

Международный проект «Дом притч» ЕИ ФГАОУ ВО КФУ, НОЦ ИКаРус

ИИ как инструмент допобразования: Работа с индивидуальными смыслами обучающихся в новых диалоговых форматах

КУДРЯВЦЕВА Екатерина Львовна, PhD

23-24 апреля 2025 года



Почему ИИ?

Люди разные.

Но всех объединяет одна потребность – в самореализации.

Самореализация возможна только через общение, то есть коммуникацию себя в мир.

Значит, все обучающиеся обучаются новому ради КОММУНИКАЦИИ об этом.

Как успеть на занятии и дома пообщаться и ПОЛУЧИТЬ ОБРАТНУЮ СВЯЗЬ всем и КАЖДОМУ?

ИИ – решение: коммуникация с каждым и индивидуальная быстрая обратная связь в любое время суток по любой теме на любом языке.

Человек живет, чтобы самореализоваться. Это – основной запрос.

Что умеет сегодня ИИ?



- писать любые контенты в любой роли по запросам пользователей – даже с чувством юмора и сарказмом
- собирать любые кейсы по запросам пользователей
- оформлять кейсы в презентации по запросам пользователей
- формировать инфографику на основе запроса пользователя
- формировать изображения на основе запроса пользователя
- создавать любые звуки по запросу пользователя
- переводить на любой язык мира
- делать клипы, писать и петь песни....



ИИ формирует контент, отвечающий индивидуальным задачам и реализующий индивидуальные смыслы пользователя. Более антропоцентричным образование не было еще никогда!

В чем плюсы ИИ для меня?

1. ИИ всегда готов отвечать, спрашивать экологично: спокойно и позитивно, не критикуя!
2. ИИ помнит больше, чем любой взрослый. И у него нет своей конкретной точки зрения - он предлагает разные точки зрения.
3. Диалог с ИИ помогает научиться задавать вопросы и внимательно читать ответы. Это - функциональное чтение и социализация.

НО рядом нужен помогающий взрослый с опытом работы с ИИ и детьми.



рисунок 5
источник: chat GPT

Чего не может ИИ и куда смотреть образованию?



Самое большое различие между человеком и ИИ состоит в этапе постановке задачи и ее фокусировке (проблематизации). Человек воспринимает информацию и проблематизирует ее. При этом в течение всего процесса проблематизация и вариативность реализации ее мобильны (могут быть пересобраны прямо в потоке).

ИИ действует иначе - для него первична извне заданная проблематизация. Контенты задаются не "заказчиком", а собраны уже в мировой сети (ИИ только компилирует, ничего не создает с нуля, не может создать никогда не существовавшее ни в каких версиях прежде). Ситуация, роль, проблематизация дается заказчиком.

ИИ сначала нуждается в задаче, а потом начинает ее решать (проблематизация вне ИИ. задана ему как исполнителю)

У ИИ все начинается с Я знаю, как у линейного исполнителя в моделях современного образования. Знаю то, что мне скажут, чему научат, так как функционально видеть сам и автономно критично смотреть я не умею и боюсь.

ИИ умеет обобщать информацию, но не умеет действовать сам по своему разумению в своей роли.

ИИ - это отражение культуры человечества. Это как дух, который находится рядом с героем и представляет собой дедов, предков, наследие и традиции. И вот в них он живет и только ими существует. У него нет понятия завтра и будущее, у него есть только прошлое. И он в этом прошлом может бесконечно копаться. как линейный исполнитель.

Наша задача формировать осознанных лидеров, через тексты управляющих своей реальностью, ставящих в жизни свои цели и валидирующих результаты по эффективности.

Для реализации своих задач на основе ИИ необходимо дигитальное мышление и опыт проблематизации кейсов.

Это делает ИИ «не приходя в сознание» (не осознавая) по Вашему запросу

Этого ИИ не умеет и не может. Это Вы задаете в своем запросе/промте

ЦЕЛЬ САМОАКТУАЛИЗАЦИЯ ЛИЧНОСТИ КАК СТАНОВЯЩИЙСЯ ПРОЦЕСС



ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ИНДИВИДУУМА:

УРОВНИ (само)ОБРАЗОВАНИЯ (возможны в любом возрасте):

Трансфер результата для повсеместного закрытия лакун

Мы получаем результат и я транслирую его так, чтобы помочь коллегам увидеть, осознать и закрыть идентичные и родственные лакуны. И инициировать, возможно, дальнейшие исследования. Потому что открытие в сетевой науке – это цепочка открытий.
– УРОВЕНЬ МЕНЕДЖЕРА (самого себя) И ЛИДЕРА (команды) (дизайнерское мышление)

