

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ ЖОҒАРЫ БІЛІМ МИНИСТРЛІГІ

«Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ» КЕАҚ

**Студенттер мен жас ғалымдардың
«GYLYM JÁNE BILIM - 2025»
XIX Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XX Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«GYLYM JÁNE BILIM - 2025»**

**PROCEEDINGS
of the XX International Scientific Conference
for students and young scholars
«GYLYM JÁNE BILIM - 2025»**

**2025
Астана**

УДК 001(06)
ББК 72я631
F96

**«GYLYM JÁNE BILIM – 2025» студенттер мен жас ғалымдардың
XX Халықаралық ғылыми конференциясы = XX Международная
научная конференция студентов и молодых ученых «GYLYM JÁNE
BILIM – 2025» = The XX International Scientific Conference for
students and young scholars «GYLYM JÁNE BILIM – 2025». – Астана:
– 3813 б. - қазақша, орысша, ағылшынша.**

ISBN 978-601-08-5373-7

**Жинаққа студенттердің, магистранттардың, докторанттардың және жас
ғалымдардың жаратылыстану-техникалық және гуманитарлық ғылымдардың өзекті
мәселелері бойынша баяндамалары енгізілген.**

**The proceedings are the papers of students, undergraduates, doctoral students and young
researchers on topical issues of natural and technical sciences and humanities. В сборник
вошли доклады студентов, магистрантов, докторантов и молодых ученых по
актуальным вопросам естественно-технических и гуманитарных наук.**

УДК 001(06)
ББК 72я431
F96

ISBN 978-601-08-5373-7

Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия
ұлттық университеті, 2025

		сауаттылығын арттыру	
203.	Эрболат А.	Орта мектепте нанотехнология ұғымын оқытудың тиімді әдістері	808

СЕКЦИЯ 2

СОВРЕМЕННЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ И КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Подсекция 2.1			
Цифровая трансформация образования			
204.	Адалбек Н.	«Традиционные и интеллектуальные подходы в обучении»	812
205.	Бакенова А.А.	«Цифровизация тестирования: разработка нейросетевого приложения для формирования заданий по английской грамматике»	816
206.	Бекмурат А.Е.	«Инновационные методы обучения информатике в школе на основе искусственного интеллекта»	821
207.	Назарова А.Т.	«Развитие цифровых компетенций учителей в условиях персонализированного обучения»	826
208.	Нуриева Д.Р.	«Цифровая трансформация педагогики: роль информационных технологий в повышении квалификации преподавателей»	830
209.	Абдуашимова П.М.	«Білім беру процесінде жасанды интеллект технологияларын қолданудың тиімділігі»	833
210.	Ажибаева А.Д.	«Мектеп информатикасын оқытудағы кемшіліктерді жою жолдары»	837
211.	Асылбек М.А.	«Орта мектепте білім беру үдерісінде үлкен деректерді қолдану әдістемесі»	842
212.	Аталова А.Е.	«Әлеуметтік желілерді информатика пәні бойынша оқыту құралы ретінде пайдалану»	845
213.	Балтабаев Н.П.	«Мектептерде сабақ кестесін автоматтандыруға арналған интеллектуалды жүйе құру»	851
214.	Балтабаев Н.П., Дәрменов Ә.М., Мұратова М.М.	«Жасанды интеллект негізінде жаратылыстану пәндерін оқытуды жетілдіру: BilimALL AI платформасының мүмкіндіктері»	854
215.	Баумуратова Х.Б.	«АКТ оқыту барысында бастауыш сынып оқушыларының цифрлық сауаттылықтарын қалыптастырудың әдістемесі»	856
216.	Баумуратова Ш.Б.	«Жасанды интеллект негізінде инклюзивті білім беруді жетілдіру»	859
217.	Ғазиз Ж.Е.	«Бастауыш мектепте ақпараттық-коммуникациялық технологияларды оқыту әдістемесі»	863
218.	Дәрменов Ә.М.	«Информатиканы қолжетімді ететін мобильді "BilimAll" қосымшасы»	866
219.	Дүйсегалиева Н.А.	«HIGH-TOUCH HIGH-TECH моделі арқылы болашақ информатика мұғалімдерін машиналық оқыту негізінде даярлаудың	870

