

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«БОГРАДСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»
с. Боград

ПРИКАЗ

09.12.2024 года

№ 262

**«Об открытии Экспериментальной площадки
Томского государственного педагогического университета на базе МБОУ
«Боградская СОШ» по теме: «Применение технологий искусственного
интеллекта в медиаобразовании и артпедагогике».**

На основании рамочного договора о сотрудничестве между Томским государственным педагогическим университетом и МБОУ «Боградская СОШ»

Приказываю:

1. Утвердить состав рабочей группы по реализации договора о создании экспериментальной площадки.
(Приложение № 1)
2. Утвердить темы проектов в рамках экспериментальной площадки
(Приложение №2)
3. Контроль за исполнением приказа возложить на заместителя директора по УВР Князеву А.В.

Директор



Д.А. Краснов



Экспериментальная площадка

**Экспериментальная площадка на базе МБОУ «Боградская СОШ»:
«Применение технологий искусственного интеллекта в медиаобразовании и
артпедагогике», ТГПУ (г. Томск)**

ПЛАН РАБОТЫ:

1. Создание творческого коллектива учителей участников экспериментально-инновационной деятельности совместно с ТГПУ;
2. Определение и утверждение тематики проектной деятельности педагогов МБОУ «Боградская СОШ» и Лаборатории киберсоциализации и формирования цифровой образовательной среды Института развития педагогического образования ТГПУ;
3. Подготовить и провести установочный семинар по деятельности экспериментальной площадки;
4. Распределить обязанности и тематику рассмотрения и внедрения экспериментальной работы в МБОУ «Боградская СОШ»;
5. Организовать внутришкольное исследование по изучению технологий ИИ через погружение в творческое наследие В.И. Сурикова связанное с республикой Хакасия и с. Боград (Тадар тис);
6. Определить классные ученические коллективы из начального, среднего и старшего звена обучения (по 1 из параллели классов);
7. Организовать совместно с учителями русского языка и литературы написания сочинений по картинам В.И. Сурикова на внеурочных занятиях (такие картины как: «Покорение Сибири Ермаком», «Переход Суворова через Альпы», «Взятие снежного городка», «Боярыня Морозова», «Милосердный самаритянин»);
8. Провести экскурсию по школьной картинной галерее репродукций В. Сурикова обучающихся участвующих в эксперименте;

9. Оказать помощь сотрудникам ТГПУ в создании сайтов для работы под названиями: «Оживляя шедевры Василия Сурикова» и «Оживают сюжеты картин В. Сурикова»;
10. Создать условия для проведения эксперимента с использованием интерактивного аватара Василия Сурикова;
11. Составить отчет (срез) по итогам эксперимента по возрастным категориям (начальная школа, средняя и старшая).
12. Дополнительные темы для работы:
 - «Маршруты победы в селе Боград»;
 - «Герой Советского союза Сибиряков А.П.»;
 - «Школьная экологическая тропа имени Г.А. Горячкиной»

Рабочие группы:

Боградская СОШ	Лаборатория ТГПУ
1. Фатеев И.С. – учитель труда ВК; руководитель группы. Члены группы: 2. Князева А.В. – заместитель директора по УВР; 3. Бекасова З.В. – заместитель директора по ВР 4. Фатеева Е.А. – учитель русского языка и литературы ВК; 5. Медведева Ю.С. – учитель иностранного языка, советник директора; 6. Яровицкая Д.Е. - учитель иностранного языка, 7. Краснова Т.В. – учитель биологии; 8. Верхоланцева Е.Э. – учитель информатики; 9. Юрьев В.А. – лаборант кабинета информатики. 10. Марденская Л.В.- учитель труда.	Глухов Андрей Петрович Доцент кафедры социальных коммуникаций ФП НИ ТГУ, кандидат философских наук, доцент; Заведующий лабораторией киберсоциализации и формирования цифровой образовательной среды Института развития педагогического образования ТГПУ; Ведущий эксперт лаборатории инноваций в образовании Института образования НИУ ВШЭ. Патраков Михаил Сергеевич, аспирант НИ лаборатории КФЦОС ПИОП ТГПУ.



Проекты:

Проект совместной работы Лаборатории киберсоциализации и формирования цифровой образовательной среды ИРПО ТГПУ (г. Томск) и МБОУ «Боградская СОШ», Республика Хакасия.

