

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ РКИ

ОТ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР ДО ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА



Н. И. Мавриду

доктор педагогических наук
преподаватель-методист РКИ

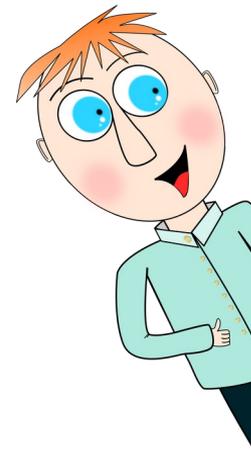
автор УМК “Жар-Птица” РКИ для детей и подростков

директор ЦРЯИК “Жар-Птица”

г. Афины, Греция

natalia@zharptica-rki.ru

<https://www.zharptica-rki.ru/>



СОДЕРЖАНИЕ МАСТЕР-КЛАССА

- I. ИТ + РКИ: ЗАЧЕМ ЭТО НАДО?
- II. ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА
- III. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ
 - i. Работаем с интерактивными играми
на примере УМК "Жар-Птица"
 - ii. ИИ для генерации изображений
на примере инструмента Craiyon
 - iii. ИИ для генерации текста
на примере инструмента ChatGPT
 - iv. ИИ для распознавания уровня текста
на примере инструмента Текстометр



ИТ + РКИ: ЗАЧЕМ ЭТО НАДО?

ВОПРОСЫ:

- ◆ Как сделать урок интереснее?
- ◆ Как помочь учащимся "понять" изучаемые язык и культуру?
- ◆ Где найти вспомогательный материал для урока?

ОТВЕТЫ:

- ➔ Интерактивность;
- ➔ Облегчение погружения в незнакомую лингвокультурную среду;
- ➔ Мгновенный доступ к огромному количеству информации.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

1990

2000

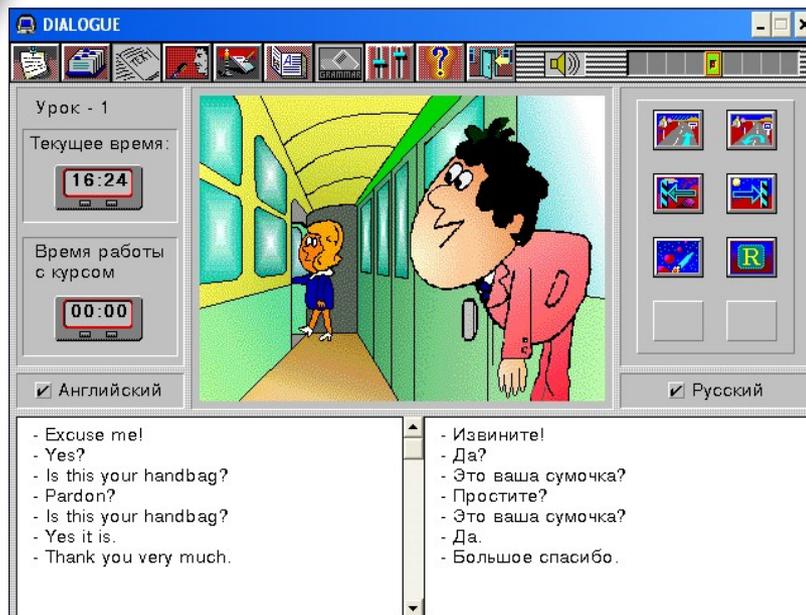
2010

2020



ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

ПК; CD;
обучающее
ПО



персональные компьютеры

+

мультимедиа

+

КОМПАКТ-ДИСК

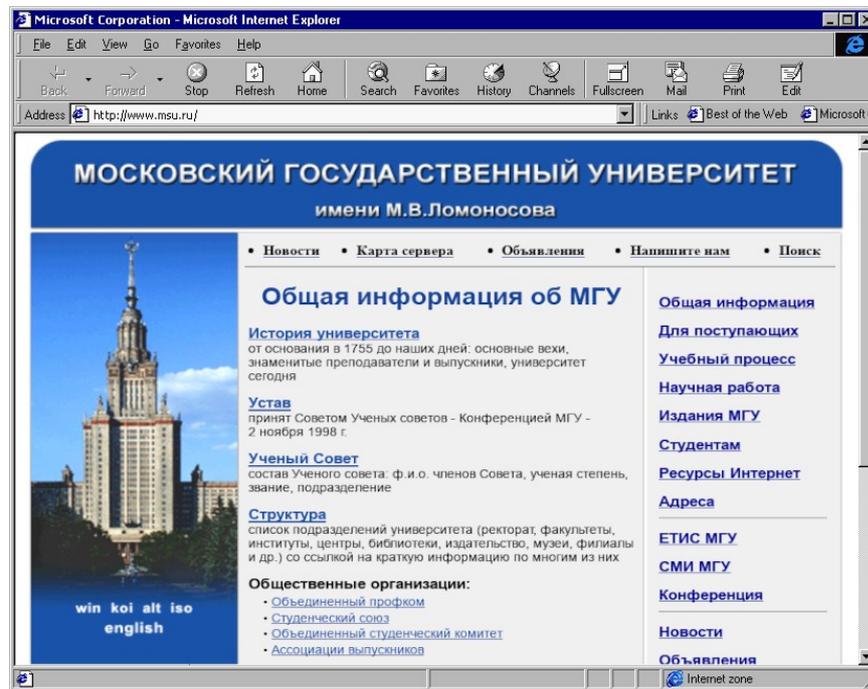
=

обучающее ПО

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Web 1.0

- всемирная паутина
- статические веб-страницы
- ограниченные возможности
- веб-страница как документ
- доступ к большому объёму информации



ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

интер-
активность;
Web 2.0

- интерактивные веб-страницы
- больше возможностей для взаимодействия
- веб-страница как приложение



ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

"умные"
устройства

"везде и всегда с собой"

мобильный интернет

мобильные приложения



ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

ИИ;
большие
языковые
модели

- генераторы изображений;
- большие языковые модели;
- алгоритмы, обучающиеся на ошибках пользователя



Midjourney



OpenAI
ChatGPT 4.0



DALL-E



Leonardo.Ai

Работаем с интерактивными играми

на примере УМК "Жар-Птица"

