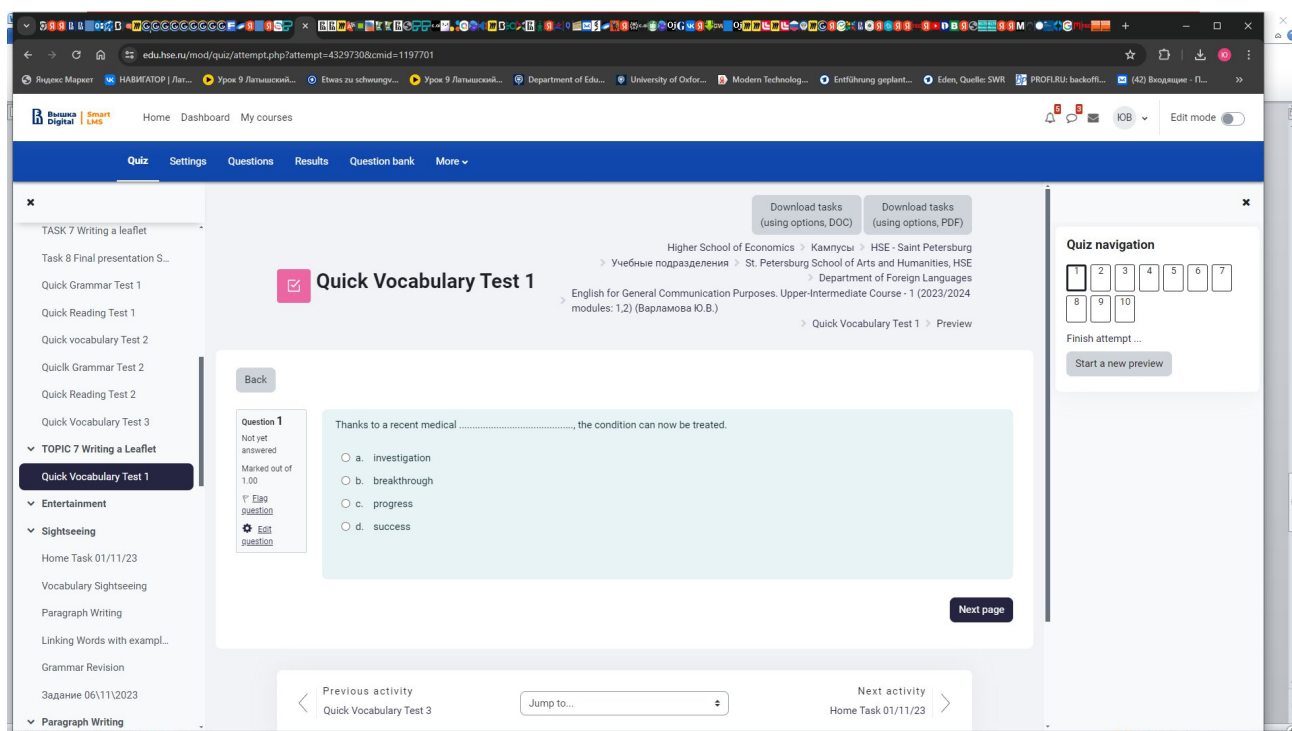
Пример Comprehensive video – разбор примера выполнения с тестом (H5P, ИЛИИ презентация в Genially)



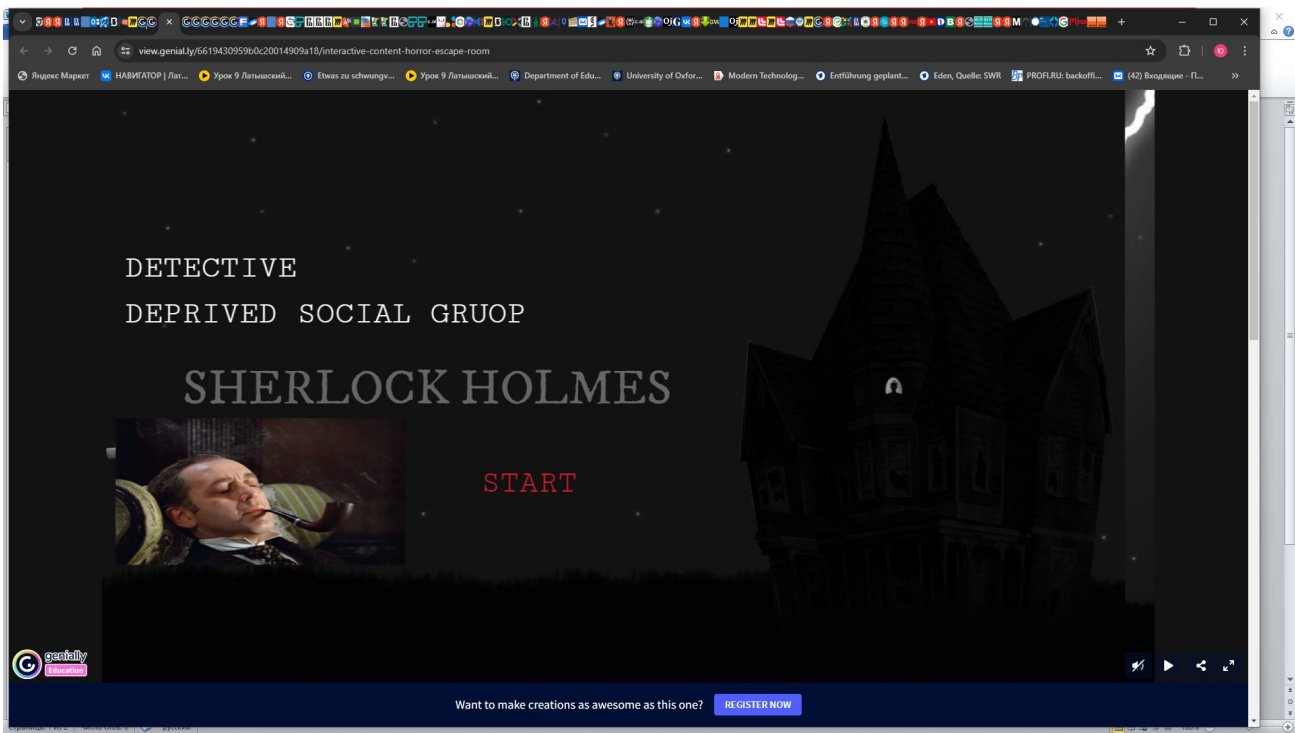
Comprehensive video – разбор примера с тестом (H5P, ИЛИИ презентация в Genially)



