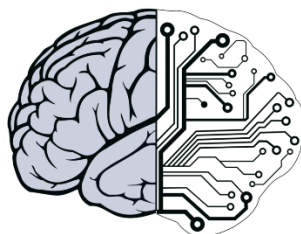




ГОРОДСКОЙ СЕМИНАР
для ВОСПИТАТЕЛЕЙ ДЕТСКИХ САДОВ

**ПРИМЕНЕНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА
ПРИ ПЛАНИРОВАНИИ ЗАНЯТИЙ
ПРИРОДОВЕДЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ В ДЕТСКОМ САДУ
(из опыта работы)**



Разработчик:
педагог дополнительного образования
ЖИХАРЕВА Ольга Викторовна

Самара, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

	Стр.
ВВЕДЕНИЕ.....	3
ПРИМЕНЕНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА.....	4
Подготовка практических занятий при помощи искусственного интел- лекта.....	5
Подготовка разноуровневых практических занятий при помощи искус- ственного интеллекта.....	5
Подготовка наглядности для занятий при помощи искусственного ин- теллекта.....	5
Экологизация игр.....	6
Экологизация традиционных игр.....	6
Как пользоваться искусственным интеллектом (нейросетью).....	6
Негативная особенность искусственного интеллекта.....	7
Примеры экологической трансформации традиционных подвижных игр с помощью искусственного интеллекта (нейросети).....	7
Методическая разработка занятия с использованием искусственного интеллекта.....	7
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	11

ВВЕДЕНИЕ

Настоящая методическая разработка является итогом анализа опыта проведения занятий с детьми подготовительной группы по общеразвивающей программе дополнительного образования «Природа дома моего» (Ясюк, 2022) с использованием одноимённого учебно-методического пособия. В этом пособии приводится теоретическая информация, структурно ограниченная автором разделами программы. Содержание практической работы, входящей в программу подразумевает индивидуальное предпочтение педагога, ведущего занятия. В качестве этого элемента мы использовали подвижные игры, которые являются базой в дошкольной педагогике. Для детей 6-7 лет игра - ведущая деятельность, так как движение - это жизнь. И именно здесь можно использовать искусственный интеллект (нейросеть) для коррекции игрового содержания практической работы в программном направлении, тем более, что он позволяет вводить элемент непредсказуемой вариативности без потери образовательной задачи.

ПРИМЕНЕНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

Название: «Применение искусственного интеллекта при планировании занятий природоведческой направленности в детском саду (из опыта работы)».

Предметная область: привитие навыков бережного отношения к природе.

Цель: особенности применения искусственного интеллекта в выборе смысловых паттернов, эффективно содействующих экологическому воспитанию дошкольников.

Задачи:

воспитательные:

- формирование у детей потребности общения с природой;
- формирование у детей мотивов и установок необходимости охраны природы;

развивающие:

- способствование развитию нравственной составляющей личности;
- выработка умений и навыков для применения их в повседневной жизни.

Актуальность: предлагаемое направление занятий с дошкольниками в подготовительной группе детского сада имеет двойственный характер. С одной стороны, оно определяется ознакомлением детей с объектами окружающей природы, краеведческим материалом, позволяя формировать у них чувство любви к родному краю, осознанное понимание своего места в природе, стремление сохранить, восстановить и защитить природу. С другой стороны, использование искусственного интеллекта (нейросети) облегчает педагогу

планировку и модификацию известных игровых технологий к практическому применению в соответствии с рабочей программой.

Подготовка практических занятий при помощи искусственного интеллекта

Например, педагог обращается к искусственному интеллекту (нейросети): «Придумай подвижную игру про осень для детей 6-7 лет, с простыми правилами и без специального инвентаря». Искусственный интеллект (нейросеть) предлагает варианты, из которых отбирается наиболее подходящий, подстраиваемый под детскую группу.

Подготовка разноуровневых практических занятий при помощи искусственного интеллекта

Любая детская группа по интеллектуальному развитию всегда неоднородна. Часть детей «схватывает» быстро, кому-то нужно больше времени, у всех разные интересы. Искусственный интеллект (нейросеть) представляет возможность подготовить практические задания для каждого уровня. Например, запрос: «Сделай три варианта одного задания по теме «Листопад» - для высокого, среднего и низкого уровня моторики» и занятия получаются подходящими для всех. Если теория для детей тяжело воспринимается, то включение заданий типа физкультминуток, предложенных искусственным интеллектом (нейросетью), всегда привлекательно, как что-то новое.