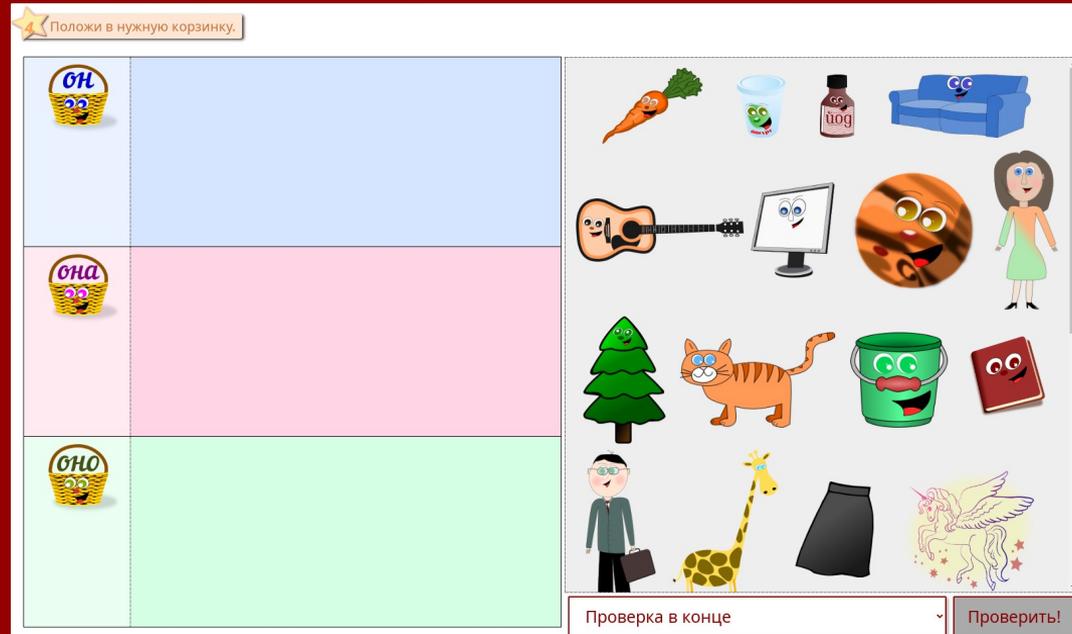


<https://zharptica-rki.ru/extras/>

A screenshot of the website 'Жар-Птица РКИ'. The header is dark red with the site name and navigation links: Главная, О комплексе, Наш блог, Связаться, Партнёры, РКИ, Магазин. There are also social media icons for RSS, Facebook, and Telegram. The main content area is white and features a section titled 'Интерактивные игры'. Below this is a 'Панель преподавателя' with two buttons: 'Вход для учащихся' (highlighted in red) and 'Вход для преподавателя'. The page lists several interactive games, each with a small image of the game interface and a description. The first game is 'Кто? Что? Одушевлённые и неодушевлённые имена существительные' (Who? What? Living and non-living nouns), described as a supplement to the textbook 'Жар-Птица А0'. The second game is 'Какой? Который?' (Which? Which?), described as a supplement to the textbook 'Жар-Птица А1'. The third game is partially visible at the bottom, titled 'Он. Она. Оно. Они. Род имён существительных'.

Работаем с интерактивными играми

на примере УМК "Жар-Птица"



Пример первый

Использование на одном устройстве

Работаем с интерактивными играми

на примере УМК "Жар-Птица"

Интерактивные игры УМК "Жар-Птица"

2 типа (корзинки, выбор правильного ответа)

3 уровня (задания для линеек А0, А1, А2)

(квест по мотивам учебника "Живая речь 1" в разработке)

1) Выбираем нужную игру из списка.



The screenshot shows the website 'Жар-Птица РКИ' with a navigation menu: Главная, О комплексе, Наш блог, Связаться, Партнёры, РКИ, Магазин. The main heading is 'Интерактивные игры'. Below it is a 'Панель преподавателя' with buttons for 'Вход для учащихся' and 'Вход для преподавателя'. The list of games includes:

- Кто? Что? Одушевлённые и неодушевлённые имена существительные**
Дополнение к учебному пособию Жар-Птица А0
- Какой? Который?**
Дополнение к учебному пособию Жар-Птица А1
- Он - Она - Оно - Они. Род имён существительных + Множ. число**
Дополнение к учебному пособию Жар-Птица А2
- Одушевлённые и неодушевлённые имена существительные** 1
Жар-Птица А0. Дополнение к: Урок 2, упражнение 9.
- Род имён существительных**
Жар-Птица А0. Дополнение к: Урок 6, упражнение 4.

Работаем с интерактивными играми

на примере УМК "Жар-Птица"

9 Положи в нужную корзину.

Проверка в конце

2) Учащийся должен пройти игру

Работаем с интерактивными играми

на примере УМК "Жар-Птица"

9 Положи в нужную корзинку.

Правильно: 22, неправильно: 4

Проверка в конце

Проверить!

3) После завершения задания можно ознакомиться с результатами.

Работаем с интерактивными играми

на примере УМК "Жар-Птица"

Панель преподавателя

Инструкция

Подключение

Результаты

Выбранное задание:

Одушевлённые и неодушевлённые имена существительные

Изменить задание

Устройство	Состояние	✓	✗	?
Устройство №1	решает задание	8	1	17
Устройство №2	задание загружено	?	?	?
Устройство №3	решает задание	0	1	25

Пример второй

Использование на нескольких устройствах

Работаем с интерактивными играми

на примере УМК "Жар-Птица"

1) На устройстве преподавателя нажимаем на кнопку "Вход для преподавателя" для того, чтобы войти в Панель преподавателя.

Жар-Птица РКИ

Главная О комплексе Наш блог Связаться Партнёры РКИ Магазин

Интерактивные игры

Панель преподавателя 1

Вход для учащихся Вход для преподавателя

друг Кто? Что? Одушевлённые и неодушевлённые имена существительные
Дополнение к учебному пособию Жар-Птица А0

друг Какой? Который?
Дополнение к учебному пособию Жар-Птица А1

Панель преподавателя

Инструкция

Подключение

Результаты

2

Описание сервиса

Данный бесплатный сервис предназначен для мониторинга преподавателем процесса выполнения учениками интерактивных заданий через Интернет. Его можно использовать как в классной обстановке так и на дистанционных уроках РКИ.

Сервис находится на стадии бета-тестирования. Мы очень постарались создать простой, полезный и стабильный сервис и тщательно проверили его в работе. Тем не менее, если вдруг что-то пойдёт не так, пожалуйста [свяжитесь с нами](#).

Краткая инструкция

Для начала следует подключить устройства учеников (планшеты (рекомендуем), телефоны или настольные компьютеры) к текущему сеансу для того, чтобы Вы могли их мониторить с помощью данного сервиса. Для этого следуйте инструкциям на вкладке «Подключение». При подключении каждому устройству будет присвоен номер, начиная от № 1. Этот номер будет отображаться в левом верхнем углу каждого устройства. Запомните этот номер, так как он будет использоваться для обозначения устройства в данной панели. Также, при подключении или отключении устройства в данной панели появляется соответствующее уведомление.

Перейдите на вкладку «Результаты» и убедитесь, что все устройства подключены. Затем, нажмите на кнопку «Выбор задания». Вам будет представлен список доступных интерактивных игр. Выберите нужную игру из списка и она будет автоматически запущена на устройствах учеников.

Воспользуйтесь вкладкой «Результаты», чтобы видеть прогресс решения учениками интерактивного задания. Вы можете в любой момент добавлять новые устройства с помощью вкладки «Подключение».

Приятной работы!

2) Ознакомившись с инструкцией, переходим на вкладку "Подключение".

