

методов, в частности, использование биографической информации для улучшения образовательного процесса и ориентации студентов на нравственные ценности, которые рассматриваются нами как присущие человеку установки и принципы, выступающие основой для формирования его жизненной позиции, демонстрирующие его мировоззренческую и нравственную направленность, определяющие его поведение, отношение к себе людям, обществу, выбор духовно-нравственных ценностей, как базовых ценностей его жизни. Обобщение результатов психолого-педагогических исследований механизмов формирования ценностных ориентаций позволило выявить основные механизмы формирования ценностных ориентаций студентов-будущих педагогов (идентификация, эмпатия, рефлексия, интериоризация и экстериоризация) и предложить способы их актуализации в образовательном процессе с привлечением биографической информации о выдающихся педагогах.

Список используемых источников

1. Андреев, В. И. Педагогика: учебный курс для творческого саморазвития / В. И. Андреев. — 3-е изд. — Казань : Центр инновационных технологий, 2012. — 608 с.
2. Бабурова И. В. Воспитание ценностных отношений школьников в образовательном процессе: автореф. дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.01 / Бабурова Ирина Васильевна ; Смол. гос. ун-т. — Смоленск, 2009. — 44 с.
3. Космачева Н. В. Формирование нравственных ценностных ориентаций у дошкольников : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Космачева Наталья Владимировна ; Рязан. гос. пед. ун-т им. С. А. Есенина. — Рязань, 2009. — 20 с.
4. Кирьякова, А. В. Педагогическая аксиология : учеб. пособие / А. В. Кирьякова [и др.]. — М. : ИНФРА-М, 2022. — 283 с.
5. Петелин, А. С. Механизмы формирования ценностных ориентаций современных старшеклассников / А. С. Петелин, И. А. Демидова // МНКО. — 2021. — №6 (91). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mehanizmy-formirovaniya-tsennostnyh-orientatsiy-sovremennyh-starsheklassnikov.pdf> (дата обращения: 26.10.2025.).

УДК 378

Т. А. Даниленко

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

Научный руководитель Н.И. Дегиль

ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В РАБОТЕ СО СКАЗКОЙ С ДЕТЬМИ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Введение. В последние десятилетия искусственный интеллект (ИИ) стал неотъемлемой частью нашей жизни, и его потенциал в различных областях, включая образование, активно исследуется. Особое внимание уделяется работе с младшими школьниками, где ИИ может выступать не только как средство повышения эффективности обучения, но и как катализатор развития воображения, когнитивных навыков и эмоционального интеллекта [1]. Сказка, будучи фундаментальным элементом детской культуры и образования, открывает широкие возможности для внедрения ИИ в учебный процесс. Благодаря искусственному интеллекту возможно создание адаптивных образовательных ресурсов, учитывающих индивидуальные особенности, интересы и темп усвоения информации каждым ребенком.

Основная часть. В современном обществе отчетливо прослеживается тенденция ослабления интереса подрастающего поколения к чтению художественной литературы, особенно сказок. В прошлом сказки играли ключевую роль в воспитании и образовании, сегодня же их всё чаще заменяют короткие видео и контент из социальных сетей. Эта ситуация вызывает серьёзную проблему, так как именно сказки стимулируют воображение, развивают эмоциональный интеллект, формируют моральные принципы и совершенствуют речь ребёнка. Сокращение времени, уделяемого чтению сказок, заставляет педагогов и исследователей искать новые, более привлекательные для современных детей способы представления сказочного материала [2].

Чтобы подтвердить актуальность этой проблемы, мы провели анкетирование «Мир сказок» среди родителей детей дошкольного и младшего школьного возраста. Цель заключалась в определении частоты и значимости чтения сказок в семейном кругу.

Результаты показали, что регулярность чтения сказок дома значительно упала по сравнению с тем, как это было у предыдущих поколений. При этом большинство опрошенных родителей согласилось с тем, что чтение сказок по-прежнему является важной и необходимой частью воспитания, так как способствует всестороннему развитию ребёнка: обогащает словарный запас, расширяет фантазию и воображение, формирует нравственные ориентиры и эмоциональную восприимчивость. Следовательно, родители осознают ценность сказок, но из-за высокой занятости и цифровизации окружающей среды дети всё реже имеют доступ к ним в традиционном виде.

Для повышения заинтересованности в сказках мы решили использовать технологии искусственного интеллекта (ИИ) для создания визуализации сюжета. Предполагалось, что объединение классического сказочного содержания с современными цифровыми форматами поможет увеличить вовлечённость детей и вернуть им интерес к чтению и прослушиванию сказок.