	инновациялық тәсілдері туралы»	
220.	Еликбай А.Ж. «Ақпараттық дәуірде білім берудің жаңа кезеңі – Инфографика»	874
221.	Жаңабекқызы А. «EDCAFE AI көмегімен сабақты жоспарлау»	879
222.	Жумабекова У.Б., Сабырова М.Е., Сабыров Т.С. «Информатика пәнін жобалап оқыту технологиясы»	883
223.	Кендебай Н.А. «EDUVISION білім беру процесін қадағалайтын қосымша»	888
224.	Көшенова А. «Цифрлық сауаттылықтың мектеп курсы бойынша интеллектуалдық оқу басылымдарына арналған дидактикалық материалдар»	891
225.	Куанышева Д.Ж. «Инклюзивті білім беруде педагогтың ақпараттық-коммуникациялық технологияларды (АКТ) қолдану даярлығын жетілдіру»	893
226.	Мауленова М.А. «Үлкен деректерді өңдеуде машиналық оқытудың әдістері мен құралдары»	897
227.	Мылтыкбаева Ж.Т. «Жаратылыстану пәндерін STEM білім беру мен ROS операциялық жүйесі негізінде кешенді оқыту»	901
228.	Надирхан Г.Е. «Ауыл мектептерінде цифрлық оқытуды дамыту мүмкіндіктері»	903
229.	Орынбаев М.Ж. «Компьютерлік көру алгоритмдерін машиналық оқыту негіздері бойынша қолданудың оқу-әдістемелік негіздері»	907
230.	Сабитова А.Б., Ражапова А.Н. «Жасанды интеллект және білім: болашақ мұғалімдерге арналған жаңа мүмкіндіктер»	910
231.	Сағындықова А.С. «Болашақ информатика мұғалімдерін магистратураға даярлаудағы онлайн-курстардың рөлі»	915
232.	Сайлау Ж.Б. «Халықаралық зерттеуге оқушыларды АКТ арқылы дайындаудағы педагогтердің құзыреттілігін арттыру жолдары»	918
233.	Төрәлі Қ.Н. «Бастауыш сынып оқушыларының цифрлық сауаттылығын дамытудың ерекшеліктері»	923
234.	Турмаганбетова З.П., Алтыбаева А.Н. «Ерекше білімді қажет ететін оқушыларға мектеп информатика курсы оқытуды ұйымдастыру»	927
235.	Халхабай А. ««Алгоритмдеу және бағдарламалау» курсы бойынша мобильді қосымшаны оқу үдерісінде қолдану»	931
236.	Ысмайыл Н. «Мектеп информатика курсына жобалық оқыту әдісін енгізу»	936
237.	Ізбасарова М.Р. «Білім берудегі тестілеу жүйелері»	938

Подсекция 2.2

Интеллектуальные информационные системы

238.	Amantayeva Gulden Turarkyzy «Comparative analysis of models and methods in heart disease prediction problems»	944
------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----

239.	Tanirbergenov Meirbek Sagyndykovich «Facial Recognition-Based Attendance Management»	947
240.	Toleubay Daniyar Manatuly «Cardiac disease prediction using machine learning algoritms»	952
241.	Yerezhepov Rakhat Aibulatovich «Detecting logical fallacies in web content with nlp-powered crawling»	957
242.	Ажикенов Арман Русланович, Абашев Арслан Азатабекович «Оптимизация дорожного трафика в Астане через симуляцию транспортных потоков»	962
243.	Аманжол Альфараби Маликович, Сабит Мадияр, Кушербаев Бекзат Алибекулы «Система визуализации и анализа данных о передвижении нефти на основе интерактивной карты»	968
244.	Аскапова Мадина Куанышбековна «Параллельді қазақ-түрік сөйлеу корпусы қалыптастырудың әдісі мен моделін құру»	972
245.	Бекқожин Дастан Ақанұлы «Терең оқыту негізінде қолжазба таңбаларын тану программалық құралын әзірлеу»	975
246.	Дакенов Алишер Мырзахметұлы «Анализ сигналов ЭЭГ нейросетевыми методами для ранней диагностики нейродегенеративных заболеваний»	978
247.	Доспол Нәзгүл Нурланқызы, Жеткенбай Лена «Балабақшадағы балалардың эмоциялық жағдайын бақылауға арналған эмоцияларды тану жүйесін әзірлеу»	987
248.	Ермекбай Айболат, Молдабек Елжан «Жасанды интеллект негізінде веб-қосымша әзірлеу»	992
249.	Жұмал Жания Ержанқызы, Абдурахман Жансая Берікжанқызы «Применение голосового ИИ-помощника в геймифицированной образовательной среде»	1001
250.	Каримов Руслан Жасинович «Эффективность существующих ИИ-решений в основных направлениях транспортной логистики»	1007
251.	Кубиева Сабина Талгатовна, Утепбергенова Зарина Арманкызы «Разработка iot системы по уходу за растениями на базе искусственного интеллекта»	1012
252.	Кудобаев Даниал Дулатович «Разработка информационной системы для автоматизации стоматологических услуг»	1017
253.	Мусина Данель Тлеухановна «Интеллектуальные инструменты автоматизированной диагностики надежности информационных систем»	1024
254.	Рогова Ксения Александровна, Қабдыбек Ризат Досмжанұлы, Джумадиева Тогжан Бекежановна «Мониторинг инженерных конструкций на основе искусственного интеллекта»	1030