Работаем с интерактивными играми

на примере УМК "Жар-Птица"

Панель преподавателя

Инструкция Подключение Результаты

Для подключения отсканируйте QR-код на устройствах учеников



или введите код сеанса вручную на странице
www.zharptica-rki.ru/extras/student.php

Код сеанса: 0572 5061 6700

3) Вариант 1: Выводим QR-код на большой экран и сканируем с устройств учащихся.

Работаем с интерактивными играми

на примере УМК "Жар-Птица"

3) Вариант 2:

Открываем на каждом устройстве страницу с интерактивными играми, нажимаем на кнопку "Вход для учащихся" и вводим код сеанса с экрана вручную.



Начало сеанса

Введите код сеанса:

Для подключения отсканируйте QR-код на устройствах учеников



или введите код сеанса вручную на странице
www.zharptica-rki.ru/extras/student.php

Код сеанса: 0572 5061 6700

Панель преподавателя

Устройство	Состояние	✓	✗	?
Устройство №4	ожидает задание	?	?	?
Устройство №5	ожидает задание	?	?	?

4) На вкладке "Результаты" убеждаемся, что видим нужное количество устройств учащихся.

5) Когда все устройства готовы, нажимаем на кнопку "Выбор задания".

Работаем с интерактивными играми

на примере УМК "Жар-Птица"

Панель преподавателя

Инструкция

Подключение

Результаты

Выбор задания



Кто? Что? Одушевлённые и неодушевлённые имена существительные

Дополнение к учебному пособию Жар-Птица А0



Какой? Который?

Дополнение к учебному пособию Жар-Птица А1



Он - Она - Оно - Они. Род имён существительных + Множ. число

Дополнение к учебному пособию Жар-Птица А2



Одушевлённые и неодушевлённые имена существительные

Жар-Птица А0. Дополнение к: Урок 2, упражнение 9.



Род имён существительных

Жар-Птица А0. Дополнение к: Урок 6, упражнение 4.

6

Отменить

Подтвердить

б) В меню выбираем нужное задание и нажимаем на кнопку

"Подтвердить".

Задание будет автоматически открыто на всех подключённых устройствах.

Работаем с интерактивными играми

на примере УМК "Жар-Птица"

Устройство	Состояние	✓	✗	?
Устройство №4	решает задание	1	0	25
Устройство №5	задание загружено	?	?	?

7) В таблице устройств можно наблюдать процесс решения задания.

Столбцы слева направо:

- Номер устройства;
- Состояние;
- Количество правильных ответов;
- Количество неправильных ответов;
- Количество ещё не отвеченных заданий.

ИИ для генерации изображений

на примере инструмента Craiyon

The screenshot shows the Craiyon website interface. At the top left is the Craiyon logo. The top right navigation bar includes links for 'Remove BG', 'Pricing', 'Blog', 'Search', and a Discord icon, along with 'Log in' and 'Sign up' buttons. A 'Switch to v3' button is positioned above the main title. The main title is 'Craiyon V4 Beta' with the tagline 'Create AI Art with our free AI image generator.' Below this is a large text input field with the placeholder 'What do you want to generate?' and a 'Draw' button. Underneath the input field are four style selection buttons: 'Auto' (marked 'New'), 'Photo', 'Drawing', and 'Vector'. At the bottom of the interface is an 'Expert Mode' toggle switch.



<https://www.craiyon.com>

ИИ для генерации изображений

на примере инструмента Craiyon

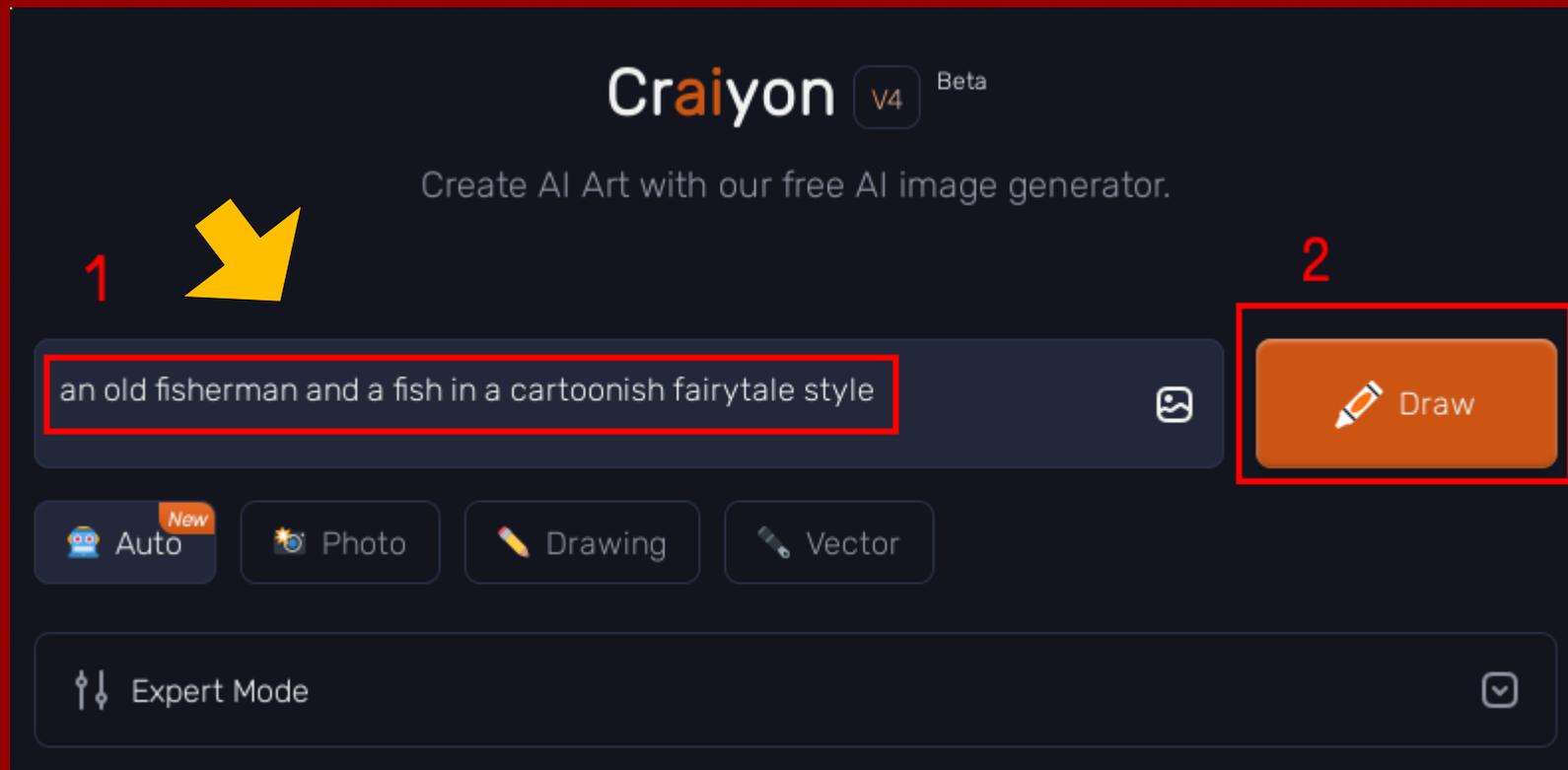


Пример первый

"Сказка о рыбаке и рыбке"

