

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОГО ОКРУГА»

Методическая разработка мероприятия
«Образовательный хаб «Традиции в цифре»»

Эстетический отдел
Спортивно-технический отдел



Разработал
методист Елфимова Наталья Анатольевна,
педагог-организатор
Кирилович Виктория Игоревна,
рекомендовано педагогам, методистам,
педагогам-организаторам
дополнительного образования

Курск – 2025

Форма проведения: Образовательный хаб

Тема: «Традиции в цифре»

Возрастная группа: педагоги дополнительного образования, педагоги-организаторы, методисты.

Продолжительность: 90-120 минут.

Цель:

Повышение профессиональной компетентности педагогов в области интеграции цифровых технологий (нейросети, 3D-моделирование, звукозапись, робототехника) для актуализации и творческой интерпретации культурного наследия и традиций.

Задачи:

- **Образовательные:** познакомить участников с практическими инструментами (Suno, BandLab/GarageBand, 3D-ручки, Kaiber/Pika, программируемые роботы) и алгоритмами их применения в педагогической деятельности.
- **Развивающие:** развить навыки проектного мышления, критического анализа и командной работы на стыке гуманитарной и технической сфер.
- **Воспитательные:** сформировать ценностное отношение к культурному наследию как к живому ресурсу для современного творчества.

Ключевые понятия:

Образовательный хаб, цифровизация культуры, нейросеть, звуковая инсталляция, 3D-моделирование, соляренный символ, рефлексия.

Оборудование и реквизит:

- **Общее:** ноутбуки/ПК с выходом в интернет, проектор, экран, колонки, микрофоны, смартфоны/планшеты участников.
- **Площадка 1:** Доступ к нейросети Suno.ai
- **Площадка 2:** Аудиоинтерфейс, студийный микрофон, наушники, доступ к DAW (BandLab или GarageBand).
- **Площадка 3:** 3D-ручки, пластик (желтый, золотой, оранжевый), трафареты с соляренными символами, доступ к нейросетям для анимации (Kaiber, Pika).
- **Площадка 4:** Программируемый робот (Lego Mindstorms/Spike, Arduino), ватман, маркеры, стикеры трех цветов.

Планируемые результаты:

- **Личностные:** развитие мотивации к экспериментированию и преодолению стереотипов о несовместимости традиций и технологий.
- **Метапредметные:** формирование навыков работы с цифровыми инструментами, проектной деятельности, командной коммуникации и критического мышления.
- **Предметные:** получение практического опыта по созданию цифрового контента на основе культурных кодов с помощью нейросетей, 3D-моделирования и звукоинженерии.

Ход мероприятия

(На экране заставка)

Ведущие выходят в центр

Ведущий 1: Здравствуйте. Мы рады приветствовать вас в нашем образовательном хабе, который называется «Традиции в цифре».

Ведущий 2: Знаете, у традиций есть своя ДНК — свой уникальный код, который передаётся из поколения в поколение. Рисунок на прялке, узор на сарафане, мелодия народной песни — это всё часть большого кода нашей культуры.

Ведущий 1: А что такое цифровая эпоха? Это тоже код. Двоичный, состоящий из нулей и единиц. И сегодня эти два кода встречаются. Мы не будем выбирать между ними. Мы заставим их говорить на одном языке.

Ведущий 2: И этот мост — это мы с вами! Наша задача — не просто сохранить прошлое, а оживить его, дать ему новый голос. Здесь и сегодня мы будем не просто учиться. Мы будем творить, соединять несоединимое и создавать будущее, у которого есть душа!

Ведущий 1: Готовы отправиться в это приключение? Тогда начинаем! Наш хаб — открыт!

Ведущий 2: Тогда я предлагаю пригласить еще одного ведущего из мира цифр.

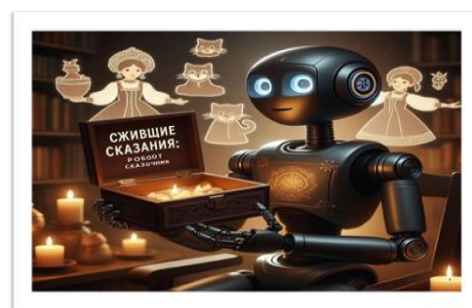
(На экране цифровой ведущий)

Цифровой ведущий Здравствуйте. Я рада всех приветствовать, дорогие друзья. Сегодня вы станете настоящими творцами — теми, кто сможет оживить историю с помощью современных технологий. Вам предстоит создать цифровую копию народного напева, запрограммировать робота-сказочника, оживить картинки и оцифровать устное творчество, создав музыкальный трек! Внимание на экран...

(на экране план-схема образовательных площадок, где состоятся мастер-классы)



ПЛОЩАДКА 2: Вокал — "Хор-призрак: создаем многоголосие"



ПЛОЩАДКА 4: Робототехника — «Твой ход, робот!»



