

Нейросеть «Шедеврум» на уроках труда

Номинация: общее образование

Материал подготовила Васильева Татьяна Станиславовна, учитель
труда ГБОУ СОШ №531





Почему выбрали Шедеврум?

Доступность

Бесплатный доступ, не требует установки ПО. Идеален для школьного оборудования. На момент представления для генерации требуется регистрация или установка приложения.

Простота

Интуитивный интерфейс. Учащиеся **12–15** лет осваивают быстро без длительного обучения.

Качество

Высокая генерация на русском языке с учетом описаний объектов и стилей.

Безопасность

Встроенные фильтры защиты контента соответствуют возрастным и этическим нормам.

*Ты графический дизайнер. Разработай маскота школы в оранжевых, жёлтых, зелёных и голубых оттенках, используй квадратные формы. Персонаж - мальчик, должен быть позитивным, открытым, технологичным, творческим, спортивным. Фон белый, в стиле флэт лэй

Творческое задание: создание маскота бренда

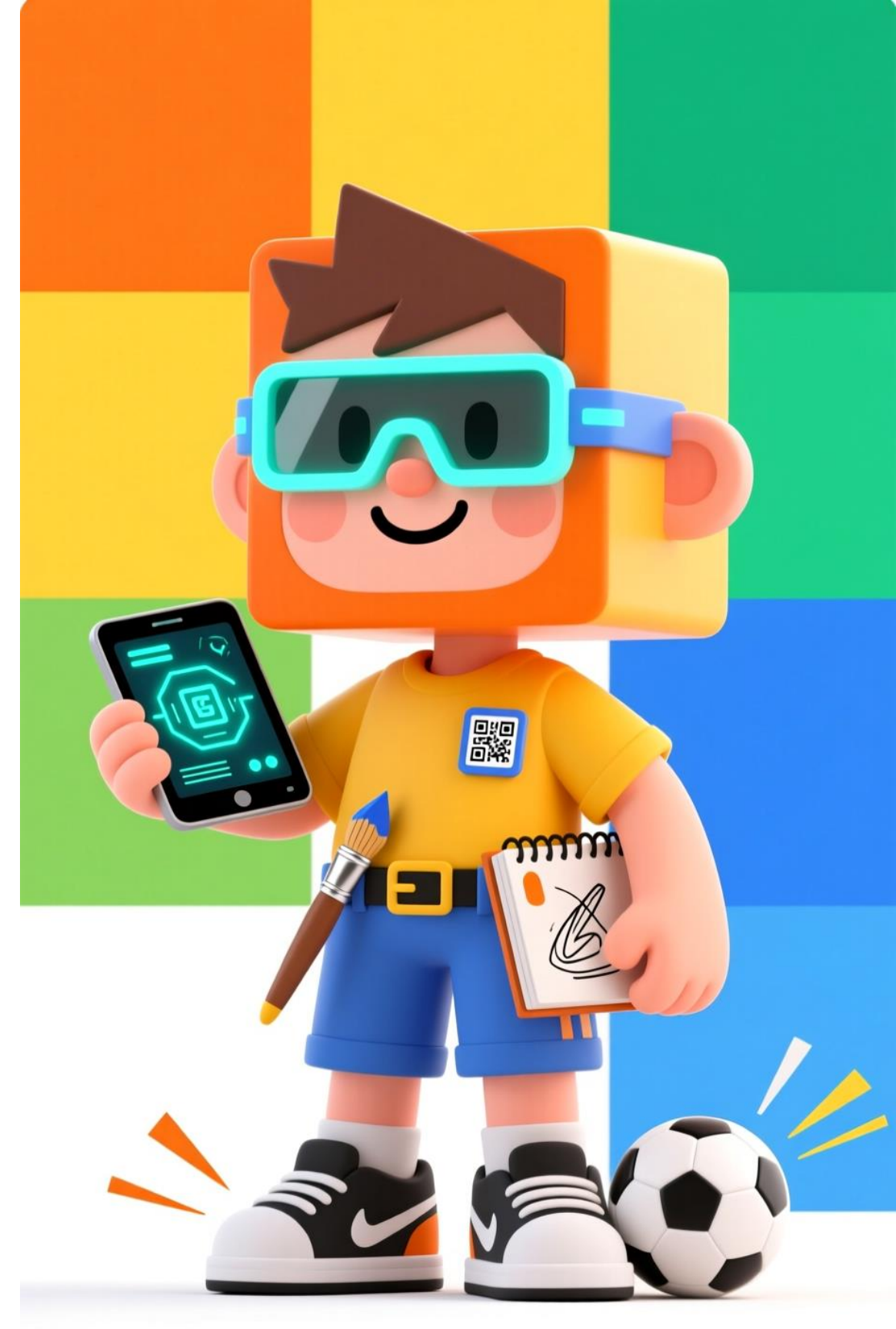
Образец задания

Учащимся предлагается разработать талисман для собственного бренда или проекта.

