

ЦИФРОВИЗАЦИЯ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ ПРИ ПОМОЩИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НЕЙРОСЕТИ ШЕДЕВРУМ

Сидоров П.Э.

МБОУ Лицей №15, г.Воронеж

Учитель географии

Аннотация. Статья посвящена исследованию потенциала нейронных сетей и искусственного интеллекта в подготовке и проведении уроков географии. Рассматриваются практические примеры использования платформ, как «Шедеврум», для создания учебных материалов, генерации визуализаций, разработки тестов и персонализации обучения.

Ключевые слова. Нейросети, искусственный интеллект, подготовка к уроку географии, шедеврум.

В настоящее время при изучении обучающимися картографических источников возникают определённые затруднения: школьникам сложно визуализировать объекты, которые они видят на картах. Например, горы для детей – это просто разукрашенный в коричневый цвет кусок карты: к сожалению, у детей практически отсутствует воображение, поэтому им трудно превращать звуковую и текстовую информацию в визуальную. В этих случаях учителю приходят на помощь нейросети, которые могут эффективно использоваться на уроках географии для активизации познавательной деятельности обучающихся, развития их логического, ассоциативного и творческого мышления. В частности, нейросеть «Шедеврум» является отличным помощником для организации кроссенса и создания различных ассоциативных цепочек как на самом уроке, так и в ходе подготовки к нему. [2, с.12].

В образовании нейронные сети решают четыре ключевые задачи:

Машинное зрение, распознавание речи, обработка естественного языка, сервисы рекомендаций: [1].

Термин «кроссенс» впервые применили писатель, педагог и математик Сергей Федин, опубликовав логическую головоломку в 2002 году в журнале «Наука и жизнь». Кроссенс представляет собой ассоциативную цепочку из изображений или других средств визуализации информации, замкнутую в поле из девяти квадратиков, которую можно читать в разных направлениях. [3, с.153].

В частности, нейросеть «Шедеврум» является отличным помощником для организации кроссенса и создания различных ассоциативных цепочек как на самом уроке, так и в ходе

подготовки к нему. Создание иллюстраций в нейросети «Шедеврум» развивает у школьников необходимость внимательного прочтения содержания текста или пристального изучения карты, заставляет образно и ассоциативно мыслить.

Эффективно использовать «Шедеврум» для создания кроссенса — логической головоломки, состоящей из ассоциативной цепочки изображений. Кроссенс можно использовать на различных этапах урока. Более того, можно организовать групповую работу по разгадыванию кроссенсов.

Приведу конкретный пример использования кроссенса. Например, в центральном квадрате можно скрыть изображение, а обучающимся предложить определить представленные объекты и установить, как они связаны с загаданным материком.



Рис.1 Кроссенс по теме «Африка». Составлен автором с использованием нейросети

Таким образом, использования нейросетей делает изучение географии более увлекательным и интерактивным. Важно помнить, что генерируемые изображения не всегда точны и достоверны, поэтому их нужно воспринимать как вспомогательный, а не основной источник информации.

Список источников

1. Указ Президента РФ «О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации (с изменениями на 15 февраля 2024 года) [электронный ресурс]. URL: <https://docs.cntd.ru/document/563441794>
2. Генеративный искусственный интеллект: вызовы для традиционного образования. М.: ФГБОУ ВО «РЭУ им. Г. В. Плеханова», 2023
3. Корыгин А.И. Технологии визуализации в образовательной среде / А.И. Корыгин // Вестник педагогических наук. - 2024. - № 4. - С. 150-155.