

VI Городской конкурс методических разработок по информатике
«Вернисаж педагогических идей»

Номинация «Лучшая методическая разработка учебного занятия в рамках дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы технической направленности»

Методическая разработка учебного занятия в рамках дополнительной общеобразовательной программы технической направленности по теме
«Ожившая традиция: промыслы Югры на цифровой карте»

Автор: Голубева Ксения Андреевна, студент,
бюджетное учреждение высшего образования
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры
«Сургутский государственный педагогический университет»

1. Введение

В последние годы технологии искусственного интеллекта (ИИ) и нейросетей перестали быть уделом узких специалистов и прочно вошли в повседневную жизнь. От автоматизации рутинных задач до создания уникального контента – ИИ демонстрирует потенциал, который невозможно игнорировать. В сфере образования это открывает новые горизонты: обучающиеся могут не только знакомиться с возможностями ИИ, но и использовать их для решения творческих, социально значимых задач. Однако, как справедливо отмечают исследователи, «полностью полагаться на ИИ нельзя, так как сгенерированный им контент не всегда соответствует принципам научности и может не гарантировать достоверность фактов». Именно поэтому столь важно формировать у школьников критическое мышление, умение оценивать результаты работы нейросетей и грамотно интегрировать их в свою деятельность.

Внеурочная деятельность предоставляет уникальную среду для таких экспериментов: здесь нет жестких рамок внеурочного занятия, можно позволить себе междисциплинарные проекты, длительную рефлекссию и творческий поиск. Предлагаемая разработка объединяет информатику (работа с нейросетевыми генераторами изображений, создание интерактивных карт) и краеведение (народные промыслы региона). Такой синтез позволяет не только освоить актуальные цифровые инструменты, но и сформировать уважение к культурному наследию малой родины, что полностью соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования.

2. Аннотация

В рамках внеурочной деятельности по информатике, продолжая изучение темы «Технологии мультимедиа» (7 класс, УМК Л.Л. Босовой, А.Ю. Босовой), данное занятие позволяет углубить знания обучающихся о возможностях искусственного интеллекта и его применении для решения культурно-просветительских задач. Творческое название занятия «Ожившая традиция: промыслы Югры на цифровой карте» подчеркивает наличие региональной составляющей (регионального компонента) в содержании и ориентацию на сохранение культурного наследия малой родины. Используемые цифровые инструменты – нейросеть Шедеврум 3.0 для генерации изображений и сервис Genially для создания интерактивной карты.

Методическая сложность заключается в организации групповой работы с несколькими онлайн-сервисами и подготовке краеведческого контента. Учителю необходимо заранее сформировать пакет информационных карточек о народных промыслах региона (история, особенности, география), создать совместную карту с правами на редактирование и подготовить краткие инструкции по работе с нейросетью и картографическим сервисом. Для успешной генерации изображений целесообразно заранее проверить доступность выбранной нейросети и при необходимости создать учетные записи или использовать бесплатные аналоги.

Занятие общеметодологической направленности условно разделено на три этапа, на которых прослеживается применение модели 4К-компетенций: коммуникация, кооперация, креативность и критическое мышление.

Первый этап – мотивационно-ориентировочный. Учитель актуализирует знания обучающихся об искусственном интеллекте и нейросетях, демонстрирует короткий видеоролик, созданный с помощью ИИ, и ставит проблемный вопрос: «Как современные технологии могут помочь сохранить и популяризировать культурное наследие нашего края?». Затем учитель показывает интерфейс нейросети Шедеврум на примере генерации изображения по теме одного из промыслов, обращая внимание на то, что результат требует критической оценки и доработки. После этого обучающиеся делятся на группы по 3–4 человека и получают задание: изучить

выбранный промысел, сгенерировать серию иллюстраций и разместить их на интерактивной карте.

Второй этап – практическая работа в группах. На этом этапе обучающиеся самостоятельно формулируют запросы для нейросети, генерируют 3–4 изображения, отбирают наиболее удачные варианты, при необходимости корректируют их в графическом редакторе. Затем они переходят к созданию метки на совместной карте: указывают географическую точку, вносят краткое историко-культурное описание, загружают сгенерированные изображения и добавляют ссылку на источник информации. Учитель выступает в роли консультанта, помогает уточнять запросы. В ходе работы обучающиеся не только осваивают инструменты ИИ, но и развивают критическое мышление, сравнивая полученный контент с материалами информационных карточек и оценивая его достоверность.