Подтверждение гипотез и валидация предложений (практико-ориентированного результата)

Новую гипотезу и предложения по ее применению на практике я валидирую с подключением коллег, работающих в смежных дисциплинах и др. странах (проверка на междисциплинарном уровне в интеркультурном контексте)
– УРОВЕНЬ ИССЛЕДОВАТЕЛЯ (перспективное мышление, базирующееся в т.ч. на ретроспекции)

Формулировка гипотез и предложений по их реализации

Я формулирую гипотезу о существовании новой переменной и предложение по ее реализации (как нового варианта правила или как отказа от единого правила) в сферах своей жизнедеятельности (культурной и профессиональной)
– УРОВЕНЬ МАГИСТРА (дивергентное мышление)

Расширение доказательств и рождение гипотез

Эти задачи накапливаются с накоплением моего опыта и переходят из раздела частных примеров в раздел доказательств наличия некоей переменной, требующей пересмотреть правило.
– УРОВЕНЬ БАКАЛАВРА (сист. мышление)

Рождение доказательств (рост осознанности как ответственности)

Я стараюсь дать понятийную формулировку (объективировать) отмеченные мной лакуны (ситуации, не реализующие общепризнанные правила) как задачи, требующие решения.
– УРОВЕНЬ СТУДЕНТА (критическое мышление)

Определение лакун (от ощущения к поиску системы на практике)

От информации о существующем я иду к пониманию того, что чего-то (пока не сформулированного понятийно, не объективированного) не хватает. Например, я знаю правило, но есть ситуации, заставляющие задуматься о его действительности.
– УРОВЕНЬ АБИТУРИЕНТА (дигитальное мышление)

Информация о существующем и интерес к ее развитию

Ко мне поступает информация о существующем, я ее воспринимаю и систематизирую «под себя».
– УРОВЕНЬ УЧЕНИКА (логическое мышление)

Интерес к миру вокруг и осознание его разнообразия

Мне интересен мир вокруг и я готов его познавать через собственный опыт.
– УРОВЕНЬ РЕБЕНКА (зеркала, «зубки») (кумулятивное мышление).

Дигитальное мышление – это...

- Способность распознавать и описывать задачи, которые целесообразно решать с помощью современных технологий.
- Пошаговое мышление человека, который хочет договориться с машиной как своим инструментом (пазловое мышление, сборка пазлов внутри определенной заданной не нами системы).
- **Способность переложить в своем представлении образ с языка человека на язык машины (нейросети): уровень важности с «передать детально свою идею» переносится на «упаковать идею в концепт для трансфера с минимум потерь».**
- Понимать, чего машина не может и встраивать это в свою часть решения задачи на уровне, доступном для понимания и использования машины.
- Всегда сетевое мышление (нейросети, интернетсети... ведут к формированию человекосетей со спецификой коммуникации)

«Мир не состоит из пикселей и мегабайт, но его можно измерить в пикселях и мегабайтах, чтобы рассказать о нем компьютеру» (перевод на «простой», «иной» язык, язык цифр как символов с вариативностью смыслов).

Каковы выводы?

При кажущейся простоте дигитальное мышление - довольно сложно, т.к. требует понимания и видения результата, который хочешь получить (представление) и умения описать его просто и алгоритмически.

Зачастую требуется неоднократная переформулировка запроса, но важно при переформулировке удерживать в голове смысл (представление), которое хочешь донести машине.

И если сам четко не понимаешь, то и машина тебя не поймет.

Отработка с ИИ линейки «понимание – предвидение – запрос к действию». И диалогов в реальности – с учетом незнания собеседниками контекста другого.

Вводная задача

Придумываем быстро образ (идею образа), описываем ее по мере возникновения (формирования образа в вашем сознании) и в такой же последовательности даем MJ (или идентичному ИИ)

Например: черная кошка сидит в библиотеке, в очках, с шапочкой магистра, с книгой в руках

Добавляем стиль, в котором хотели бы получить изображение и детали по освещению, точности и пр.

Например: анимация, освещение сбоку сзади



Сравниваем задачу и результат – что не так?

Пересобираем задачу

Переосмысливаем образ, учитывая более и менее значимые детали и даем задачу MJ (или идентичному ИИ), исходя из полноценного представления объекта, а не просто идеи

Например: черная кошечка в очках и в шапочке магистра с книгой в лапах сидит в библиотеке

Добавляем стиль, в котором хотели бы получить изображение и детали по освещению, точности и пр.