255.	Сафонова Софья Александровна «Современные аспекты информационной безопасности в облачных вычислениях: модели, угрозы и методы защиты»	1034
256.	Смаилова Назгүл Батырбекқызы «Терең оқыту арқылы кітап ұсыныстарын әзірлеу: collaborative filtering, content-based және nlp әдістерінің комбинациясы»	1041
257.	Тажібай Аружан Айдосқызы, Кудубаева Сауле Альжановна «Көру қабілеті әлсіз адамдарға арналған ai дауыстық көмекші: нақты уақытта объектілерді анықтау және қашықтықты бағалау»	1046
258.	Тайжанов Азамат Жанкелдіұлы «Python тілінде фильмдердің интеллектуалды ұсыныс жүйесін әзірлеу»	1051
259.	Умирзахов Сундетали Кабылбекович «Сұраныстарды интеллектуалды талдау негізінде ұйымның сайты үшін чат-бот құру»	1055
260.	Шайхстан Марғұлан «IoT Сенсорлары негізінде ауа ластану деңгейін болжау»	1060

Подсекция 2.3

Современные тенденции в программной инженерии и управлении в условиях цифровой индустрии

261.	Bekenova A.B. «Development of a registration panel for users and doctors with integration into the database»	1077
262.	Bolat A.Zh. «Data analysis methods and decision making using big data and machine learning tools»	1081
263.	Алтайұлы А. «Visual studio интегралды ортасында «қойма қызметкерлеріне арналған» мәліметтер қорын жобалау»	1086
264.	Арап А.Қ. «Ақылды сурет салушы роботты әзірлеу»	1088
265.	Артыкбекқызы А. «Ақылды үйлердегі заттар интернеті(iot) мен робототехниканың өзара әрекеттесуі»	1091
266.	Ахметова А.Д. «Тоңазытқыштағы өнімдерді бақылауға және тағам әзірлеу ұсынысын беруге арналған программалық қосымша»	1096
267.	Дәрібай Д.Д. «Робототехниканы қолдану арқылы қойма логистикасындағы қолданыстағы басқару жүйелерін талдау»	1100
268.	Жамбулов С.Ж. «Білім алушыларды информатика және программалау олимпиадаларына дайындауда жасанды интеллекттің қолданысы»	1102
269.	Каиржан Р.С. «Development of system for recognition of emotional states of employees based on computer vision methods on Raspberry Pi»	1108
270.	Кайрекенова Н.Р. «Өнеркәсіптік роботты көру үшін машиналық оқытудың заманауи тәсілдері: әдістер, деректер жиынтығы және оптимизациялау»	1111

271.	Калижан А.К. «Разработка системы биометрической аутентификации с предотвращением deepfake атак»	1113
272.	Касылкасова К.Н. «Программное обеспечение smartmed для обработки медицинских данных и диагностики»	1118
273.	Қабдешев Ә.Е. «Жөтелді талдау негізінде денсаулықты диагностикалаудың интеллектуалды программасын әзірлеу»	1120
274.	Махаев Е.Е. «Разработка облачного приложения для автоматизации деятельности сети аптек»	1123
275.	Муратов М.М. «Эффективность единой информационной системы агропромышленного комплекса»	1126
276.	Нуржанова А.Б. «Современные методы классификации эмоций: анализ подходов и перспективы развития»	1130
277.	Нурпеисова З.Р. «Обзор и исследование методов искусственного интеллекта для анализа рынка недвижимости»	1134
278.	Рақымбек А.С. «Кітапқұмарларға арналған платформа: кітаптарды оқу және бөлісу үшін әлеуметтік желіні жобалау және іске асыру»	1138
279.	Сагидуллина Д.С. «Visual studio интегралды ортасында «қаржылық транзакцияларды қадағалау және талдауға арналған» мәліметтер қорын жобалау»	1144
280.	Төлеубай Д.М. «Yolov10 қолдану арқылы рентген суреттерінде сүйек сынуын анықтауды кешенді зерттеу»	1147
281.	Утегенова Д.Б. «Visual studio интегралды ортасында «фитнес орталық қызметкері үшін» мәліметтер қорын жобалау»	1152
282.	Шаймуратов А.Ж. «Проектирование аппаратно-программного комплекса для автоматизированного учета железнодорожного подвижного состава»	1154
Подсекция 2.4		
Информационная безопасность		
283.	Akniyet N. «Smart home automation and security system using arduino uno r4 and esp32 microcontrollers with telegram integration»	1158
284.	Askhatov A. «Analysis of social engineering methods and development of a defense strategy for corporate structures»	1165
285.	Bekturganov A.B. «Development of an early detection model for ddos attacks based on network traffic analysis»	1170
286.	Gabdullin A. «Analysis of modern wireless network security protocols and prospects for their development»	1174