Третий этап – презентационный и рефлексивный. Каждая группа представляет свою метку на карте, рассказывает о выбранном промысле, демонстрирует сгенерированные изображения и комментирует, насколько успешно нейросеть справилась с передачей культурных особенностей. Другие группы выступают в роли экспертов, задают вопросы и отмечают удачные решения. Выступления сопровождаются обратной связью учителя. В завершение занятия проводится рефлексия с использованием техник формирующего оценивания: «одноминутное эссе» (ответ на вопрос о полезности использования ИИ для сохранения культуры) или «две звезды – одно желание» (фиксация нового опыта и предложений по улучшению). На протяжении всего занятия применяются элементы формирующего оценивания: «сигналы рукой» для оперативного контроля понимания, оценивание по заранее разработанным критериям, непрерывная обратная связь.

Все разработанные учебные материалы для организации занятия представлены в приложениях: презентация учителя, информационные карточки народных промыслов, инструкции по работе с нейросетью и Genially, критерии оценки групповой работы, шаблоны для рефлексии.

3. Методическая новизна

Методическая новизна разработки заключается в:

- интеграции отечественной нейросети «Шедеврум 3.0» (YandexART) в процесс создания краеведческого контента, что ранее в школьной практике массово не применялось;
- использовании сервиса Genially не для типичных презентаций, а для коллективного построения интерактивной карты с геометрическими областями (ломаными линиями), что позволяет визуализировать ареалы традиционных промыслов;
- реализации модели «4К» (коммуникация, кооперация, креативность, критическое мышление) в рамках односюжетного занятия, где ИИ выступает не как «решатель», а как инструмент, требующий верификации.

4. Методическая сложность работы

Методическая сложность обусловлена:

- техническими аспектами: необходимость предварительной регистрации в сервисах (Шедеврум, Genially), обеспечение одновременного доступа 6 групп к интернету, настройка прав редактирования совместной карты;
- дидактическими аспектами: обучение учащихся формулированию промптов (точных запросов), развитие навыков критической оценки сгенерированных изображений (выявление несоответствий реальным традициям), координация разнородной групповой работы (историк, технолог, картограф, дизайнер);
- временными ограничениями: уложить генерацию 3–4 изображений, создание метки и презентацию в 60 минут возможно только при четкой регламентации каждого этапа (отражено в технологической карте).

5. Основная содержательная часть

Методическая разработка внеурочного занятия

Таблица 1

Конспект внеурочного занятия по теме «Ожившая традиция: промыслы Югры на цифровой карте» для 7 класса

Название занятия	«Ожившая традиция: промыслы Югры на цифровой карте»
Цель занятия	создание мультимедийной карты с задействованием нейросетей в онлайн-сервисе Genially.com.
УМК	«Информатика» 7 класс. Базовый уровень. Авторы Босова Л.Л., Босова А.Ю. [2]
Тип занятия	занятие-проект
Задачи занятия	<p>1. Образовательные:</p> <ul style="list-style-type: none">– обучить принципам работы нейросетей для генерации изображений;– научить использовать онлайн-сервисы для создания интерактивных карт;– закрепить навыки поиска, анализа и структурирования краеведческой информации;– сформировать умение создавать несложные презентации в онлайн-сервисе Genially.com. <p>2. Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none">– развивать алгоритмическое мышление, творческое воображение, умение работать в команде, критически оценивать результаты работы ИИ. <p>3. Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none">– воспитывать уважение к традициям и ремеслам родного края, формировать чувство ответственности за сохранение культурного наследия.
Планируемые результаты	<p>1. Предметные:</p> <ul style="list-style-type: none">– умение использовать нейросетевые сервисы для создания изображений, работать с интерактивными картами. <p>2. Метапредметные:</p> <p><i>познавательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none">– умение сравнивать сгенерированную нейросетью информацию на надежность и достоверность со сведениями из надежных источников. <p><i>регулятивные:</i></p> <ul style="list-style-type: none">– умение самостоятельно определять цели обучения, планировать пути их достижения, осуществлять контроль и коррекцию, использовать знаково-символические средства, организовывать учебное сотрудничество;– оценивание результата своей деятельности, готового продукта – компьютерной презентации с интерактивными элементами.