Практический результат

Созданный маскот становится основой для технического чертежа, векторной работы или элемента упаковки бренда.

*Ты графический дизайнер. Разработай маскота школы в оранжевых, жёлтых, зелёных и голубых оттенках, используй квадратные формы. Персонаж - мальчик, должен быть позитивным, открытым, технологичным, творческим, спортивным. Фон белый, в стиле флэт лэй



Подготовительный этап: техническое задание

1

Характер маскота

Определить личность: дружелюбный, дерзкий, мудрый, таинственный — в зависимости от идеи бренда.

Поставить задачу, но описывать бренд

Определить продукт, целевую аудиторию, уникальность.

2

Внешние признаки

Описать цвет, форму, элементы одежды, аксессуары, уникальные черты.

Внешние признаки

Описать цвет (возможно, сразу указать код), формы, линии бренда, формат, фон.

3

Стилистика

Выбрать направление: мультяшный, реалистичный, пиксель-арт, минимализм.

Стилистика

Выбрать направление: мультяшный, реалистичный, пиксель-арт, минимализм.

4

Символизм

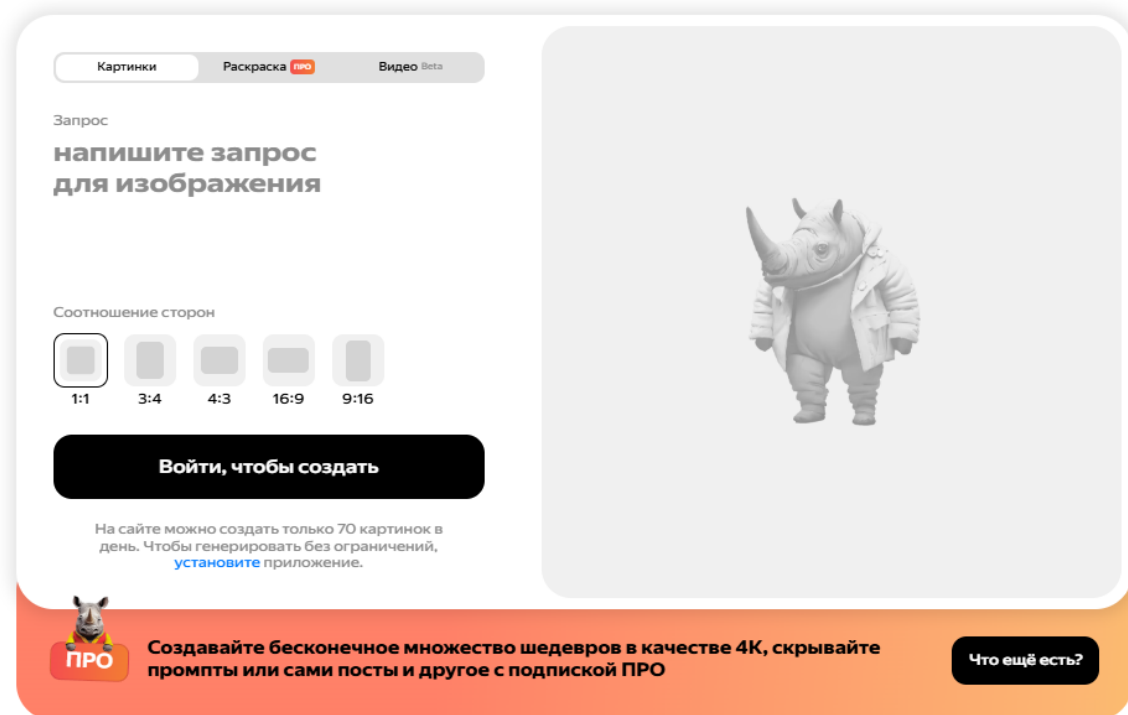
Связать маскота с брендом (например, сова — мудрость для научного клуба).