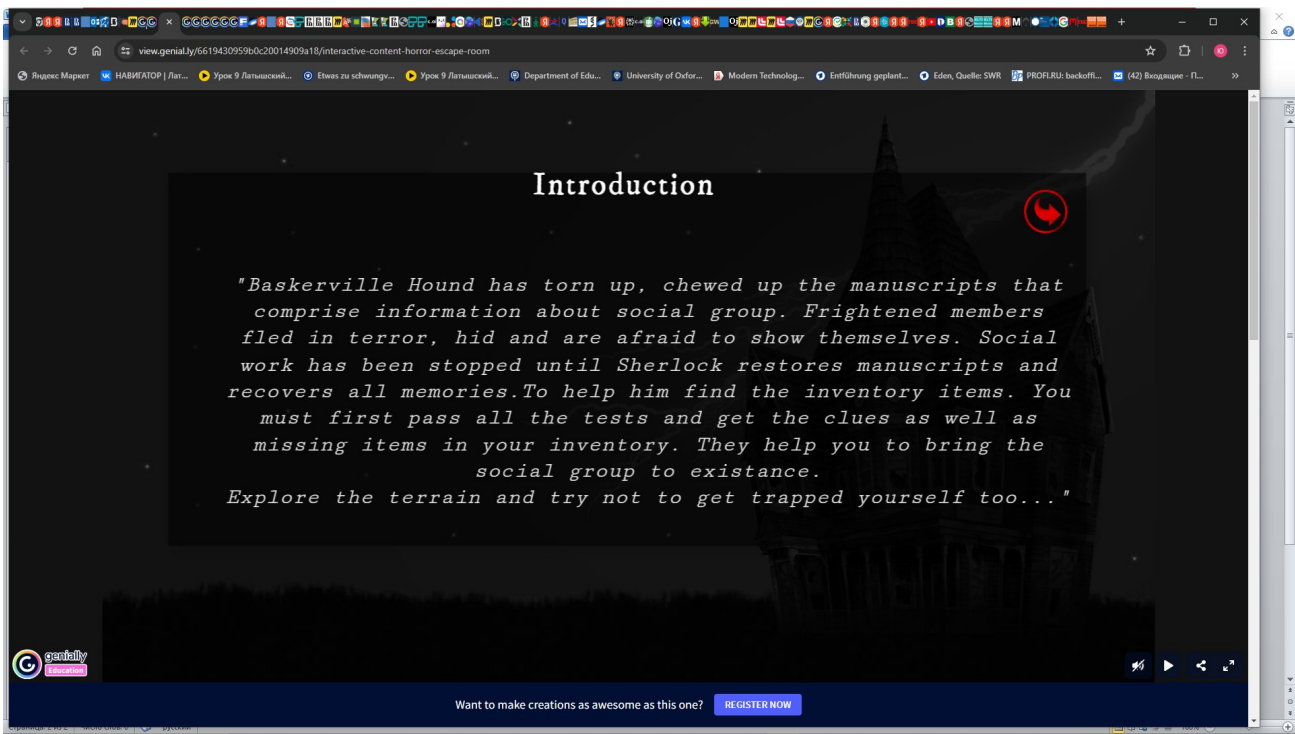
Пример использования ИИ для чата с персонажем доктор Ватсон



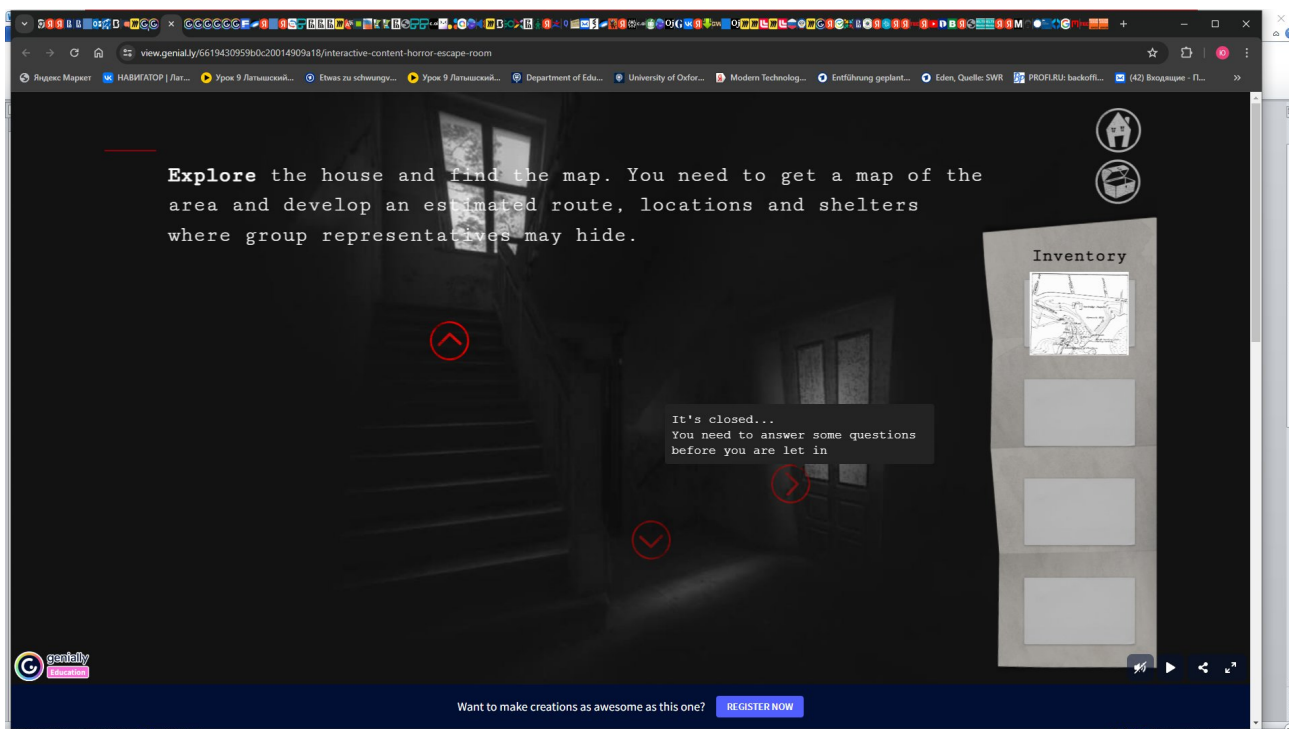
Пример Quick test Vocabulary в SMART LMS