287.	Garifullin A. «Modern information security management systems: construction and implementation in the digital era»	1179
288.	Igumenshev D.V. «Methods of embedding malicious code into pdf files»	1182
289.	Issabay T.B. «Utilizing sandboxes for cybersecurity training: a hands-on approach»	1187
290.	Kalybayev S. «Overview of modern authentication methods in telecommunication systems: from passwords to biometrics»	1191
291.	Kerim A. «Owasp top 10 and alternative methods of its compilation»	1194
292.	Yergazin A. «Analysis of a protection of hybrid intrusion detection and prevention system (idps) for low-latency 5g networks with adaptive learning using edge computing»	1199
293.	Yerzhanova Y.Y. «Key attacks in web forensics: xss, sql injection and rce»	1204
294.	Zhakay A. «Fundamentals of modern cryptography: from encryption to digital signatures»	1209
295.	Айдарова А.А. «Visualvm көмегімен cast-128 және kuznyechik блоктық шифрларының кілт генерациясын салыстыру және стандарттарға шолу»	1214
296.	Акимбекова Д.М., Каиржанова Д.Ж. «Жергілікті желінің қауіпсіздігін қамтамасыз ететін негізгі параметрлер»	1220
297.	Аскарлов А.Д. «Разработка и исследование эффективности метода и инструмента для выявления фейковых новостей в социальных сетях»	1224
298.	Ауесхан Н. «Аномалияларды анықтау әдістерін талдау»	1229
299.	Ерболатов А. «Анализ вредоносных программ с помощью ии и криптографическая защита»	1332
300.	Ерболатова А.Ж. «Neuvector және kubernetes: контейнерлік ортадағы қауіпсіздікті қамтамасыз ету тәсілдері»	1336
301.	Жанатаев М.К. «Стеганография на основе lsb: реализация сокрытия данных в медиафайлах»	1338
302.	Жарасхан Н.Ж., Қайупов Е.К. «Crystals-kyber алгоритмін ресурсы шектеулі құрылғыларға оңтайландыру»	1343
303.	Жолдасбаев М.Ә. «Заманауи операциялық жүйелердегі жады дампы кескінін алу құралдарын талдау және салыстыру»	1348
304.	Жолмұратұлы Б., Маратов Ә.Б., Ховдабай Н.А. «Екі факторлы	1353

	аутентификацияның қауіпсіздігі және оның қолданылуы»	
305.	Кадринов Д.М. «Автоматизация внедрения альтернативной soag платформы на основе средств со свободной лицензией»	1357
306.	Казбаганбетова М.А. «Wireshark бағдарламасын пайдаланып желілік трафикті талдау және ақпараттық қауіпсіздікті қамтамасыз ету»	1361
307.	Кәкімбек Ә.Қ., Серікбай А.Е., Наурызбаев Д.Е. «MITM шабуылы туралы»	1366
308.	Кеттеш Б.Н. «ELF талдауындағы capstone: сызықтық және рекурсивті дизассемблерлеу»	1370
309.	Көшкінбаева Ф.Қ. «Linux қорғаудың заманауи әдістеріне талдау.openvas және nmap көмегімен осалдықтарды анықтау»	1374
310.	Қадыр Н.Е. «Заманауи фишинг түрлері мен олардың ұйымдық ақпараттық жүйелерге ықпалы»	1379
311.	Қажкен Е.Е., Темиржан С.А. «Қауіпсіздік инциденттеріне қалай жауап беруге болады?»	1384
312.	Қартбай Е.Ғ., Тынарбай Н.И. «MITM шабуылы (адамның ортадағы шабуылы)»	1388
313.	Маратов Б.Ж. «Әлеуметтік инженерия қауіпсіздікке қатер ретінде: қызметкерлерді қорғау және оқыту әдістері»	1393
314.	Мағзумов А.М. «Websocket протоколындағы осалдықтарды талдау»	1397
315.	Майданов А.С. «Автоматизация процесса анализа оперативной памяти с использованием python»	1401
316.	Мақсат Ә., Нурсейтов С. «Блокчейн қажеттілік пе, әлде сән бе?»	1406
317.	Қ. Мырзағалиұлы. «Инциденттерді анықтауда желілік логтарды талдаудың маңызды рөлдері»	1409
318.	Нурбатуров С.К. «Интеграция honeypot в ит-инфраструктуру компании»	1412
319.	Нуриева Д.Р., Исайнова А.Н. «Анализ рисками безопасности данных в медицинских учреждениях»	1415
320.	Нұрлан А.Т. «Кескіндердегі статистикалық стегоанализ әдістері»	1420
321.	Оралбеков Е.А. «Ddos-шабуылдардың жаңа буыны»	1424