Подготовка наглядности для занятий при помощи искусственного интеллекта

С помощью искусственного интеллекта (нейросети), который генерирует изображения можно делать различные карточки, плакаты, раскраски или фон для презентации. Это очень удобно, особенно если необходимо срочно приготовить наглядный материал. При этом следует иметь ввиду, что дошкольники ещё не способны долго концентрировать своё внимание и быстро отвлекаются. Поэтому наглядные пособия (картинки, карточки и т.п.) не должны содержать большого количества деталей, а быть простыми и легко понятными.

Экологизация игр

В дошкольной экологической педагогике выделяют три основных подхода к игровым методам:

- создание новых игр с экологическим, природоведческим или природоохранным содержанием;
- экологизация традиционных игр;
- адаптация народных игр.

Экологизация традиционных игр

Для рассмотрения в рамках темы нашего семинара по содержанию и правилам наиболее подходят сюжетно-ролевые игры. Именно такие игры предполагают наличие экологического, природоведческого или природоохранного содержания.

Разработка интерактивного мероприятия по избранной теме:

- взять текст из используемого методического пособия;
- прописать название традиционной игры, которой необходимо придать экологическую направленность;

- указать необходимый реквизит.

Как пользоваться искусственным интеллектом (нейросетью)

Пример задания для искусственного интеллекта (нейросети): «Действуй как опытный педагог дополнительного образования, разработай интерактивное мероприятие по теме (тема занятия) для подготовительной группы детского сада продолжительностью 30 минут». Далее добавить текст из используемого методического пособия, перечислить необходимый реквизит и указать, какой традиционной игре (название игры) надо придать экологическую направленность. Качество результата напрямую зависит от конкретности формулировки запроса. Если полученный результат не совсем устраивает, то можно скорректировать его самостоятельно.

Негативная особенность искусственного интеллекта

Практика использования искусственного интеллекта для создания совершенно новых игр требует слишком детализированного запроса, иначе все предлагаемые варианты страдают однотипностью и гипертрофированностью запрашиваемого реквизита. Поэтому наиболее оптимальным считается использование в качестве исходного материала народных игр, таких, как «Море волнуется раз, ...», «Ручеек», «Шишки, жёлуди, орехи» и т.п. В этом случае искусственный интеллект (нейросеть) реально помогает скорректировать игру в требуемом направлении. Но, надо понимать, что играть с детьми, разговаривать, замечать, что происходит с ребёнком, поддерживать его в трудную минуту способен только педагог. Искусственный интеллект (нейросеть) просто помощник, который берёт на себя рутинную работу и подсказывает новые идеи для занятий.

Примеры экологической трансформации традиционных подвижных игр с помощью искусственного интеллекта (нейросети)

Педагог загружает в нейросеть запрос: «Переделай правила игры "Кошки-мышки". Действие - городской двор. Мышки - это опавшие листья, которые вывозит мусоровоз (кот). Добавь экологическое правило: лист может спрятаться только под дерево того же вида (береза под березу и т.п.)». Искусственный интеллект (нейросеть) выдает новый сценарий. Дети не просто бегают - они проживают роль листа, спасаясь от «городского стресса». Педагог комментирует процесс: «Почему березовый лист не спрятался под елью? Правильно, под елкой кислая почва, он бы там сгнил». Педагогический смысл такой трансформации игры заключается в синтезе трех каналов детского восприятия. Ребенок усваивает экологическую особенность процесса, услышав объяснение педагога, увидев образ (схема или персонаж, нарисованный искусственным интеллектом и прочувствовав телом (подвижная игра). Искусственный интеллект в этом случае выступает посредником между словом педагога и движением ребенка.

Другая игра является вариантом борьбы с детской гиподинамией через смысл. Дошкольники любят бегать, но бег «просто так» быстро им надоедает. Искусственный интеллект добавляет в такие «побегушки» экологический акцент. В игре «Совушка-сова» дети до тех пор отказывались садиться на корточки при имитации сна, пока искусственный интеллект не визуализировал «сову» как ушастую сову, спящую днем. После генерации реалистичного портрета этой птицы, дети с азартом ждали команды «Ночь!» и замирали. Педагогический смысл такой трансформации игры заключается в смысловом (природном) обосновании её элементов.