Например: анимация, освещение сбоку сзади



**Сравниваем задачу и
результат – все так?**

Soft skill's, зашитые внутри процесса

- Увидеть (формирование насмотренности)
- Представить (формирование системного мышления)
- Распаковать образ по деталям
- Назвать (формирование лингвистической компетенции и управления вниманием ИИ)
- Упаковать образ в запрос, учитывая этнолингвокультурную составляющую (язык играет огромную роль)

ИИ – шанс от техники вопроса уйти к разработке более тонких пластов осознанной спецификации задачи, глубине ее.

Просто визуализировать – не вариант. При иллюстрировании очень важно задавать в промтах специфику жанра, стиль иллюстрации - эхо этой специфики. Иначе у читателя сработает диссонанс между картинкой и восприятием вербального текста - и будет отторгнуто или одно или другое. Тогда как качественная иллюстрация поможет зарождению читательских подтекстов, смысловых пластов более глубокого уровня

Что значит «назвать» (упаковка образа в слова запроса на языке и в культуре его носителей)

Чтобы НАЗВАТЬ (дать однозначное имя как опознавательный знак), нужно:

- Понимать вариативность наименований (и причинно-следственные связи внутри них) (кот или кошка)
- Понимать вариативность последовательности (степень важности, объект и фон и пр.) (кот в библиотеке или библиотека и кот в ней, черный кот или кот черный)
- Понимать множественность смыслов внутри одного слова (шапочка магистра в различных культурах выглядит по-разному, культурогенезность)
- Понимать запрет на метафоричность (только прямые «прочтения», подтексты и интертексты закладываются вербально для ИИ) (например, цитата – через указание линка или стилей цитируемого)



Что проявляет и формирует ИИ MJ?

- Образное мышление как систему: для постановки задач MJ необходимо увидеть образ в своем воображении и послойно описать его (от наиболее важного к менее значимому)
- Интерес и внимание к стилям и форматам изображений: от выбора стиля (живописи, авторского, анимации и пр.) и формата (освещение, глубина, контраст и пр.) зависит аутентичность результата
- Способность к вербализации образа: описать кратко и точно, по основным параметрам свое представление с учетом языка описания (и культуры его носителей)
- Работу с уровнями визуального и вербального текста: ключевое и второстепенное, ключевые слова для формирования задачи ИИ
- Самостоятельность акта творчества вместо компиляции: не совмещение существующих изображений по линкам, а создание собственного произведения

Промты для MJ <https://promptomania.com/midjourney-prompt-builder/>

Что проявляет и формирует ИИ GPT Chat?

- Системное мышление без необходимости кумулятивной составляющей: не нужно запоминать объем информации, достаточно знать, что она есть, чтобы оперировать ей при помощи ИИ
- Разницу между вопросом и запросом: учиться кратко формулировать конкретный запрос (обратная связь ИИ показывает – то ли вы запросили, что было необходимо и помогает отвалидировать запрос)
- Внимательно относиться к обратной связи: выстраивая диалог с ИИ, необходимо использовать его формулировки для развития темы
- Уметь выстраивать несценарное общение при наличии известной вам цели коммуникации: вы не можете предполагать, что ответит ИИ и должны реагировать спонтанно
- Мочь пересобирать задачи и цели в процессе коммуникации: вы ставите рамочную цель, которая корректируется при помощи ИИ