322.	Рамазанова Ж, Нұрлан А, Жайсанбаева А. «Бұлтты технологияларды пайдалану кезіндегі тәуекелдер мен қауіпсіздік шараларын зерттеу»	1430
323.	Сахатбекқызы Т., Бахтиярқызы Т.А. «IoT құрылғыларының желідегі қауіпсіздігін қалай қамтамасыз етуге болады: стратегиялар және packet tracer көмегімен модельдеу»	1434
324.	Серғазы М. «Повышение производительности разработчиков с помощью интегрированных искусственных интеллектов и соображения кибербезопасности»	1440
325.	Султанов А.М. «Стеганография в кибербезопасности казахстана»	1443
326.	Танатаров Е., Іргебай С., Султанов А. «WI-FI желісінде шақырылмаған қонақтарды автоматты түрде анықтау жүйесі»	1447
327.	Таубай М.Е. Раматуллаев Ә.А. «Фишинг: желідегі beef әдісі арқылы алдау және одан сақтану»	1452

СЕКЦИЯ 3 ЕСТЕСТВЕННЫЕ НАУКИ

		ПОДСЕКЦИЯ 3.1 АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ СОВРЕМЕННОЙ БИОЛОГИИ	
328.	Акимкара А.Б.	Гербарийдің ботаникалық зерттеулерде қолданылуы және гербарий қорындағы кеппе шөптің қалыптасу ерекшеліктері	1457
329.	Ақылбек А.	Астана қаласындағы ботаникалық бағының ландшафттағы <i>geranium sanguineum</i> биологиялық ерекшеліктеріне сипаттама беру	1459
330.	Әділхан Ж.	Мобильді байланыс пен қолданбалардың адамның мінез-құлқына әсерін анықтау	1463
331.	Базарбаева Қ.	Жасөспірімдерде девиантты мінез-құлықтың даму қаупі	1467
332.	Байдосова А.Б.	Методика использования игровых технологий на уроках биологии	1471
333.	Байдосова А.Б.	Актуальные проблемы современной биологии с использованием игровых технологий в образовании	1474
334.	Ғазизова Ә.	Сәулеленген егеуқұйрықтардың бүйректеріндегі морфофункционалдық өзгерістерді салыстырмалы бағалау	1477
335.	Еркін З.Б.	Биология сабақтарында оқушылардың сыни ойлау қабілетін жетілдіруде блум таксономиясын пайдалану	1482
336.	Жанабергенова	Кенеттен жүрек өлімі: генетикалық аспектілері	1486

Применение голосового ИИ-помощника в геймифицированной образовательной среде

Application of a Voice AI Assistant in a Gamified Educational Environment

Геймификацияланған білім беру ортасында дауыс арқылы басқарылатын ЖИ-көмекшіні қолдану

Жұмал Жания Ержанқызы

asuna.bro@bk.ru

Абдурахман Жансая Берікжанқызы

zhonsku@mail.ru

Студенты факультета информационных технологий

Евразийский национальный университет им Л.Н. Гумилева, кафедра Технологии искусственного интеллекта, г. Астана, Казахстан.

Научный руководитель - Садвакасов Р.М

Аннотация. В данной статье представлена разработка образовательной игры применением голосового ИИ-ассистента, интегрированного в игровую среду на платформе Unity. В качестве основы для распознавания речи использован Google Speech-to-Text API, а также реализован собственный ИИ-модуль, включающий обработку естественного языка (NLP) и оценку ответов учащихся. Проект направлен на повышение качества образования за счёт внедрения интерактивных и геймифицированных форматов обучения. Основные этапы работы включают интеграцию голосовых технологий в Unity, разработку игровых механик, создание тематических датасетов для обучения моделей, настройку NLP-компонентов и реализацию системы оценки ответов обучающихся. Представленный подход демонстрирует потенциал голосовых ИИ- ассистентов в улучшении образовательного процесса и повышении вовлечённости учеников.

Ключевые слова: голосовой ИИ-помощник, геймификация, образовательные игры, Unity, распознавание речи, NLP, интерактивное обучение.