Тема проекта: Внедрение технологий искусственного интеллекта в артпедагогику, медиаобразование и краеведение через изучение творчества русского художника В.И. Сурикова.

Цель проекта: Развитие образовательных компетенций школьников в области медиаобразования и краеведения с использованием технологий искусственного интеллекта (ИИ) через погружение в творчество художника В.И. Сурикова, связанного с Хакасией и селом Боградом.

Варианты совместных проектов:

1. Проект 1: «Оживляя шедевры: Цифровые аватары персонажей картин В.И. Сурикова»

Описание проекта: Проект предполагает создание *цифровых аватаров персонажей* картин В.И. Сурикова и самого художника с использованием технологий искусственного интеллекта (ИИ) и анимации. Эти аватары будут "оживлены" и интегрированы в образовательные программы СОШ с. Боград в рамках изучения творчества Сурикова, его исторического контекста и культурного значения для региона.

Цели проекта:

1. *Погружение школьников в искусство через интерактивные технологии* — создание цифровых аватаров позволит учащимся взаимодействовать с персонажами картин и художником, узнавая их истории в увлекательной форме.
2. *Углубление знаний о творчестве Сурикова* через мультимедийные образовательные ресурсы, которые включают оживших персонажей его произведений.

3. *Использование технологий ИИ* для создания диалогов с персонажами, которые могут объяснять исторический и культурный контекст картин.

Этапы реализации:

1. *Выбор ключевых картин В.И. Сурикова:* Учащиеся совместно с преподавателями и экспертами из Лаборатории киберсоциализации и ИИ выбирают картины, созданные Суриковым, связанные с Хакасией и Боградом, такие как «Степан Разин» и другие значимые работы.
2. *Создание цифровых аватаров:*
 - Персонажи картин (исторические фигуры, народные типажи и герои) и сам В.И. Суриков в виде цифровых аватаров с использованием ИИ и технологий анимации.
 - Аватары будут обладать искусственным интеллектом, позволяющим им взаимодействовать со школьниками, рассказывать истории создания картин и объяснять важные элементы.
3. *Интерактивные диалоги с аватарами:* Учащиеся смогут задавать вопросы цифровым персонажам о событиях и эпохе, которую они представляют, узнавать об их роли в картине и о том, как создавались шедевры. ИИ-движки для ответов будут настроены на подробное объяснение исторического контекста и символики картин.
4. *Интеграция в образовательный процесс:*
 - Разработка учебных заданий и квестов, где ученики будут работать с цифровыми аватарами, получая задания на основе взаимодействия с персонажами картин.
 - Виртуальные экскурсии с участием В.И. Сурикова как гида, который проведёт школьников через свою жизнь и творчество, описывая каждый этап создания картин.
5. *Платформа для проекта:* Цифровые аватары и интерактивные элементы будут интегрированы в онлайн-платформу, доступную для учеников и учителей СОШ с. Боград. Это может быть как веб-ресурс, так и приложение для планшетов или компьютеров, через которые учащиеся будут работать с ожившими персонажами.

Ожидаемые результаты:

- Погружение в историю через искусство: школьники смогут ощутить связь с прошлым через непосредственное взаимодействие с ожившими персонажами картин, что позволит глубже понять эпоху и творчество Василия Сурикова.

- Развитие навыков медиаобразования: Проект не только укрепит интерес к искусству и краеведению, но и научит школьников основам работы с ИИ и цифровыми технологиями в образовательных целях.
- Вовлекающее обучение: Интерактивный формат обучения через оживших персонажей сделает процесс изучения творчества Сурикова и истории Хакасии более увлекательным и доступным для школьников разных возрастов.

Этот проект добавит элемент игрофикации и интерактивности в процесс обучения, что поможет расширить знания о культурном наследии и сделать образовательный процесс более динамичным и цифровым.

2. Проект 2. «Краеведение через ИИ: Творчество Сурикова и искусственный интеллект в медиаобразовании»

Описание:

Цель проекта — интеграция технологий ИИ в медиаобразование и краеведение через создание документального фильма о пребывании В.И. Сурикова в Хакасии, используя ИИ для обработки видео, создания анимаций и анализа исторических данных. Этот проект будет направлен на развитие навыков создания мультимедийного контента среди школьников, обучение их работе с ИИ в медиаиндустрии.

