**Нейросети в проектной деятельности младших школьников: Опасности, возможности и модель ответственного внедрения**

**Короткевич Т.А., учитель начальных классов, МАОУ Гимназия №15 «Содружество»**

**Аннотация:** Статья рассматривает потенциал и риски применения генеративных нейросетей (ИИ) в проектной деятельности учащихся начальной школы. Автор, практикующий учитель, анализирует педагогические аспекты безопасной интеграции ИИ-инструментов, предлагает модель взаимодействия «учитель-ученик-родитель» и представляет кейс проекта «Пернатые соседи» с использованием нейросетевых технологий.

**Ключевые слова:** нейросети в образовании, проектная деятельность, начальная школа, цифровая грамотность, этика ИИ, родительское участие.

Стремительное развитие генеративных нейросетей (ChatGPT, Midjourney, Gemini, ГигаЧат и др.) ставит перед начальной школой сложную дилемму: игнорировать мощный технологический ресурс или искать педагогически оправданные формы его включения в учебный процесс. Проектная деятельность, как метод, ориентированный на исследование, творчество и решение задач, представляет собой наиболее перспективную, но и наиболее рискованную зону для апробации ИИ.

Однако,бесконтрольное или методически необоснованное использование ИИ детьми 7-11 лет несет существенные угрозы:

* Подмена когнитивного усилия: Главная опасность — формирование «интеллектуальной лени». Нейросеть может мгновенно генерировать ответы, тексты, изображения, лишая ребенка опыта самостоятельного поиска информации, анализа, синтеза, творческого напряжения — ключевых метапредметных результатов проектной деятельности
* Искажение представлений об авторстве и интеллектуальной собственности: Дети могут неосознанно присваивать сгенерированный ИИ контент как собственный, не понимая этических норм цитирования и плагиата. Это подрывает основы академической честности.
* Деформация критического мышления: Нейросети часто выдают недостоверную или поверхностную информацию («галлюцинации ИИ»). Младшие школьники, в силу возрастных особенностей, склонны некритично доверять авторитетным (в их представлении) цифровым источникам.
* Психологические риски: Чрезмерное увлечение общением с чат-ботами может замещать реальную социальную коммуникацию со сверстниками. Персонификация ИИ («дружелюбный помощник») создает ложное ощущение безопасности, снижая бдительность при передаче личных данных.
* Цифровое неравенство: Доступ к мощным платным версиям ИИ-инструментов может усугубить различия в возможностях учащихся.

Поэтому ответственная интеграция ИИ в проекты младших школьников требует соблюдения строгих принципов. Важно помнить, что нейросеть — вспомогательный ресурс (как калькулятор для сложных вычислений), а не создатель проекта. Ее роль должна быть четко ограничена конкретными задачами. Здесь также играют важную роль принципы рефлексии: любое использование ИИ обязательно документируется и обсуждается. Так дети учатся формулировать запросы, анализировать полученные результаты, выявлять ошибки и неточности.

Необходимо принимать во внимания возрастные ограничения и контроль за взаимодействием ребёнка и ИИ. Используются только проверенные, адаптированные для детей платформы (или строго контролируемые учителем/родителем сегменты взрослых платформ). Открытые чат-боты исключены.

Важно объяснить учащимся принцип приоритета человеческого творчества: это значит, что ИИ не применяется для генерации ключевых элементов проекта (основного текста исследования, центральной идеи, уникального арт-объекта), а помогает в подготовительных или технических этапах.

И, наконец, использование нейросетей в учебном процессе – это повод обсудить с учащимися основы цифровой гигиены и этики. Сюда входят обязательное обучение основам защиты персональных данных, распознаванию недостоверной информации, этике использования чужого (в т.ч. ИИ-сгенерированного) контента.

Нейросети также могут стать уникальным элементом, усиливающим триаду сотрудничества «учитель-родитель-ученик». Учитель использует ИИ на этапе планирования проектной работы для быстрого генерирования идей проектных тем, подбора адаптированных ресурсов, создания шаблонов инструкций или чек-листов. На этапе сопровождения он анализирует запросы учеников к ИИ (как показатель их понимания темы), использует ИИ для создания персонализированных подсказок или дифференцированных заданий внутри проекта.