Введение. В современном мире технологии всё больше проникают в сферу образования, трансформируя способы обучения и общения между студентами и учебными материалами. Тем не менее, несмотря на их широкое распространение, привычные форматы учебного процесса по-прежнему часто не справляются с задачами мотивации, вовлечённости и индивидуального подхода. В особенности это становится заметным при онлайн-обучении, где сильно не хватает живого, личного взаимодействия. Многие образовательные платформы ориентированы на усреднённого пользователя и не всегда способны адаптироваться под конкретные потребности и особенности каждого учащегося. Это ограничивает возможности студентов для активного участия в процессе и снижает общую эффективность обучения. В условиях стремительного развития цифровой среды возникает необходимость в новых подходах, которые бы не просто передавали знания, а создавали условия для заинтересованного, осмысленного и персонализированного обучения.

Одним из эффективных подходов к повышению вовлечённости является геймификация — использование игровых механик в учебных целях. В сочетании с ИИ она позволяет создавать адаптивные, мотивационные и интерактивные образовательные среды. Внедрение голосовых технологий, таких как Google Speech-to-Text API, в связке с NLP-моделями даёт возможность оценивать знания учащихся в более естественном формате.

Более того, как показано в официальном докладе ЮНЕСКО (UNESCO) “Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education – A Tool on Whose Terms?” за 2023

год, интеграция подобных технологий значительно расширяет доступ к образованию для людей с ограниченными возможностями. Например, 87% взрослых с нарушениями зрения отметили, что цифровые технологии уже заменяют традиционные вспомогательные средства, открывая новые возможности для обучения и саморазвития.[1]

Одним из ярких примеров интеграции искусственного интеллекта и технологий дополненной реальности в образовательный процесс является исследовательский проект Lumilo, разработанный в Университете Карнеги-Меллона. Система представляет собой AR-очки, позволяющие учителям в режиме реального времени отслеживать успеваемость и активность учеников на основе данных, поступающих от интеллектуальных обучающих платформ. Над головами учащихся отображаются визуальные метки: смайлики — при успешном выполнении заданий, символы "?" и "!" — при затруднениях или подозрениях на нечестное выполнение, а иконка "Zzz" — при отсутствии активности. Учитель может жестами вызывать подробную информацию об ответах и ошибках ученика, а также анализировать общий прогресс класса по конкретным темам. Такой подход позволяет оперативно выявлять проблемы и точно вмешиваться в процесс обучения, не прерывая общий ход занятия. Проект демонстрирует потенциал ИИ-инструментов в персонализации и адаптивности обучения, а также расширяет возможности педагогов в классе, превращая их в активных участников цифровой среды.[2]

Широкий систематический обзор эмпирических исследований геймификации, представленный Hamari, Koivisto и Sarsa (2014), подтверждает, что использование игровых элементов в образовательных системах оказывает в целом положительное влияние на мотивацию и вовлечённость пользователей. Авторы выделяют три ключевых компонента геймификации: мотивационные механизмы (баллы, уровни, достижения), психологические эффекты (увеличение интереса, внутренней мотивации), а также поведенческие изменения (рост активности, вовлечённости, результативности). Особенно заметен эффект геймификации в образовательных контекстах, где большинство исследований фиксируют улучшение учебных результатов, повышение интереса к обучению и позитивное восприятие учебных задач. Вместе с тем авторы подчёркивают, что эффективность геймификации сильно зависит от контекста внедрения и особенностей целевой аудитории, а также что её влияние может снижаться с течением времени, если элементы игры теряют новизну.[3]

Например, в статье “Gamification in Education: What, How, Why Bother?” подробно анализируется, как устроена игровая вовлечённость и какие условия необходимы для её формирования. Игры представляют собой сложные системы правил, которые пользователи исследуют через активное взаимодействие, эксперименты и открытия. Даже на примере, казалось бы, простой мобильной игры Angry Birds авторы показывают, как игроки вынуждены интуитивно изучать физику полёта, прочность материалов и особенности конструкции, чтобы добиться результата. Путём проб и ошибок они постепенно выявляют закономерности и учатся использовать их в свою пользу.[4]

Ещё одна статья, подтверждающая, что геймификация действительно способствует улучшению учебных результатов, — это “Does gamification improve student learning outcome?”, где представлена мета-аналитическая оценка влияния геймификации на образовательный процесс. Авторы приходят к выводу, что геймификация оказывает устойчиво положительное влияние: средний показатель Hedges’ $g = 0.504$, что по научной шкале интерпретации считается умеренно положительным эффектом. Это означает, что студенты, обучающиеся с использованием игровых механик, в среднем демонстрируют более высокие академические результаты, чем те, кто обучается традиционным способом.[5]

Для реализации проекта была выбрана игровая среда Unity, так как она предоставляет широкие возможности для создания интерактивных и кроссплатформенных образовательных решений. Unity активно используется в исследовательской и игровой

индустрии, а благодаря своей гибкости и поддержке сторонних библиотек отлично подходит для интеграции с системами искусственного интеллекта.

