

УДК 372.893

**Д. В. Фридрих,**факультет истории, философии и права,  
Омский государственный педагогический университет  
Научный руководитель: д-р ист. наук, проф. Ж. Е. Левина

## Возможности и ограничения иллюстративного применения нейросетей на школьных уроках истории

**Аннотация.** В исследовании изучены возможности, которые дают нейросети школьному учителю истории, предлагаются варианты применения данной технологии во взаимодействии с детьми на уроках. Кроме возможностей приведены риски нейросетей и проблемы их использования, а также особенности, которые обязан знать учитель перед использованием нейросетей.

**Ключевые слова:** искусственный интеллект, нейросеть, технологии преподавания, преподавание истории, генерация изображений.

**Н**ейросети уже несколько лет свободно доступны пользователям и заметно упрощают нам жизнь в бытовом аспекте, систематически используются медиа. Говорилось также не раз, что эту технологию можно применять в образовании [2; 3]. В рамках данной работы хотелось бы осветить те возможности, которые дают нейросети школьному учителю истории, чей предмет является одним из наиболее нуждающихся в применении нейросетей в образовательном процессе. Остановимся именно на иллюстративных инструментах, которые дают нейросети, способные генерировать изображения, например Gemini, Midjourney, Grok, Kandinsky, «Шедеврум» и др.

Начнем с возможностей, которые открывают нейросети для визуализации исторического контента. Главное преимущество — это преодоление дефицита визуального ряда. По многим темам школьной программы, особенно касающимся древности, Средневековья, местной истории, не существует достаточного количества достоверных изобразительных источников. Нейросеть по текстовому запросу учителя может в течение пары десятков секунд создать изображение, которое проиллюстрирует эти абстрактные для ученика понятия. Особенно полезно применять такие технологии для «оживления» схем и таблиц. К примеру, объясняя ученикам структуру какой-либо бюрократической системы, мы с помощью нейросети можем представить ее составляющие в виде людей с чертами, явно присущими конкретной составляющей. Таким образом в головах учеников создаются ассоциации, улучшающие запоминание учебного материала. Также нам доступно «реставрирование»

исторических памятников. Загрузив изображение руин древнеегипетских построек, мы можем попросить искусственный интеллект (ИИ) представить эти же постройки в их первоначальном виде и наполнить свойственным местности населением. Для формирования эмоционального отношения детей к теме урока и привлечения их внимания к презентации учителя мы с помощью нейросети можем превратить картинку в видео, заставить исторических персонажей двигаться.

Предложенные иллюстрации позволяют нам разработать новые ранее невозможные виды заданий. Так, нейросетям свойственно допускать в изображениях серьезные ошибки, называемые галлюцинациями [1]. Также знания нейросетей основаны на всем человеческом творчестве, а в нем существует множество несоответствий с исторической действительностью. Беря во внимание галлюцинации, неточности в базах знаний и волюность искусственного «воображения», мы получаем, что в 100 % случаев нейросеть генерирует не историческую реальность, а ее образ в восприятии ИИ — симулякр. Этот симулякр содержит в себе как достоверные исторические факты, так и неточности, которые учитель может поискать в формате учебной игры совместно с учениками. Подобная игра позволит объяснить детям ошибочность стереотипного мышления, которое свойственно нейросетям, развить визуальное понимание истории. Кроме того, эту стереотипность мышления ИИ мы можем использовать для того, чтобы иллюстрировать, в каком облике нейросеть представляет абстрактные понятия и образы, например «образ России в XX в.». Можно дать ученикам

прокомментировать элементы образа, сформированного нейросетью, и попросить их создать свои варианты понятия.

Однако нельзя бездумно применять ИИ, не разобравшись в проблемах, которые он может создавать, негативно влияя на учащихся. Ученик, не обладающий глубокими знаниями, может принять правдоподобный, но вымышленный образ за историческую правду, что формирует в памяти ложную картину. Ученикам необходимо четко объяснять, что продукты работы нейросетей являются фантазией алгоритмов и им нельзя ни в коем случае доверять. От учителя требуется даже в иллюстративном назначении ограничивать использование нейроизображений, не заменять ими, а дополнять работы археологов, художников-современников, профессиональных историков.

Кроме названной проблемы восприятия нейроконтента учениками, в данный момент существуют

и ограничения, мешающие учителям пользоваться описанными возможностями нейросетей, связанные с высокими ценами на ИИ-сервисы, санкционным давлением и пока неудовлетворительными результатами работы отечественных бесплатных нейросетей.

Таким образом, нейросети открывают для школьного учителя истории значительные иллюстративные возможности, позволяя преодолевать дефицит визуального ряда, создавать интерактивные задания и «оживлять» прошлое. Однако ключевой педагогический потенциал заключается не в замене, а в дополнении аутентичных источников, а также в критическом анализе сгенерированных образов-симулякров для развития визуальной грамотности и деконструкции стереотипов у учащихся. Успешное применение технологии требует от учителя осознания связанных с ней рисков и текущих практических ограничений.

1. Бендж Э. Почему ChatGPT и BingChat так хорошо придумывают вещи // *Ars Technica* : [сайт]. — 2023. — 6 апр. — URL: <https://arstechnica.com/information-technology/2023/04/why-ai-chatbots-are-the-ultimate-bs-machines-and-how-people-hope-to-fix-them/> (дата обращения: 15.10.2025).

2. Мишенина М. В. Использование нейросетей для повышения мотивации на уроках истории и обществознания // *Интерактивная наука*. — 2023. — № 10 (86). — С. 40–43.

3. Фортунатов А. Н. Нейроисторицизм как имитативная реальность: особенности формирования визуальных образов российских городов с помощью нейросетей // *Изв. Саратов. ун-та. Новая серия. Сер. : Философия. Психология. Педагогика*. — 2023. — Т. 23, вып. 3. — С. 293–297.