ИИ для генерации изображений

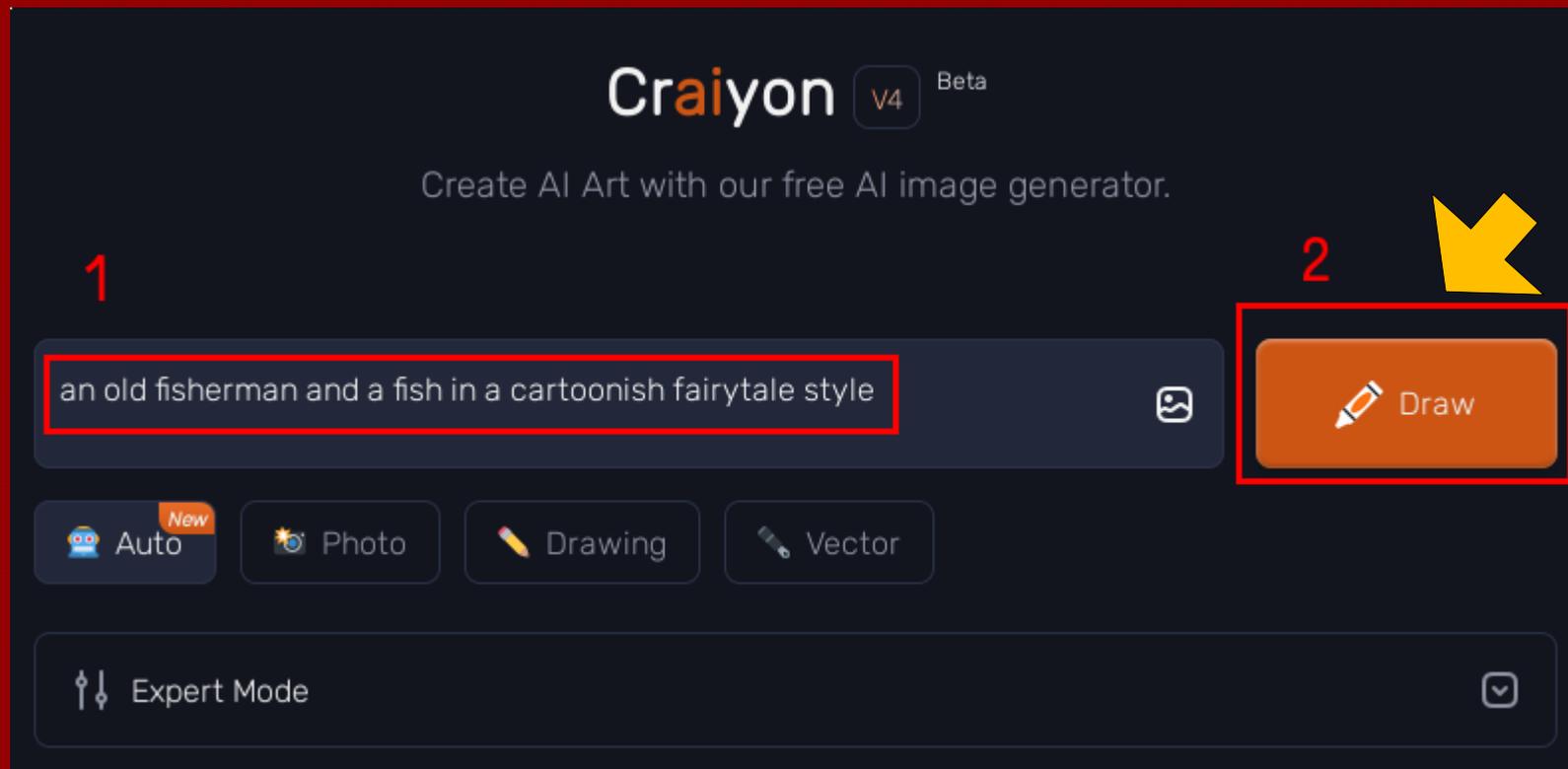
на примере инструмента Craiyon



1) Описываем изображение для генерации.
(По желанию выбираем дополнительные настройки.)

ИИ для генерации изображений

на примере инструмента Craiyon

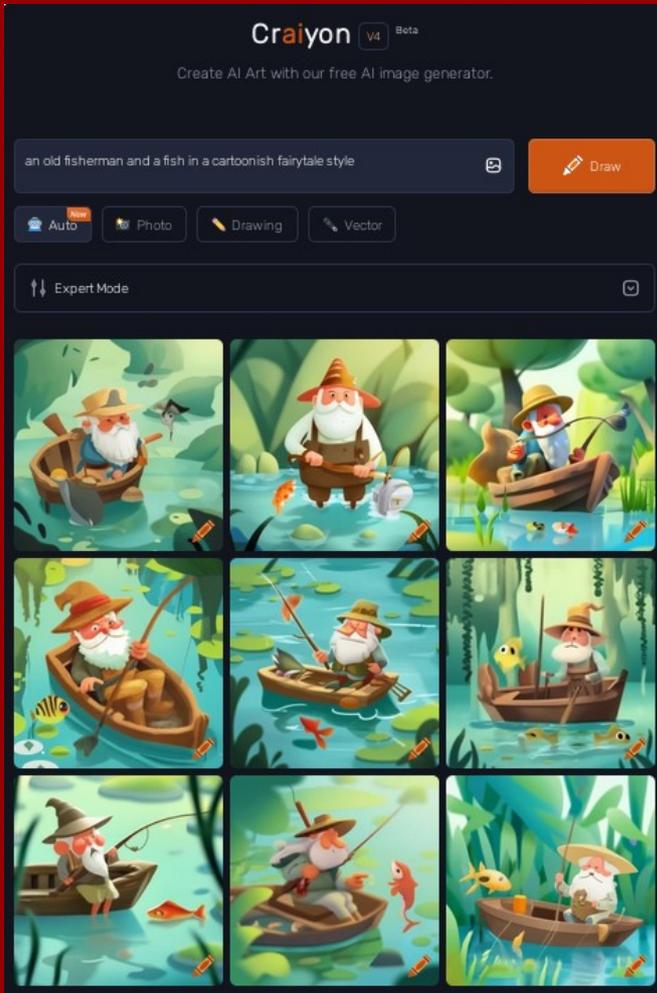


2) Нажимаем на кнопку «Draw».

Ждём 60 секунд.

