

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В ОБРАЗОВАНИИ КАК ФАКТОР ВОСПИТАНИЯ И ОБУЧЕНИЯ ЛИЧНОСТИ

Государственная образовательная политика в России нацелена на повышение качества технологизации во всех сферах жизнедеятельности: периодически проводятся стратегические сессии по искусственному интеллекту (далее – ИИ) и цифровизации образования, совершенствуется нормативно-правовая база. Национальная стратегия развития искусственного интеллекта в Российской Федерации до 2030 года определяет ИИ как комплекс технологических решений, которые позволяют имитировать когнитивные функции человека и получать результаты, сопоставимые с результатами его интеллектуальной деятельности [6]. Проблема использования искусственного интеллекта в образовании сегодня выступает в качестве одной из наиболее актуальных, поскольку педагогика пока еще отстает от реальной жизни, в которой дети и молодежь по всему миру активно обращаются к нейросетям по различным вопросам, динамика таких обращений стремительно возрастает.

Всероссийский центр изучения общественного мнения (ВЦИОМ) в прошлом году (2024) провел опрос, показавший, что чем моложе россиянин, тем активнее он использует ИИ [2]. Показатель использования ИИ у поколения зуммеров и младших миллениалов достигает 87%, в то время, как например, у «поколения застоя» – 42%, а у «поколения оттепели» – 23% [2]. Несмотря на то, что позитивные отношения к ИИ в образовании высказали 76% опрошенных россиян, большинство из них указали на необходимость различных ограничений, в том числе этического характера [2]. Только 7% респондентов считают, что ИИ в образовании можно применять без ограничений.

Уникальные возможности и потенциал ИИ активно исследуются во всем мире на различных уровнях анализа (философского, психологического, социологического, педагогического, математического, экономического, политического и т. д.), определяя противоречивые выводы и прогнозы, как для каждого конкретного человека, так и для всего человечества: от оптимистичных перспектив до апокалиптических предсказаний. Достоинства ИИ связаны с персонализацией и

индивидуализацией образования, активной вовлеченностью человека в интерактивный процесс, развитием мотивации, экономией времени и эффективностью при работе с большими базами данных, а также доступностью, лёгкостью переводов с любого языка, и многими другими возможностями, которые и сегодня не до конца изучены теоретиками и практиками образования. Недостатки – с возможностью выхода ИИ из-под контроля человека, этическими проблемами, развитием чрезмерной зависимости пользователей, а также другими факторами.

Практика использования ИИ в образовании базируется на возможностях различных нейросетей, которые выступают в качестве способа реализации процесса решения конкретной задачи. Изначально в педагогическом процессе большое значение приобрела цифровая образовательная среда (ЦОС), которая в очень короткое время была создана в большинстве образовательных организаций. ЦОС позволяла персонализировать и индивидуализировать учебный процесс, обеспечить: реализацию индивидуальной образовательной траектории и учет максимального количества возможностей (возрастных, личностных, индивидуальных и т. д.) для каждого субъекта образования.

На сегодняшний день наиболее распространенными направлениями использования ИИ в системе образования выделяют следующие. Во-первых, личный *помощник* как приложение-репетитор, который отбирает информацию в соответствии с запросами обучающихся, дает объяснения и подсказки, анализирует ответы и объясняет ошибки. Здесь важен учет уровня подготовленности и способностей обучающегося. Во-вторых, адаптивное *обучение*, т.е. дидактическая модель, созданная на базе специальных образовательных платформ в качестве конструкторов онлайн-курсов с индивидуальными рекомендациями в процессе интерактивного онлайн-обучения, позволяющего каждому работать в собственном режиме, ритме и темпе, что обеспечивает психологический комфорт пользователя. В-третьих, *администрирование* учебной деятельности, способствующее эффективной работе с большими массивами данных, гибкое и оперативное управление при быстром решении многочисленных рутинных задач. В-четвертых, *прокторинг* (от англ. *proctor* – наблюдатель на экзаменах) автоматизированная технология проверки и контроля процессов и результатов образовательной деятельности на основе специально созданных тестовых систем заданий в дистанционном режиме [4].

В последнее время образовательные системы ИИ все чаще связывают с использованием двух особенно популярных нейросетей (ChatGPT, DeepSeek), выступающими в качестве уникального собеседника, своего рода интеллектуального «Соляриса», с которым устанавливает взаимодействие индивид. Это взаимодействие может осуществляться по-разному, но дидактические и воспитательные задачи эффективного образования предполагают создание запроса-промпта (от англ. *to prompt* - побуждать, подсказывать), включающего целый ряд условий и факторов для получения необходимого варианта решения [5]. В готовом виде промпт представляет собой тщательно продуманный, специально подготовленный и отредактированный текстовый запрос к нейросети, содержащий в себе максимальное количество подробностей и требований в форме нескольких предложений, последовательно чередующихся от наиболее важных к менее важным для определения значимого контекста.

Здесь также важно отмечать обстоятельства, которые не должны учитываться при генерации ответа. Необходимо описать не только саму задачу, но и предполагаемый результат, а также форму, формат, контекст и контент: определение формата объекта генерации (текст, таблица, изображение, модель, диаграмма, перечень, классификация и т.д.); выделение тона или стиля объекта генерации (деловой, научный, художественный, публицистический и т.д.); формулирование цели задания, а также позиции, роли нейросети, т. е. точное указание, в какой именно социальной роли выступает сама нейросеть при генерации ответа.

