

DOI: 10.20913/2224-1841-2026-2-15
УДК 37.15.3:004

Оригинальная статья

Методика формирования гуманитарного мышления с использованием цифровых средств

Н. В. Чернобровенко

*Сибирский государственный университет инженерии и биотехнологий
Новосибирск, Российская Федерация
e-mail: ch-natali79@mail.ru*

Аннотация. *Введение.* Современное общество переживает беспрецедентную по масштабам и скорости цифровую трансформацию, охватывающую все сферы человеческой деятельности: от экономики и политики до культуры и образования. В условиях, когда искусственный интеллект берет на себя все большую долю рутинных когнитивных задач, а информационные потоки приобретают лавинообразный характер, особую ценность приобретают качества, которые традиционно относились к сфере гуманитарного знания. *Постановка задачи.* Исследование призвано ответить на вопрос: почему гуманитарное мышление обучающихся будет способствовать активизации познавательного интереса именно благодаря широкому применению цифровых образовательных ресурсов? *Методика и методология исследования.* В исследовании использованы методы системного анализа научно-педагогической литературы, сравнения перспективных образовательных практик, педагогического моделирования, системный подход, позволяющий рассматривать цифровизацию образования как целостное явление. *Результаты.* 1. Разработана и обоснована методика формирования гуманитарного мышления обучающихся посредством систематического применения цифровых средств трех ключевых типов: интерактивных платформ и мультимедийных технологий, геймификации и моделирования гуманитарных ситуаций, а также инструментов искусственного интеллекта и адаптивных образовательных систем. 2. Систематизированы теоретические основания использования цифровых средств в гуманитарном образовании. 3. Охарактеризован педагогический потенциал каждой из трех групп цифровых инструментов применительно к задачам развития гуманитарного мышления. 4. Разработаны конкретные методические рекомендации для педагогов-практиков, использующих цифровизацию для формирования гуманитарного стиля мышления обучающихся. 5. Выявлены ограничения и риски цифровых подходов, требующих специального педагогического внимания. *Выводы.* В результате исследования нами выделены три подхода к формированию гуманитарного мышления средствами цифровых технологий, рассмотренных в настоящей статье, – интерактивные платформы и мультимедийные технологии, геймификация и моделирование гуманитарных ситуаций, искусственный интеллект и адаптивные образовательные системы – не являются взаимоисключающими конкурентами.

Ключевые слова: гуманитарное образование, ценностные ориентиры, цифровизация образования, искусственный интеллект, геймификация

Для цитирования: Чернобровенко Н. В. Методика формирования гуманитарного мышления с использованием цифровых средств // Профессиональное образование в современном мире. 2026. Т. 16, №2. С. 303–312. DOI: <https://doi.org/10.20913/2224-1841-2026-2-15>

DOI: 10.20913/2224-1841-2026-2-15

Full Article

Methodology for developing humanitarian thinking using digital tools

Chernobrovenko, N. V.

*Siberian State University of Engineering and Biotechnology
Novosibirsk, Russian Federation
e-mail: ch-natali79@mail.ru*

Abstract. *Introduction.* Modern society is undergoing a digital transformation unprecedented in both scale and speed, affecting all spheres of human activity – from the economy and politics to culture and education. In a context where artificial intelligence is taking on an increasing share of routine cognitive tasks, and information flows are becoming avalanche-like, particular value is attributed to qualities traditionally associated with the humanities. *Purpose setting.* This study seeks to answer why the development of students' humanitarian thinking can enhance cognitive engagement specifically through the widespread use of digital educational resources. *Methodology and methods of the study.* The study employs methods of systematic analysis of scientific and pedagogical literature, comparison of promising educational practices, pedagogical modeling, and a systems approach that considers the digitalization of education as a holistic phenomenon. *Results.* 1. A methodology for developing students' humanitarian thinking has been developed and substantiated through the systematic use of three key types of digital tools: interactive platforms and multimedia technologies; gamification and simulation of humanitarian situations; and artificial intelligence tools and adaptive learning systems. 2. The theoretical foundations for using digital tools in humanities education have been systematized. 3. The pedagogical potential of each of the three groups of digital tools has been characterized in relation to the development of humanitarian thinking. 4. Practical methodological recommendations have been developed for educators using digitalization to foster a humanitarian style of thinking in learners. 5. Limitations and risks of digital approaches requiring special pedagogical attention have been identified. *Conclusion.* The study identifies three approaches to developing humanitarian thinking through digital technologies – interactive platforms and multimedia technologies, gamification and simulation of humanitarian situations, and artificial intelligence with adaptive learning systems – which should not be seen as mutually exclusive.

Keywords: humanities education, value orientations, digitalization of education, artificial intelligence, gamification

Citation: Chernobrovenko, N. V. [Methodology for developing humanitarian thinking using digital tools]. *Professional education in the modern world*, 2026, vol. 16, no. 2, pp. 303–312. DOI: <https://doi.org/10.20913/2224-1841-2026-2-15>

Введение. Современное общество переживает беспрецедентную по масштабам и скорости цифровую трансформацию, охватывающую все сферы человеческой деятельности: от экономики и политики до культуры и образования, что раскрыто в исследованиях Э. В. Барбашиной, А. Н. Дахина, З. И. Лаврентьевой, И. А. Федосеевой [1–4] и др. В условиях, когда искусственный интеллект берет на себя все большую долю рутинных когнитивных задач, а информационные потоки приобретают лавинообразный характер, особую ценность приобретают качества, которые традиционно относились к сфере гуманитарного знания, как считают В. В. Гриншкун, Н. Д. Подуфалов, А. И. Савенков, А. Н. Дахин, С. В. Марчук, Е. А. Пушкарёва [5–8] и др. Способность к критическому осмыслению контента, эмпатия, этическая рефлексия по поводу возникающего диалога культур, интерпретация смыслов и понимание культурного кода, безусловно, способствуют формированию развитого гуманитарного стиля мышления, становлению индивидуальности в цифровой среде, раскрытых С. И. Гессеном,

А. Н. Дахиным, В. П. Зинченко, М. К. Мамардашвили, А. В. Хухоревой [9–13] и др.