Ещё одним игровым направлением является решение проблемы детской «городской слепоты». Дети в городе постоянно видят асфальт, бордюры, му-

сорные баки, не воспринимая двор как экосистему. Трансформированные искусственным интеллектом игры придают городским пейзажам и объектам экологический смысл: лавочка - «место отдыха уставшего воробья» (нельзя громко топтать, резко двигаться); лужа после дождя - «водопой для синиц» (в игре «Ручеек» - перешагивать, не разбрызгивая); асфальтовая трещина - «дом для муравьев» (в игре «Классики» - прыгать только по безопасным клеткам).

Приобретя опыт практического использования в педагогическом процессе экологического воспитания дошкольников, трансформированных искусственным интеллектом подвижных игр, мы сформулировали для педагога правило трех "Н":

1. Не перебивать командами бег. Команды подаются только до или после активной фазы.

2. Не усложнять правила игры. Искусственный интеллект зачастую предлагает излишне много правил (например, 5 видов птиц для игры в «Ловишки»). Педагог обязан урезать их число до 2-3, иначе игра остановится.

3. Не забывать подводить итог. Сразу после игры - 20 секунд обсуждения: «Кого легче было ловить - "машину" или "кошку"? Почему?».

Конкретный пример из практики:

Исходная игра: «У медведя во бору».

Искусственный интеллект переписал: «У эколога в городском саду».

· Медведь → мусоровоз.

· Грибы-ягоды → рассада в контейнерах (нарисована как схема на полу).

· Правило: кто побежал, не оглядываясь, - «замусорил» (получает фант-листок, который потом нужно сдать в коробку «Макулатура»).

Результат: дети полюбили эту игру больше остальных, потому что у них появилась конкретная цель - «не стать нарушителем».

Итог: искусственный интеллект в таком проекте - это не замена педагога, а «двигательный конструктор», который превращает хаотичный бег в экологически осознанное поведение. А педагог продолжает играть ведущую роль, наполняя «сухой» алгоритм от искусственного интеллекта своими эмоциями - живым словом, вопросом, улыбкой.

Методическая разработка занятия с использованием искусственного интеллекта

Для детей подготовительной группы (6-7 лет) в системе дополнительного образования. Занятие дополнено игровыми моментами и интересными фактами о жизни синиц в городе.

Тема: «Февральские секреты синички: почему они поют зимой?».

Цель: Формирование у детей представления о весенних изменениях в поведении птиц (синиц) в городе через наблюдение, игру и творчество.

Длительность: 30 минут.

План-конспект занятия

1. Организационный момент и приветствие (2 мин.)

Педагог собирает детей в круг:

- Здравствуйте, ребята! Посмотрите в окно. Какое сейчас время года? (Февраль). А что обычно делают звери и птицы зимой? (Мерзнут, ищут еду, спят). Но есть один маленький секрет: даже в холодном феврале животные чувствуют приближение весны.

- Сегодня мы узнаем, кто первым в городе замечает весну и начинает петь, когда на улице еще мороз и сугробы.

2. Беседа по теме (7 мин.)

Педагог загадывает загадку:

Желтогрудая певичка,

В тёмном галстук синичка.

Любит сало и зерно,

Стук в окошко: тук-тук-тук!

Кто стучится? Добрый друг! (Синица)

Педагог показывает картинку большой синицы.

- Послушайте удивительную новость. В первой декаде февраля (это значит с 1 по 10 число) в лесах и парках начинают раздаваться первые весенние песенки. Кто их поёт? Синицы!

- Наша тема: «Февральские секреты синички».

Педагог рассказывает, опираясь на текст и дополняя его:

- Внешность: Жёлтая грудка, чёрный галстук, чёрная шапочка, зелёная спинка. Белые щёчки.

Главный секрет: Знаете ли вы, что не все синицы улетают от нас? Осенью самки и молодые синички отправляются в тёплые края, а вот взрослые самцы остаются зимовать в городе. Они смелые и не боятся морозов.

Февральское пение: а теперь представьте: февраль, ветер, снег. И вдруг - «Ци-ци-ци-пи!» Это самец-синичка забрался на ветку и поёт. Он не просто так поёт. Он выбирает себе «квартиру» - дупло или скворечник - и громко сообщает другим самцам: «Это моё место! Не подлетай!». Так начинается весна.

