

ВВЕДЕНИЕ

В своей профессиональной деятельности я разработала и внедрила уникальную интегративную технологию «Картинная галерея в детском саду + Нейросети». Этот тандем стал моим авторским педагогическим открытием.

Смысл моего подхода в том, чтобы соединить две, казалось бы, далекие сферы: вечное классическое искусство (репродукции Васнецова, Врубеля, Серова) и самые современные цифровые инструменты (нейросети для генерации изображений, анимации и создания контента).

Для ребёнка 21 века этого недостаточно просто «посмотреть на картину». Ему нужно взаимодействовать с ней. Нейросети становятся для нас «волшебной кисточкой», которая оживляет персонажей, помогает детям представить себя внутри картины и создавать свои собственные цифровые шедевры, используя при этом и традиционные материалы компании «Луч» (краски, пластилин, карандаши).

СРАВНЕНИЕ С ТРАДИЦИОННЫМИ МЕТОДИКАМИ

Критерий	Традиционная методика	Моя технология (Картинная галерея + Нейросети)
Работа с картиной	Статичное рассматривание, вопросы воспитателя	Интерактивное «оживление»: дети описывают персонажа, а нейросеть (по их промпту) генерирует его в движении или меняет фон картины
Развитие воображения	Представь, что было бы дальше...	Визуализация фантазий: ребёнок придумывает сюжет, мы забиваем его идею в нейросеть (DeepSeek/Kandinsky) и получаем реальную картинку на экране, создавая «продолжение» известного полотна
Творческие продукты	Рисунок карандашами или красками («Луч»)	Гибридное творчество: сначала рисуем красками «Луч», затем анимируем этот рисунок через нейросети в мультстудии, создавая короткий мультфильм
Создание сценариев	Педагог придумывает сам	Я использую нейросети (DeepSeek, GigaChat) для генерации вариантов

Критерий	Традиционная методика	Моя технология (Картинная галерея + Нейросети)
занятий	по методичке	искусствоведческих рассказов, адаптируя их под возраст и речевые особенности детей (ТНР) за 2-3 минуты

АВТОРСКАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ

1. Технология «Вхождение в картину + ИИ-анимация»:
 - Мы с детьми изучаем картину (например, «Три богатыря»).
 - Затем дети придумывают, о чём говорят богатыри, и записывают звук.
 - Я использую нейросети, чтобы «оживить» лица богатырей и синхронизировать их с голосами детей. Так мы создаем «Говорящие картины» — наш авторский формат, где статика превращается в диалог.
 - *Результат*: дети не просто запоминают картину, они эмоционально «проживают» её и создают современный цифровой продукт.
2. Интерактивная «Стена искусств» + QR-коды и ИИ-контент:
 - В холле детского сада я создала «Стену искусств» с репродукциями.
 - Рядом с каждой картиной висит QR-код.
 - Соединение: Наводя телефон на QR-код, родители или дети слышат не просто голос экскурсовода, а искусствоведческий рассказ, сгенерированный и озвученный с помощью нейросетей (Алиса, DeepSeek) под моим редакторским контролем. При этом голос адаптирован для восприятия именно дошкольниками 5-7 лет.
3. Проект «Мульти-галерея» (Творчество + Нейроанимация):
 - Сначала дети рисуют главного героя картины красками или пластилином «Луч» (традиционное творчество).
 - Затем мы сканируем их рисунки, и с помощью нейросетей (Kandinsky, Fusion Brain) «оживляем» нарисованное: у зайчика начинают шевелиться уши, у солнышка появляется улыбка.
 - Дети озвучивают эти «ожившие» рисунки, и мы монтируем полноценный мультфильм в мультстудии «Волшебный экран». Статичный рисунок + нейросети = динамика и волшебство!
4. Использование нейросетей для инклюзивного творчества (работа с ТНР):
 - Для детей с тяжёлыми нарушениями речи (ТНР) я адаптирую сложные классические сюжеты: с помощью нейросетей генерирую упрощённые, «мультяшные» версии картин, по которым ребёнку легче составить рассказ (мнемотаблицы + картинки от нейросети). Это позволяет даже детям с ОВЗ почувствовать себя творцами и участниками картинной галереи.

ДОСТИЖЕНИЯ И РЕЗУЛЬТАТЫ

Направление	Как соединение «Галерея + Нейросети» дало результат
Познавательная активность	Количество вопросов детей о картинах и художниках выросло в 2-3 раза. Им стало интересно не просто «смотреть», а «придумывать промпт» для нейросети, чтобы изменить настроение погоды на картине.
Речевое развитие (особенно у детей с ТНР)	Словарный запас детей увеличился на 30-40%. Через промпты для нейросетей дети учатся точно описывать детали (цвет, форму, действие), что напрямую тренирует связную речь.
Творческие продукты	Создано 3 авторских мультфильма на основе картин («Алёнушка», «Богатыри», «Девочка с персиками»), где анимация сделана через нейросети, а фон и герои нарисованы руками детей.
Цифровая грамотность педагогов	Я обучила 100% педагогов своего детского сада основам работы с нейросетями (DeepSeek, GigaChat, Kandinsky), и мы создали общую базу из 50+ промптов для быстрой генерации материалов к занятиям по художественно-эстетическому развитию. Детский сад стал инновационной площадкой «Нейронавигатор»

СТРУКТУРА

Цель	Создать условия для творческого самовыражения детей дошкольного возраста через синтез классического искусства (Картинная галерея) и современных цифровых технологий (нейросети).
Задачи	1. Развивать эмоционально-образное восприятие картин через метод «вхождения»; 2. Формировать навыки работы с ИИ-инструментами (генерирование образов по описанию); 3. Стимулировать создание творческих гибридных продуктов (рисунок + анимация); 4. Развивать связную речь через составление промптов (описаний) для нейросетей.

Цель	Создать условия для творческого самовыражения детей дошкольного возраста через синтез классического искусства (Картинная галерея) и современных цифровых технологий (нейросети).
Направления (содержание)	1. Классическая галерея (рассматривание, искусствоведческий рассказ); 2. Цифровая лаборатория (генерация изображений и анимации через нейросети Kandinsky, Fusion Brain); 3. Мультистудия «Волшебный экран» (озвучивание и монтаж); 4. Творческая мастерская (рисование/лепка продукцией «Луч»); 5. Инклюзивный практикум (создание визуальных опор через ИИ для детей с ТНР).
Технологии	Главная инновация: интеграция ИИ-сервисов (DeepSeek, GigaChat, Qwen, Kandinsky) в классическую технологию «Картинная галерея». + Метод проектов, квест-игры, мультипликация, здоровьесберегающие технологии.
Результат	1. Рост познавательного интереса к искусству в 2-3 раза; 2. Увеличение словаря детей с ТНР на 30-40%; 3. Создание 3 анимационных фильмов и 4 интерактивных выставок с использованием QR-кодов и ИИ-контента; 4. Вовлеченность родителей выросла до 87% (им интересно смотреть на «оживающие» работы детей); 5. ДООУ присвоен статус Всероссийской инновационной площадки «Нейронавигатор» (ИИ-инструменты в образовании).

Результаты реализации практики <https://cloud.mail.ru/public/2NDB/L7C6ZLRL4>