В научной литературе сложилось несколько магистральных подходов к осмыслению роли цифровых средств в образовании. Технологический детерминизм рассматривает их как самодостаточный фактор повышения качества обучения (V. V. Popov, O. A. Muzika, E. I. Belaya, R. Ramadhona, O. V. Litvinenko, N. A. Churkina [14–17]). Инструментальный подход, напротив, подчеркивает нейтральность технологий и решающую роль педагогического замысла. Социокультурный подход (в традиции Л. С. Выготского и его последователей [18; 19]) акцентирует значение цифровой среды как зоны ближайшего развития, расширяющей когнитивные возможности учащегося. Наша статья опирается преимущественно на последний подход, рассматривая цифровые средства не как самоцель, а как культурные орудия формирования гуманитарного мышления.

Выделим три группы педагогических средств, поддерживающих успешную цифровизацию современного образования (табл.).

Таблица. Сравнительная характеристика трех цифровых подходов
Table. Comparative characteristics of three digital approaches

Критерий	Интерактивные платформы и мультимедиа	Геймификация и моделирование	ИИ и адаптивные системы
Основная педагогическая функция	Контекстуальное погружение, доступ к источникам	Мотивация, деятельностный опыт, эмпатия	Персонализация, интеллектуальный диалог
Ключевые компоненты гуманитарного мышления	Герменевтический, исторический	Диалогический, аксиологический	Рефлексивный, аналитический
Главное достоинство	Богатство и разнообразие образовательной среды	Эмоциональная вовлечённость и переживание выбора	Индивидуализация и глубина интеллектуального диалога
Главное ограничение	Слабые механизмы мотивации и персонализации	Риск упрощения содержания без рефлексивной рамки	Риск когнитивного аутсорсинга и предвзятости алгоритмов
Ключевое педагогическое условие эффективности	Чёткое аналитическое задание к ресурсу	Обязательный рефлексивный дебрифинг	Сохранение зон самостоятельного мышления без ИИ

1. Интерактивные платформы и мультимедийные технологии обеспечивают прежде всего богатство и разнообразие образовательной среды: доступ к первоисточникам, иммерсивный контекст, инструменты коллаборативного познания. Их главное педагогическое достоинство – контекстуальная насыщенность: они создают условия для погружения в культурно-историческую реальность, которую нельзя свести к тексту учебника. Их ограничение – относительно слабые механизмы мотивации и персонализации: обогащенная среда еще не гарантирует активного вовлечения учащегося.

2. Геймификация и моделирование решают именно эту задачу: они создают мотивационную структуру и деятельностный контекст, в котором гуманитарное содержание переживается, а не только изучается. Игровой формат пробуждает эмоциональную вовлеченность, ставит учащегося в ситуацию реального выбора, формирует опыт действия в условиях ценностной и информационной неопределённости. Их ограничение – риск упрощения содержания и поверхностности вовлеченности, требующий обязательного рефлексивного обрамления.

3. Искусственный интеллект и адаптивные системы приносят персонализацию и интеллектуальную интенсивность: они позволяют выстраивать индивидуальные траектории, обеспечивать мгновенную обратную связь и организовывать сократовский диалог для каждого учащегося. Их ограничение – риск когнитивного аутсорсинга и алгоритмической предвзятости, требующий специальных педагогических противовесов.

Постановка задачи. Исследование призвано ответить на вопрос: почему гуманитарное мышление обучающихся будет способствовать активизации

познавательного интереса именно благодаря широкому применению цифровых образовательных ресурсов? Если под гуманитарным мышлением в настоящей статье понимается интегративная когнитивная способность человека осмысливать явления культуры, истории, языка и общества в их взаимосвязи, многозначности и ценностном измерении. В структуре гуманитарного мышления выделяем несколько ключевых компонентов: герменевтический (способность к интерпретации текстов и явлений культуры), аксиологический (осмысление ценностных оснований), диалогический (открытость к иной позиции и опыту), исторический (способность помещать явления в исторический контекст) и рефлексивный (осознание собственной позиции и её оснований). Эти компоненты выступают гносеологическими ориентирами, которые обеспечили успешное проектирование методики, рассматриваемой в данной работе.

Анализ педагогической практики и научных публикаций позволяет зафиксировать ряд ключевых противоречий, определяющих проблемное поле исследования. Во-первых, существует противоречие между высоким дидактическим потенциалом цифровых технологий и их преимущественно репродуктивным использованием в реальном учебном процессе. Во-вторых, наблюдается разрыв между декларируемыми целями гуманитарного образования (развитие критического мышления, формирование ценностных ориентаций, воспитание культурной идентичности) и методическими инструментами, реально применяемыми педагогами в цифровой среде. В-третьих, недостаточно разработана система критериев и показателей, позволяющих объективно оценивать уровень сформированности гуманитарного мышления в условиях цифрового обучения.