Планируемые результаты	<p><i>коммуникативные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – умение грамотно использовать речь при ответе на вопросы учителя и при представления результата деятельности; – умение работать в группе, учитывая позиции одноклассников. <p>3. Личностные:</p> <p><i>познавательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – формирование целостного мировоззрения, учитывающего культурное разнообразие; – осознание значения традиционных промыслов для идентичности региона. <p><i>регулятивные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – умение самостоятельно определять цели обучения, планировать пути их достижения, осуществлять контроль и коррекцию, использовать знаково-символические средства, организовывать учебное сотрудничество; – оценивание результата своей деятельности, готового продукта – компьютерной презентации с интерактивными элементами. <p><i>коммуникативные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – умение грамотно использовать речь при ответе на вопросы учителя и при представления результата деятельности; – умение работать в группе, учитывая позиции одноклассников.
Методы и приемы обучения	словесные (беседа, объяснение, выступление групп с презентацией результатов); практические (генерация изображений в нейросети, создание меток на интерактивной карте, отбор и редактирование контента); наглядные (демонстрация интерфейсов сервисов, информационные карточки).
Формы организации работы обучающихся	фронтальная, групповая работа по созданию презентации, индивидуальная (при рефлексии).
Используемое оборудование	компьютеры с установленной операционной системой Windows и доступом в Интернет.
Программное обеспечение	<ol style="list-style-type: none"> 1. Интернет-ресурсы: онлайн-сервис Genially (инструмент для создания и редактирования презентаций). 2. Приложения: информационные карточки в Яндекс Диск, онлайн-форма для оценивания результатов деятельности на внеурочное занятие.
<p>Ссылка на презентацию занятия:</p> <p>https://view.genially.com/69c18f7eaed92fc12627e35a</p>	

Технологическая карта внеурочного занятия

Подготовка перед внеурочное занятием			
Перед началом занятия учителю следует включить компьютеры и убедиться в наличии доступа к сервису Шедеврум (или аналогичной нейросети) и Genially. При необходимости заранее авторизоваться в аккаунтах, чтобы избежать технических задержек. Также необходимо разместить в общей (сетевой) папке пакет файлов: информационные карточки народных промыслов региона (с исторической справкой, описанием особенностей, географической привязкой), изображения традиционных орнаментов и изделий, примеры промптов (запросов) для генерации изображений по каждому промыслу, презентацию с пошаговой инструкцией по работе в Шедеврум и Genially, а также критерии оценивания групповой работы. Применение техник формирующего оценивания: на этапах 1 и 2 – «сигналы рукой» для оперативного контроля понимания, на этапе 3 (рефлексия) – «одноминутное эссе». Описание техник формирующего оценивания приведено в Приложении 1.			
№	Деятельность учителя	Деятельность учеников	Формируемые УУД
Этап 1. Организационный этап. Мотивация (≈5 минут)			
1.	Приветствует обучающихся, организует внимание. Включена презентация из Приложения 1. Слайд 1. «Здравствуйте, ребята! Сегодня у нас необычное занятие. Мы соединим современные технологии и культурное наследие нашего края». Слайд 2. Демонстрирует короткий видеоролик, созданный нейросетью: «Если бы народные промыслы могли говорить...». Вопрос: «Как вы думаете, что это за предметы? Какие традиционные ремесла нашего региона вы знаете?» Слайд 3. «Как сделать так, чтобы о традициях нашего края узнали не только мы, но и ребята из других городов? Как современные технологии могут помочь сохранить и популяризировать культурное наследие?» Выслушивает идеи, подводит к мысли о создании интерактивной карты с иллюстрациями, сгенерированными нейросетью.	Приветствуют учителя, внимательно слушают, отвечают на вопросы, выдвигают свои предположения. Смотрят видео, отвечают на вопросы, называют знакомые промыслы (хантыйская резьба по кости, мансийское ткачество, сургутская игрушка и др.). Высказывают предположения: создать сайт, карту, приложение, видео. Приходят к выводу, что лучший способ – интерактивная карта.	Личностные (интерес к культурному наследию), коммуникативные, познавательные.
Этап 2. Актуализация знаний (≈5 минут)			
2	Проводит фронтальную беседу: Слайд 4. «Что такое искусственный интеллект? Какие нейросети умеют рисовать?» Слайд 5. «Как вы думаете, может ли нейросеть нарисовать то, чего никогда не видела? Насколько можно доверять ее результатам?» Слайд 6. Кратко демонстрирует интерфейс Шедеврум (показывает, как вводить промпт, выбирать стиль, сохранять изображение). Слайд 7-8. Показывает, как работать в Genially.	Отвечают на вопросы, делятся опытом использования нейросетей. Наблюдают за демонстрацией, задают уточняющие вопросы.	Познавательные (извлечение информации), регулятивные (целеполагание).
Этап 3. Постановка задачи и планирование (≈5 минут)			
3.	Слайд 9. «Сейчас вы будете работать в группах. Каждая группа получит информацию об одном народном промысле Югры. Ваша задача: 1. Изучить материалы. 2. С помощью нейросети Шедеврум создать 3–4 изображения, отражающих суть промысла. 3. На совместной карте в онлайн-сервисе Genially создать область с описанием и вашими иллюстрациями». Раздает информационные карточки (Приложение 2). Предлагает распределить роли: «историк» (изучает материал), «технолог» (работает с нейросетью), «картограф» (создает область), «дизайнер» (отвечает за визуальное оформление).	Знакомятся с заданием, распределяют роли в группе, обсуждают план работы.	Регулятивные (планирование), коммуникативные (распределение обязанностей).