Одним из ключевых направлений развития Unity в последние годы стала поддержка нейросетевых вычислений через Unity Sentis — новую библиотеку, позволяющую выполнять обученные модели нейросетей (в формате ONNX) прямо в игровом окружении. В рамках нашего проекта Sentis использовался для локального исполнения NLP-моделей и ИИ-помощников, что снижает зависимость от внешних серверов и повышает производительность. Библиотека активно развивается, и в ближайшем будущем её потенциал в сфере обучающих приложений будет только расти.[6]

В рамках исследования были разработаны две образовательные игры с различными тематическими направлениями и интеграцией голосового ИИ-помощника. Первая игра была посвящена теме построения интернет-сетей (Рисунок 1): учащийся в виртуальной среде тренируется создавать интернет-кабель, соединять элементы сети и выполнять практические задачи. В случае возникновения трудностей — как в теоретических знаниях, так и в действиях — обучающийся может задать вопрос голосовому ИИ-помощнику и получить обратную связь.



Рисунок 1. Открытие кабеля cat6

При голосовом вводе, мы получаем обратную связь при помощи голоса помощника, где можно заметить успешные результаты на консоли внутри юнити, а также во время игры, как показано на рисунке 2

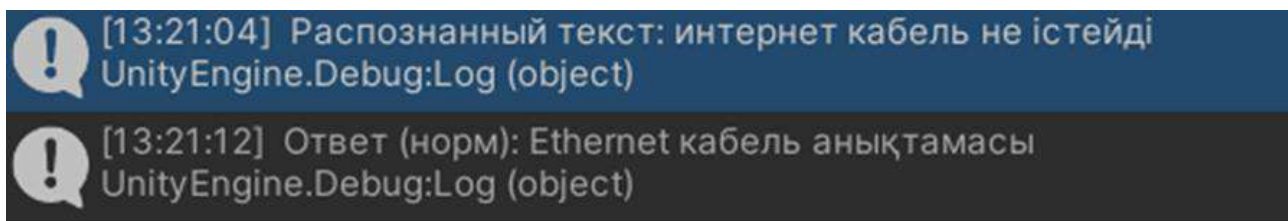


Рисунок 2. Результаты в консоли Unity после голосового ввода

Вторая игра была ориентирована на гуманитарное направление и посвящена истории Казахстана: игрок погружается в культурный контекст формирования Казахского ханства, при этом также имеет возможность голосового взаимодействия с ИИ. На рисунке 3 можно заметить, что данная игра больше ориентирована на более юной аудитории, поэтому при выдаче ответа, ии помощник также воспроизводит анимацию для показа эмоции.



Рисунок 3. Игра про казахское ханство

Для распознавания речи использовался сервис Google Speech-to-Text API[4], который принимает голосовой ввод из Unity и отправляет его в облако. Далее текстовая расшифровка поступает на сервер, реализованный с использованием Flask, где подключён собственный ИИ-чатбот, обученный на специально разработанном датасете. Датасет был составлен вручную и включал **около 300 уникальных вопросов**, сгруппированных по **15 основным категориям ответов**, что обеспечило широкий охват возможных формулировок. Такой подход позволил достичь **высокой точности распознавания и релевантности ответа — на уровне 0.98** (см. рисунок 4).