Указанные противоречия определяют центральную проблему/задачу научной работы – выявить, каковы наиболее эффективные методические подходы к формированию гуманитарного мышления с использованием современных цифровых средств, и как они могут быть систематизированы в целостную педагогическую методику?

Методика и методология исследования. Используются методы системного анализа научно-педагогической литературы, сравнения перспективных образовательных практик, педагогического моделирования, системный подход, позволяющий рассматривать цифровизацию образования как целостное явление с ярко выраженной гуманистической направленностью, деятельностный подход, акцентирующий внимание на субъектной позиции обучающегося в педагогическом взаимодействии.

В исследовании применялся метод педагогического моделирования, благодаря чему спроектирована комплексная модель методики формирования гуманитарного мышления. Такая модель формализует методики формирования гуманитарного мышления средствами цифровых технологий, объединяет три рассмотренных подхода в единую педагогическую архитектуру. Модель строится вокруг пяти ключевых компонентов гуманитарного мышления и описывает, какой цифровой инструментарий наиболее эффективно работает на развитие каждого из них, а также каким образом три подхода взаимодействуют в рамках целостного учебного процесса.

Модель предполагает трехуровневую организацию учебного процесса. На первом уровне – уровне контекстуального погружения – интерактивные платформы и мультимедийные технологии создают богатую культурно-историческую среду, обеспечивающую смысловой контекст для всей последующей учебной деятельности. Учащиеся знакомятся с первоисточниками, иммерсивными материалами, цифровыми архивами, формируя базовое понимание эпохи, культуры или проблемы.

На втором уровне – уровне деятельностного освоения – геймификация и моделирование ситуаций переводят это понимание в план живого опыта: учащийся не просто знает об исторической дилемме, но переживает ее, принимает решения, сталкивается с их последствиями. Игровой формат обеспечивает эмоциональную укорененность знания – то, что делает его не инертной информацией, а частью живого опыта мышления.

На третьем уровне – уровне рефлексивного синтеза – инструменты ИИ и адаптивные системы обеспечивают интеллектуальную интенсификацию: сократовский диалог, персонализированная обратная связь, критический анализ альтернативных интерпретаций переводят полученный опыт

на язык аналитических понятий и позволяют каждому учащемуся двигаться к следующему уровню гуманитарного мышления по индивидуальной траектории.

Эта трехуровневая структура не является жестко линейной: в реальной учебной практике уровни могут чередоваться, возвращаться и перекрещиваться. Деятельностный опыт нередко обнаруживает лакуны в контекстуальном понимании и побуждает к возврату на первый уровень; рефлексивный синтез может порождать новые вопросы, требующие нового деятельностного проживания. Эта динамика и составляет живую педагогическую ткань формирования гуманитарного мышления.

Результаты. Применение интерактивных цифровых платформ в гуманитарном образовании получает теоретическое обоснование прежде всего в рамках конструктивистской парадигмы, восходящей к трудам Ж. Пиаже, Л. С. Выготского и Дж. Дьюи.

Цифровые платформы создают новые, ранее недоступные возможности для организации такой деятельности: совместного редактирования, публичного представления результатов, аргументированного диспута в письменной форме.

Принципы интерактивного обучения широко используют гуманитарный контекст. Интерактивное обучение предполагает активный диалог между участниками образовательного процесса и образовательной средой. Применительно к формированию гуманитарного мышления можно выделить несколько основополагающих принципов, которыми следует руководствоваться при проектировании занятий на базе цифровых платформ.

Принцип диалогичности требует, чтобы учебная деятельность строилась не как монологическая передача знания, а как пространство многоголосого диалога – с текстом, автором, однокурсниками, иными культурными позициями. Платформы для совместного редактирования и коллективного аннотирования текстов (Hypothesis, Perusal) создают технологическую инфраструктуру именно для такого диалога.

Принцип рефлексивности предполагает систематическое обращение учащегося к собственному познавательному опыту: что я понял? как изменилось мое понимание? в чем я изменил свою позицию? Цифровые дневники, портфолио и инструменты самооценки интегрируют рефлекссию непосредственно в учебный процесс.

Принцип контекстуальности указывает на необходимость помещения гуманитарного знания в живой культурно-исторический контекст. Мультимедийные ресурсы, оцифрованные первоисточники, виртуальные музеи позволяют создавать богатую контекстуальную среду, недостижимую средствами традиционного учебника.

Существуют свои *особенности восприятия гуманитарного контента в цифровой среде*. Переход гуманитарного знания в цифровую среду влечет за собой существенные изменения в характере его восприятия. Исследования в области когнитивной психологии и нейронауки фиксируют принципиальные различия между чтением с экрана и работой с печатным текстом: при цифровом чтении наблюдается тенденция к поверхностному, «сканирующему» восприятию, ослабление погруженного чтения (*deep reading*), снижение способности к удержанию длинных нарративных структур.

Цифровая среда задает иные условия, к которым необходимо адаптировать методику. Гипертекстуальность цифровой среды при грамотном педагогическом освоении может стать инструментом развития нелинейного, ассоциативного мышления; интерактивность – стимулом к аргументации и диалогу; мультимодальность – средством расширения семиотической компетентности учащихся. Задача педагога состоит в том, чтобы проектировать цифровую учебную среду таким образом, чтобы ее специфические свойства работали на формирование гуманитарного мышления, а не против него.