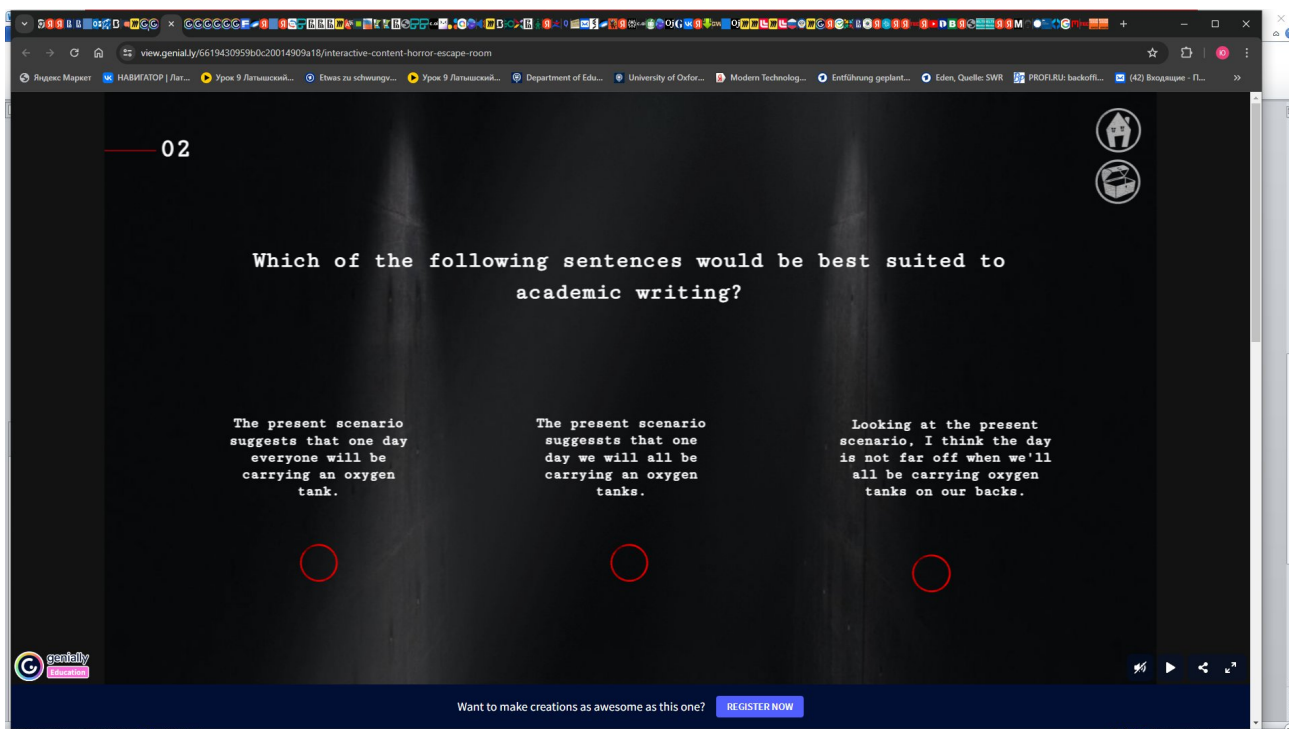
Pecypc Genially Detective story Deprived Social Group



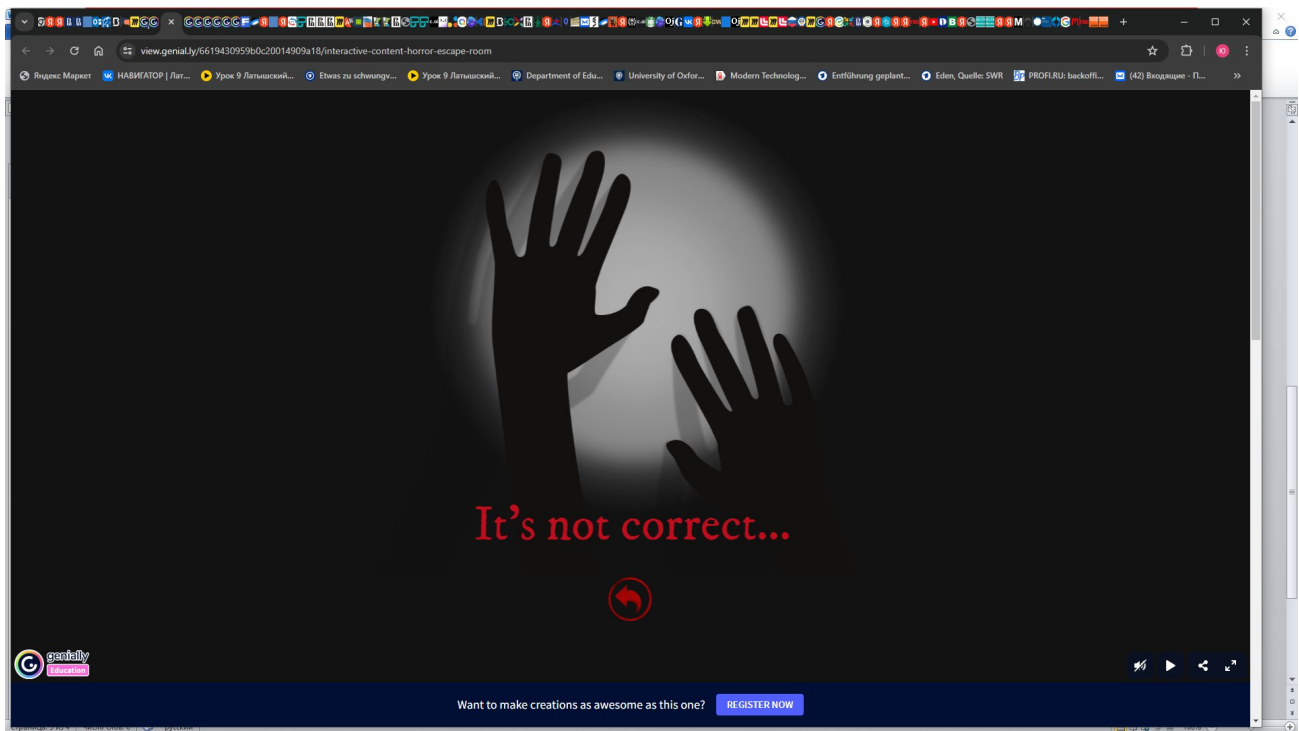
Pecypc Genially Detective story Deprived Social Group



