

разными языками. Например, идея терпения и постепенного успеха в китайском выражается через воду и камень, а в английском — через удары по дереву. Это говорит о разных культурных акцентах: в китайском — природа и естественные процессы, в английском — действие и упорство.

Заключение. Встреча главной героиней с американским менталитетом и внешними различиями — это сложный и многогранный процесс адаптации к новой культуре, с которым может столкнуться любой человек.

Список цитируемых источников

1. Нарочницкая, Е. А. Мультикультурализм как политическая концепция / Е. А. Нарочницкая // Россия и мир: анатомия современных процессов : сб. — М., 2014. — С. 234—245.
2. Терборн, Г. Мультикультурные общества / Г. Терборн // Социологическое обозрение. — 2001. — Т. 1, № 1. — С. 50—67.
3. Мамедов, А. К. Теоретические подходы к пониманию идентичности в современной социологической науке / А. К. Мамедов, О. И. Якушина // Вестник Московского университета. Серия 18: Социология и политология. — 2015. — № 1. — С. 43—60.
4. Джин, Квок. Девушка в переводе / Джин Квок. — АСТ, 2021. — 321 с.

УДК 372.881.1

К. А. Селивоник

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

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМИКСОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ПО ПРЕДМЕТУ «ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК»

Введение. В лингвистике существуют различные подходы к определению понятия «комикс». У. Айснер рассматривает комикс как сиквенциональное искусство или искусство последовательности [1, с. 16]. По мнению Г. Джона Пратта, комикс выступает «последовательностью изображений, которая содержит нарратив» [2, с. 107]. Анализ различных определений понятия «комикс» позволяет прийти к выводу, что главной характеристикой комикса является нарратив.

Основная часть. Целью исследования выступает выявление частотности использования комиксов в учебниках по предмету «Английский язык» на всех ступенях общего среднего образования. Материалом исследования послужили учебники I, II, III ступеней общего среднего образования [3].

На I ступени общего среднего образования широко используются различные задания с комиксами и его элементами, которые в особенности направлены на формирование аудитивных навыков. Комиксы показывают ситуацию: кто, где, что делает и это помогает понять значение слов в действии. Зрительная поддержка особенно важна для младших школьников. Бабблы (облака с текстом) показывают, кто говорит, и делают диалог понятным. В качестве примера приведем следующее: *Listen, look, and answer: What does the teacher say? Listen, point to the pictures, and answer: How many sisters and brothers has Liz got? The mice tell their boss about Richy the Cat's day off. Listen, read, and answer their boss's question.* Также данные задания направлены на формирование навыков чтения и диалогической речи. Короткие реплики в бабблах и их простая структура хорошо подходят для начинающих читателей и помогают освоить диалогическую речь. Например, *Read and act out.*

На II ступени общего среднего образования использование комикса как средства обучения становится всё более распространённым. На данной ступени комиксы направлены на совершенствование навыков диалогической речи, так как они дают возможность моделировать реальные ситуации общения: просьбы, споры, эмоции и юмор. Проиллюстрируем это следующим примером: *Role-play the comics in pairs. Read the comics and answer: What happened to Alex and the stork?*

Комикс также активно применяется и для совершенствования навыков изучающего чтения. Комикс сочетает текст, картинку и действие, что активизирует разные каналы восприятия. Рассмотрим следующие примеры: *Look, read the comics again and answer: What do we learn from it about storks?* Также при данном типе чтения широко используются подстановочные (*Read the comic strip and fill in Max's words*) и трансформационные упражнения (*Read the comic strip. Read it again and correct the statements below*).

При анализе данной ступени также было отмечено, что комикс используется как средство совершенствования аудитивных навыков и навыков письменной речи. Например, *Write your own text in the speech bubbles of the comic strip below. Listen to the comics. Follow in the book. Stop to choose the best decisions for the 2 dilemmas.* Более того, комикс развивает языковую догадку: *Look at the comic and guess the answers. Listen and check.*

На III ступени общего среднего образования наблюдается сокращение применения комиксов в образовательном процессе. Это может быть связано с тем, что учащиеся готовятся к экзаменам, олимпиадам, поступлению, и приоритет отдается научным, публицистическим и литературным текстам. В таблице 1 приведены результаты проведенного анализа.