Важно разграничить геймификацию и смежные понятия. Образовательные игры (*educational games, serious games*) представляют собой целостные игровые продукты, специально разработанные для обучения. Игровое обучение (*game-based learning*) предполагает использование игр как таковых в образовательных целях. Геймификация же означает привнесение отдельных игровых элементов (очков, уровней, достижений, нарративных рамок, вызовов) в изначально неигровую учебную деятельность. Все три подхода имеют свою педагогическую нишу, однако в настоящем разделе они рассматриваются в комплексе, поскольку их методическая логика в контексте гуманитарного образования во многом схожа.

Гуманитарные дисциплины предъявляют к геймификации особые требования, отличающие ее от применения в точных или естественных науках. Центральная сложность состоит в том, что гуманитарное знание принципиально многозначно и ценностно нагружено: оно не допускает однозначных «правильных ответов», не поддается точному измерению и требует развитой способности к суждению, то есть именно тех качеств, которые плохо поддаются формализации в традиционных игровых механиках очков и рейтингов.

Это противоречие указывает на необходимость различать два типа геймификации применительно к гуманитарному образованию. Поверхностная геймификация (*PBL – points, badges, leaderboards*) накладывает игровые элементы поверх неизменного содержания: учащиеся получают очки

за правильные ответы, значки за выполнение заданий. Этот подход может повысить кратковременную вовлеченность, однако рискует редуцировать сложное гуманитарное содержание до простых однозначных заданий и стимулировать внешнюю, а не внутреннюю мотивацию. Глубокая геймификация перестраивает саму структуру учебного опыта: учащийся действует в роли, принимает решения в условиях неопределенности, сталкивается с последствиями своих выборов, что органично соответствует природе гуманитарного мышления как мышления в условиях ценностной и интерпретативной неоднозначности.

Геймификация и моделирование гуманитарных ситуаций представляют собой мощный методический инструментарий, органично соответствующий природе гуманитарного знания.

Описанные подходы наиболее эффективны в сочетании с инструментами, рассмотренными выше, а также с технологиями искусственного интеллекта и адаптивными образовательными системами, к описанию которых переходим ниже.

Искусственный интеллект в образовании – понятие, охватывающее принципиально разнородные технологии, которые объединяет способность выполнять задачи, традиционно требовавшие человеческого интеллекта. Для педагога, работающего в гуманитарной области, принципиально важно понимать различия между основными типами ИИ-технологий, определяющими их педагогический потенциал и ограничения, что раскрыто А. Н. Дахиным, М. Б. Ненашевым, В. А. Разумовским, В. В. Рубцовым, В. А. Ясвиным [20–25].

Машинное обучение (*machine learning*) – подход, при котором алгоритмы обучаются на больших массивах данных без явного программирования. В образовательном контексте машинное обучение лежит в основе систем рекомендации контента, прогнозирования успеваемости и раннего выявления учащихся, нуждающихся в дополнительной поддержке.

Отличием современных генеративных моделей от их предшественников является способность работать с неструктурированным знанием и производить связанные, контекстуально уместные ответы на открытые вопросы, то есть действовать в той самой области неопределенности и многозначности, которая составляет специфику гуманитарного дискурса. Именно это обстоятельство открывает новые педагогические горизонты и одновременно порождает новые вызовы, которые будут подробно рассмотрены в данном разделе.

Соотнесение возможностей ИИ-технологий с компонентами гуманитарного мышления, выделенными во введении, позволяет определить наиболее перспективные педагогические применения. Рассмотрим каждый компонент.

Герменевтический компонент (интерпретация текстов и культурных явлений). ИИ-инструменты позволяют организовывать диалог учащегося с текстом принципиально нового качества: языковая модель способна отвечать на вопросы о тексте, предлагать альтернативные интерпретации, объяснять культурные и исторические аллюзии, имитировать позицию различных читателей. Учащийся оказывается не наедине с текстом, но в диалоге с интеллектуально состоятельным собеседником, способным поддержать герменевтическое усилие и углубить его [26–28].

Аксиологический компонент (осмысление ценностных оснований). ИИ может выступать партнером в исследовании ценностных вопросов: предлагать аргументы в защиту различных этических позиций, описывать, как одна и та же нравственная проблема осмысливается в разных культурных и философских традициях, помогать учащемуся выявлять скрытые ценностные допущения в собственных суждениях. ИИ должен расширять пространство рефлексии, а не навязывать готовые ответы.

Диалогический компонент (открытость к иной позиции). Языковые модели способны «населить» различные интеллектуальные позиции – исторических деятелей, философских школ, культурных традиций – и вести от их имени развернутый диалог. Это открывает возможность организации сократовских бесед, исторических симуляций, культурных сопоставлений в формате живого разговора, а не только изучения готовых текстов.

Исторический компонент (помещение явлений в исторический контекст). ИИ способен предоставлять богатый контекстуальный материал: объяснять исторический фон, сопоставлять различные историографические интерпретации, помогать учащемуся отслеживать, как то или иное явление осмыслялось в разные эпохи. Вместе с тем необходимо учитывать, что языковые модели нередко воспроизводят устоявшиеся историографические нарративы, что само по себе может стать предметом критического анализа.

Рефлексивный компонент (осознание собственной позиции). Диалог с ИИ, построенный по сократовской модели, способен инициировать подлинную рефлексию: задавая уточняющие вопросы, ИИ побуждает учащегося эксплицитно скрывать допущения, обнаруживать противоречия в собственной аргументации, пересматривать исходные позиции. Этот потенциал реализуется, однако, лишь при условии специального педагогического проектирования: без него учащийся склонен использовать ИИ как инструмент получения готовых ответов, а не как зеркало для рефлексии.

