Турхина Надежда Ивановна
магистр, воспитатель
МБДОУ «Д/С №7 «Березка»
г. Новочебоксарск, Чувашская Республика

ГЕНЕРАТИВНЫЕ НЕЙРОСЕТИ В РАБОТЕ ВОСПИТАТЕЛЯ: СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЛИЗИРОВАННЫХ СКАЗОК, ЗАДАНИЙ И ВИЗУАЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ МЛАДШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

Аннотация: *в статье рассматривается практический опыт интеграции генеративных нейросетей в профессиональную деятельность воспитателя групп младшего дошкольного возраста. Анализируются возможности использования текстовых и графических моделей для создания уникального образовательного контента: терапевтических сказок, адаптивных дидактических игр и персонализированных визуальных материалов.*

Ключевые слова: *генеративный искусственный интеллект, дошкольное образование, младший дошкольный возраст, нейросети в педагогике, визуализация, дидактическая игра, цифровая грамотность воспитателя.*

Современный детский сад переживает этап технологической трансформации. Если еще пять лет назад использование компьютера в группе ограничивалось просмотром обучающих мультфильмов, то сегодня генеративные нейросети становятся полноценным инструментом в арсенале воспитателя. Для детей 3–4 лет, находящихся в сензитивном периоде развития речи, воображения и наглядно-образного мышления, возможность взаимодействия с персонализированным контентом открывает новые горизонты. Однако внедрение ИИ в работу с младшими дошкольниками требует особой осторожности, так как ведущей деятельностью остается игра, а главным источником развития – взрослый.

Наша задача – систематизировать подходы к использованию генеративных нейросетей для создания контента, отвечающего индивидуальным потребностям детей 3–4 лет, и определить границы безопасного применения технологий.

1. Искусственный интеллект как «умный стажер» воспитателя

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Генеративная нейросеть – это алгоритм, способный создавать новый контент (текст, изображения, музыку) на основе анализа больших массивов данных. Важно понимать: ИИ не обладает сознанием или педагогической интуицией. Он не заменяет воспитателя, а выступает в роли высокотехнологичного помощника, способного взять на себя рутину и сгенерировать «черновик» идеи за секунды.

Для воспитателя младшей группы это означает освобождение времени от бесконечного рисования карточек и поиска рифм к словам. Вместо этого педагог может сосредоточиться на живом общении, наблюдении за детьми и эмоциональной поддержке, делегировав нейросети технические задачи.

2. Создание персонализированных сказок

Сказкотерапия – один из самых мягких и эффективных методов воспитания. Для детей 3–4 лет характерны конкретные страхи (темноты, одиночества, врачей) и трудности в социализации. Генеративные нейросети позволяют создавать сказки, где главным героем становится сам ребенок или его любимый персонаж, а сюжет точно попадает в проблемную ситуацию.

Пример работы с промптом:

«Ты – детский психолог и сказочник. Напиши короткую терапевтическую сказку для ребенка 3 лет по имени Миша, который не хочет делиться игрушками в детском саду. Герой сказки – маленький медвежонок. В конце медвежонок понимает, что играть вместе веселее. Язык простой, предложения короткие, много повторений. Финал позитивный».

Нейросеть генерирует текст, который воспитатель может сразу использовать в режимном моменте или перед сном. Преимущество в том, что педагог может в реальном времени корректировать сюжет: «Сделай так, чтобы медвежонок плакал», «Добавь мудрую белку», «Упрости слова». Это позволяет создавать бесконечный банк уникальных историй, адаптированных под микроклимат конкретной группы.

3. Разработка адаптивных заданий и дидактических игр

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Дети 3–4 лет развиваются неравномерно. В одной группе могут быть дети, уже считающие до пяти, и те, кто только осваивает понятие «один-много». ИИ помогает создавать вариативные задания под разный уровень.

Примеры генерации контента:

Логопедические игры. Воспитатель просит: «Придумай 5 артикуляционных упражнений на звук [Л] в игровой форме для детей 3 лет. Назови их «Путешествие Язычка-путешественника». ИИ выдает готовые сценарии упражнений с забавными названиями.