ИИ для генерации изображений

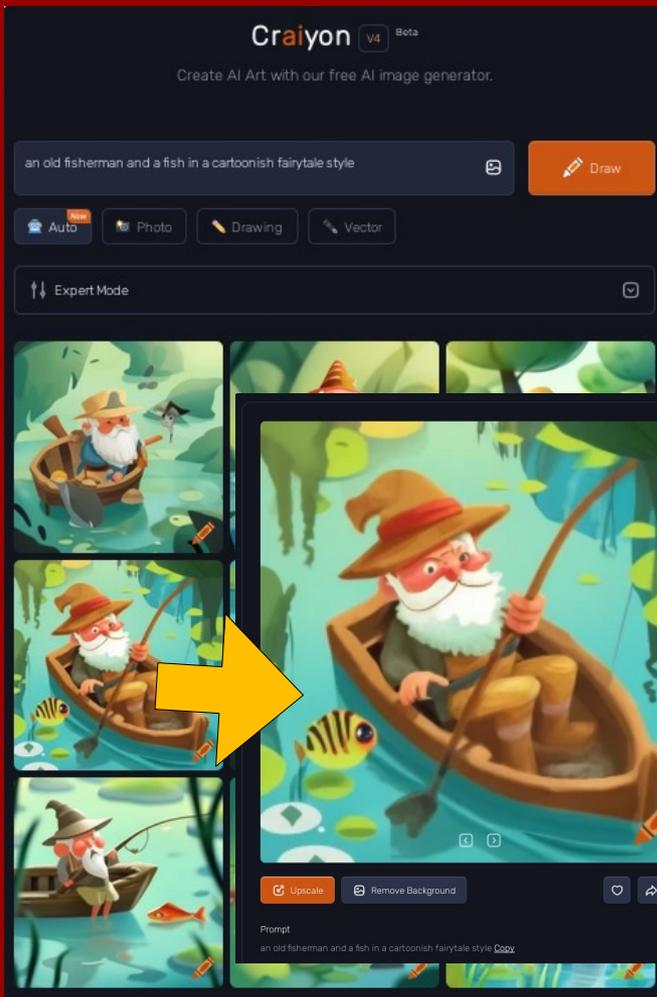
на примере инструмента Craiyon



3) Выбираем понравившееся изображение из 9-ти сгенерированных и нажимаем на него.

ИИ для генерации изображений

на примере инструмента Craiyon



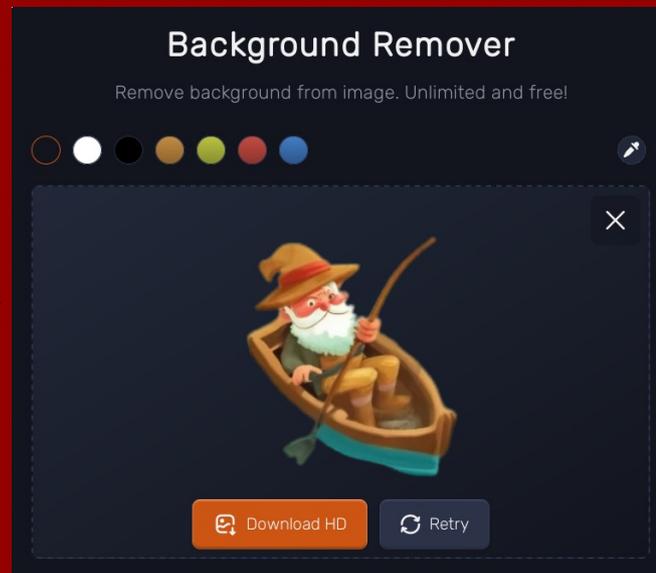
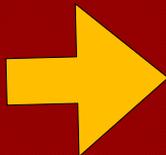
Кнопки слева направо:

- 1) Увеличить размер (качество) изображения
- 2) Убрать фон
- 3) Добавить в коллекцию (нужен аккаунт Craiyon)
- 4) Скопировать постоянную ссылку на изображение
- 5) Скачать изображение



ИИ для генерации изображений

на примере инструмента Craiyon



Пример удаления фона

ИИ для генерации изображений

на примере инструмента Craiyon



Пример второй
"Сказка о царе Салтане"

2. Прочитай вслух.

Сейчас урок литературы и мы учим стихи Пушкина. Великий русский поэт Александр Сергеевич Пушкин писал хорошие стихи. Все любят стихи и сказки Пушкина. Наш учитель читает сказку о Царе Салтане. Мы слушаем её с удовольствием.

*...Ветер по морю гуляет
И кораблик подгоняет;
Он бежит себе в волнах
На поднятых парусах
Мимо острова крутого,
Мимо города большого...*

ИИ для генерации изображений

на примере инструмента Craiyon

old ship sailing in front of a big island town in cartoonish
fairytale style



Draw

Auto ^{New}

Photo

Drawing

Vector

«старый корабль перед
большим островным
городком в стиле
мультяшной сказки»



ИИ для генерации изображений

на примере инструмента Craiyon



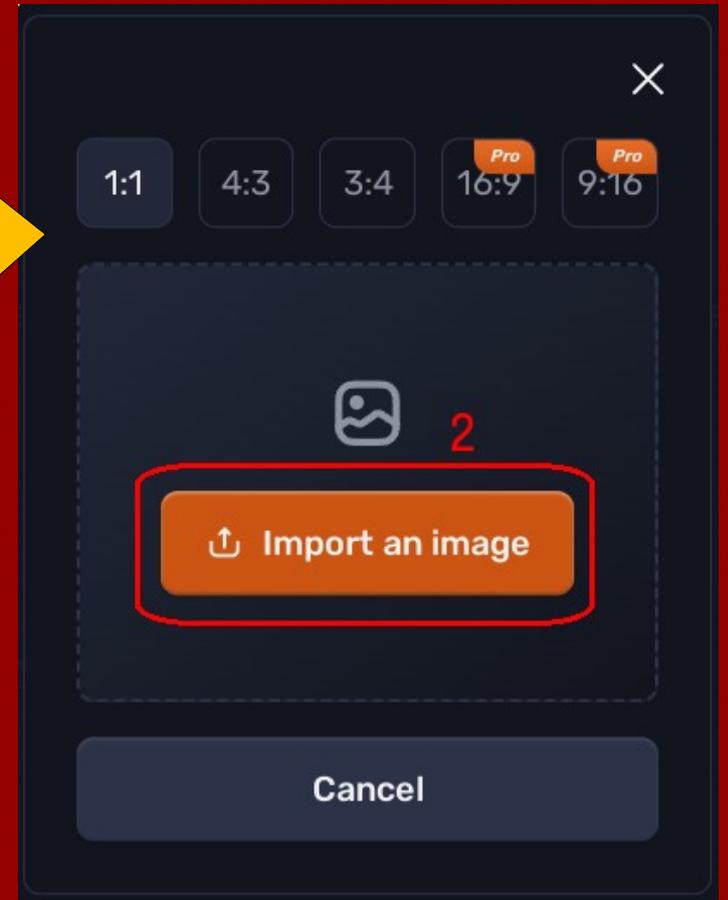
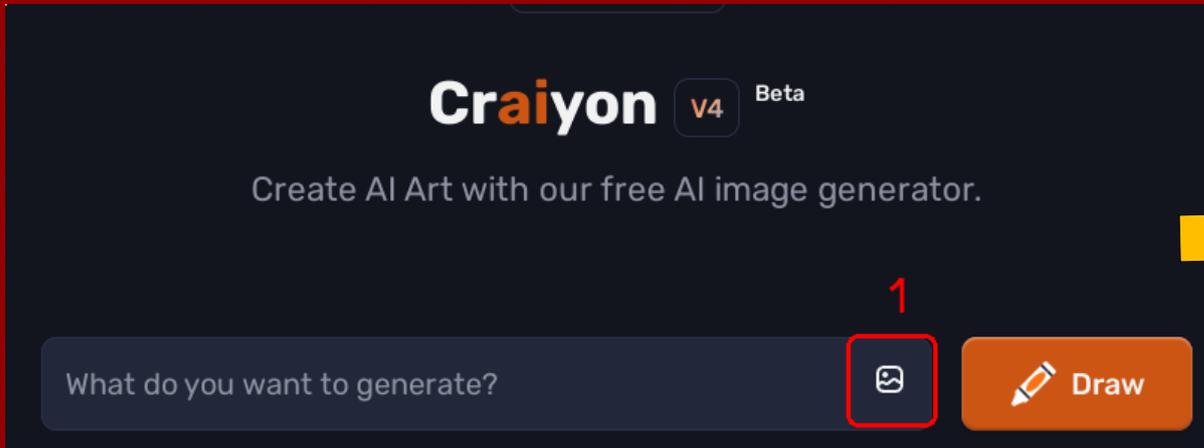
Пример третий

"Мультяшный МГУ"

(генерация на основе существующего изображения)

ИИ для генерации изображений

на примере инструмента Craiyon

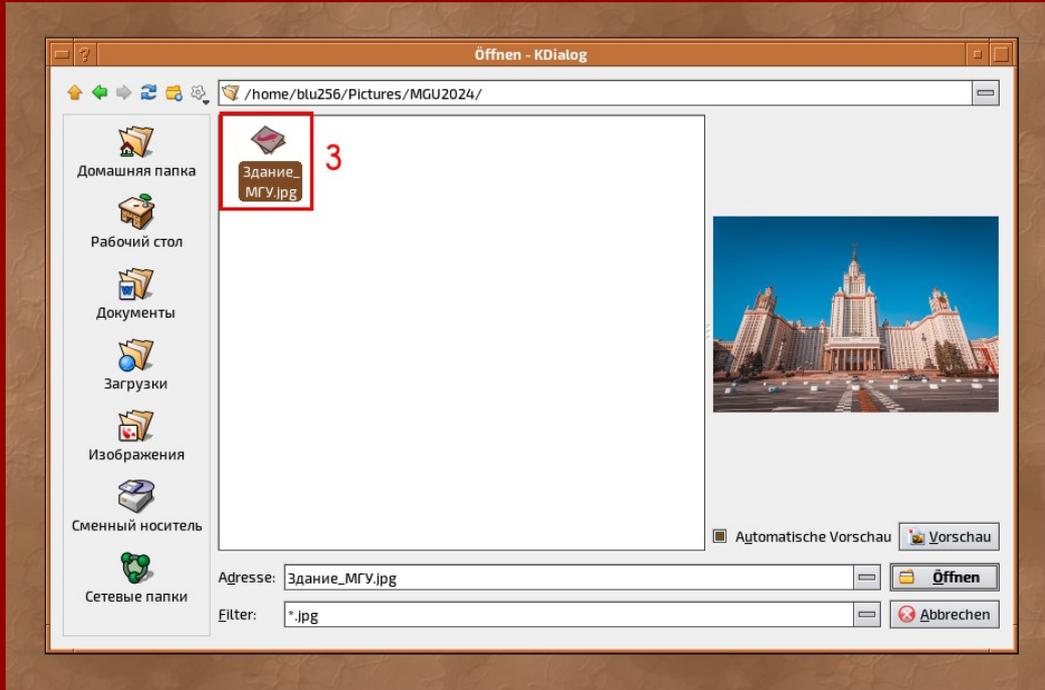


1) Нажимаем на значок добавления существующего изображения.

2) В открывшемся окне нажимаем на кнопку импорта изображения.

ИИ для генерации изображений

на примере инструмента Craiyon

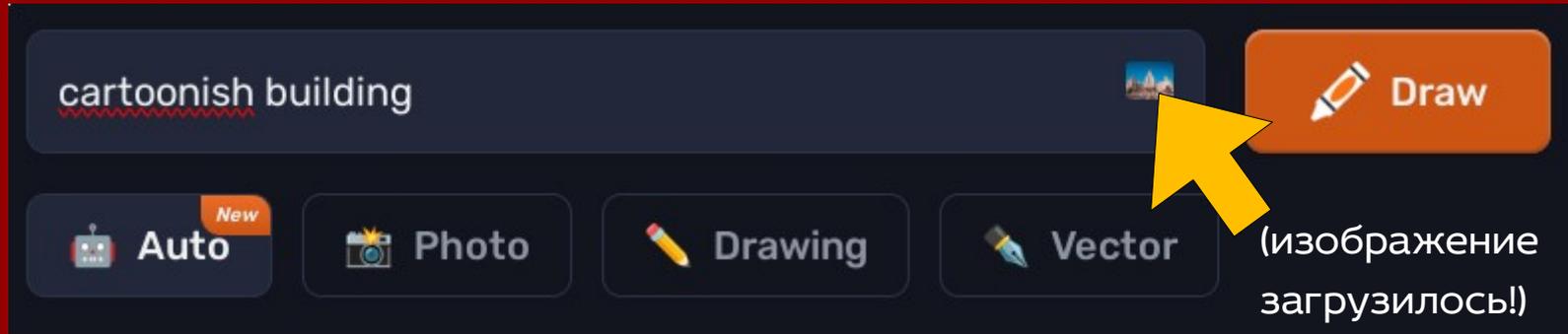


3) Открываем нужное
нам изображение

ИИ для генерации изображений

на примере инструмента Craiyon

«мультяшное здание»



4) Описываем изображение для генерации, нажимаем на кнопку "Draw" и ждём результата.

ИИ для генерации изображений

на примере инструмента Craiyon



+



cartoonish building



Draw



Auto

New



Photo



Drawing



Vector

ИИ для генерации изображений

на примере инструмента Craiyon

Если нажать кнопку "Draw" ещё раз, будут сгенерированы новые изображения.

Старые несохранённые изображения будут утеряны.



ИИ для генерации текста

на примере инструмента Craiyon

ChatGPT 4o mini ▾

Log in

Create account

What can I help with?

Message ChatGPT



 Create image

 Make a plan

 Summarize text

 Get advice

 Code

More



<https://chatgpt.com>

What can I help with?

1

Простой короткий рассказ о школьном дне школьника Пети для детей-билингвов уровня A1 |



Create image



Make a plan



Summarize text



Get advice



Code

More

1) Кратко описываем суть текста, который будет сгенерирован (можно на русском языке). Можно оформить в виде утверждения, команды или вопроса.

2) По окончании нажимаем ENTER на клавиатуре.

Простой короткий рассказ о школьном дне школьника Пети для детей-билингвов уровня А1



Петя — школьник. Каждый день он идет в школу. Утром он просыпается в 7 часов, завтракает и одевается. В 8 часов начинается урок.

Петя учит математику, русский язык и рисование. Он любит рисовать и играть с друзьями на перемене.

После школы Петя идет домой. Он обедает, делает домашку и играет на улице. Вечером он смотрит телевизор и читает книгу.

Петя любит свой день, потому что он учится, играет и отдыхает.



ИИ для генерации текста

на примере инструмента ChatGPT

Простой короткий рассказ о школьном дне школьника Пети для детей-билингвов уровня А1



Петя — школьник. Каждый день он идет в школу. Утром он просыпается в 7 часов, завтракает и одевается. В 8 часов начинается урок.

Петя учит математику, русский язык и рисование. Он любит рисовать и играть с друзьями на перемене.

После школы Петя идет домой. Он обедает, делает домашку и играет на улице. Вечером он смотрит телевизор и читает книгу.

Петя любит свой день, потому что он учится, играет и отдыхает.



Простой короткий рассказ о школьном дне школьника Пети для детей-билингвов уровня С1



Петя — школьник, и каждый день для него — это приключение. Утром он просыпается рано, чтобы успеть на завтрак. Мама готовит ему кашу, а он быстро собирает рюкзак. В школе его ждут друзья и интересные уроки.

Первый урок — математика. Петя любит считать, поэтому этот урок ему нравится. Учитель объясняет новую тему, и Петя с радостью решает задачи. На перемене он выходит на улицу, чтобы поиграть с друзьями. Они бегают, смеются и обсуждают, как провели выходные.

После математики — русский язык. Петя внимательно слушает учителя, потому что ему нравится читать книги и писать сочинения. На обед в столовой подают суп и компот, а после обеда — физкультура. Петя всегда с удовольствием играет в футбол.

В конце дня, когда все уроки закончены, Петя уходит домой. Он чувствует, что сегодня был хороший день. Вечером мама помогает ему с домашним заданием, а после ужина Петя читает книгу перед сном, готовясь к следующему дню.



ИИ для генерации текста

на примере инструмента ChatGPT

Заполни пропуск правильным ответом: "Сегодня я был ... стадионе. "

Правильный ответ: "Сегодня я был **на** стадионе."

Предлог "на" используется с местами, такими как стадион, школа, работа и другие.

Как правильно сказать - впустую или в пустую?

Правильный вариант — **впустую**.

Это слово пишется слитно и означает "без пользы", "напрасно". Например: "Он потратил время **впустую**".



Как правильно сказать - впустую бочку или в пустую бочку?

Правильный вариант — **в пустую бочку**.

В данном случае используется предлог "в" с существительным в форме винительного падежа, и слово "пустую" пишется раздельно, потому что это прилагательное.



Заполни пропуски словами тебе, мой, мои, тебя, мне:
"Сегодня у меня день рождения — ... девять лет! На ... день рождения пришли ... друзья. "... сегодня девять лет!", сказал Антон, "мы ... поздравляем и дарим ... эти подарки."

Правильный ответ:

"Сегодня у меня день рождения — **мне** девять лет! На **мой** день рождения пришли **мои** друзья. **Тебе** сегодня девять лет!", сказал Антон, 'мы **тебя** поздравляем и дарим **тебе** эти подарки."

Как правильно сказать: моя окно или мой окно?

Правильный вариант — **мое окно**.

Слово «окно» — среднего рода, и для среднего рода используется притяжательное местоимение «мое».

Какой частью речи является слово "Сельскохозяйственно-машиностроительный"?

Слово "Сельскохозяйственно-машиностроительный" является **прилагательным**.

Это сложное прилагательное, состоящее из двух частей, которое описывает что-то, связанное с сельским хозяйством и машиностроением. В данном случае оно используется для характеристики предметов или объектов, относящихся к этим областям, например, «сельскохозяйственно-машиностроительный комплекс».

ИИ для генерации текста

на примере инструмента ChatGPT

какие грамматические темы РКИ следует давать на уровне B2

На уровне B2 (средний — выше среднего) в обучении русскому как иностранному (РКИ) внимание следует уделять более сложным грамматическим конструкциям и углублению в нюансы языка. Вот несколько ключевых грамматических тем, которые следует включить в программу для этого уровня:

1. Времена глаголов

- **Совершенный и несовершенный вид глаголов:** различие в значении и употреблении.
- **Прошедшее время:** использование имперфектива и перфектива для выражения действий, которые происходили в прошлом.
- **Будущее время:** употребление будущего времени с глаголами несовершенного и совершенного вида.
- **Совершенные и несовершенные формы глаголов в контексте** (например, «я читал» vs. «я прочитал»).

2. Глагольные аспекты

- Использование совершенного и несовершенного вида в разных временных контекстах.
- Особенности сочетания с союзами и вводными словами (например, «когда», «пока», «если», «по мере того как»).

3. Сложные предложения

- **Подчинённые предложения:**
 - Усложнение структуры предложений с подчинёнными предложениями в разных временных формах.
 - Условные предложения в настоящем, будущем и прошедшем времени.

- **Модальные конструкции:** использование "чтобы", "если бы", "как бы" и т.д.
- **Обстоятельственные и причинные конструкции** (например, «потому что», «так как», «в то время как», «хотя»).

4. Прямая и косвенная речь

- Передача чужой речи с изменением временных форм и других элементов (например, «Он сказал, что придет завтра»).
- **Вопросительные предложения** в косвенной речи.

5. Инфинитивные конструкции

- Употребление инфинитива в различных структурах, таких как "хотеть", "нужно", "можно", "нельзя" и др.

6. Частицы и модальные слова

- Употребление частиц «ли» (в вопросах), «бы» (в гипотетических предложениях), «же» (для усиления).
- **Модальные слова** для выражения мнения, сомнений, предположений: "наверное", "возможно", "может быть".

7. Притяжательные и указательные местоимения

- Употребление в различных контекстах с уточнением в смысле (например, «тот», «этот», «такой»).

8. Сложные наречия

- **Образование и употребление наречий**, в том числе: «только», «уже», «ещё», «всегда», «никогда».

9. Грамматические категории прилагательных

- **Степени сравнения:** использование сравнительной и превосходной степени прилагательных.
- Употребление прилагательных в различных контекстах (например, после существительного: «старый дом», «дом старый»).

10. Грамматика согласования

- **Согласование существительных с прилагательными** в роде, числе и падеже в более

сложных конструкциях.

- **Согласование глаголов с подлежащим**, особенно в предложениях с несколькими подлежащими.

11. Причастия и деепричастия

- **Образование и употребление деепричастий**, как для выражения времени, так и для сопоставления действий (например, «услышав», «придя»).
- **Причастия, употребляемые как определения.**

12. Сложные предлоги и послелоги

- Употребление сложных предлогов и послелогов в различных контекстах (например, «по сравнению с», «вместо того чтобы»).

13. Условные предложения (тип 2 и 3)

- **Развернутые конструкции:** условные предложения о гипотетических ситуациях в настоящем, прошлом и будущем.

Эти темы помогают не только понять структуру русского языка на более глубоком уровне, но и применять её в более сложных ситуациях общения, таких как обсуждения, анализ, аргументация и описание гипотетических ситуаций.

Осторожно!
Сгенерированный текст может содержать ошибки!

Сколько будет семь плюс трижды три минус четырежды два?



Правильный ответ — 7.

Выполним шаги по порядку:

1. Сначала умножение: $3 \times 3 = 9$ и $4 \times 2 = 8$.
2. Затем сложение и вычитание: $7 + 9 - 8 = 7$.



$$7 + (3 \times 3) - (4 \times 2) =$$

$$7 + 9 - 8 =$$

$$16 - 8 = \underline{8}$$

ИИ для распознавания уровня текста

на примере инструмента Текстометр



Текстометр

[Анализ сложности текста](#)

[Проверка частотности слов](#)

[Ёфикатор](#)

[Все сервисы](#)

[ru](#) [en](#) [fr](#) [it](#) [es](#) [tr](#) [hi](#) [zh](#)



Анализ сложности текста

Текстометр помогает определить уровень сложности и читабельности текста, посчитать количество слов и знаков, найти среднюю длину слова и предложения, ключевые слова текста, рассчитать коэффициент лексического разнообразия текста, получить список слов текста и рассчитать время его чтения.

Русский как иностранный



Русский для детей и подростков

Введите прозаический текст на русском языке

Определить

[Вставить демо текст](#)

[Очистить](#)

[Скопировать текст с фото](#)



<https://textometr.ru/>

ИИ для распознавания уровня текста

на примере инструмента Текстометр

небольшой текст уровня B2 РКИ



Конечно! Вот небольшой текст уровня B2 по Русскому как иностранному:

Тема: Путешествия

Многие люди мечтают путешествовать и открывать для себя новые страны и культуры. Путешествия помогают не только отдохнуть, но и расширить кругозор. Сегодня, благодаря современным технологиям, планировать поездки стало гораздо проще. Мы можем забронировать билеты, гостиницы, и даже узнать мнения других туристов через интернет.

Однако путешествия могут быть и сложными. Например, в некоторых странах могут возникнуть проблемы с языковым барьером или адаптацией к местным традициям. Поэтому важно заранее изучить информацию о стране, в которую вы собираетесь поехать.

Тем не менее, несмотря на все трудности, путешествия остаются одним из лучших способов узнать мир и узнать себя.



Результат

Скачать

Начало B2. II сертификационный уровень.

Уровень текста в системе АСТФЛ	Advanced Mid
Знаков с пробелами	681
Предложений	8
Слов	94
Уникальных слов	78
Лексическое разнообразие [?]	0.83
Ключевые слова [?]	путешествие узнать страна мочь
Самые полезные слова [?]	адаптация барьер трудность технология местный способ планировать гораздо заранее расширять возникать

Проверяем текст, сгенерированный ChatGPT, инструментом Текстометр

ИИ для распознавания уровня текста

на примере инструмента Текстометр

Результат

[Скачать](#)

Начало B2. II сертификационный уровень.

Уровень текста в системе ACTFL	Advanced Mid
Знаков с пробелами	681
Предложений	8
Слов	94
Уникальных слов	78
Лексическое разнообразие [?]	0.83
Ключевые слова [?]	путешествие узнавать страна мочь
Самые полезные слова [?]	адаптация барьер трудность технология местный способ планировать гораздо заранее расширять возникнуть
Лексический список A1 покрывает	62%
Не входит в лексический список A1	многий путешествовать для культура расширять кругозор благодаря современные технологии планировать становится гораздо просто забронировать узнавать мнение через однако сложный некоторый возникнуть языковой барьер адаптация местный традиция поэтому заранее информация собираться тем не менее несмотря на трудность оставаться способ
Лексический список A2 покрывает	73%
Не входит в лексический список A2	расширять кругозор благодаря современные технологии планировать становится гораздо забронировать мнение однако некоторый возникнуть языковой барьер адаптация местный традиция заранее информация собираться тем не менее несмотря на трудность оставаться способ

Лексический список B1 покрывает	85%
Не входит в лексический список B1	расширять кругозор планировать гораздо забронировать возникнуть языковой барьер адаптация местный заранее тем не менее трудность способ
Лексический список B2 покрывает	95%
Не входит в лексический список B2	кругозор языковой барьер адаптация
Лексический список C1 покрывает	99%
Не входит в лексический список C1	языковой
Многословные конструкции в тексте	современные технологии может быть тем не менее несмотря на
Частотный список 5000 покрывает [?]	94%
Полезные слова, которых нет в лексическом минимуме	технология
Редкие слова	языковой кругозор

(продолжение на следующем слайде...)

ИИ для распознавания уровня текста

на примере инструмента Текстометр

Лексический список РКИ-дети 1000 покрывает	68 %
Не входит в список РКИ-дети 1000	гостиница барьер трудность заранее возникнуть сложный поездка забронировать проблема гораздо несмотря расширять информация языковой однако современный кругозор менее адаптация мнение технология местный способ планировать путешествие важно благодаря путешествовать
Лексический список РКИ-дети 2000 покрывает	80 %
Не входит в список РКИ-дети 2000	барьер трудность заранее важно возникнуть забронировать гораздо информация расширять языковой однако кругозор менее адаптация мнение технология местный способ несмотря
Лексический список РКИ-дети 5000 покрывает	93 %
Не входит в список РКИ-дети 5000	забронировать адаптация барьер трудность способ языковой кругозор
Изучающее чтение текста займет	2 мин.
Просмотровое чтение текста займет	30 сек.
Возможные грамматические темы	?

Частотный словарь по тексту

и	6
мочь	3
путешествие	3
страна	3
узнавать	3
в	2
не	2
себя	2
адаптация	1
барьер	1

[Показать все](#)

При ссылке на ресурс мы просим цитировать данную работу:

[1] Лапошина А. Н., Лебедева М. Ю. Текстометр: онлайн-инструмент определения уровня сложности текста по русскому языку как иностранному // Русистика. 2021. Т. 19. №3. С. 331-345

Плюсы и минусы ИИ

ПЛЮСЫ:

- ◆ Лёгкая генерация нужного контента;
- ◆ Иногда быстрее, чем поиск в Интернете

МИНУСЫ:

- ◆ Огромные вычислительные затраты;
- ◆ Вероятное нарушение авторских прав;
- ◆ Низкое качество и высокая вероятность ошибок

БЛАГОДАРЮ ЗА ВНИМАНИЕ!



Н. И. Мавриду
доктор педагогических наук
преподаватель-методист РКИ
автор УМК “Жар-Птица” РКИ для детей и подростков
директор ЦРЯИК “Жар-Птица”

г. Афины, Греция

natalia@zharptica-rki.ru

<https://www.zharptica-rki.ru/>