3. Интересные факты про жизнь синиц в городе (5 мин.)

Использование наглядности (карточки или слайды)

Синицы живут рядом с нами в городе, и у них много хитростей:

- Синица-следопыт: они отлично помнят, где люди повесили кормушки. Если вы однажды насыпали семечек на балконе, синичка запомнит это и будет прилетать каждый день.

- Синица-акробат: в городе они часто висят вниз головой на ветках деревьев или на проводах. Так им удобнее доставать спрятавшихся жучков из-под коры.

- Кто стучит в окно? Иногда синицы могут подлетать к окнам и стучать клювом в стекло. Как вы думаете, зачем? (Выслушать ответы детей). Правильно, они видят своё отражение и думают, что это другой самец пришел занять их территорию. Они не дерутся со стеклом, они защищают свой дом!

4. Динамическая пауза «Синички-разведчики» (3 мин.). Сгенерирована с использованием искусственного интеллекта

Дети встают в круг.

- Давайте и мы представим, что мы смелые городские синички-самцы, которые ищут себе домик.

Ходьба на месте.

- Тихо ходим по парку (ищем дупло).

Повороты головы.

- Смотрим по сторонам (нет ли соперника).

Прыжки.

- Перелетаем с ветки на ветку (прыгаем на месте).

Пение.

- Увидели хороший скворечник - поём громко: «Ци-ци-ци-пи! Пиу-пиу!»
(Дети громко произносят).

Взлетаем.

- Увидели соперника - машем крыльями и садимся на место.

5. Игровое задание «Помоги синице найти домик» (5 мин.)

Дидактическая игра.

Оборудование: карточки с изображением разных мест (скворечник, дупло, гнездо аиста, будка собаки, нора мыши, коробка из-под обуви на балконе).

Задание: Февраль. Самец синицы прилетел в город. Ему нужно занять домик до прилёта самки. Обведи или покажи только те места, где синица может жить.

Правильные ответы: скворечник, дупло, коробка на балконе (если есть отверстие).

Обсуждение: почему синица не может жить в будке или в норе? (Там темно и может жить злой пёс или лиса).

6. Творческое задание «Раскрась февральского певца» (5 мин.)

Педагог раздает листы-раскраски с изображением большой синицы.

- Посмотрите, это наш февральский певец. Но он стал совсем белым от снега. Давайте его раскрасим, чтобы он согрелся!

Задача.

- Закрасить грудку - жёлтым, шапочку - чёрным, спинку - зелёным. (Если нет карандашей, можно просто показать пальчиком на нужные места или использовать пластилин/аппликацию в зависимости от возможностей).

7. Заключительная часть (3 мин.)

Педагог подводит итог:

- О ком мы сегодня говорили?

- Какой секрет синичек мы узнали? (Кто остается зимовать и почему они поют в феврале).

- Если мы услышим в феврале за окном «ци-ци-ци-пи», что мы теперь будем знать? (Что самец нашел домик и зовет весну).

Ритуал прощания:

- Давайте мы друг другу, как синички, пропоём «До свидания»: «Ци-ци-ци-пи, до-сви-да-ни-я!» (Поют вместе с педагогом по слогам).

Дополнительные материалы для педагога (интересные факты):

Почему синицы не мерзнут? У них очень густой пух и перья. А в сильный мороз они распушают перья и становятся похожи на пушистые шарики — так воздух сохраняет тепло.

Синицы-вегетарианцы? Нет! Хотя они очень любят несоленое сало и семечки в кормушках, летом они питаются гусеницами и жучками, спасая деревья в парках.

Название: своё имя синицы получили не за синий цвет (ведь грудка жёлтая!), а за свою песенку «Сиий-ниий-тиий».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, педагог в детском саду - это не просто рассказчик, а интересный собеседник. В программе «Природа дома моего» ключевая проблема города состоит в том, что дети теряют тактильную и моторную связь с экологической подоплёкой: они слышат о деревьях, но не «вживаются» в их роль; традиционные подвижные игры («Ловишки», «Третий лишний», «Ручеек») интересны, но экологически нейтральны. Искусственный интеллект решает эту задачу: он не просто генерирует картинки, а переписывает правила знакомых игр, накладывая на них природное видение законов города.

Источник информации: Ясюк В.П. Природа дома моего. Учебно-методическое пособие. Режим доступа: <https://docs.yandex.ru>