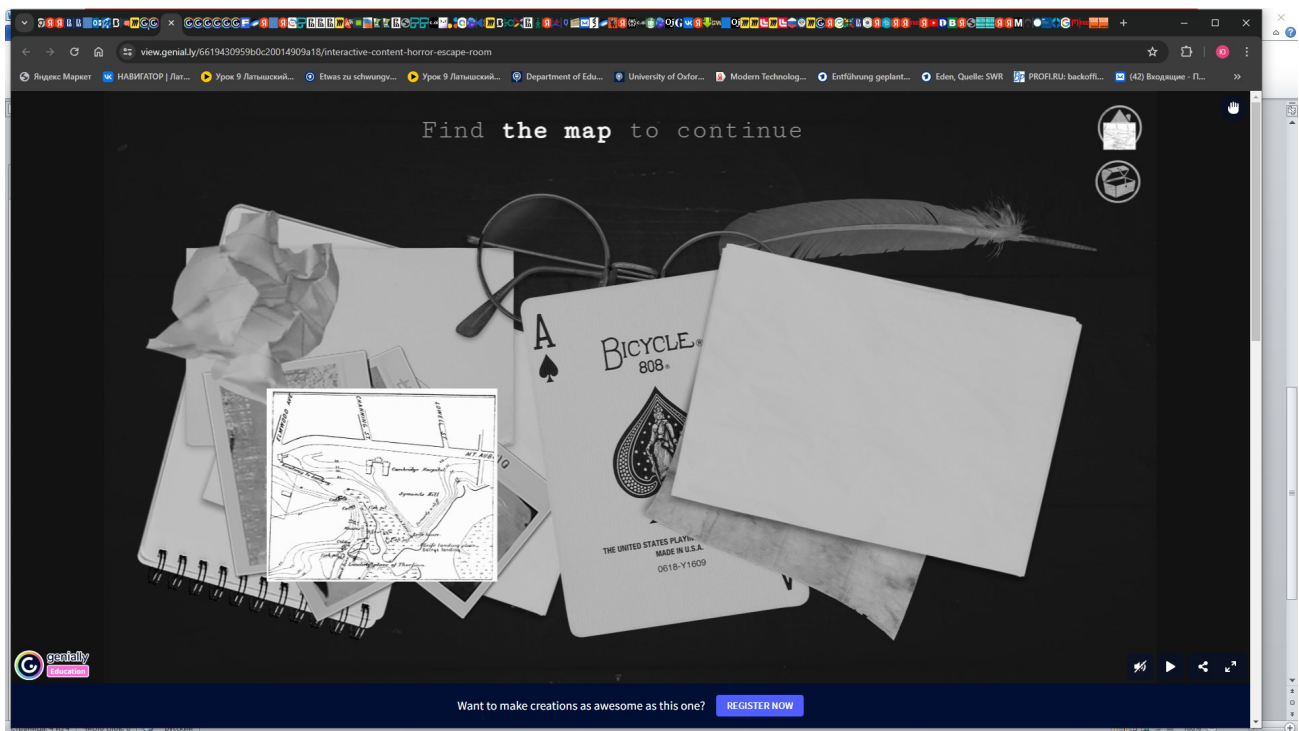
Pecyp Genially Detective story Deprived Social Group



