

Нейросеть в детской: как инженеры сказок меняют формат семейного чтения



В эпоху цифровых технологий, когда традиционные практики чтения конкурируют с интерактивными развлечениями, коллектив студентов Санкт-Петербургского политехнического университета Петра Великого (СПбПУ) разрабатывает решение, способное изменить формат семейного чтения. Проект «Нейросказки» — не просто мобильное приложение, а целая экосистема интерактивных историй, где главным соавтором сюжета становится ребенок.

Целью проекта является развитие интереса к чтению у детей дошкольного и младшего школьного возраста (3–10 лет) за счет применения генеративного искусственного интеллекта для создания персонализированных воспитательных нарративов. Ключевой особенностью методологии является алгоритм, позволяющий родителю формулировать целевую педагогическую установку (например, развитие ответственности или преодоление страхов), а ребенку — влиять на развитие сюжета посредством интерактивного выбора, при этом гарантированно достигая заданной дидактической развязки.

Разработка под руководством Дениса Шатова, студента Передовой инженерной школы «Цифровой инжиниринг», включает следующие научно-методические элементы:

1. Задание педагогического контекста. В отличие от стохастических генераторов текста, система предусматривает детализированный ввод параметров от родителя, что обеспечивает целенаправленность формируемого контента.
2. Интерактивное сюжетное ветвление. Ребенок участвует в построении нарратива, выбирая варианты развития событий в ключевых точках истории, что повышает степень вовлеченности и персонализации.
3. Авторская методика структурирования промптов. Для управления генеративной моделью разрабатывается специализированный шаблон запросов, обеспечивающий соответствие сгенерированных историй возрастным нормам, дидактическим целям и исключающий нежелательный контент.

Важным аспектом проекта является не замещение живого общения, а его обогащение за счет предоставления адаптивного сценария для совместного времяпрепровождения родителей и детей.

В планах разработчиков — дальнейшее участие в акселерационных программах, привлечение инвестиций и коммерциализация

продукта, что открывает новые возможности на стыке цифровой педагогики и искусственного интеллекта.

Проект — [REDACTED] конкурса «Студенческий стартап» ([REDACTED]) в рамках программы «[REDACTED]», федеральный проект «Технологии».

Конкурс направлен на финансирование перспективных студенческих проектов на самой ранней стадии развития. Грантодатель — [REDACTED].