ПЛОЩАДКА 1: «Создаем трек»



ПЛОЩАДКА 3: 3D-ручка — "Оживший артефакт"

(Презентация образовательных площадок)

Площадка 1

Мастер-класс: «Создаем трек»

Цель: Создать уникальный музыкальный трек для физкультминутки с помощью нейросети Suno, основанный на заготовленном тексте.

Задачи:

Познакомить участников с основами работы нейросети для генерации музыки.

Создать и визуализировать текст для будущей песни.

Сгенерировать и обработать готовый трек.

Оборудование и материалы:

Техника: Ноутбук/ПК с выходом в интернет, колонки или проектор для озвучивания трека.

Программное обеспечение: Доступ к нейросети Suno.ai (через браузер).

Примеры: 1-2 заранее созданных в Suno трека для демонстрации возможностей (например, веселый и энергичный).

Структура и ход мастер-класса:

Вступление: Сегодня мы не будем искать музыку для разминки. Мы её создадим. С нуля. С помощью нейросети. Вы напишете слова — искусственный интеллект сочинит мелодию. В конце мастер-класса у вас будет уникальный трек, который идеально подходит именно вашим детям. Начинаем наш музыкальный эксперимент!»

1 Сочиняем текст для физкульт-минутки, который станет основой трека. Текст должен описывать движения в ритмичной форме.

Пример текста для Suno:

Раз-два-три, потянись выше!

Руки к солнцу, улыбнись шире!

Приседай! Прыгай! Хлопай в ладоши!

Физкультминутка – это так хорошо!

2.Создаём трек в Suno

Демонстрация: Покажите интерфейс Suno на проекторе. Вставьте придуманный текст.

Ключевой шаг: В поле «Style of Music» вместе с педагогами подберите описание. Это самый творческий этап!

Варианты запросов:

upbeat children's pop, energetic, happy, kids choir (Веселый детский поп, энергичный, с детским хором)

electronic dance music for kids, catchy melody, 120 bpm (Электронная танцевальная музыка для детей, запоминающаяся мелодия)

funky disco, playful, groovy, positive vibes (Фанковый диско, игривый, позитивный)

Генерация:

Запускаем генерацию и вместе ждём результат.

3.Испытание и рефлексия

Включаем готовый трек и проводим под него физкультминутку.

Обсуждаем: Удобно ли заниматься? Что понравилось в музыке?

При необходимости генерируем улучшенную версию.

Итог: У каждого участника остаётся готовый трек, который можно использовать на занятиях. Дети видят, как просто technology может служить творчеству и здоровью.

Площадка 2

Мастер-класс: «Хор призрак: создаем многоголосие»

Цель: Создать цифровую звуковую инсталляцию — канон на основе народной попевки, используя многодорожечную запись и аудио-обработку.

Задачи:

Познакомить участников с звукозаписью

Сгенерировать готовый трек.

Оборудование и ПО:

Студийное: Компьютер, аудиоинтерфейс, качественный микрофон, наушники.

Программное обеспечение: Цифровая аудиостанция (DAW). Идеально подходит BandLab (бесплатный, онлайн) или GarageBand (для Apple).

Реквизит: Текст попевки на экране или распечатанный.

Структура и ход мастер-класса:

Вступление: Скажите, вы когда-нибудь задумывались, как всего один голос может превратиться в мощный, многоголосый хор? Сегодня мы не просто споем — мы будем заниматься цифровой магией, которая называется многодорожечной записью.

Наш проект — "Хор-призрак". Почему "призрак"? Потому что мы создадим хоровое звучание, которого в реальности не было. Мы будем записывать ваши голоса по одному, а

затем, с помощью специальной программы, сдвигать их во времени, накладывать друг на друга и обрабатывать эффектами, чтобы создать ощущение пространства, эха и тайны. Мы возьмем простую народную попевку и с помощью технологий превратим ее в сложную, объемную звуковую инсталляцию — канон, где ваши собственные голоса будут вступать, словно отголоски из прошлого. В итоге вы получите на память не просто запись, а целое аудиополотно, сотканное из ваших голосов. Давайте начнем творить магию!»

1. Введение

Знакомство с концепцией «хора-призрака». Обсуждаем, как технологии могут преобразить звучание голоса. Разучиваем народную попевку:

"Скок-скок-поскок, молодой дроздок! По водичку пошел, молодичку нашел. Молодиченька, невеличенька, сама с вершок, голова с горшок!"

2. Запись

Каждый участник по очереди подходит к микрофону и поёт попевку.

В программе (GarageBand/BandLab) каждый голос записывается на отдельную дорожку.

Создание канона

Располагаем все дорожки со смещением в 2-4 такта друг от друга.