Этап 4. Основной этап. Практическая работа (≈25 минут)			
4.1. Генерация изображений в нейросети (≈10 минут)			
4.1.	Слайд 10. Напоминает алгоритм работы в Шедевр (инструкция в Приложении 3). «В сетевой папке вы найдете примеры промптов для вашего промысла. Вы можете использовать их или придумать свои. Помните: чем точнее запрос, тем лучше результат». Консультирует группы, помогает уточнять промпты, обращает внимание на необходимость критически оценивать получаемые изображения.	Изучают информационную карточку, формулируют промпты, генерируют 2–4 изображения, отбирают наиболее удачные, при необходимости корректируют запросы.	Предметные (работа с нейросетью), познавательные (анализ, отбор), регулятивные (самоконтроль).
4.2. Создание области на интерактивной карте (≈10 минут)			
4.2.	Слайд 10. «Теперь переходим к карте. Ссылка на совместную карту есть в сетевой папке. Вам нужно добавить область в том месте, где традиционно развит ваш промысел». Демонстрирует, как загружать изображения, добавлять описание. Напоминает: описание должно быть кратким, но содержательным (история, особенности, современное состояние).	Открывают совместную карту, находят географическую точку, добавляют метку, вносят название, описание, загружают сгенерированные изображения. Проверяют корректность отображения.	Предметные (работа с интерактивной картой), познавательные (структурирование информации).
4.3. Подготовка к презентации (≈5 минут)			
4.3.	«Подготовьте короткое выступление (1,5–2 минуты). Расскажите о промысле, покажите свои изображения, объясните, почему выбрали именно такие образы. Отметьте, были ли трудности при генерации».	Обсуждают выступление, распределяют, кто будет говорить, готовятся к ответам на вопросы.	Коммуникативные (подготовка к публичному выступлению), регулятивные (планирование).
Этап 5. Презентация и взаимопроверка (≈12 минут)			
5.	Приглашает группы для выступления (по очереди). После каждого выступления организует обратную связь: задает вопросы, предлагает другим группам отметить сильные стороны и задать уточняющие вопросы. Фиксирует успешные находки (интересные промпты, необычные изображения, точные описания).	Представляют свою метку: рассказывают о промысле, демонстрируют сгенерированные изображения, комментируют, насколько нейросеть справилась с передачей культурных особенностей. Другие группы задают вопросы, оценивают работы, высказывают мнения.	Коммуникативные (выступление, аргументация), познавательные (анализ), личностные (уважение к чужому труду).
Этап 6. Заключительный этап. Рефлексия (≈8 минут)			
6.	Слайд 11. «Наше занятие подходит к концу. Предлагаю поделиться впечатлениями». Раздает карточки для рефлексии (Приложение 5). Объясняет: можно выбрать «одноминутное эссе» (ответить на вопрос: «Полезно ли использовать искусственный интеллект для сохранения и популяризации культуры? Почему?») или технику «две звезды – одно желание». Подводит итог: «Сегодня вы не только познакомились с возможностями ИИ, но и создали реальный продукт – мультимедийную карту промыслов Югры. Она будет использоваться на внеурочных занятиях краеведения и во внеклассных мероприятиях. Спасибо за работу!»	Заполняют карточки рефлексии, отвечают на вопросы, при желании зачитывают свои впечатления. Участвуют в итоговом обсуждении.	Личностные (самооценка), регулятивные (оценка результата).