Математика через образы. Если в группе есть ребенок, увлеченный динозаврами, но не понимающий счет, промпт может звучать так: «Создай сценарий игры «Накорми Тираннозавра» для изучения счета до 3. Используй фигурки динозавров и «листья» из картона».

Сенсорное развитие. Генерация описаний для игр с крупами, водой или песком, где нейросеть предлагает нестандартные сюжеты для исследования фактур.

4. Визуальные материалы: от карточек до декораций

Графические нейросети («Kandinsky», «Шедеврум») решают проблему нехватки качественного иллюстративного материала. Для детей 3–4 лет визуальный ряд критически важен, так как наглядно-образное мышление преобладает.

Направления использования:

Индивидуальные визуальные расписания. Создание карточек с режимными моментами, где изображен сам ребенок (на основе словесного описания внешности), что повышает мотивацию следовать распорядку.

Декорации для театра. Генерация фонов для кукольных спектаклей по русским народным сказкам в стилистике, понятной малышам (например: «мягкий минимализм», «нарисовано цветными карандашами»).

Лексические темы. Создание серий картинок по темам «Овощи», «Транспорт», «Профессии» в едином стиле, что редко удается найти в готовых наборах.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Важный аспект: при генерации изображений для детей необходимо избегать фотореализма, который может напугать ребенка, отдавая предпочтение стилизации под детскую иллюстрацию.

5. Этические нормы и безопасность

Работа с младшими дошкольниками накладывает на воспитателя повышенную ответственность.

Экранное время. Согласно нормам СанПиН, непрерывное использование цифровых устройств детьми 3–4 лет не должно превышать 5–10 минут в день. ИИ – это инструмент для подготовки, а не для круглосуточного «залипания» ребенка в планшете [4].

Конфиденциальность. Категорически запрещено загружать реальные фотографии детей в открытые нейросети для генерации изображений. Используются только текстовые описания или защищенные корпоративные платформы.

Критическое мышление педагога. ИИ может допускать фактические ошибки или генерировать контент со стереотипами. Воспитатель всегда выступает финальным фильтром, проверяя и адаптируя результат.

Генеративные нейросети не делают воспитателя «аниматором бота». Напротив, они возвращают педагогу время для главного – человеческого тепла, эмпатии и творчества.

Для дошкольников ИИ становится невидимым помощником, который делает сказки более добрыми, игры – более понятными, а визуальный мир группы – более ярким и индивидуальным.

Успешное внедрение технологий зависит не от мощности алгоритмов, а от профессиональной мудрости педагога, способного направить искусственный интеллект на благо естественного развития ребенка.

Список литературы

1. Федеральная образовательная программа дошкольного образования : утв. приказом Минпросвещения России : от 25.11.2022 №1028. – URL: https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405942493/ (дата обращения: 24.11.2026). – Текст : электронный.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

2. Методические рекомендации для педагогических работников общеобразовательных организаций по применению в профессиональной деятельности искусственного интеллекта. – Москва : Минпросвещения России, 2026. – 26 с. – URL: https://school61krd.gosuslugi.ru/netcat_files/68/2716/00010025.pdf (дата обращения: 24.11.2026). – Текст : электронный.

3. ИИ для дошкольников: советы и примеры заданий в помощь педагогу // prizma.mgpu.ru. – URL: https://prizma.mgpu.ru/ii-dlya-doshkolnikov-sovety-i-primery-zadanij-v-pomoshh-pedagogu/ (дата обращения: 23.11.2026). – Текст : электронный.

4. Черненко, Л. Г. Инновации в образовании: нейросети в помощь воспитателю / Л. Г. Черненко // Мультимодальность и экосистемный подход как тренды современного образования : сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции (Армавир, 6 ноября 2024 г.). – Киров : Межрегиональный центр инновационных технологий в образовании, 2025. – С. 127–130. – EDN DNYXCE.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)