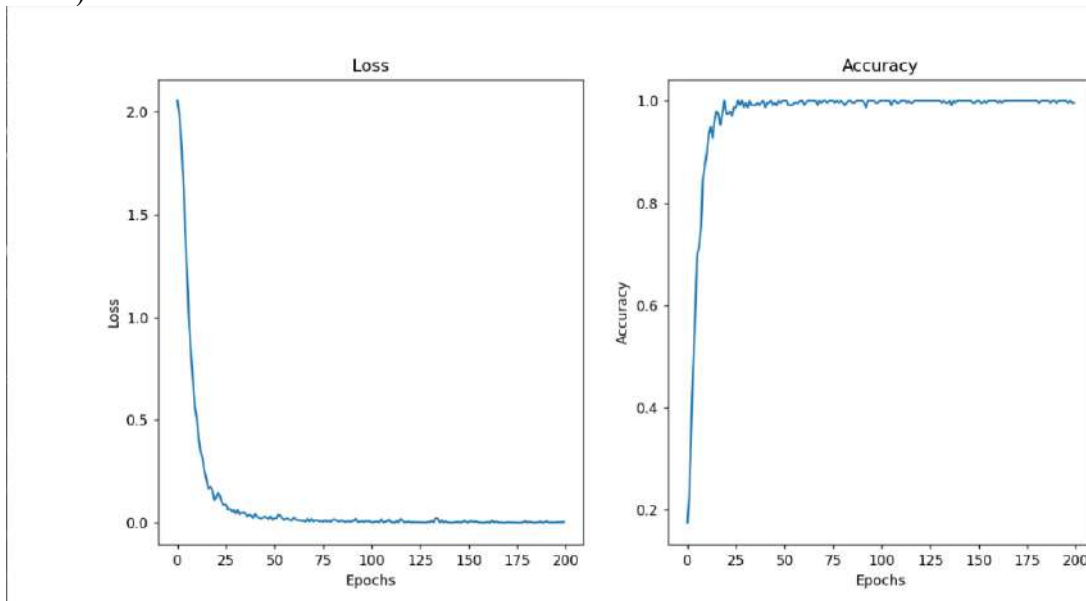


Рисунок 4. График точности чат бота модели

После интеграции игровых элементов (пазлы, соединение узлов, квестовые механики и т.д.), была реализована система оценки. Итоговая оценка игрока по 10-балльной шкале рассчитывается по формуле(1):

$$\text{Оценка} = \left[\frac{100 - (T \times 0,25) - (P \times 2)}{10} \right] \quad (1)$$

Формула 1. Расчёт итоговой оценки игрока

Где:

T — общее время прохождения задания (в секундах).

P — количество использованных подсказок от голосового ИИ-помощника.

[] — округление до ближайшего меньшего целого числа.

Заключение. Проведённая работа показывает, насколько большой потенциал скрыт в применении голосовых ИИ-помощников в образовательной сфере. Создание и реализация двух учебных игр, в которых были объединены технологии искусственного интеллекта, распознавание речи и элементы геймификации в среде Unity, наглядно продемонстрировали, как такие решения способны повышать интерес и вовлечённость обучающихся.

Интеграция Google Speech-to-Text API вместе с разработанным NLP-модулем позволила создать удобный и точный механизм голосового взаимодействия. Это сделало общение между учеником и цифровой средой максимально естественным и понятным. Особенно важно, что благодаря использованию Unity Sentis, вся логика ИИ выполняется локально, без необходимости постоянного подключения к интернету. Это не только ускорило работу, но и сделало систему более стабильной и автономной.

Игровые сценарии были продуманы таким образом, чтобы охватить как технические темы (например, построение интернет-сетей), так и гуманитарные — история Казахстана. Такой выбор подтвердил универсальность подхода. Введение игровых элементов — головоломок, анимаций, мини-квестов — позволило сделать обучение не только полезным, но и увлекательным, а индивидуальный подход к обучающемуся обеспечила адаптивность ИИ. Высокая точность ответов (на уровне 0.98) показывает, что ИИ способен быть не просто формальной частью процесса, а действительно надёжным помощником.

Автоматическая система оценки знаний, учитывающая как качество, так и активность взаимодействия, позволила создать прозрачную и объективную шкалу прогресса. Это делает платформу подходящей для использования как в образовательных учреждениях, так и в онлайн-обучении.

В целом, результаты проекта подчёркивают: голосовые ИИ-помощники могут занять важное место в образовании будущего. В дальнейшем проект может быть масштабирован в другие учебные направления, дополнен мультязычной поддержкой и улучшен с точки зрения глубины диалога между ИИ и учеником. Всё это открывает путь к созданию ещё более живых, гибких и персонализированных форматов обучения, соответствующих вызовам и запросам цифровой эпохи.

Список использованных источников

1. Global education monitoring report, 2023: technology in education: a tool on whose terms? [Электронный ресурс]: - Режим доступа: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723>
2. Книга «Artificial Intelligence in Education. Promise and Implications for Teaching and

Learning.”

3. Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. [Электронный ресурс]: - Режим доступа: <http://dx.doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
4. Gamification in Education: Why, Where, When, and How?—A Systematic Review. [Электронный ресурс]: - Режим доступа: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/15554120231158625>
5. Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts [Электронный ресурс]: - Режим доступа: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>
6. Unity documentation. [Электронный ресурс]: - Режим доступа: <https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.sentis@latest>
7. Использование API преобразования речи в текст с Python [Электронный ресурс]: - Режим доступа: <https://codelabs.developers.google.com/codelabs/cloud-speech-text-python3?hl=ru#0>