6. Заключение

Предложенная методическая разработка демонстрирует эффективный способ интеграции информатики и регионального компонента через использование технологий искусственного интеллекта. Обучающиеся не только осваивают работу с нейросетями и интерактивными картами, но и приобретают опыт критической оценки цифрового контента, учатся работать в команде и представлять результаты своей деятельности. Использование регионального материала (народные промыслы) позволяет усилить воспитательный аспект, формируя чувство гордости за культурное наследие малой родины.

Практическая значимость разработки заключается в том, что созданная обучающимися мультимедийная карта становится действующим образовательным ресурсом, который может использоваться на внеурочных занятиях истории, географии, во внеклассных мероприятиях. Материалы легко адаптируются для любого региона, что обеспечивает транслируемость и тиражируемость. Кроме того, занятие может служить стартовой точкой для более масштабного проекта (например, создание школьного цифрового музея промыслов).

Рекомендации по использованию:

- для успешной реализации необходимо предварительное знакомство обучающихся с основами информационной безопасности и правилами работы в сети;
- учителю следует заранее создать аккаунты в используемых сервисах и подготовить ссылки с правами на редактирование;
- при отсутствии доступа к платным нейросетям можно использовать бесплатные аналоги (Шедевр 3.0, GigaChat) или предварительно сгенерировать банк изображений для групп с низкой технической оснащенностью.

7. Список использованной литературы

1. Антюфеев, А. А. Реализация оценочной деятельности педагога в рамках ФГОС // Официальный сайт МБОУ «СОШ №3 с УИОП». – URL: <http://surl.li/iipawn> (дата обращения: 08.04.2025).
2. Босова, Л. Л., Босова, А.Ю. Информатика: 7-й класс: базовый уровень : учебник / 5-е изд., перераб. М. Просвещение, 2023. 254, [2] с. : ил. – Текст непосредственный.
3. Галагузова, М. А., Перекальский, И. Н. Трансформация образования с внедрением искусственного интеллекта: постановка проблемы // Ценности и смыслы. – 2024. – № 1 (89). – С. 84–94. – Текст непосредственный.
4. Приказ Министерства просвещения России от 31.05.2021 №287 (ред. от 08.11.2022) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 05.07.2021 №64101). // Официальный интернет-портал справочно-правовой системы Гарант. – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/401333920/> (дата обращения: 08.04.2025).

8. Приложения

Приложение 1

Презентация внеурочного занятия «Ожившая традиция»

Презентация внеурочного занятия «Ожившая традиция: промыслы Югры на цифровой карте» доступна по QR-коду и [ссылке](#).



Слайды презентации содержат:

- тему и цели занятия;
- вопросы для актуализации знаний об ИИ и нейросетях;
- скриншоты интерфейса нейросети Шедеврум с примерами промптов;
- пошаговую инструкцию по работе в Шедеврум;
- демонстрацию сервиса Genially и создание интерактивной карты (ломаные линии, точки);
- критерии оценки групповой работы;
- задания для рефлексии.