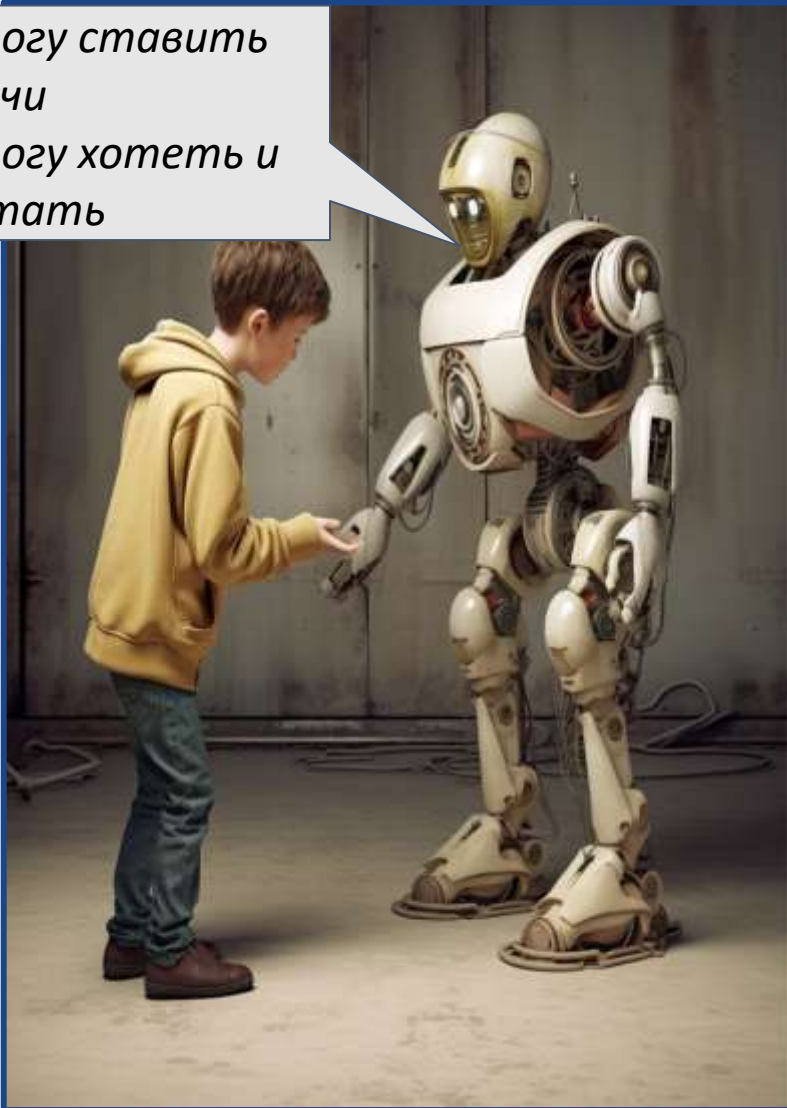
Промты для GPT prompts.chat, <https://vaulted-polonium-23c.notion.site/500-Best-ChatGPT-Prompts-63ef8a04a63c476ba306e1ec9a9b91c0>

ПРАКТИКИ ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ



Создаем игры

Не могу ставить
задачи
Не могу хотеть и
мечтать



"Привет, мир!"



рисунок 2
источник: chat gpt

Самое важное – дать почувствовать обучающимся, что не нужно бояться нового. Что важно с новым взаимодействовать с пользой для себя и мира вокруг.

Создание новогодней игрушки с помощью ИИ

Я хочу рассказать о своем опыте работы с ИИ – какие задачи я уже решил при помощи ИИ и что это помогло мне понять для реальной жизни.

А. Идея проекта:

Создание новогодней игрушки с помощью ИИ для оформления елки вместе с участниками со всего мира

Б. Запрос к ИИ:

Создание новогодней игрушки с оленями и Дед Морозом.

В. Реализация проекта:

Иллюстрация игрушки без ошибок



Мой аватар

Добрый вечер. Создайте промпт для рисования аватара по таким моим характеристикам: Я - мальчик. Мне 9 лет. Мне нравится играть в футбол, играть с друзьями в Роблокс. Я люблю есть гранаты (фрукт). Мое любимое животное - собака, особенно померанский шпиц. Я не люблю сладкое, не люблю много думать и делать длинные задания. Но мне нравится быть креативным и решать необычные задачки.



А. Идея истории в книге -
моя.

Б. Создание иллюстраций к
книге ИИ

В. Выбор лучшей картинки и
вставка в книгу.

Г. Верстка (дизайн) в
программе, основанной на
ИИ.

Николай Кашурин

МАГИЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ
О КОЛЕ, ЛЕШЕ
И СИЛЕ МАГНИТНОГО ПОЛЯ



Москва
2024

В маленьком городке жил мальчик. Он очень любил смотреть мультфильмы о супер-героях, потому что те ничего не боялись (он так думал) и всегда побеждали зло. И мальчик стал мечтать, что он вырастет и тоже станет супер-героем. И однажды спасет мир.

У мальчика (кстати, его звали Колей), был еще папа, не совсем похожий на супер-героя, но все же добрый и хороший. А мамы у Коли не было. Наверное поэтому Коля целыми вечерами, пока папа в 7 часов не возвращался с работы домой, смотрел мультфильмы и мечтал.

Но однажды, когда Колин папа вернулся домой, им позвонили взволнованные родители Колиного одноклассника, Леша. Леша пропал. И родители хотели узнать у Коли – не видел ли он своего приятеля. Коля ничем не смог помочь – в школе Леша вел себя как обычно, а после школы они сразу разошлись в разные стороны.