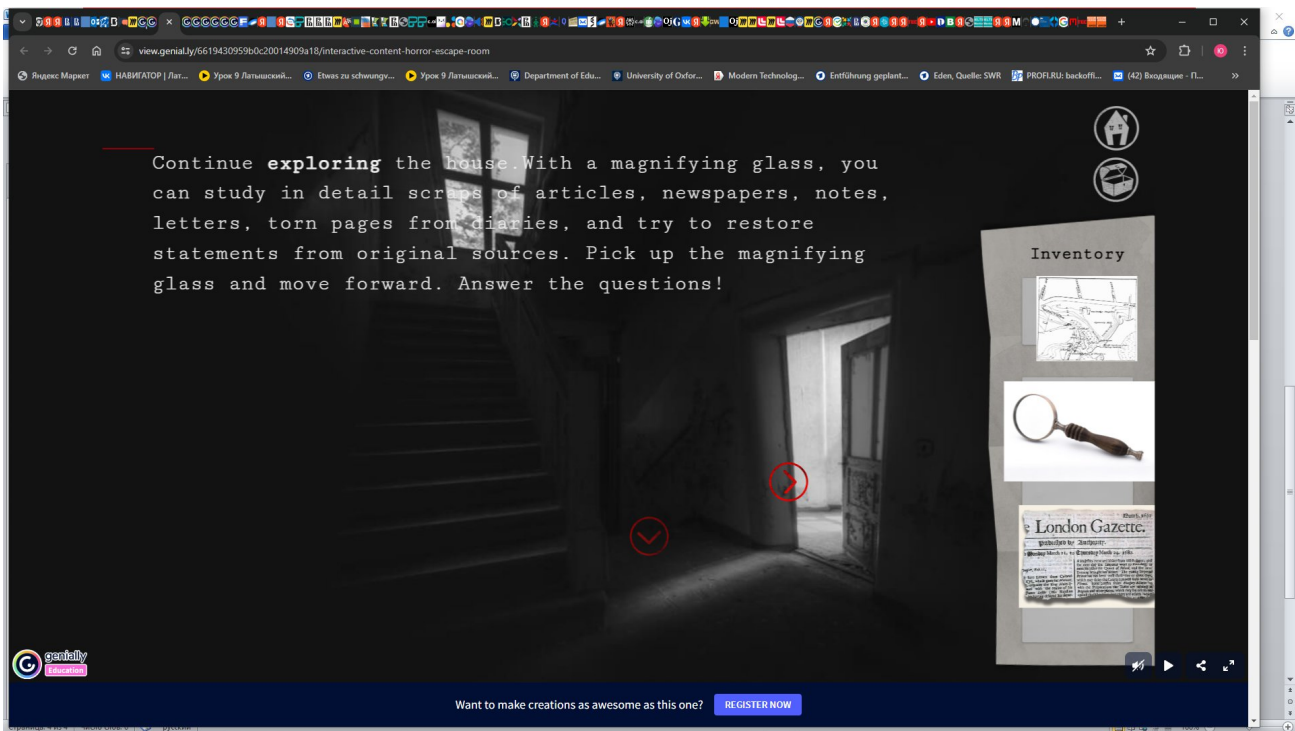
Pecyp Genially Detective story Deprived Social Group



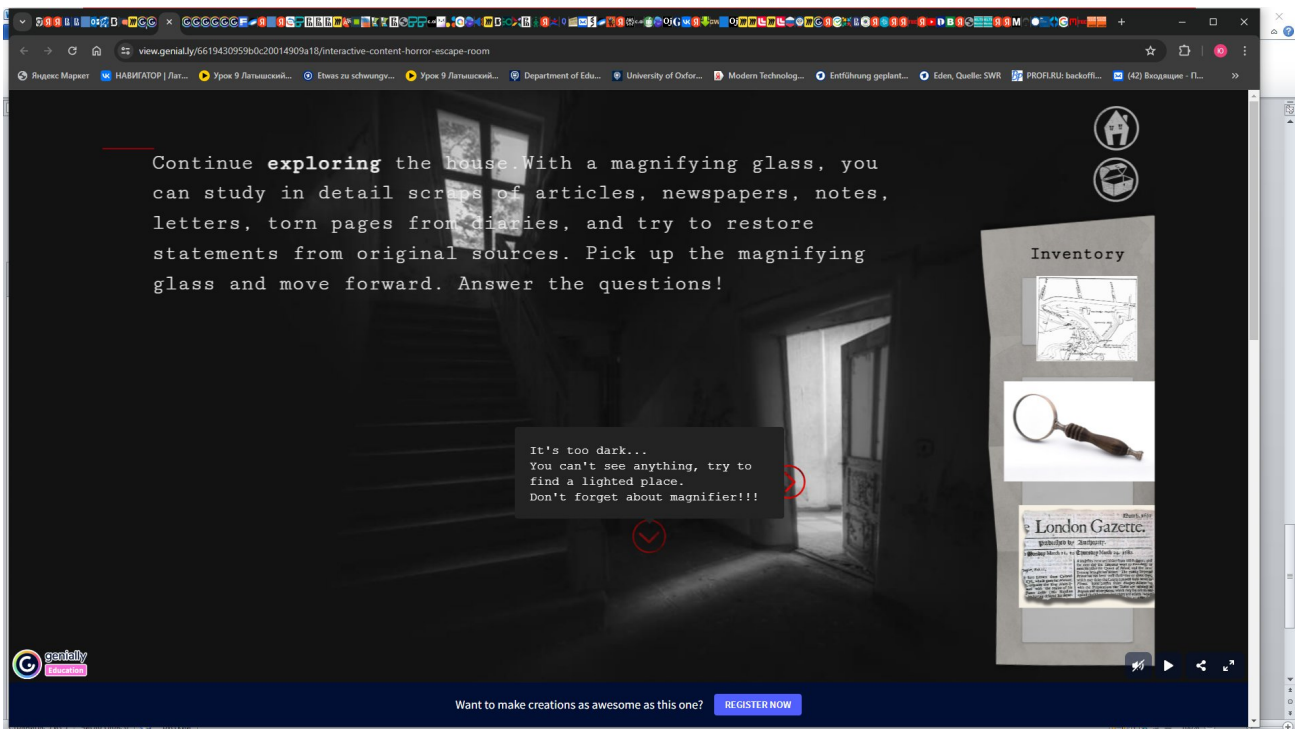
Рецып Genially Detective story Deprived Social Group