Ответы обучающихся (примерные)

Вопрос	Примерный ответ
Что такое искусственный интеллект? Какие нейросети умеют рисовать?	Искусственный интеллект – комплекс инструментов, позволяющих решать задачи уровня человеческого интеллекта (восприятие, обучение, рассуждение, решение проблем и принятие решений) с помощью машин, в частности компьютерных систем. Нейросети, которые рисуют: Шедеврум, Midjourney, DALL-E, Шедеврум.

Как вы думаете, может ли нейросеть нарисовать то, чего никогда не видела?	Нейросеть учится на огромном количестве изображений, поэтому может комбинировать известные элементы и создавать новые образы, но может ошибаться в деталях.
Что такое интерактивная карта? Какие сервисы для ее создания вы знаете?	Интерактивная карта — это цифровая карта с кликабельными объектами (метки, области), содержащими текст, изображения, ссылки. Сервисы: Genially, Genially, StoryMapJS.
Какие народные промыслы нашего региона вы знаете?	Хантыйская резьба по кости, мансийское ткачество, сургутская глиняная игрушка, обская роспись по дереву и бересте.

Описание техник формирующего оценивания для организации обратной связи

Название	Описание
*«Сигналы рукой»	- Учитель предлагает обучающимся показывать сигналы рукой, обозначающие понимание или непонимание изучаемого материала. Предварительно следует договориться об условных сигналах: большой палец вверх – «все понятно, вопросов нет»; вниз – «все еще непонятно, нужно остановиться»; в сторону – «понимаю, но не до конца, требуется уточнить». Этапы 1 и 2.
*«Светофор»	Система сигналов с цветными карточками: зеленая – «понимаю», желтая – «понимаю, но не до конца», красная – «не понимаю». Учитель использует сигналы, чтобы определить нуждающихся в помощи, и может привлечь к объяснению тех, кто понял материал. Этапы 1 и 2.
«Одноминутное эссе»	Обучающиеся за одну минуту письменно отвечают на один из предложенных вопросов (например: «Полезно ли использовать ИИ для сохранения культуры? Почему?»). Этап 3. Рефлексия.
«Две звезды и одно желание»	Обучающиеся записывают две «звезды» – что нового узнали, какие впечатления оставило занятие, и одно «желание» – идею, вопрос, что хотели бы попробовать в следующий раз. Этап 3. Рефлексия.
*Крылова О. Н., Бойцова Е. Г. Технология формирующего оценивания в современной школе. Учебно-методическое пособие. Санкт-Петербург. КАРО, 2015. 128 с.	

Приложение 2

Информационные карточки городов ХМАО-Югры

QR-код и ссылка на папку с информационными карточками:



Ссылка:

<https://disk.yandex.ru/client/disk/Ожившая%20традиция%3A%20промыслы%20Югры%20на%20цифровой%20карте>

Список народных промыслов ХМАО–Югры (для групповой работы):

1. Хантыйская резьба по кости и рогу
2. Мансийское ткачество (поясное ткачество, коврики)
3. Сургутская традиционная кукла (акань, нерым-ях)
4. Обская роспись по дереву и бересте
5. Хантыйская вышивка бисером
6. Изготовление традиционной северной одежды (малица, парка)

В каждой папке промысла расположены:

1. Информационная карточка промысла с:
 - исторической справкой (происхождение, традиционные центры);
 - особенностями технологии и орнамента;
 - современным состоянием (где можно увидеть, есть ли мастера, музеи);

- географической привязкой (поселки, города, где традиционно развит промысел).
- 2. Изображения традиционных изделий (2–3 фото).
- 3. Изображения орнаментов или элементов росписи.
- 4. Примеры промптов (запросов) для генерации изображений в нейросети

Шедеврум.

Всего 6 файлов в папке (по одному на промысел) + папка с общими изображениями.

Пример информационной карточки промысла

Хантыйская резьба по кости и рогу

География: традиционные поселения ханты – с. Казым, п. Варьеган, г. Ханты-Мансийск.

Историческая справка: искусство резьбы по кости и рогу оленя известно у хантов с древности. Изделия использовались как амулеты, элементы костюма, украшения (гребни, накладки на ножны, фигурки).

Особенности: орнамент – геометрический, зооморфный (изображения оленя, лося, птиц). Используется олений рог, лосиная кость, иногда моржовая кость. Техника – ручная резьба, полировка.