В тот вечер Коля долго не мог заснуть, и виноваты были не мультфильмы про супер-войны и инопланетян, а таинственное исчезновение его друга. Куда он мог подеваться?

Незаметно для себя Коля уснул. И ему приснился странный сон: как будто он стоит посреди чистого поля, на перекрестке дорог. Вокруг ни души, даже птиц или бабочек не видно, хотя светлый день, и слышит голос Леша, зовущий его издали. Однако, разглядеть никого, как ни старается, не может. Голос же говорит: «Быстрее, Коля, сюда, сюда! Помоги!» Коля бежит по полю вслед за голосом и... Просыпается, чуть не упав с кровати.

«Какой странный сон», - думает он. И хочет уже пойти умыться и готовиться к школе, как... видит на своей голой пятке небольшую травинку. Значит, это был не совсем сон? Ведь перед сном он принял, как обычно, душ, и никакой травы в ванной комнате у них не росло.

Поняв, что происходит что-то необыкновенное и очень странное, Коля, вместо того, чтобы умыться и почистить зубы, сразу побежал на кухню. Там его папа уже готовил гречневую кашу.

«Папа, папа! Ты представляешь, что мне сегодня приснилось!»

«Приснилось? А ты уже проснулся и почистил зубы?»

«Нет, не успел, забыл. Разве тут до зубов, когда Леша в беде!»

«Давай поступим так. Сначала ты почистишь зубы, умоешься и оденешься для школы. А потом, во время завтрака, мы обсудим, где может быть твой одноклассник и что ты по этому поводу ночью надумал, Договорились?»

Коля как послушный сын отправился в ванную и только через 30 минут появился снова на кухне. Причесанный, умытый и полностью готовый отправиться в школу.

За завтраком он подробно рассказал отцу о своем сне.

«Хм, интересно. Как говорится, дыма без огня не бывает. И сны просто помогают нам вспомнить что-то важное, о чем днем мы не подумали. Давай до уроков позвоним родителям Леша. И спросим – где они видели своего сына в последний раз. И не собирался ли он гулять по полям или лужайкам».

Сказано-сделано, Папа Коли позвонил семье Леша и задал свой вопрос. И тогда папа с Колей решили после уроков отправиться прямо на то самое футбольное поле и расспросить там других игроков Лешиней команды.



blonde boy, 9 years old, full-length in the shape of the Paris Saint-Germain football team, on a white background, realistic, style realism create image



Светловолосый мальчик, 9 лет, в полный рост, в форме футбольной команды «Пари Сен-Жермен», на белом фоне, реалистично, в стиле реализм



Проект «Моя семья и другие ... животные»

Мама=черепаха

- **Ответственная:** она делает всё последовательно, не торопясь, аккуратно — будто понимает важность каждого шага.
- **Терпеливая:** у неё буквально философский подход к жизни. Она не паникует, умеет ждать, движется медленно, но верно.
- **Устойчивая:** живёт долго, умеет приспосабливаться к разным условиям, переносит засуху, голод, перемены климата, прячется в панцирь в случае угрозы — и выживает. Как мама.



ПРАКТИКИ ОБРАЗОВАНИЯ ВЗРОСЛЫХ





THE IMPACT OF WORKING WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOLS ON THE DEVELOPMENT OF SWITCHING BETWEEN CLIP THINKING AND FIGURATIVE THINKING AMONG REPRESENTATIVES OF DIFFERENT GENERATIONS

E. Kudryavtseva, PhD¹⁾, R. Kuzminov²⁾, L. Fedorchuk³⁾

¹⁾ Kazan Federal University, Russia, IKaRuS NGO, Germany ²⁾ Assessty, Luxembourg ³⁾ Memoria Academy, IKaRuS NGO, USA

ABSTRACT

This study investigates how Artificial Intelligence (AI) tools (e.g., ChatGPT, Midjourney) influence the interplay between two cognitive styles: **clip thinking**, characterized by rapid task-switching and fragmented perception, and **figurative thinking**, marked by holistic, deeper analysis. Working with AI was examined in two age groups—**Generation Z** (9–16 years) and an older **non-digital generation** (30–50 years). Results indicate that AI can catalyze a shift (cognitive development) in both groups, fostering a «digital thinking» that seamlessly integrates rapid, detail-focused processes with broader, systemic understanding.

OBJECTIVES

1. Examine how AI influences transitions between clip and figurative thinking.
2. Assess the impact of AI in two generational cohorts.
3. Explore how integrating AI into education can enhance learning outcomes.
4. Formulate a methodology for developing digital thinking, bridging fast, fragmentary strategies with in-depth, holistic analysis.