Под руководством учителя и родителя ученик использует ИИ для решения различных микрозадач, например:

* поиска синонимов/антонимов при написании текста;
* генерации идей оформления продукта;
* создания простых иллюстраций по четкому ТЗ;
* проверки орфографии в финальном тексте;
* перевода отдельных слов на иностранный язык;
* несложных расчетов или визуализации данных.

Родитель в данной триаде выступает в роли *технического ассистента* (помогает ребенку корректно сформулировать запрос к ИИ (особенно в 1-2 классе), контролирует время и контент взаимодействия) и в роли *дискуссионного партнера* (обсуждает с ребенком результаты, полученные от ИИ («Почему картинка получилась такой?», «Все ли факты в тексте верны?», «Мог бы ты сделать это сам?»), помогает развивать критическое восприятие).

Рассмотрим пример междисциплинарного проекта, созданного при использовании искусственного интеллекта.

Проект «Пернатые соседи» (3 класс, Окружающий мир + Технология + ИЗО)

Цель: Исследовать видовое разнообразие птиц в микрорайоне школы и создать интерактивный цифровой «Атлас птиц» для учеников младших классов.

Использование нейросети (DeepSeek и ГигаЧат через учительский аккаунт с жестким контролем запросов):

1. Этап сбора данных: Ученики фотографировали птиц во время экскурсий. Часть птиц не удалось сфотографировать четко или опознать.
2. Запрос к ИИ (Учитель + Ученики): На основе *собственных* описаний птицы (цвет клюва, оперения, размер, форма хвоста) и ее названия (найденного в определителе), ученики формулировали запросы для генерации реалистичного изображения конкретной птицы в спокойной позе (напр., «Фотография самца большой синицы, вид сбоку, на ветке березы, реалистичный стиль»).
3. Критический анализ (Ученики + Учитель + Родители): Сравнение сгенерированных изображений с фотографиями из авторитетных источников (энциклопедии, сайт Союза охраны птиц России). Обсуждение: «Правильно ли ИИ передал цвет?», «Похоже ли на нашу фотографию?», «Где ИИ мог ошибиться?». *Важно:* Использовались только изображения, признанные детьми и учителем достаточно точными.
4. Создание продукта: Сгенерированные и проверенные изображения стали основой для иллюстраций в цифровом атласе. Тексты описаний (голос, питание, интересные факты) ученики писали самостоятельно, используя найденную литературу и наблюдения. Для оформления обложки атласа ИИ предложил несколько вариантов *стилизованных* узоров на тему птиц, из которых дети выбрали один и доработали.

**Результат:** Ученики освоили навыки наблюдения, описания, критической оценки ИИ-контента, совместной работы над цифровым продуктом. Нейросеть выполнила узкую задачу визуализации труднодоступных для фотосъемки объектов, не подменяя исследовательского процесса. Родители были вовлечены в обсуждение достоверности ИИ-результатов на домашних компьютерах.

Таким образом, нейросети — не панацея и не запретный плод в начальном образовании. Их внедрение в проектную деятельность требует от педагога глубокого понимания рисков, выработки четких методологических и этических рамок, и тесного сотрудничества с родителями. При грамотном использовании как «цифровой кисти» или «интеллектуального ассистента», ИИ может:

1. Расширить технические возможности создания проектных продуктов.
2. Стимулировать развитие критического мышления через анализ сгенерированного контента.
3. Стать платформой для осмысленного взаимодействия учителя, ученика и родителя в цифровой среде.

Ключевая задача педагога — обеспечить, чтобы нейросеть оставалась инструментом для достижения образовательных целей, а не подменяла собой когнитивное и творческое развитие ребенка. Дальнейшие исследования должны быть сосредоточены на разработке конкретных методик и дидактических материалов для обучения младших школьников основам «ии-грамотности» в контексте проектной и исследовательской работы.