Арсенал ИИ-инструментов, применимых в гуманитарном образовании, стремительно расши-

ряется. Для педагогической навигации в этом пространстве целесообразно выделить несколько ключевых категорий.

Универсальные языковые ассистенты (ChatGPT, Claude, Gemini, Mistral) представляют собой наиболее гибкий класс инструментов: они способны выполнять широкий спектр задач – от объяснения сложных концепций и генерации учебных примеров до выступления в роли интеллектуального партнера в сократовском диалоге. Их педагогическая ценность определяется прежде всего качеством педагогического замысла: те же инструменты, которые при одном способе использования способствуют интеллектуальному развитию, при другом создают риск когнитивной пассивности.

Специализированные инструменты для работы с текстами включают системы анализа литературы (LitCharts AI, Textero), инструменты для работы с историческими источниками (Transkribus – для распознавания рукописных документов), сервисы проверки фактической корректности и источниковой базы. Эти инструменты освобождают учащегося от части технических операций, высвобождая когнитивные ресурсы для аналитической работы более высокого уровня.

Инструменты для создания образовательного контента позволяют педагогу генерировать дифференцированные учебные материалы, разрабатывать задания разного уровня сложности, создавать альтернативные объяснения для учащихся с различными стилями обучения. Это существенно расширяет возможности персонализации гуманитарного образования без пропорционального увеличения нагрузки на преподавателя.

Сократовский метод – искусство задавать вопросы, ведущие собеседника к самопознанию и углублению понимания, – является одним из древнейших инструментов гуманитарного образования. Современные языковые модели создают принципиально новую возможность для его систематического применения: в отличие от преподавателя, которому приходится распределять внимание между многими учащимися, ИИ способен вести индивидуальный сократовский диалог с каждым из них одновременно и неограниченное время.

Технология сократовского диалога с ИИ предполагает специальное проектирование взаимодействия. Учащийся получает задание не просто «спросить у ИИ» по теме занятия, но вступить в структурированный интеллектуальный диалог по определенному алгоритму: сформулировать тезис (свою интерпретацию текста, оценку исторического события, философскую позицию); попросить ИИ выдвинуть возражения против этого тезиса; ответить на возражения, уточняя и развивая исходную позицию; попросить ИИ предложить альтернативную интерпретацию; наконец,

написать рефлексивное резюме – как изменилось его понимание в ходе диалога и почему.

Этот алгоритм воспроизводит логику подлинного интеллектуального диалога и формирует именно те навыки, которые лежат в основе гуманитарного мышления: способность формулировать обоснованную позицию, отвечать на критику, учитывать альтернативные точки зрения и рефлексировать над собственным познавательным процессом. Ключевым педагогическим условием является то, что итоговый письменный продукт – рефлексивное резюме – создается самим учащимся и не может быть просто «скопирован» у ИИ: он требует синтеза всего диалогического опыта.

Модель «человек как режиссер, ИИ как исполнитель» предполагает, что учащийся определяет замысел, структуру, ключевые идеи и аргументы нарратива, а ИИ помогает с их словесным воплощением, предлагает варианты формулировок, заполняет лакуны в изложении. Педагогическая ценность этого формата в том, что он разделяет концептуальную и исполнительскую работу, позволяя учащемуся сосредоточиться именно на первой. Вместе с тем он требует специальной методической рамки: задание должно быть сформулировано таким образом, чтобы концептуальный вклад учащегося был явным и верифицируемым – например, через обязательное создание детального плана, предшествующего работе с ИИ.

Модель «итерационного диалога» предполагает, что учащийся и ИИ поочередно вносят вклад в развитие нарратива: учащийся пишет фрагмент, ИИ предлагает продолжение или альтернативный вариант, учащийся оценивает, выбирает, корректирует и развивает и т.д. Этот процесс формирует острое понимание нарративных механизмов: выбирая между вариантами ИИ или отвергая их, учащийся вынужден эксплицитно сформулировать свои критерии и тем самым углублять понимание того, что делает нарратив убедительным, точным или художественно состоятельным.

Когнитивный аутсорсинг, алгоритмическая предвзятость, подрыв академической честности, замещение живого педагогического диалога машинной симуляцией – эти риски реальны и требуют продуманных педагогических ответов. Ключевой принцип, которым следует руководствоваться при интеграции ИИ в гуманитарное образование, может быть сформулирован следующим образом: ИИ должен расширять пространство человеческого мышления, а не замещать его; служить инструментом более глубокой встречи учащегося с гуманитарным знанием, а не средством уклонения от интеллектуального усилия, которого эта встреча неизбежно требует.

Выводы. В результате исследования нами выделены три подхода к формированию гумани-

тарного мышления средствами цифровых технологий, рассмотренных в настоящей статье, – интерактивные платформы и мультимедийные технологии, геймификация и моделирование гуманитарных ситуаций, искусственный интеллект и адаптивные образовательные системы – не являющиеся взаимоисключающими конкурентами. Каждый из них имеет собственную педагогическую «нишу», определяемую специфическими сильными сторонами и ограничениями, и именно их органичное взаимодействие порождает методическую синергию, недостижимую при использовании любого подхода в отдельности.

Эффективное применение описанной методики предполагает дифференцированный подход к выбору цифровых инструментов в зависимости от специфики дисциплины, уровня подготовки учащихся и конкретной педагогической цели.