MATERIALS & METHODS

Participants: 74 participants in two age groups (9–16 years, 30–50 years).
Study Design: Two Online Questionnaires (April–May & October–November) with 12 open-ended questions on AI usage and motivations.
Observational Tasks: Participants listed routine tasks (school/home/work) to delegate to AI, formulated stepwise algorithms, and crafted iterative prompts for AI solutions.
The Pyramid of Self-Actualization used to assess informational competence and cognitive changes over 6–7 months.

Procedure:

1. Initial survey → baseline insights on participants' leading thinking style.
2. Training/Practice with AI (ChatGPT, Midjourney) to improve prompt formulation.
3. Follow-up survey → comparison of thinking styles and self-reported experiences.

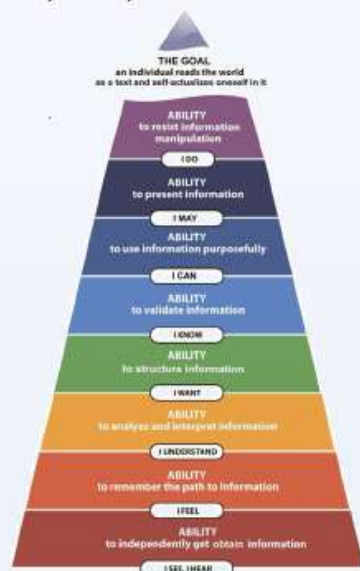


Figure 1 - The Pyramid of Self-Actualization of the Individual in Connection with the Information («Reader's») Meta-Competence.

This pyramid describes the level of development of an individual's self-awareness and their relationship with the surrounding world. The tool also offers a path for developing individual soft skills based on personal experience.

RESULTS

The study revealed significant cognitive shifts in both generational groups after regular engagement with AI tools, supporting the hypothesis that AI facilitates the transition between clip and figurative thinking, ultimately fostering digital thinking.

«Clip» Generation (9–16 years old):

1. Initially exhibited fragmented, struggling to form a holistic understanding of information.
2. Relied on AI for instant answers, rarely refining their prompts or questioning AI outputs.
3. After working with AI:
 - Improved their ability to structure information and identify cause-and-effect relationships.
 - Became more aware of the importance of context in AI-generated responses.
 - Demonstrated better critical thinking skills, particularly in evaluating AI-generated content.
 - Developed a more systematic approach to problem-solving by structuring their queries in a logical sequence.

«Non-digital» Generation (30–50 years old):

1. Initially demonstrated deep, holistic thinking, yet struggled with breaking down complex concepts into actionable steps.
2. Found it difficult to interact efficiently with AI, as their prompts were too broad or complex.
3. After working with AI:
 - Learned to deconstruct problems into modular steps, improving their ability to formulate precise prompts.
 - Developed flexibility in thinking, adapting their approach based on AI's feedback.
 - Became more comfortable with faster information processing, integrating clip-thinking elements into their workflow.
 - Improved their ability to switch perspectives, incorporating both analytical depth and rapid decision-making.

CONCLUSIONS

Daily AI interaction helps both generations consciously shift between clip and figurative thinking, cultivating an integrated «digital thinking» skill set:

1. Participants from both groups demonstrated increased cognitive flexibility, learning to adapt their approach depending on the task at hand.
2. A new form of cognition, digital thinking, emerged as a hybrid of clip and figurative thinking, combining:
 - Speed and adaptability.
 - Systematic analysis and structured reasoning.

These findings suggest that AI can act as a cognitive development tool, helping individuals consciously switch between thinking styles and develop a more dynamic, context-sensitive approach to learning and decision-making. Educators can leverage AI to reinforce critical, analytical, and creative capacities by guiding prompt refinement and validating AI outputs. Ongoing research will focus on methodologies to systematically teach digital thinking in diverse learning environments.

REFERENCES

1. Toffler, A. (1970). *Future Shock*. Random House.
2. McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy*. University of Toronto Press.
3. Kudryavtseva, E., Kuzminov, R., Plyaskina, O. (2023). *Pyramid of Self-Actualization as a Lifelong Learning Model* EDULEARN23, 1107–1112.

CONTACT

Ruslan Kuzminov
rkuzminov@gmail.com

Ekaterina Kudryavtseva
ekoudryavtseva@yahoo.de

Создаем игры

- Рассказ по картинкам «Утро в моей и другой стране»
- Работа с описаниями, эссе, эмоционально-экспрессивной лексикой (развитие словарного запаса) (игра с угадыванием вытасченной игроком картинки по общему набору и его описанию настроения)
- «Имаджинариум» (игра в ассоциации и эмоции)
- «Мемори» с характеристикой совпавших изображений
- Знакомство со стилями живописи (определение страны и эпохи)



Такое разное Утро на букву А)
"Morning"
Adolph Menzel "Morning"
Albert Bierstadt "Morning"
Aleksey Savrasov "Morning"
Alexander Millar "Morning"
Alexandre Benois "Morning"
Andre Kohn "Morning"
Andreas Achenbach "Morning"
Anton Pieck "Morning"

Adam Elsheimer

Собираем курсы



Я хочу - это ... 

Я желаю - это ...

Я мечтаю - это ...

ХОЧУ	ЖЕЛАЮ	МЕЧТАЮ

46

Навык - медленная смерть умения?

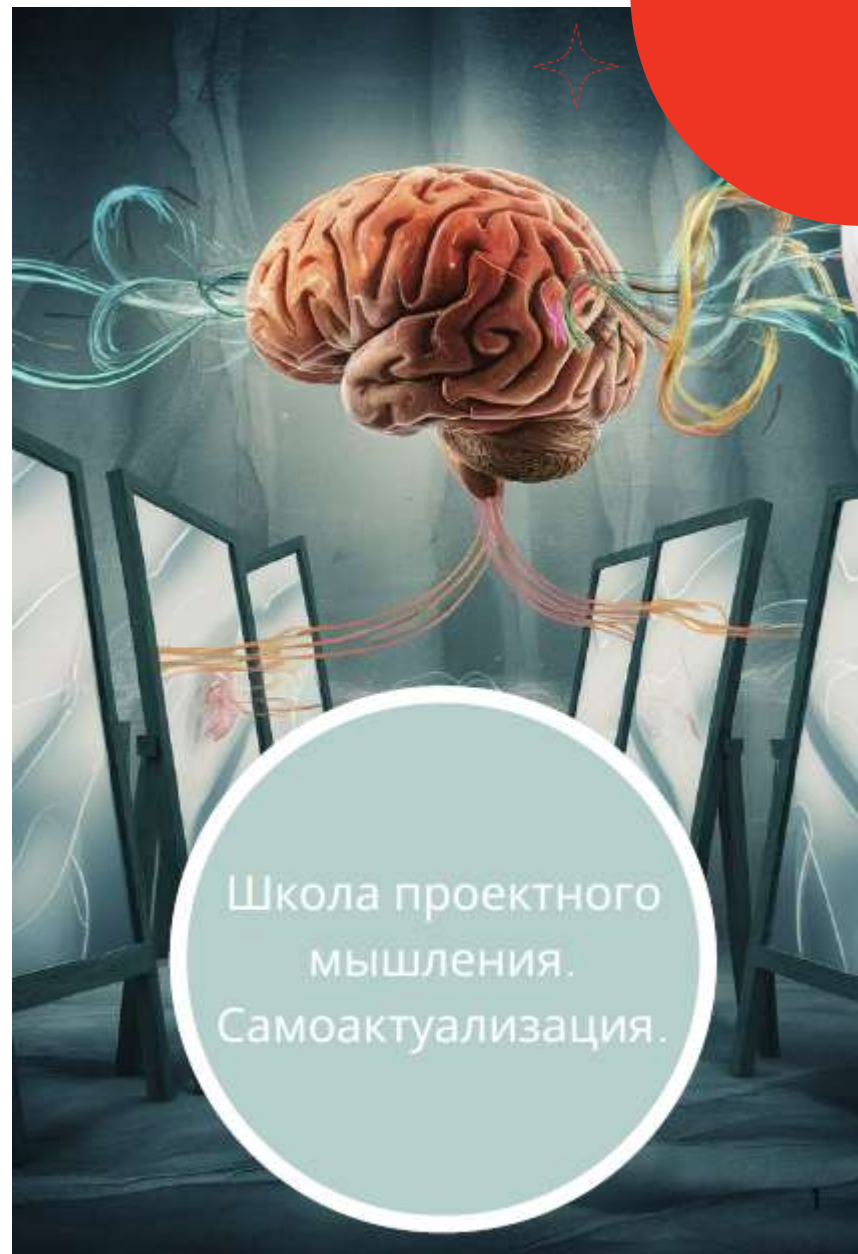


Что происходит когда мы автоматизируем умение?

Хотели бы вы, чтобы вас обслуживали на автомате повара, доктора, парикмахеры, таксисты?



56



Школа проектного мышления.
Самоактуализация.

