ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕНЕРАТИВНОГО ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ДЛЯ РАЗРАБОТКИ ТВОРЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

УДК 373.1:004.8

Исмоилжанова Умида Иброхим кизи

Магистрант

Международный университет образования в Ташкенте (TIUE)

г. Ташкент, Республика Узбекистан

Аннотация. В статье обсуждается, может ли нейросеть помочь младшему школьнику мыслить нестандартно, а не просто выдавать ему готовые ответы. Речь идет о том, как учитель начальных классов может использовать генеративный искусственный интеллект (GenAI), составляя творческие задания. За основу взята модель дивергентного мышления Дж. Гилфорда с ее показателями беглости, гибкости и оригинальности. Описаны три группы заданий — вербальные, визуальные и проблемно-поисковые (среди них «Соавтор сказки» и «Ожившая метафора»), а также условия, при которых работа с нейросетью действительно развивает ребенка, а не подменяет его собственный поиск.

Ключевые слова: *генеративный искусственный интеллект, креативное мышление, младшие школьники, творческие задания, начальное образование, педагогические условия, сотворчество.*

Annotation. The paper asks whether a neural network can help primary school children think in non-standard ways rather than simply hand them ready-made answers. It discusses how primary teachers can use generative artificial intelligence (GenAI) when designing creative tasks. The analysis rests on J. Guilford's model of divergent thinking with its indicators of fluency, flexibility and originality. Three groups of tasks

are described – verbal, visual and problem-solving (including "Co-author of a Fairy Tale" and "Living Metaphor") – together with the conditions under which work with a neural network develops the child's own thinking instead of replacing it.

Keywords: *generative artificial intelligence, creative thinking, primary school students, creative tasks, primary education, pedagogical conditions, co-creation.*

Введение. За последние несколько лет цифровые инструменты прочно вошли в начальную школу, и вместе с ними поменялись многие привычные дидактические установки [1]. Учителю теперь приходится думать не только о том, чему учить, но и о том, как не дать технологии сделать работу за ребенка. Острее всего этот вопрос стоит в отношении креативности. Младший школьный возраст считается сензитивным для развития воображения и дивергентного мышления [5], но задания из привычных методичек нередко рассчитаны на воспроизведение образца. Нынешние ученики мыслят образами и рано знакомятся с гаджетами, поэтому задания «по образцу» удерживают их внимание с трудом.

Генеративный ИИ интересен здесь тем, что меняет саму природу задания. Раньше картинку к уроку подбирал учитель, а теперь ребенок может сам «заказать» ее у нейросети, описав словами, что хочет увидеть. Модель способна придумать неожиданный поворот в сказке или предложить сразу несколько решений одной задачи — и у ученика появляется материал для сравнения и спора [3]. Цель исследования — теоретически обосновать и разработать методические подходы к использованию генеративного искусственного интеллекта при проектировании творческих заданий для младших школьников.

Основная часть. В педагогике развитие креативного мышления понимают как целенаправленную работу над тем, чтобы ребенок умел выдвигать собственные идеи, выходить за рамки привычных схем и справляться с задачами, у которых нет готового алгоритма [2]. Генеративные нейросети меняют здесь

расстановку ролей: ученик уже не просто слушает и выполняет инструкции, а создает продукт вместе с цифровой системой (human-AI co-creation).

В ходе исследования была разработана система творческих заданий на основе GenAI. Опираясь на модель Дж. Гилфорда [6], мы сгруппировали задания по тем сторонам креативности, на которые они направлены в первую очередь:

Вербально-творческие задания работают на беглость и оригинальность речи. В упражнении «Соавтор сказки» дети придумывают завязку, а текстовая модель предлагает несколько продолжений, порой совсем неожиданных. Дальше начинается главное: ученики читают сгенерированный текст, решают, какие сюжетные линии им интересны, а какие нет, и дописывают историю сами. Попутно они осваивают промпт-дизайн — учатся формулировать запрос так, чтобы нейросеть «поняла», каким должен быть сказочный герой. Подобрать точное слово для описания персонажа оказывается непросто, и как раз в этот момент пополняется словарный запас и развивается связная речь.

Визуально-пространственные задания нацелены на гибкость мышления и ассоциативное воображение. В задании «Ожившая метафора» ребенок берет абстрактное понятие — «дружба», «гармония», «время» — и описывает его словами, а нейросеть превращает описание в изображение. Затем ученик сравнивает картинку с тем, что представлял себе сам, объясняет, совпала ли она с замыслом, и при необходимости уточняет запрос. Близкая группа заданий связана с альтернативным дизайном: знакомый предмет нужно переосмыслить и поместить в непривычный контекст. Такая работа помогает преодолеть функциональную фиксированность, то есть склонность видеть у вещи только ее обычное назначение.

Проблемно-поисковые задания развивают вариативность мышления и аналитические умения. Ученики просят нейросеть предложить несколько способов решить практическую или экологическую проблему. Полученные

варианты не принимаются на веру: дети сравнивают их, обсуждают сильные и слабые стороны и в итоге предлагают собственное решение, соединяя удачные элементы разных ответов.

Однако удачно придуманное задание само по себе результата не гарантирует. Мы выделяем три педагогических условия, при которых описанные задания действительно работают на развитие креативности:

Во-первых, меняется роль учителя. Он перестает быть главным источником знаний и становится фасилитатором: направляет поиск, задает вопросы, выстраивает диалог между ребенком и цифровой системой [4].

Во-вторых, работа с ИИ не должна вытеснять привычные «аналоговые» виды деятельности. Рисование, конструирование, устное обсуждение остаются на уроке и чередуются с цифровыми заданиями — нужен разумный баланс, а не замена одного другим.

В-третьих, у учащихся важно формировать критическое отношение к тому, что выдает нейросеть. Ребенок должен понимать, что искусственный интеллект — лишь помощник, а замысел, его ценность и авторство остаются за человеком [3].

Заключение. Проведенный анализ позволяет утверждать, что в начальной школе генеративный ИИ полезен не как источник готовых ответов, а как своеобразный собеседник: ребенок с ним спорит, поправляет его и дорабатывает его идеи. Именно в этом качестве нейросеть расширяет набор средств, которыми учитель развивает креативность учеников. Мы полагаем, что регулярная работа с заданиями вроде «Соавтора сказки» или «Ожившей метафоры» помогает развивать воображение, гибкость мышления и самостоятельность учащихся, однако это предположение еще предстоит проверить. Поэтому следующим этапом исследования станет педагогический эксперимент, в ходе которого выделенные условия будут апробированы в реальных классах.

Список литературы

1. Роберт И. В. Тенденции развития информатизации образования в условиях цифровой трансформации общества // Отечественная и зарубежная педагогика. – 2021. – Т. 1, № 3 (76). – С. 32–48.
2. Хуторской А. В. Развитие одаренности школьников: Методика продуктивного обучения. – М.: Владос, 2020. – 232 с.
3. Luckin R. Machine Learning and Human Intelligence: The Future of Education in the 21st Century. – London: UCL Press, 2018. – 184 p.
4. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. – М.: Академия, 2020. – 272 с.
5. Богоявленская Д. Б. Психология творческих способностей. – М.: Академия, 2019. – 320 с.
6. Гилфорд Дж. Три стороны интеллекта // Психология мышления / Под ред. А. М. Матюшкина. – М.: Прогресс, 1965. – С. 433–456.