Добавляем эффекты на все треки:

Reverb (эхо) — создаёт ощущение большого пространства

Delay — добавляет эффект повтора

Для 1-2 дорожек используем Pitch Shifter для "потустороннего" звучания.

Премьера и обсуждение

3. Слушаем готовую композицию.

Обсуждаем: какие эмоции вызывает? Как изменилось восприятие простой попевки после обработки?

Итог: Участники получают готовый аудиофайл с цифровым каноном, где их голоса превращаются в загадочный "хор-призрак".

Площадка 3

Мастер-класс «3D ручка – оживший артефакт»

Цель: Создать древний славянский оберег-солнце (солярный символ) с помощью 3D-ручки и оживить его с помощью нейросети.

Задачи:

Изучить символику славянских оберегов-солнц.

Освоить базовые приёмы работы с 3D-ручкой.

Научиться "оживлять" объекты с помощью нейросетей.

Создать собственный "оживший артефакт" — символ связи традиций и технологий.

Материалы:

3D-ручки и пластик (желтый, золотой, оранжевый)

Трафареты с солярными символами

Смартфоны/планшеты для фото и работы с нейросетями

Структура и ход мастер-класса:

Вступление: Скажите, часто ли вам приходилось в руках держать ожившую легенду? Сегодня у каждого из вас будет такой шанс. Мы запускаем уникальный производственный цикл: от идеи — к 3D-модели, и от неё — к анимированному чуду.

Наша цель — создать не просто поделку, а "оживший артефакт". Сначала мы с вами изучим язык древних символов — солярные знаки, что несли свет и защиту. Затем, с помощью 3D-ручки, мы материализуем их в пластике. А после — самый волшебный этап: с помощью нейросети мы заставим наше солнце сиять и парить в воздухе.

В итоге вы унесете с собой не только физический оберег, но и цифровое солнце. Погружаемся в творчество!»

1. Введение

Знакомство с солярными символами

Показ эскизов оберегов-солнц

2. Лепка

Инструктаж по технике безопасности

Освоение базовых приемов: плоское рисование, соединение элементов

Создание оберега по шаблону или собственному эскизу

Особенности: круговые узоры, лучи, традиционные орнаменты

Используем желтый/золотой пластик

3 Оживление

Фотографируем оберег

Загружаем в нейросеть (Kaiber/Pika) с запросом:

"солнечный оберег светится золотым светом, вращается в воздухе, магия"

4. Показ

Смотрим анимированные обереги

Обсуждаем сочетание традиций и технологий

Результат:

Участники забирают физический оберег и видео с его анимацией.

Площадка 4

Мастер-класс «Твой ход, робот!»

Формат: интерактивная рефлексия с элементами игры

Цель: Сформировать критическое и осмысленное отношение к процессу цифровизации культурного наследия и традиций через игровую рефлекссию.

Задачи:

Выявить ключевые дилеммы и "болевые точки" на стыке цифрового и традиционного.

Стимулировать участников к аргументированной защите своей позиции.

Создать условия для личной рефлексии и формирования собственной стратегии взаимодействия с цифровыми традициями.

Оборудование:

Программируемый робот (например, на базе Lego Mindstorms/Spike, Arduino).

Ноутбук/планшет для управления роботом.

Колонки для звукового сопровождения.

Стикерсы, маркеры, большой лист ватмана для "Карты выбора".

Структура и ход мастер-класса:

1. Запуск игры

Действия ведущего:

Знакомит аудиторию с концепцией.

Запускает робота, который занимает позицию в центре площадки.

Текст ведущего:

"Мы находимся на интеллектуальном перекрестке. С одной стороны — бесконечные возможности цифры, с другой — теплота и аутентичность традиций. Сегодня наш робот-модератор поможет нам исследовать этот пограничный ландшафт. Каждая его остановка — не просто точка на карте, а повод для честного разговора с самим собой. Готовы к диалогу?"

Тогда — твой ход, робот!"

2. Игровые раунды

Раунд 1 | Ход робота: «ШАХ традиции!»

Действие робота: Останавливается, издает звуковой сигнал.

Вопрос: «Ваш ход: что важнее сохранить — душу традиций или его цифровую бессмертную копию?»

Варианты ответа-хода:

- А) Душу. Без «теплоты» аналога традиция умирает.
- В) Копию. Цифра дает шанс на вторую жизнь.
- С) Ничего. Традиция жива, пока её проживают, а не хранят.

Формат: Участники пишут свой выбор на стикерах и крепят на «Карту выбора» (большой лист с соответствующими секторами). Это наглядная визуализация коллективного выбора.

Раунд 2 | Ход робота: «ПАТ доступности»

Действие робота: Перемещается, делает следующую остановку, издает звуковой сигнал.

Вопрос: «Ваш ход: «В чем преимущество цифровизации в сохранении традиций?»»