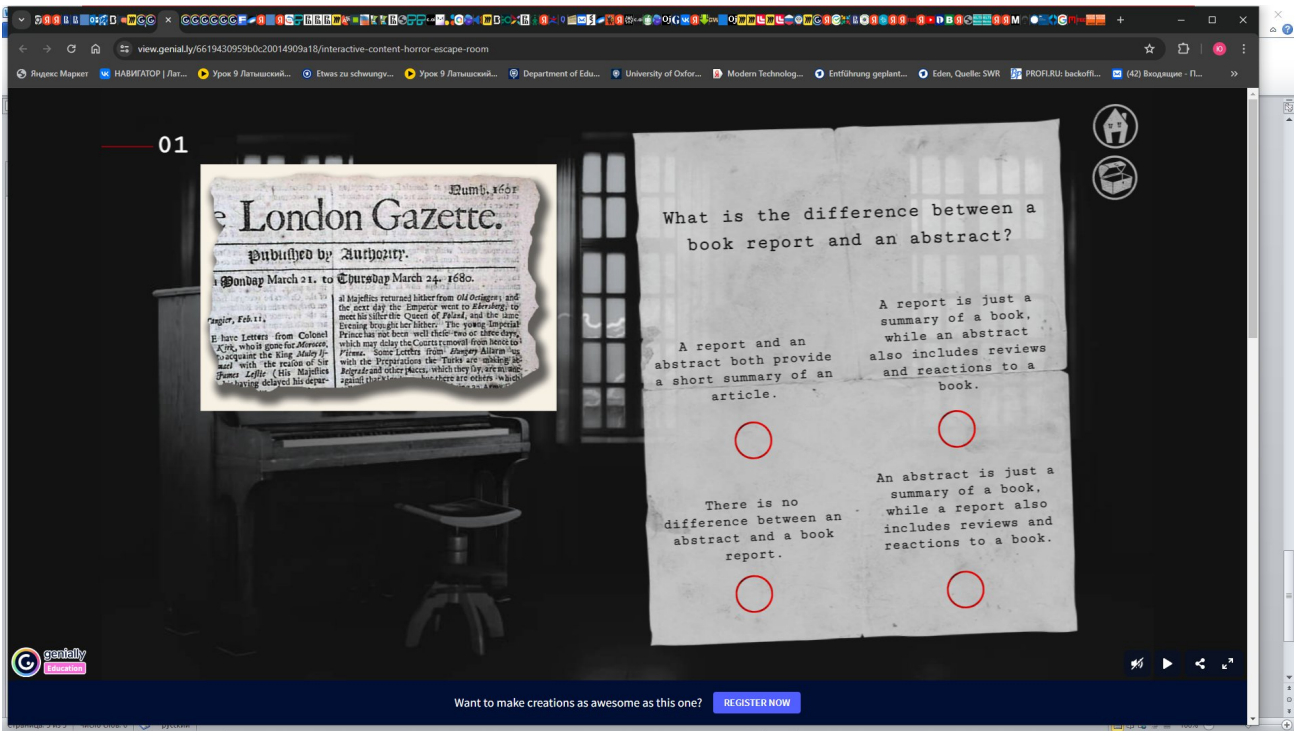
Рецып Genially Detective story Deprived Social Group



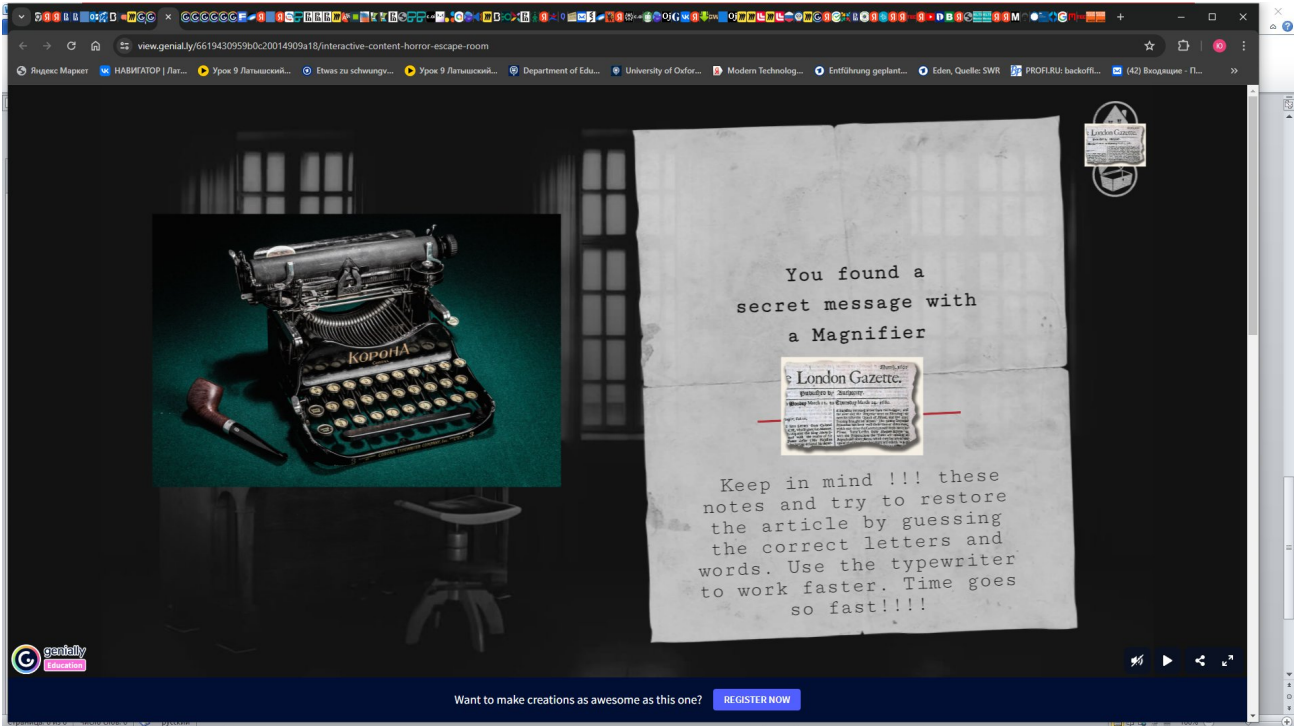
Ресурсы Genially Detective story Deprived Social Group