Для реализации этой идеи мы проанализировали существующие инструменты создания видео с помощью ИИ и протестировали различные нейросети. В результате сравнительного анализа предпочтение было отдано таким платформам, которые показали себя как доступные и удобные инструменты для создания видеоконтента на основе текстовых сценариев (nvideo AI, video generator flix AI).

Нами была использована нейрость chatGPT для подготовки корректных и подробных промтов, необходимых для качественной генерации видео. В качестве тестового сценария был создан следующий текст: «Мальчик 10 лет, с голубыми глазами и русыми волосами, одет в белую футболку и синие шорты. Он гуляет по зелёной траве и вдруг замечает что-то блестящее. Наклоняется и находит маленький золотой ключик. Его лицо озаряется радостью и любопытством. Мальчик аккуратно поднимает ключик, рассматривает его на солнце. Затем он поворачивается лицом к зрителям, держит ключик в руке и с восторгом спрашивает: — Ребята, как вы думаете, от чего этот ключик и каким тайнам он ведёт?», второй сценарий был сгенерирован следующим образом: «10-летний мальчик, голубые глаза и русые волосы, одет в белой футболке и синих шортах, с заинтересованностью исследует древний замок и находит пыльный шкаф с таинственной книгой, которая открывает дверь в волшебство».

В ходе реализации проекта проявились определённые проблемы: нейронные сети, применённые для этой цели, не справились с задачей создания персонажа, способного напрямую взаимодействовать со зрителем посредством вопросов. Сгенерированные видеоролики оказались простым набором сюжетных эпизодов, лишённых интерактивности.

Тем не менее, несмотря на возникшие препятствия, проведённый анализ продемонстрировал, что даже общедоступные ИИ-сервисы могут быть успешно применены для разработки коротких визуализированных фрагментов сказок или историй, которые способны заинтересовать детей и стимулировать их тягу к дальнейшему чтению.

Заключение. Анализ, проведённый в рамках данной работы, подтвердил сохраняющуюся остроту вопроса об угасании интереса детей к сказкам и обозначил потребность в разработке инновационных методов знакомства с волшебными историями. В эпоху бурного развития цифровой среды и доминирования визуальной информации становится ясно, что привычные способы рассказа сказок больше не отвечают запросам современного поколения.

В связи с этим, внедрение технологий искусственного интеллекта в детскую литературу и сказочное искусство представляется многообещающим и актуальным направлением.

Список цитируемых источников

1. *Филатова, О.Н.* Применение нейросетей в профессиональном образовании / О.Н. Филатова, М.Н. Булаева, А.В. Гушин // Проблемы современного педагогического образования. — 2022. — №77-3.
2. *Сябитова, К.С.* Искусственный интеллект в системе профессионального образования / К.С. Сябитова, О.Н. Филатова // Профессиональное самоопределение молодежи инновационного региона: проблемы и перспективы. — Москва. — 2023. — С. 132-134.

УДК 37.013.42

Н. С. Денисов

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

Научный руководитель С. А. Старостин

ГЕМБЛИНГ КАК ФОРМА ДЕВИАНТНОГО ПОВЕДЕНИЯ СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЁЖИ

Введение. Развитие общества сегодня невозможно представить без стремительных темпов информатизации, которые охватывают все сферы социальной жизни человека, что вызывает глобальную трансформацию общества. На сегодняшний день информационные технологии активно выступают и в роли рабочего инструмента, обеспечивая тем самым процесс взаимодействия и коммуникации, и в роли проводника в виртуальный мир общения. Обладая большим многообразием средств инновационных форм взаимодействия, личность имеет возможность всесторонне и многогранно развиваться в самых различных областях науки и практики как в очном формате, так и в дистанционном. Однако, в связи с развитием игровой индустрии во всем мире наряду с внедрением технологий и расширения доступности сети Интернет всё больше людей становятся жертвами так называемой игровой зависимости, в первую очередь зависимым становится подрастающее поколение, к которым относится и современная молодёжь.[1, с. 2] На сегодняшний день особого внимания заслуживает такая форма девиации как гэмблинг — компульсивная склонность к азартным играм, болезненное состояние, характеризующееся неконтролируемой психологической зависимостью от игры.[2, с. 2] На сегодняшний день в мире огромное количество молодёжи имеют пристрастие к азартным играм. Поэтому гэмблинг можно смело назвать чумой 21 века.