Таблица 1 — Комиксы в учебном процессе общеобразовательной средней школы

Аспект языка / вид речевой деятельности	Ступень			Итого:
	I	II	III	
Формирование фонетических навыков/умений	—	—	—	—
Формирование лексических навыков/умений	—	2	—	2
Формирование грамматических навыков/умений	2	4	1	7
Формирование аудитивных умений	17	5	—	22
Формирование навыков чтения	6	3	—	8
Формирование навыков письма	—	1	—	1
Формирование навыков диалогической/монологической речи	3	5	3	11

Заключение. Проведённый анализ показал, что комиксы как дидактический инструмент активно используются в учебниках английского языка на I и II ступенях общего среднего образования. На начальном этапе они способствуют формированию аудитивных и речевых навыков, обеспечивая визуальную поддержку и облегчая понимание языковых конструкций. На второй ступени их применение расширяется: комиксы становятся средством моделирования коммуникативных ситуаций, развития навыков изучающего чтения, письменной речи и языковой догадки. Однако на III ступени наблюдается снижение частотности использования комиксов, что, вероятно, связано с академической нагрузкой и ориентацией на подготовку к итоговой аттестации. Тем не менее, потенциал комикса как мотивационного и многофункционального средства обучения остаётся значительным и может быть востребован в рамках элективных курсов, факультативов или проектной деятельности.

Список цитируемых источников

1. *Eisner, W. Theory of comics and sequential art / W. Eisner.* — Florida : Poorhouse Press, 1985. — 164 p.
2. *Ripple, G. Handbook of intermediality: literature — image — sound — music / G. Ripple.* — Berlin : De Gruyter Mouton, 2015. — 691 p.
3. Английский язык // Национальный образовательный портал. — URL: <https://adu.by/ru/homeru/obrazovatelnyj-protsess/obshchee-srednee-obrazovanie/uchebnye-predmety-v-xi-klassy/anglijskij-yazyk.html> (дата обращения: 19.09.2025).

УДК 37.091.3

А. Е. Скобова

*Частное образовательное учреждение высшего образования «Тольяттинская академия управления»,
Тольятти, Российская Федерация*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ВИДЕОИГРАХ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Введение. В статье рассматриваются преимущества и недостатки использования технологий искусственного интеллекта в видеоиграх, направленных на обучение иностранным языкам. Анализируются возможности ИИ по созданию адаптивной образовательной среды, включая управление поведением неигровых персонажей, генерацию диалогов, распознавание речи и персонализацию учебного контента. Особое внимание уделено трудностям внедрения искусственного интеллекта в игровую среду, таким как неточности в понимании контекста искусственным интеллектом, ограниченная способность обработки сложных грамматических конструкций, зависимость от качества обучения нейросети, а также этические аспекты.

Основная часть. Технологии искусственного интеллекта всё глубже проникают в разные сферы нашей жизни, и образование не стало исключением. Современные образовательные проекты активно используют ИИ для улучшения учебного процесса и повышения его эффективности. Благодаря этим технологиям образование становится более живыми, динамичными и адаптированными под предпочтения учеников. На данный момент внедрение искусственного интеллекта в обучение осуществляется по нескольким направлениям, некоторые из которых: персонализация обучения, разработка виртуальных репетиторов, автоматизация рутинных задач преподавателей, распознавание речи и обработка языка в обучении языкам. Использование видеоигр в образовательном процессе является одним из перспективных направлений, учитывая факт, что видеоигры, активно дополняются технологиями искусственного интеллекта (ИИ). Игровая индустрия обладает значительным потенциалом не только для усвоения знаний в различных учебных областях, но и для развития ценных навыков, которые будут полезны в профессиональной сфере будущих выпускников образовательных учреждений. Но создавая увлекательную и интерактивную образовательную среду с помощью видеоигр, их внедрение в свою очередь сопряжено с рядом вызовов [1, с. 120].

В адаптивной образовательной среде ИИ позволяет создавать игры, которые динамически подстраиваются под уровень знаний и темп обучения каждого игрока. Алгоритмы машинного обучения анализируют действия пользователя, выявляют слабые места и предлагают упражнения, направленные на их устранение.