В литературоведении и лингвистике наибольший потенциал имеют инструменты коллаборативного аннотирования (Hypothesis, Perusall), нарративные игры и интерактивная литература (Twine), а также ИИ-диалог по сократовскому алгоритму для углубленной работы с интерпретацией. В исторических дисциплинах особенно продуктивны цифровые архивы первоисточников, симуляционные игры и ролевые сценарии (Reacting to the Past), а также мультимедийные нарративы (StoryMapJS). В философии и культурологии центральными инструментами становятся аргументационные платформы (Kialo), сократовский диалог с ИИ и кейс-технологии моделирования этических ситуаций.

С учащимися начального уровня целесообразно начинать с наиболее интуитивных и визуально богатых форматов – виртуальных экскурсий, мультимедийных нарративов, игровых квестов с четкой структурой. По мере роста компетентности акцент смещается к более открытым и аналитически требовательным форматам: дебатным платформам, разветвленным кейсам, сократовскому ИИ-диалогу. На продвинутом уровне центральными становятся самостоятельное создание цифровых нарративов, критический анализ алгоритмической предвзятости ИИ и работа с профессиональными цифровыми архивами.

Педагогу, начинающему интеграцию цифровых инструментов в гуманитарное образование, целесообразно придерживаться следующей последовательности. Первый шаг – диагностика: оценить исходный уровень сформированности компонентов гуманитарного мышления у учащихся и выявить те из них, которые требуют наибольшего внимания. Второй шаг – целеполагание: для каждой учебной единицы четко определить, какой компонент гуманитарного мышления развивается и каким образом будет оцениваться его

развитие. Третий шаг – постепенное расширение: начать с одного-двух инструментов, наиболее органично вписывающихся в существующую практику, освоить их педагогический потенциал и постепенно добавлять новые.

Важна институциональная поддержка: эффективная интеграция цифровых инструментов требует методических сообществ, где педагоги обмениваются опытом; технической инфраструктуры, обеспечивающей равный доступ всех учащихся; административного признания того, что разработка цифровых учебных сценариев требует значительных временных ресурсов и должна быть включена в рабочую нагрузку преподавателя.

Область применения цифровых технологий в гуманитарном образовании является одной из наиболее динамично развивающихся, и настоящая статья неизбежно фиксирует лишь срез непрерывно меняющейся реальности. Несколько направлений представляются особенно перспективными для дальнейших исследований.

Лонгитюдные исследования эффективности. Большинство существующих исследований применения цифровых инструментов в гуманитарном образовании ограничены коротким временным горизонтом. Принципиально важны долгосрочные исследования, отслеживающие, как различные цифровые подходы влияют на развитие гуманитарного мышления в перспективе нескольких лет и сохраняется ли этот эффект за пределами учебного контекста.

Разработка инструментов оценивания гуманитарного мышления. Существующие инструменты измерения учебных результатов плохо приспособлены для оценки тонких качеств гуманитарного мышления – глубины интерпретации, нюансированности аргументации, способности к перспективному мышлению. Разработка валидных и на-

дёжных инструментов для их измерения является одной из важнейших методологических задач.

ИИ как исследовательский инструмент в гуманитарных науках. Помимо педагогического применения, ИИ открывает принципиально новые возможности для самой гуманитарной науки: анализ больших корпусов текстов, выявление скрытых культурных паттернов, компьютерное моделирование исторических процессов. Интеграция этого исследовательского потенциала в образовательный процесс – важное перспективное направление, формирующее у учащихся понимание цифровых гуманитарных наук как самостоятельной исследовательской области.

Этика алгоритмов и цифровая гражданственность. С расширением роли ИИ в образовании всё более насущным становится вопрос о формировании у учащихся критической цифровой грамотности: понимания принципов работы алгоритмов, осознания их социальных и культурных последствий, способности к ответственному и рефлексивному использованию цифровых инструментов. Педагогика цифровой гражданственности становится неотъемлемой частью современного гуманитарного образования. Итак, цифровые средства выступают как усилитель гуманитарного мышления, что является главным выводом нашего исследования.

Настоящая статья представляет собой попытку систематизации методического опыта и теоретических оснований применения цифровых технологий в гуманитарном образовании. Автор надеется, что предложенная модель и конкретные методические рекомендации окажутся полезными для педагогов-практиков, методистов и исследователей, работающих над одной из самых важных задач современного образования: воспитанием людей, способных думать – глубоко, ответственно и по-человечески.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Барбашина Э. В. «Нарративная парадигма» В. Фишера в контексте развития нарративных исследований // *Философия науки*. 2023. №3 (98). С. 57–70.
2. Дахин А. Н. Место человека в эпоху ИИ: диалог между кремнием и духом // *Педагогика*. 2025. Т. 89, № 12. С. 115–120.
3. Лаврентьева З. И., Калугина Л. А. Понятие функциональной грамотности в педагогических исследованиях // *Профессиональное образование в России и за рубежом*. 2024. №4 (56). С. 167–172.
4. Федосеева И. А. Предпрофильная подготовка подрастающего поколения в современных социокультурных условиях // *Специфика педагогического образования в регионах России*. 2024. №1 (17). С. 76–78.
5. Гриншкун В. В., Подуфалов Н. Д., Савенков А. И. О построении теоретико-методологических основ развития образовательных систем в условиях трансформационных процессов современного социума // *Педагогика*. 2025. Т. 89, №7. С. 5–27.
6. Дахин А. Н. Педагогика больших языковых моделей // *Педагогика*. 2025. Т. 89, №2. С. 5–16.
7. Марчук С. В., Дахин А. Н. Целеполагание как диалогичный процесс в цифровой образовательной среде // *Педагогика*. 2024. Т. 88, № 11. С. 22–32.
8. Ashilova M. S., Begalinov A. S., Pushkarev Yu. V., Pushkareva I. Yu., Begalinova K. K., Pushkareva E. A. Assessment Future Evolution of Massive Open Online Courses (MOOCs): SWOT Analysis (Global and Regional Measuring) //