Этапы реализации:

- Изучение исторического материала: Учащиеся вместе с преподавателями и экспертами изучают творчество Сурикова, архивы, документы и исторические источники о его путешествии в Хакасию.
- Создание сценария фильма: На основе собранного материала разрабатывается сценарий документального фильма, который включает ключевые эпизоды пребывания художника в селе Татарская Тесь (Боград).
- Использование ИИ в создании фильма: Применение технологий искусственного интеллекта для создания анимации, синтеза голоса для закадрового текста, автоматической обработки видео и создания инфографики.
- Монтаж и выпуск фильма: Учащиеся под руководством экспертов лаборатории создают финальную версию фильма и размещают его в онлайн-пространстве.

Результат: Документальный фильм с элементами ИИ, который станет частью образовательного процесса по краеведению и медиаобразованию, доступный для школьников и более широкой аудитории.

3. Проект 3. «Интерактивная карта путешествий Сурикова в Хакасию с элементами краеведения и ИИ»

Описание: Создание интерактивной карты, на которой школьники смогут исследовать маршруты, по которым путешествовал В.И. Суриков в Хакасии, а также знакомиться с культурно-историческими объектами региона через технологии ИИ.

Этапы реализации:

- Исследование маршрута Сурикова: Школьники и преподаватели проводят историческое исследование, определяют маршруты художника, изучают локации, где он работал над картинами.
- Разработка интерактивной карты: Лаборатория киберсоциализации и ИИ помогает в создании карты, где каждый пункт маршрута сопровождается историческими данными и цифровыми артефактами.
- Интеграция ИИ для анализа данных: Применение ИИ для анализа исторических артефактов, прогнозирования изменений в ландшафте или культурных объектах Хакасии с XIX века до наших дней.
- Краеведческая игра для учащихся (квест): На основе карты создаётся образовательная игра, где школьники выполняют задания, связанные с историей и культурой региона.

Результат: Интерактивная карта, доступная в онлайн-формате и с использованием мобильных приложений, позволяющая школьникам и жителям Хакасии глубже погрузиться в историю края через творчество Сурикова.

1. Проект 4. «Искусственный интеллект и виртуальная галерея В.И. Сурикова»

Описание: Проект направлен на создание виртуальной галереи творчества В.И. Сурикова, связанного с Хакасией, с использованием технологий искусственного интеллекта и дополненной реальности (AR). Учащиеся школы будут работать над исследованием творчества художника, в частности его работ, созданных во время его пребывания в Хакасии, и с помощью ИИ создавать интерактивные медиа-объекты для изучения художественных произведений.

Этапы реализации:

- Исследование творчества В.И. Сурикова: Учащиеся собирают информацию о художнике, его жизни и творчестве в Хакасии, изучают исторический и культурный контекст.
- Разработка контента: В сотрудничестве с лабораторией студенты создают 3D-модели картин, которые Суриков написал в Хакасии, и интегрируют их в виртуальную галерею.
- Использование ИИ для анализа картин: Применение алгоритмов ИИ для анализа стиля художника, распознавания элементов композиций, обсуждение значимости деталей на картинах.

- Виртуальная экскурсия: Создание виртуальной экскурсии по галерее с использованием дополненной реальности (AR), где учащиеся смогут взаимодействовать с картинами через планшеты или смартфоны.

Результат: Виртуальная галерея, доступная для школьников и жителей Хакасии, представляющая работы Сурикова в интерактивном формате с элементами дополненной реальности и анализа с помощью ИИ.

Ожидаемые результаты всех проектов:

- Развитие навыков работы с технологиями ИИ среди школьников.
- Укрепление связи между творчеством В.И. Сурикова и культурным наследием Хакасии.
- Повышение интереса к краеведению, медиаобразованию и арт-педагогике.
- Создание новых образовательных материалов, которые могут быть интегрированы в учебные программы региона и за его пределами.

Каждый проект предполагает тесное сотрудничество между Лабораторией киберсоциализации и формирования цифровой образовательной среды ИРПО ТГПУ (г. Томск) и МБОУ «Боградская СОШ», Республика Хакасия, что позволит реализовать передовые подходы в образовании и популяризации культурного наследия Хакасии через цифровые технологии.