Создаем инструменты диалога



М. Пришвин "Еж"

1. Как вам кажется - поведение автора в начале рассказа можно назвать "экологичным" и "воспитанным"? Как вы поведете себя, если встретите ежа или другое животное? Можно ли просто так забирать диких зверей с собой домой? И когда правильно говорить "зверь", а когда "животное"?
2. Чем обычно питаются ежи? Правда ли, что они едят мышей?
3. Как описывает автор свои наблюдения за ежом? Вы когда-нибудь вели наблюдение за каким-то живым существом? Что именно важно записывать в Дневник наблюдений и почему именно это?
4. Что значит "ночной образ жизни"? Как ведет себя ежик днем, а как вечерами и ночью? Обычно говорят "топают как слон", "пыхтит как паровоз", а можно ли сравнить это с топанием и пыхтением ежа по ночам?
5. Зачем ежу нужны кусочки газеты? Что использует ежик для строительства гнезда в дикой природе?
6. Правда ли, что ежи таскают на иголках яблоки? Едят ли ежи яблоки? (Ежи в дикой природе насекомоядное и немного хищник. Вареный картофель, рис, фрукты ежи едят только в неволе, и это не оптимальный корм. Таскать же что-то на себе - фрукты или грибы - еж не может. Так как он не сможет нацепить их на иголки. Что еж делает на самом деле - протыкает иголками яблоки, чтобы их кислый сок, яблочная кислота, помог ему избавиться от паразитов на иглах. а значит и от зуда).
7. Можно ли ежей и вообще животных угощать булочками, коровьим молоком, сметаной? (Ни в коем случае - это смертельно опасно для них; ежей можно подкормить кошачьим кормом, мясом, червяками).
8. Как вы думаете - как чувствует себя дикий зверь, которое принесли домой и закрыли в клетке или комнате? Вам бы хотелось оказаться на его месте? В чем разница между диким зверем и домашним питомцем?

Е.Л. Кудрявцева
#ДомПритч
Канал Телеграм для родителей



В. Драгунский "Если бы я был взрослым"

Вы хотите скорее повзрослеть? Что значит для вас "быть взрослым"?

Составьте список - чем взрослые отличаются от детей или ментальные карты ребенка и взрослого. Проведите интервью с родителями и другими взрослыми для дополнения ментальной карты взрослых, и интервью со своими ровесниками для пополнения ментальной карты детей.

Как вы думаете - почему взрослые часто командуют детьми?

Поговорите об этом с родителями и выясните их точку зрения.

Подумайте: когда руководить другими людьми имеет смысл, а когда это скорее вредно, чем полезно.

Что такое "точка зрения"? Можно ли из одной точки зрения увидеть весь мир во всем его многообразии? Откуда брать для рассмотрения ситуации с разных сторон - другие точки зрения?

Как часто родители обсуждают с вами домашние вопросы? Предложите родителям такое обсуждение, но помните - если вы участвуете в обсуждении, то и несете ответственность за выполнение принятых решений!



21

Притча о путнике

Жил на свете человек, у которого было только одно желание. Он мечтал стать лучше всех, подняться на вершины познания и открыть границы неизвестного. Чтобы весь мир склонился перед ним в удивлении и благоговении.

Прислушивал этот человек о том, что где-то далеко-далеко, за морями и горами, есть маг-чародей, исполняющий любые желания. И отправился человек в долгий и нелегкий путь, ибо он знал, что только потом и кроваво дорог можно заплатить исполнение мечты.



1

Притча о могуществе и величии



Шел человек по лесу, наслаждаясь красотой и разнообразием природы. Вдруг встало на его пути высокое дерево с широкой кроной, окруженное множеством молодых побегов. Человек замер, восхищенный картиной мирного соседства поколений. Но приглядевшись внимательнее, увидел, что молодые растения, пробившиеся вблизи великана, выглядели вялыми и засохшими. А те, чьи семена упали в почву далеко от гиганта, шумели веселой зеленой порослью и радовали глаз.

Тогда человек решил посмотреть на дерево поближе и обнаружил, что его корни и ствол покрыты мхом, напоздающим на молодые побеги, отнимая у них жизненную силу. И человек осознал, что величественное дерево становится причиной гибели только пробудившейся жизни. И решил уважиться за ним.

15



12 интерактивных книг для допобразования подростков и родителей – ПОДАРОК СЛУШАТЕЛЯМ

БЛАГОДАРЮ ЗА ВНИМАНИЕ И
ПРИГЛАШАЮ В КАНАЛ

Дом Притч СТАРТ

Telegram: @Kudrjajtseva