Современное состояние: мастера-резчики работают в национальных поселках, проводятся фестивали ремесел («Югра – наследие»). Изделия представлены в музеях и сувенирных лавках.

Инструкция по работе с нейросетью Шедеврм 3.0:

Пошаговая инструкция для генерации изображений:

1. Перейдите на сайт <https://shdevrum.ai> (или откройте приложение).
2. В поле «Напишите запрос для изображения» введите промпт (запрос) на русском языке.
3. Пример для резьбы по кости: «хантыйская резная фигурка оленя из оленьего рога, детальная резьба, традиционный орнамент, этнический стиль, реалистичное фото».
4. Нажмите «Сгенерировать».
5. Дождитесь генерации (обычно 10–30 секунд).
6. Если результат не соответствует замыслу, уточните промпт (добавьте детали, укажите цвета, композицию).
7. Сохраните понравившиеся изображения (опубликовать - скачать).
8. Важно: не используйте изображения, содержащие лица реальных людей или чужие товарные знаки.

Примеры промптов для генерации изображений по промыслам

Промысел	Пример промпта
Хантыйская резьба по кости	«хантыйская резная фигурка оленя из оленьего рога, детальная резьба, традиционный орнамент, этнический стиль, реалистичное фото»
Мансийское ткачество	«мансийский тканый пояс, геометрический орнамент, красный, синий, белый цвета, крупный план, этнический стиль, фактура ткани»
Сургутская традиционная кукла (акань, нерым-ях)	«хантыйская традиционная тканевая кукла, яркое одеяние, белый фон, художественная фотография»
Обская роспись по дереву	«обская роспись по дереву, ягоды брусники и шишки, традиционные узоры, деревянная доска, крупный план, реализм»
Хантыйская вышивка бисером	«хантыйская вышивка бисером на сукне, олень, растительный орнамент, синий и красный бисер, крупно, яркие цвета»
Традиционная северная одежда	«хантыйская малица из оленьего меха, традиционный орнамент на вороте, национальная одежда, этнический стиль»

Инструкция по созданию интерактивной карты в Genially

Пошаговая инструкция:

1. Перейдите на сайт <https://genially.com/> и войдите в свой аккаунт (или зарегистрируйтесь по ссылке учителя).
2. Нажмите «Создать» → «Интерактивная карта» (или выберите пустой шаблон).
3. Вставьте карту ХМАО–Югры:
 - Добавьте изображение карты региона (можно скачать из общего доступа).
 - Либо используйте встроенную карту Genially (вкладка «Карты»).
4. Создайте интерактивные области (ломаные линии):
 - Выберите инструмент «Полилиния» (или «Фигура» → «Ломаная»).
 - Обведите границы районов проживания коренных народов или ареалы промыслов.
 - Для каждой области задайте всплывающее окно с названием и кратким описанием.
5. Добавьте точки (метки) в местах расположения конкретных центров промыслов:
 - Используйте инструмент «Маркер» (точка).
 - Разместите точки в населенных пунктах (например, г. Ханты-Мансийск – резьба по кости, с. Казым – ткачество).
6. Для каждой точки вставьте:
 - Название промысла;
 - Текстовое описание (история, особенности);
 - Сгенерированные в «Шедеврум» изображения;
 - Ссылку на источник (музей, статья).
7. Настройте внешний вид: цвета, иконки, анимацию появления.

8. Сохраните карту, скопируйте ссылку для публикации (настройте доступ «по ссылке»).
9. Совет: для удобства можно создать единую карту, куда каждая группа добавляет свой слой или свои маркеры (предварительно раздать ссылки на редактирование).

Карточки для организации рефлексии

Техники формирующего оценивания:

– «Одноминутное эссе»:

«Одноминутное эссе»
Фамилия Имя _____ Класс _____
Выберите и обведите номер одного вопроса, и напишите на него короткий ответ:
1. Полезно ли использовать искусственный интеллект для сохранения и популяризации культуры? Почему?
2. Что было самым сложным в работе с нейросетью и создании карты? Как вы справились?
Ответ:

«Две звезды – одно желание»:

Ссылка на форму: <https://forms.gle/xvjvrZQtPKJ3yepm7>

QR-код:

