

Асланова Светлана Ивановна

учитель

МБОУ «СОШ №37»

г. Новокузнецк, Кемеровская область

СОЗДАНИЕ ИСТОРИЧЕСКИХ ВИДЕОРОЛИКОВ С ПОМОЩЬЮ НЕЙРОСЕТЕЙ: МЕТОДИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ И ГРАНИЦЫ ПРИМЕНЕНИЯ

Аннотация: в статье рассматривается использование генеративных нейросетей (Sora, Midjourney, Kandinsky) для создания исторических видеороликов на уроках истории. Анализируются возможности визуализации исторической повседневности, реконструкции древних городов и «оживления» изобразительных источников. Статья содержит практический алгоритм создания ролика, доступный учителю без технической подготовки.

Ключевые слова: искусственный интеллект в образовании, генеративные нейросети, визуализация исторической повседневности, историческая реконструкция, цифровые образовательные технологии.

Современный школьник живёт в среде, перенасыщенной визуальными образами. При этом историческая повседневность – быт, одежда, жилище, городская среда людей прошлого – часто остаётся для него абстракцией, набором сухих дат и имён. Традиционные средства визуализации (иллюстрации в учебнике, репродукции картин) статичны и ограничены. Генеративные нейросети открывают принципиально новую возможность: по текстовому описанию создавать динамичные видеоролики, «оживляющие» исторические сюжеты.

Особый интерес для учителя истории представляют две группы технологий. Первая – нейросети для генерации изображений (Midjourney, Kandinsky, «Шедевр»), позволяющие воссоздавать облик эпохи с высокой детализацией. Вторая – видеогенераторы (Sora, Kling, Veo), способные анимировать статичные сцены, создавая эффект присутствия. Их сочетание даёт возможность создавать

короткие учебные фильмы практически без бюджета и профессиональной съёмочной группы.

Первый значимый прецедент использования Sora в российском школьном образовании был создан курганским Союзом краеведов. Активисты разработали нейроанимацию о жизни декабристов в регионе, поставив перед собой задачу сделать местную историю доступной и интересной для детей.

Отечественные педагоги, уже использующие нейросети на уроках (например, в лицее №88 Екатеринбурга), выделяют три основных риска.

1. *«Галлюцинации» нейросетей.* ИИ может добавить несуществующие детали – пластиковую посуду в XVIII веке, современную причёску у боярыни или неверный покрой одежды. Учитель обязан предварительно проверять все сгенерированные материалы.

2. *Подмена исторического источника.* Важно сохранять приоритет аутентичных материалов (фотографий, гравюр, картин), используя ИИ только как дополнение.

3. *Формирование иллюзии точности.* Необходимо целенаправленно развивать критическое отношение к любому сгенерированному контенту.

Для учителя, решившего попробовать этот инструмент, оптимален следующий алгоритм.

1. *Сценарий.* Определите ключевую сцену, которую хотите «оживить». Запишите максимально детальное описание: персонажи, их действия, одежда, окружение, освещение, настроение.

2. *Генерация кадров.* Используйте Midjourney или «Шедеврум» (бесплатный и работающий на русском языке) для создания серии изображений. Формула запроса: [Кто] + [Детали одежды/внешности] + [Действие] + [Место] + [Стилистика].

3. *Проверка.* Сверьте каждое изображение с источниками. Проверьте костюмы, архитектуру, предметы быта. Если нужно – скорректируйте запрос и сгенерируйте заново.

4. *Анимация.* Загрузите лучшие кадры в Sora или Kling. Нейросеть «оживит» их, добавив движение – если сцена позволяет. Учтите: каждый фрагмент обычно длится 5–10 секунд.

5. *Монтаж.* Соберите фрагменты в единый ролик (можно использовать CapCut или любой простой редактор), добавьте закадровый текст, музыку.

Нейросети не заменят ни учебник истории, ни живое слово учителя. Однако они способны решить задачу, которую традиционная дидактика решала с трудом: сделать историю зримой, осязаемой, эмоционально близкой. Ученик, который сам формулирует запрос, сам проверяет результат и сам находит ошибки нейросети, усваивает материал глубже, чем при пассивном просмотре любого, даже самого качественного фильма.

Главный вывод: нейросеть на уроке истории – это не иллюстратор, а повод для критического мышления. И в этом качестве она незаменима.

Список литературы

1. Локосов Г.В. Визуализация повседневности с помощью ИИ на уроках истории / Г.В. Локосов. – URL: <https://1-sept.ru/component/djclassifieds/?view=item&cid=6:publ-st-st&id=4854:визуализация-повседневности-с-помощью-ии-на-уроках-истории&Itemid=464> (дата обращения: 13.08.2026).