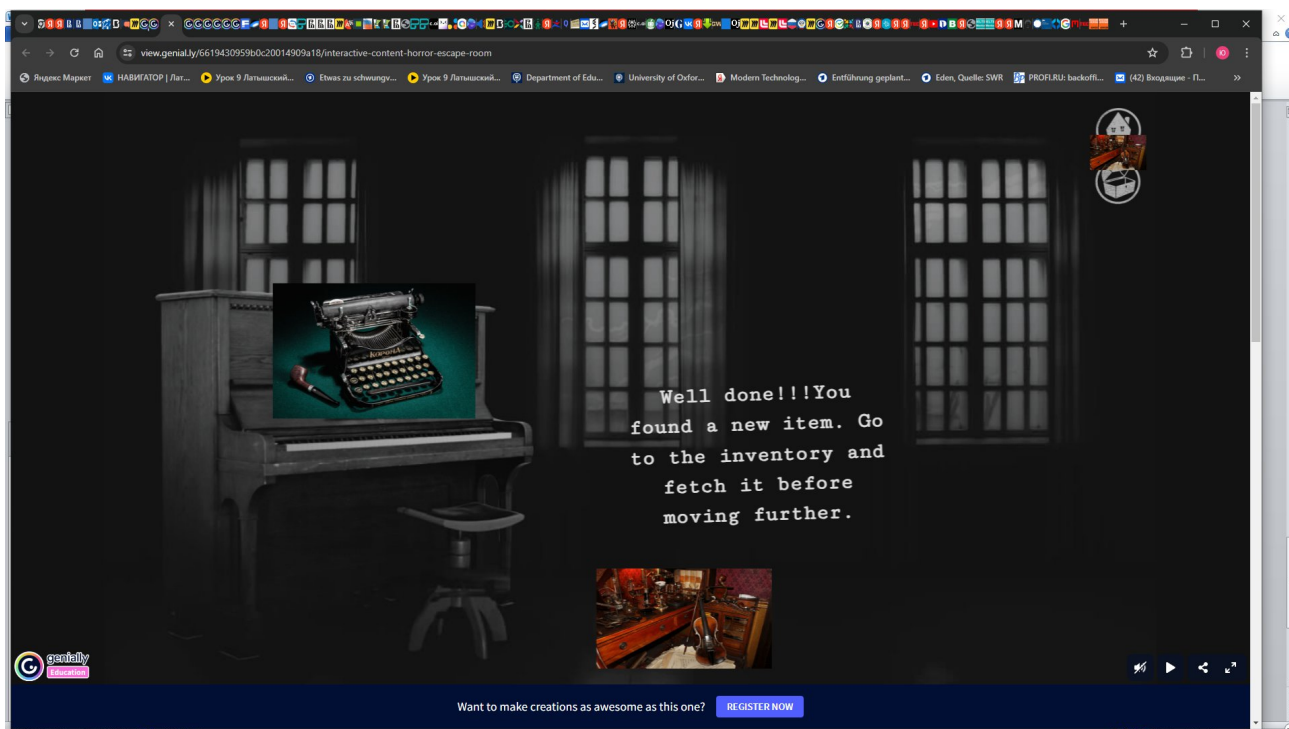
Ресурсы Genially Detective story Deprived Social Group



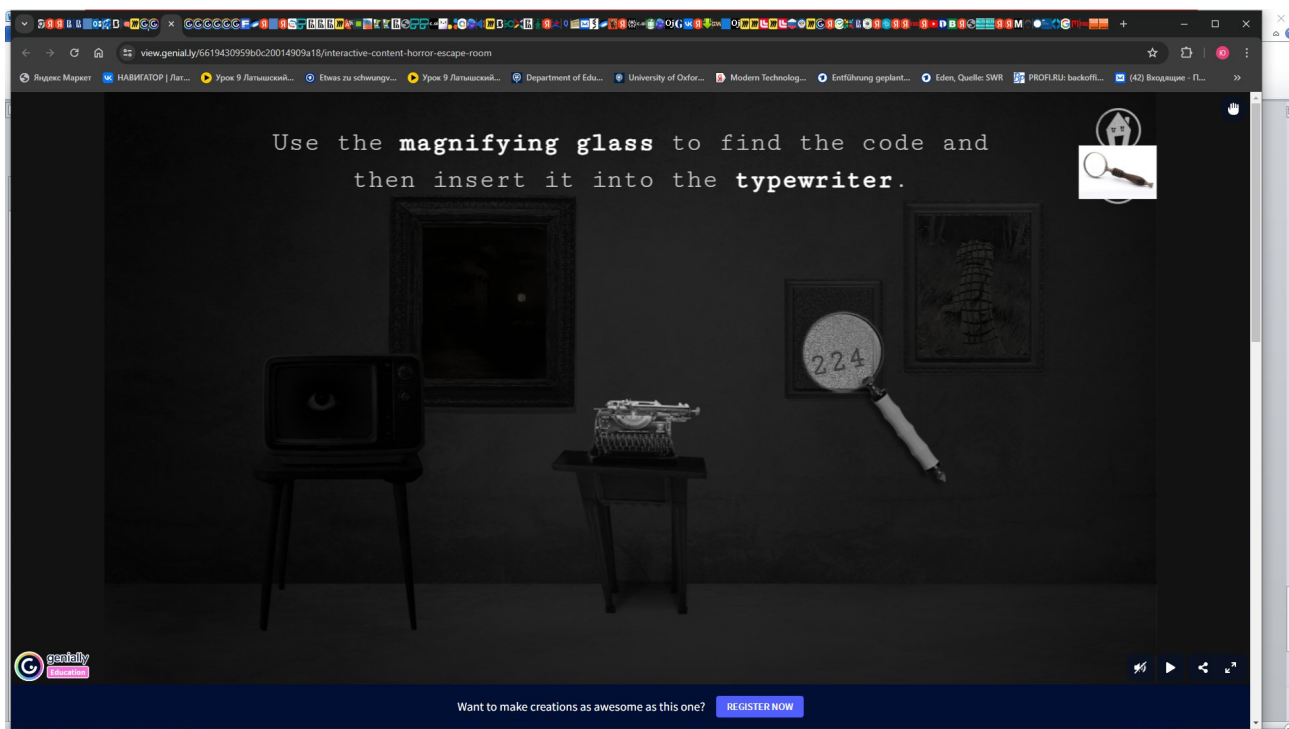
Ресурсы Genially Detective story Deprived Social Group