В процессе нашей практической работы со студентами Новосибирского государственного педагогического университета (Институт физико-математического, информационного и технологического образования – ИФМИТО) было экспериментально выявлено огромное значение той социальной «человеческой» роли, которая должна быть задана нейросети. Изменения её социальной роли нередко меняло решения и результаты. Поэтому студенты «прогоняли» нейросеть через максимально возможное количество социальных ролей (студент, преподаватель вуза, школьный учитель, родитель, преподаватель СПО, исследователь, руководитель организации и т. д.), получая удивительные по своему контексту ответы, которые впоследствии сравнивались между собой уже в режиме самостоятельного и творческого поиска студентов.

Следует отметить, что генерация контента – один из наиболее предпочитаемых способов взаимодействия обучающихся с ИИ в

современных условиях. Педагогическая работа с промптами, на наш взгляд, выполняет дидактические и воспитательные функции, когда обучающийся акцентируется не на конкретном содержании ответа, а сравнении разных ответов в контексте изменений условий промпта. Вполне очевидно, что пользователь может менять запросы и их содержание неограниченное количество раз, осмысливая проблему по-новому и создавая имплицитный образ предполагаемого результата.

Многие задачи воспитания также могут быть решены с использованием ИИ в образовании при продуманном и творческом подходе. Традиционно рассматривают интересные инновационные проекты (групповые и индивидуальные), созданные школьниками и студентами в цифровой образовательной среде, где есть современное оборудование (технопарки, кванториумы и т. д.). Но можно решать актуальные задачи социализации и воспитания имея только ноутбук или смартфон. Более того, сегодня воспитательная педагогическая работа, особенно работа школьного учителя или классного руководителя, не может не учитывать большого количества антироссийских стримов, блогов, чатов и т. д., широко распространенных в социальных сетях.

Поэтому, например, патриотическая геймификация может быть весьма эффективно использована в образовательном процессе для решения продуктивных задач воспитания и социализации, в том числе и в области патриотического и гражданского воспитания [3]. В США патриотическая геймификация получило широкое распространение еще со времен вьетнамской войны, когда было создано несколько десятков видеоигр для школьников, прославляющих американского солдата, и это при том, что они эту войну проиграли. В современных реалиях там создается огромное количество подобных игр с применением ИИ. К сожалению, в данном аспекте Россия отстает, не используя всех возможностей нейросетей, хотя, например, ИРИ (Институт развития интернета) ежегодно проводит актуальные для «продвинутых пользователей» конкурсы, в том числе с целью создания патриотических игр (тематические направления проектов: «Духовно-нравственные ориентиры»; «Герои наших дней и поводы для гордости»; «Многонациональность: единство в многообразии» и др.). К сожалению, подобных конкурсов недостаточно, а педагоги, старшеклассники и студенты о них мало информированы [1].

Что касается общих недостатков использования ИИ в образовании, которые обсуждаются в современных психолого-педагогических

публикациях, то чаще всего авторы акцентируют: проблемы нехватки человеческих отношений и возможное развитие аутизма личности; вопросы конфиденциальности; предвзятость алгоритмов; высокую стоимость; возможность технических проблем; сопротивление преподавателей; зависимость обучающихся от ИИ; этические проблемы использования ИИ [4].

В целом, определяя перспективные направления применения ИИ для воспитания и обучения детей и молодежи, можно выделить следующие:

-использование в качестве личного помощника для адаптивного обучения с учетом индивидуальных способностей и возможностей каждого человека;

-оценка образовательных результатов большого количества обучаемых на основе прокторинга с выявлением типичных трудностей и прогнозированием путей их преодоления;

-педагогическая работа в обучении и воспитании с запросами-промптами, выступающими в качестве своеобразных проектных творческих заданий для обучающихся и обладающих самостоятельной дидактической ценностью;

-развитие игрофикации на основе использования ИИ в воспитательном процессе с приоритетным статусом создания и реализации патриотических игр.

Литература

1. Андриенко Е.В., Майкон А.И. Возможности патриотического воспитания в условиях цифровой образовательной среды // Педагогический профессионализм в цифровом образовательном пространстве : сборник научных трудов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, посвященный 90-летию ФГБОУ ВО «НГПУ» (Новосибирск, 19 – 20 декабря 2024 г.) в 2 частях. Часть 2 / под редакцией Е.В. Андриенко, Л.П. Жуйковой ; Министерство просвещения Российской Федерации, Новосибирский государственный педагогический университет. – Новосибирск, Изд-во НГПУ, 2025. – 348 с. С. 3-11.
2. ВЦИОМ. Новости. ИИ: ваш новый лучший друг? // <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/ii-vash-novyi-luchshii-drug> (дата обращения: 02.05.2025).

3. Барановский Н.С. Использование видеоигр в патриотическом воспитании // Известия Саратовского университета. Нов. сер. Социология. Политология. 2023. Т. 23. Выпуск №4. С. 482-486.
4. Лапина М.А., Токмакова М.Е., Демин Д.А., Есяян Г.А. Особенности внедрения искусственного интеллекта в образовательный процесс // Auditorium. Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2023, №3 (39). <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-vnedreniya-iskusstvennogo-intellekta-v-obrazovatelnyy-protsess/viewer> (дата обращения: 03.05.2025).
5. Перспективы ИИ в образовании: результаты международного опроса экспертов // <https://skillbox.ru/media/education/analitika-kak-obrazovatelnye-organizatsii-vnedryayut-iiresheniya/> (дата обращения: 14.07.2023).
6. Указ Президента РФ от 10.10.2019 №490 «О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации» (вместе с «Национальной стратегией развития искусственного интеллекта на период до 2030 года») // <https://spa.msu.ru/wp-content/uploads/3-1.pdf> (Дата обращения: 03.05.2024).