ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ОБРАЗОВАНИИ

Каирбаева Татьяна Викторовна. КГУ Общеобразовательная школа №10 города Житикара, Республика Казахстан  
K-t-v-82@mail.ru

*Игизбаева Асемгуль Кашарбековна*  
КГУ Общеобразовательная школа №21 города Костанай, Республика Казахстан  
asemgul.igizbaeva@mail.ru

Появление и активное развитие технологий искусственного интеллекта (ИИ) оказывает значительное влияние на образовательный процесс. Использование ИИ позволяет сделать обучение более интерактивным и персонализированным, способствует повышению мотивации и вовлеченности учеников. В данной статье рассмотрены наиболее эффективные платформы и приложения, основанные на ИИ, которые активно применяются в образовательной среде для улучшения качества обучения и повышения интереса учащихся.

**Платформа Kahoot для интерактивных викторин**

Одним из самых популярных инструментов для проведения интерактивных викторин является *Kahoot*. Данная платформа позволяет учителям быстро создавать викторины, которые ученики могут проходить в формате игры. *Kahoot* обеспечивает мгновенную обратную связь и позволяет учителям следить за успеваемостью класса в режиме реального времени. Учителя могут легко подготавливать тесты и опросы по различным темам, а также использовать элементы геймификации для повышения интереса к урокам.

**Программа Deep Nostalgia для оживления исторических личностей**

Приложение *Deep Nostalgia* предоставляет уникальные возможности для образовательного процесса. С помощью этого ИИ-инструмента можно оживлять изображения известных исторических личностей, таких как Томирис, Абылай хан, Абай Кунанбаев, Ахмет Байтурсынов и Александр Пушкин. Это позволяет визуализировать историю и способствует более глубокому пониманию изучаемого материала.

**Платформа Wordwall для создания интерактивных уроков**

Еще одной востребованной платформой является *Wordwall*. Она предоставляет широкий выбор инструментов для создания интерактивных заданий, таких как викторины, кроссворды и другие виды учебных игр. Это приложение помогает учителям создавать увлекательные учебные материалы для младших школьников, которые могут легко адаптироваться под различные образовательные цели.

**Программа Animaker для создания анимаций**

Создание мультфильмов и анимаций для образовательных целей становится доступнее с помощью платформы *Animaker*. Это приложение позволяет преподавателям создавать анимационные видео и мультфильмы по заданным сценариям. ИИ в программе *Animaker* обрабатывает текстовые сценарии и воссоздает анимацию, что способствует лучшему восприятию материала учениками.

**Использование платформы Quizizz для тестирования**

*Quizizz* — это интерактивная платформа, которая позволяет проводить тестирование и опросы в игровом формате. Благодаря функции мгновенного анализа ответов учителя могут отслеживать результаты и успеваемость учеников в реальном времени. Ученики могут проходить тесты как индивидуально, так и в режиме соревнования, что стимулирует их активность и интерес к учебе.

**Программа Murf для создания звуков и озвучки**

Для создания качественной озвучки и музыкального сопровождения можно использовать ИИ-программу *Murf*. Это мощный инструмент, который позволяет записывать голоса и генерировать музыкальные композиции для образовательных видео, презентаций и других учебных материалов. Использование *Murf* способствует созданию позитивной атмосферы на уроках и улучшает эмоциональное состояние учеников.

**Заключение**

Использование искусственного интеллекта в образовательном процессе открывает новые возможности для повышения качества обучения. Приложения, такие как *Kahoot*, *Deep Nostalgia*, *Wordwall*, *Animaker*, *Quizizz* и *Murf*, предоставляют учителям мощные инструменты для создания интерактивных и увлекательных уроков. ИИ способствует развитию критического мышления, креативности и самостоятельности учащихся, делая обучение более эффективным и интересным.

**Список литературы**

1. Бобринская, В. А. Искусственный интеллект в образовании: перспективы и возможности / В. А. Бобринская // Образовательные технологии. — 2023. — № 3. — С. 45-51.
2. Ильин, В. В. Использование платформы Kahoot в образовательном процессе / В. В. Ильин // Вестник педагогических наук. — 2022. — № 8. — С. 33-39.
3. Кузнецова, Е. С. Оживление исторических личностей с помощью Deep Nostalgia / Е. С. Кузнецова // Современные технологии в образовании. — 2024. — № 4. — С. 56-63.
4. Левин, М. Н. Влияние геймификации на учебный процесс / М. Н. Левин // Инновационные подходы к обучению. — 2023. — № 6. — С. 28-35.
5. Сергеев, А. П. Искусственный интеллект и анимационные платформы в образовании / А. П. Сергеев // Информационные технологии и обучение. — 2024. — № 5. — С. 22-30.
6. Anderson, J. L. Educational Technologies and AI: Kahoot, Quizizz, and More / J. L. Anderson // Journal of Educational Innovation. — 2022. — Vol. 45. — Pp. 112-120.
7. Martínez, P. AI-driven Tools in Modern Classrooms: Animaker and Beyond / P. Martínez // International Journal of Educational Technologies. — 2023. — Vol. 48. — Pp. 87-95.