- Russian Journal of Regional Studies. 2024. № 32 (1). P. 144–162. DOI: <https://doi.org/10.15507/2413-1407.126.032.202401.144-162>
9. Гессен С. И. Основы педагогики. Введение в прикладную философию. М.: Школа-Пресс, 1995. 448 с.
 10. Dakhin A. N., Zhakupov N. R., Seitkhanova A. Development of a multilingual online course with the language support for teaching physics in English // *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*. April 2024. Vol. 13, no. 2, pp. 752–758, DOI: 10.11591/ijere.v13i2.26803
 11. Дахин А. Н. Индивидуальность в цифровой среде // *Педагогика*. 2023. Т. 87, №2. С. 16–22.
 12. Зинченко В. П., Мамардашвили М. К. Проблема объективного метода в психологии // *Вопросы философии*. 1977. №7. С. 109–125.
 13. Хухорева А. В. Методика опосредованной диагностики ценностей // *Вопросы психологии*. 2010. №4. С. 84–94.
 14. Popov V. V., Muzika O. A., Kholina O. A. Existential dialogue of individuals with disabilities in an inclusive educational space // *Perspectives of Science and Education*. 2025. №3. P. 10–23. DOI: <https://doi.org/10.32744/pse.2025.3.1>
 15. Belaya E. I., Vasilyeva T. Yu. The technology of formation of the Russian civic identity through the national personosphere as an axiological resource // *Perspectives of Science and Education*. 2025. №3. P. 24–39. DOI: <https://doi.org/10.32744/pse.2025.3.2>
 16. Ramadhona R., Manuharawati, Wintarti S. Strategic flexibility and performance of students in solving open problems // *Perspectives of Science and Education*. 2025. №3. P. 170–182. DOI: <https://doi.org/10.32744/pse.2025.3.11>
 17. Литвиненко О. В., Чуркина Н. А. Цифровизация: персональные данные в цифровой образовательной среде // *Педагогика*. 2023. Т. 87, №1. С. 15–23.
 18. Выготский Л. С. Психология. М.: Эксмо-Пресс, 2000. 1008 с. (Серия «Мир психологии»).
 19. Зинченко В. П. Ценности в структуре сознания // *Вопросы философии*. 2011. №8. С. 85–97.
 20. Ненашев М. Б., Дахин А. Н. Персонализированное машинное обучение // *Педагогика*. 2025. Т. 89, №6. С. 49–60.
 21. Ненашев М. Б., Дахин А. Н. Мотивация в действии или Деятельность как мотивация // *Педагогика*. 2024. Т. 88. № 12. С. 72–82.
 22. Ненашев М. Б., Дахин А. Н. Мотивация – ценность – деятельность // *Народное образование*. 2025. №1. С. 183–192.
 23. Рубцов В. В., Ивошина Т. Г. Проектирование развивающей образовательной среды школы. М.: Изд-во МГППУ. 2002. 272 с.
 24. Разумовский В. А. Цифровая зрелость общеобразовательной организации в период цифровой трансформации // *Педагогика*. 2025. Т. 89, №6. С. 25–32.
 25. Ясвин В. А. Образовательная среда: от моделирования к проектированию / В. А. Ясвин. М.: Смысл, 2001. 365 с.
 26. Dakhin A. N., Assylbayeva R. N., Bondarchuk T. A. Application of computer modeling in physics lessons using Wxmaxima and MS Excel programs // *Pedagogical Journal of Kazakhstan*. 2023. Т. 1, №1. P. 4–24.
 27. Шпет Г. Г. *Philosophia Natalis*. Избранные психолого-педагогические труды. М.: РОССПЭН, 2006. 621 с.
 28. Гордеева Н. Д., Зинченко В. П. Роль рефлексии в построении предметного действия // *Человек*. 2001. №6. С. 26–41.

REFERENCES

1. Barbashina E. V. «Narrative paradigm» by V. Fisher in the context of the development of narrative research. *Philosophy of science*, 2023, no. 3 (98), pp. 57–70. (In Russ.)
2. Dakhin A. N. The place of man in the era of AI: a dialogue between silicon and spirit. *Pedagogy*, 2025, vol. 89, no. 12, pp. 115–120. (In Russ.)
3. Lavrentieva Z. I., Kalugina L. A. The concept of functional literacy in pedagogical research. *Vocational education in Russia and abroad*, 2024, no. 4 (56), pp. 167–172. (In Russ.)
4. Fedoseeva I. A. Pre-profile preparation of the younger generation in modern sociocultural conditions. *Specifics of pedagogical education in the regions of Russia*, 2024, no. 1 (17), pp. 76–78. (In Russ.)
5. Grinshkun V. V., Podufalov N. D., Savenkov A. I. On the construction of theoretical and methodological foundations for the development of educational systems in the conditions of transformational processes of modern society. *Pedagogy*, 2025, vol. 89, no. 7, pp. 5–27. (In Russ.)
6. Dakhin A. N. Pedagogy of large language models. *Pedagogy*, 2025, vol. 89, no. 2, pp. 5–16. (In Russ.)
7. Marchuk S. V., Dakhin A. N. Goal setting as a dialogic process in a digital educational environment. *Pedagogy*, 2024, vol. 88, no. 11, pp. 22–32. (In Russ.)
8. Ashilova M. S., Begalinov A. S., Pushkarev Yu. V., Pushkareva I. Yu., Begalinova K. K., Pushkareva E. A. Assessment Future Evolution of Massive Open Online Courses (MOOCs): SWOT Analysis (Global and Regional Measuring). *Russian Journal of Regional Studies*, 2024, no. 32 (1), pp. 144–162. DOI: <https://doi.org/10.15507/2413-1407.126.032.202401.144-162>
9. Hessen S. I. *Fundamentals of pedagogy. Introduction to applied philosophy*. Moscow, Shkola-Press Publ., 1995, 448 p. (In Russ.)