Варианты ответа-хода:

- А) Традиции в новом формате, интерактивное погружение
- В) Создание цифрового архива
- С) Доступ к культурному наследию из любой точки мира, снимается языковой барьер, привлекается молодежь

Формат: Участники пишут свой выбор на стикерах и крепят на «Карту выбора» (большой лист с соответствующими секторами). Это наглядная визуализация коллективного выбора.

Раунд 3 | Ход робота: «МАТ аналогу?»

Действие робота: Финальная остановка

Вопрос: «Ваш ход: что вы лично готовы безвозвратно отдать цифре ради сохранения традиций?»»

Варианты ответа-хода:

- А) Тактильность («теряется живое ощущение»).
- В) Уникальность («всё становится одинаковым»).
- С) Ничего. Цифра — лишь зеркало, а не замена.

Формат: Участники пишут свой выбор на стикерах и крепят на «Карту выбора» (большой лист с соответствующими секторами). Это наглядная визуализация коллективного выбора.

3. Финал игры

Действия ведущего:

Подводит итоги, обращает внимание на заполненную "Карту выбора".

Благодарит участников за активность.

Текст ведущего:

"Игра окончена, но рефлексия продолжается. Сегодня робот сделал три хода, а вы — три выбора. Помните: цифровизация не происходит с нами — её делаем мы. Каким будет ваш следующий ход? Мы не переносим прошлое в будущее, а переосмысливаем его с помощью инструментов настоящего!"

Рефлексивный результат: Участники не только знакомятся с проблематикой, но и совершают личный этический выбор, что способствует более глубокому усвоению темы.

Заключительная часть (10 минут)

- **Сбор всех участников в общем зале.**
- **Краткие презентации результатов от каждой площадки (по 1-2 минуты):** демонстрация лучшего трека, проигрывание фрагмента канона, показ самого эффектного «ожившего артефакта», итоги рефлексии.
- **Заключительное слово ведущих:** Обобщение полученного опыта, акцентирование мысли о том, что технологии — это инструмент для творческого переосмысления традиций, а не их замены.
- **Ответы на вопросы.**

Список литературы к образовательному хабу «Традиции в цифре»

1. Методические и практические пособия (по цифровым инструментам)

1. Горвиц Ю. М., Чайнова Л. Д. Современные информационные технологии в образовании. — М.: ИНФРА-М, 2020. — (Практическое руководство по интеграции ИТ в педагогический процесс).

2. **Роберт И. В.** Теория и методика информатизации образования. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020. — (Фундаментальный труд о педагогических аспектах использования цифровых технологий).
 3. **Патаракин Е. Д.** Учебная деятельность в сетевых сообществах и вики-средах. — М.: Национальный открытый университет «Интуит», 2016. — (Практики коллективного сетевого творчества).
 4. **Официальные сайты и справки используемых платформ:**
 - [Suno.ai](#) Documentation
 - BandLab for Education: Teacher's Guide
 - GarageBand User Guide for Mac
 - Kaiber AI Documentation
- 2. Культурология и цифровизация культурного наследия**
5. **Лидов А. М.** Иеротопия. Пространственные иконы и образы-парадигмы в византийской культуре. — М.: Феория, 2020. — (Помогает понять, как создаются сакральные пространства и образы, что актуально для проекта «Оживший артефакт»).
 6. **Манифест «Новая культура»** / Под ред. А. А. Пучкова, М. В. Косова. — СПб.: РГПУ им. А.И. Герцена, 2019. — (Сборник статей о трансформации культуры в цифровую эпоху).
 7. **Флиер А. Я.** Культурология для культурологов. — М.: Согласие, 2021. — (Дает методологическую базу для осмысления традиции и инновации).
- 3. Народная культура и традиции (источники и осмысление)**
8. **Байбурин А. К.** Ритуал в традиционной культуре. — СПб.: Наука, 2021. — (Структурно-семиотическое исследование ритуалов, помогает понять «код» традиции).
 9. **Жиганова Л. С.** Народная музыкальная культура: Учебное пособие. — М.: Владос, 2018. — (Содержит нотные примеры и анализ народных попевок, подобных использованной в мастер-классе).
 10. **Рыбаков Б. А.** Язычество древних славян. — М.: Академический проект, 2021. — (Классический труд, подробно описывающий солярную символику и обереги).
- 4. Педагогика и методика дополнительного образования**
11. **Панфилова А. П.** Инновационные педагогические технологии: Игровые технологии. — М.: Академия, 2020. — (Содержит методики проведения интерактивных сессий и рефлексий, подобных «Твой ход, робот!»).
- 5. Электронные ресурсы (актуальные статьи и кейсы)**
12. «**Цифровой фольклор: как технологии меняют народную культуру**» — статья на портале «Культура.РФ».
 13. «**Цифровой поворот в гуманитарных науках**» — сборник статей на платформе «ПостНаука».