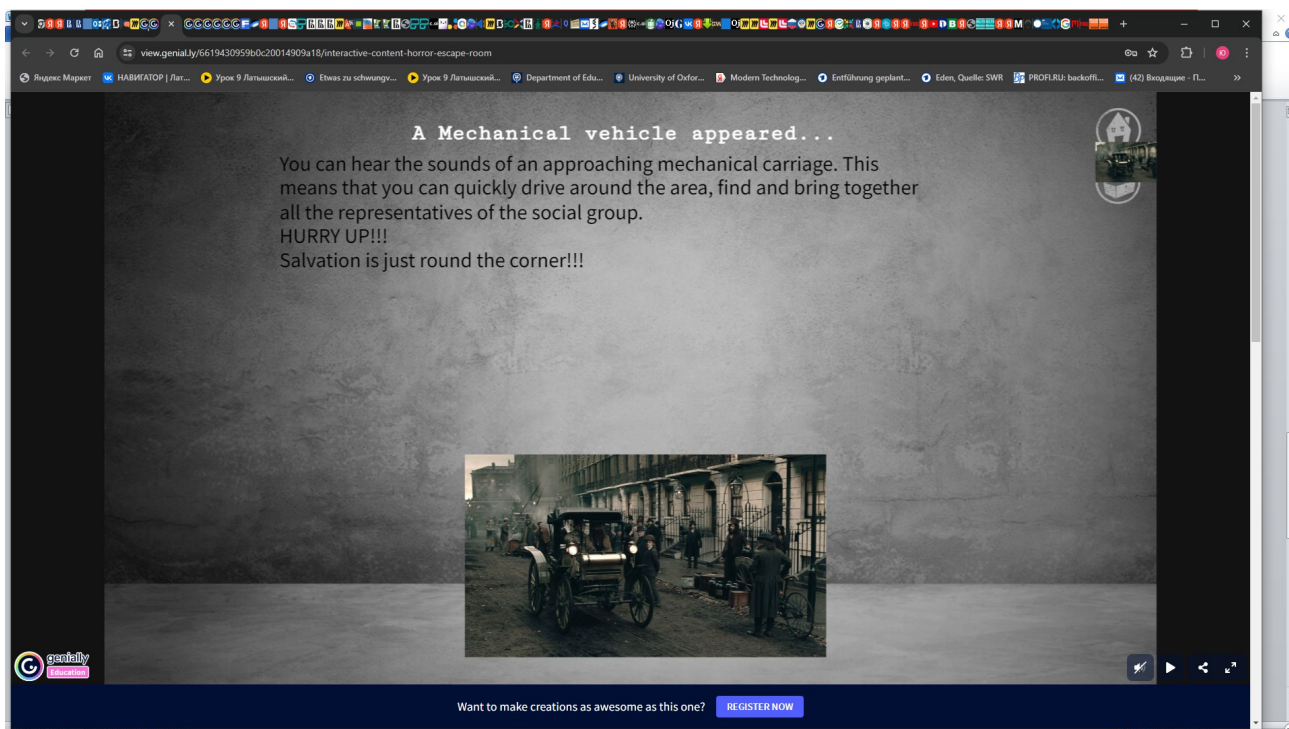
Ресурсы Genially Detective story Deprived Social Group



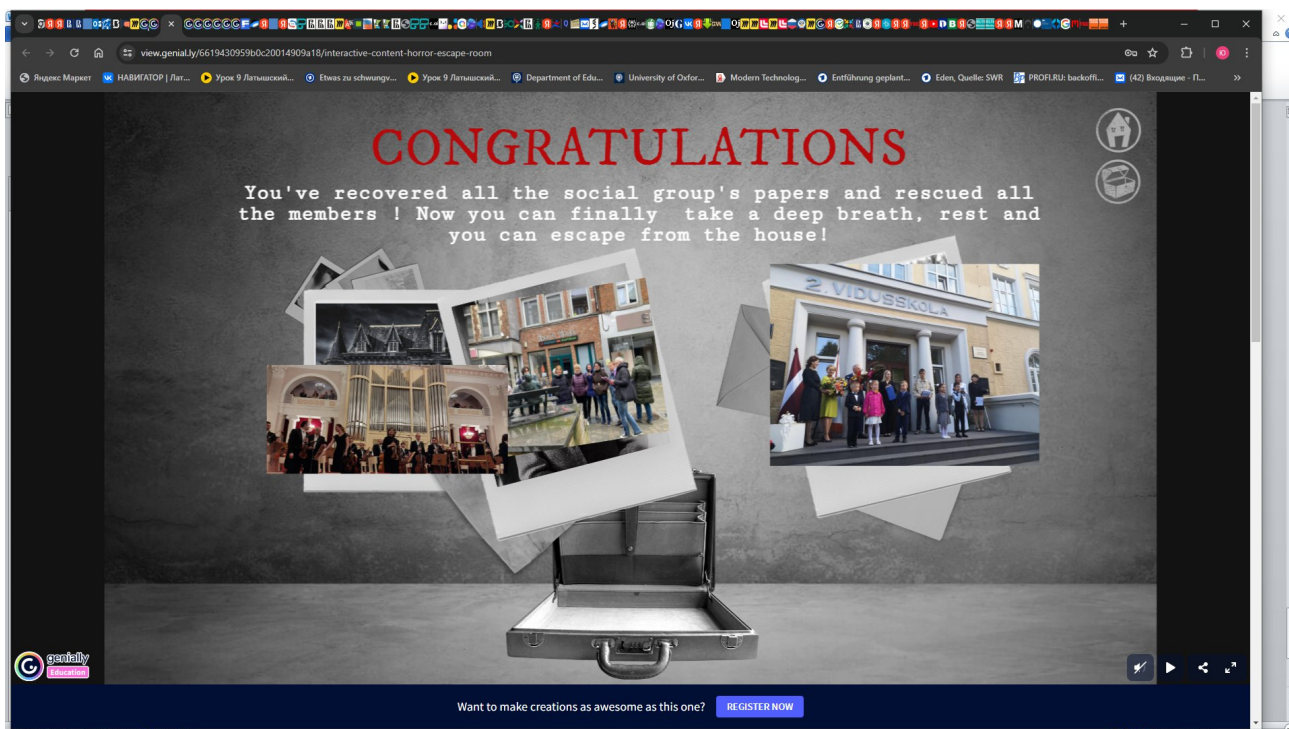
Ресурсы Genially Detective story Deprived Social Group



Ресурсы Genially Detective story Deprived Social Group



Pecyp Genially Detective story Deprived Social Group



Pecyp Genially Detective story Deprived Social Group