10. Dakhin A. N., Zhakupov N. R., Seitkhanova A. Development of a multilingual online course with the language support for teaching physics in English. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, April 2024, vol. 13, no. 2, pp. 752–758. DOI: 10.11591/ijere.v13i2.26803
11. Dakhin A. N. Individuality in the digital environment. *Pedagogy*, 2023, vol. 87, no. 2, pp. 16–22. (In Russ.)
12. Zinchenko V. P., Mamardashvili M. K. The problem of the objective method in psychology. *Questions of philosophy*, 1977, no. 7, pp. 109–125. (In Russ.)
13. Khukhoreva A. V. Methods of indirect diagnostics of values. *Questions of psychology*, 2010, no. 4, pp. 84–94. (In Russ.)
14. Popov V. V., Muzika O. A., Kholina O. A. Existential dialogue of individuals with disabilities in an inclusive educational space. *Perspectives of Science and Education*, 2025, no. 3, pp. 10–23. DOI: <https://doi.org/10.32744/pse.2025.3.1>
15. Belaya E. I., Vasilyeva T. Yu. The technology of formation of the Russian civic identity through the national personosphere as an axiological resource. *Perspectives of Science and Education*, 2025, no. 3, pp. 24–39. DOI: <https://doi.org/10.32744/pse.2025.3.2>
16. Ramadhona R., Manuharawati, Wintarti S. Strategic flexibility and performance of students in solving open problems. *Perspectives of Science and Education*, 2025, no. 3, pp. 170–182. DOI: <https://doi.org/10.32744/pse.2025.3.11>
17. Litvinenko O. V., Churkina N. A. Digitalization: personal data in a digital educational environment. *Pedagogy*, 2023, vol. 87, no. 1, pp. 15–23. (In Russ.)
18. Vygotsky L. S. *Psychology*. Moscow, Eksmo-Press Publ., 2000, 1008 p. (Series «World of Psychology»). (In Russ.)
19. Zinchenko V. P. Values in the structure of consciousness. *Questions of philosophy*, 2011, no. 8, pp. 85–97. (In Russ.)
20. Nenashev M. B., Dakhin A. N. *Personalized machine learning*. *Pedagogy*, 2025, vol. 89, no. 6, pp. 49–60. (In Russ.)
21. Nenashev M. B., Dakhin A. N. Motivation in action or Activity as motivation. *Pedagogy*, 2024, vol. 88, no. 12, pp. 72–82. (In Russ.)
22. Nenashev M. B., Dakhin A. N. Motivation – value – activity. *Public education*, 2025, no. 1, pp. 183–192. (In Russ.)
23. Rubtsov V. V., Ivoshina T. G. Design of the developing educational environment of the school. Moscow, Publishing House MGPPU, 2002, 272 p. (In Russ.)
24. Razumovsky V. A. Digital maturity of a general educational organization during the period of digital transformation. *Pedagogy*, 2025, vol. 89, no. 6, pp. 25–32. (In Russ.)
25. Yasvin V. A. *Educational environment: from modeling to design*. Moscow, Smysl Publ., 2001, 365 p. (In Russ.)
26. Dakhin A. N., Assylbayeva R. N., Bondarchuk T. A. Application of computer modeling in physics lessons using Wxmaxima and MS Excel programs. *Pedagogical Journal of Kazakhstan*, 2023, vol. 1, no. 1, pp. 4–24.
27. Shpet G. G. *Philosophia Natalis. Selected psychological and pedagogical works*. Moscow, ROSSPEN Publ., 2006, 621 p. (In Russ.)
28. Gordeeva N. D., Zinchenko V. P. The role of reflection in the construction of subject action. *Man*, 2001, no. 6, pp. 26–41. (In Russ.)

Информация об авторе

Чернобровенко Наталья Валерьевна – аспирант кафедры технологии обучения, педагогики и психологии, Сибирский государственный университет инженерии и биотехнологий (Российская Федерация, 630039, г. Новосибирск, ул. Никитина, 155, e-mail: ch-natali79@mail.ru).

Статья поступила в редакцию 03.03.2026

После доработки 06.05.2026

Принята к публикации 08.05.2026

Information about the author

Natalia V. Chernobrovenko – graduate student of department of educational technology, pedagogy and psychology, Siberian State University of Engineering and Biotechnology (155 Nikitina Str., Novosibirsk, 630039, Russian Federation, e-mail: ch-natali79@mail.ru).

The paper was submitted 03.03.2026

Received after reworking 06.05.2026

Accepted for publication 08.05.2026