Символизм

Связать маскота с брендом (например, сова — мудрость для научного клуба).

Создавайте шедевры с нейросетью Яндекса

Нейросеть YandexART бесплатно сгенерирует картинку и видео онлайн.



Работа с Шедеврумом: основные приемы

01 Инструктаж учителя

Демонстрация процесса: как составить промт, корректировать параметры стиля и детализации.

02 Генерация вариантов

Учащиеся создают **3–5** версий маскота, экспериментируя с описаниями и параметрами.

03 Анализ результатов

Мини-презентация и обсуждение: какой вариант лучше передает идею, что улучшить.

04 Выбор финального варианта

Лучший вариант становится основой для перевода в технический чертеж или другую графическую работу.

От визуализации к практике

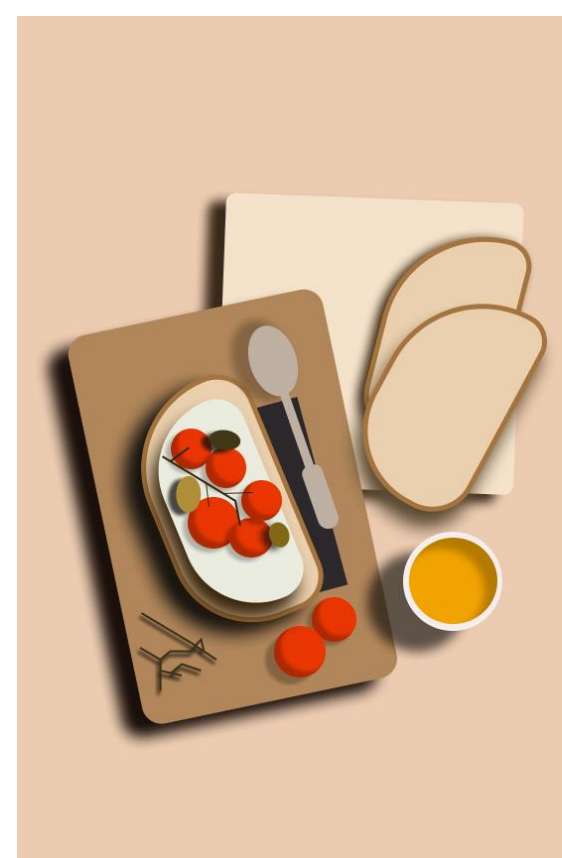
Этап переноса

Учащиеся анализируют пропорции, контуры и элементы сгенерированного изображения. Затем воспроизводят их в компьютерном черчении, соблюдая техническую точность.

Развитие навыков

Этот процесс учит видеть геометрию, структуру объекта. Дети развивают композиционное мышление и точность.

*Работы выполнены учениками 9 классов в графическом редакторе по референсам, которые можно создавать при помощи нейросетей под необходимый запрос.



Результаты: мотивация и инновация

Повышение мотивации
Быстрый результат вдохновляет.
Дети видят свои идеи реализованными.



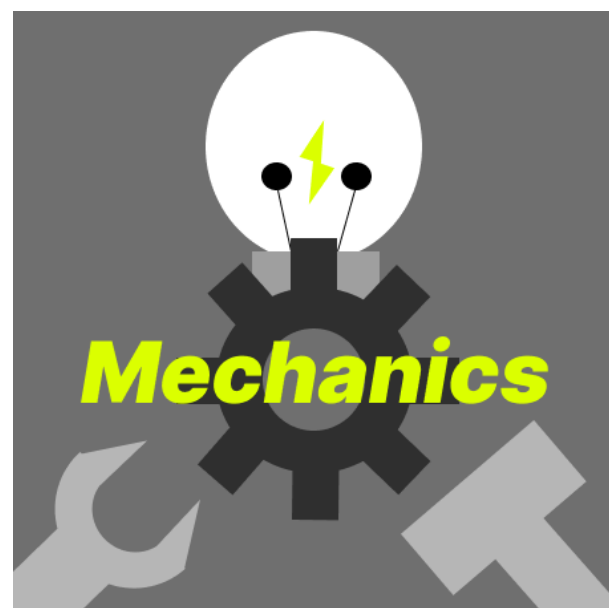
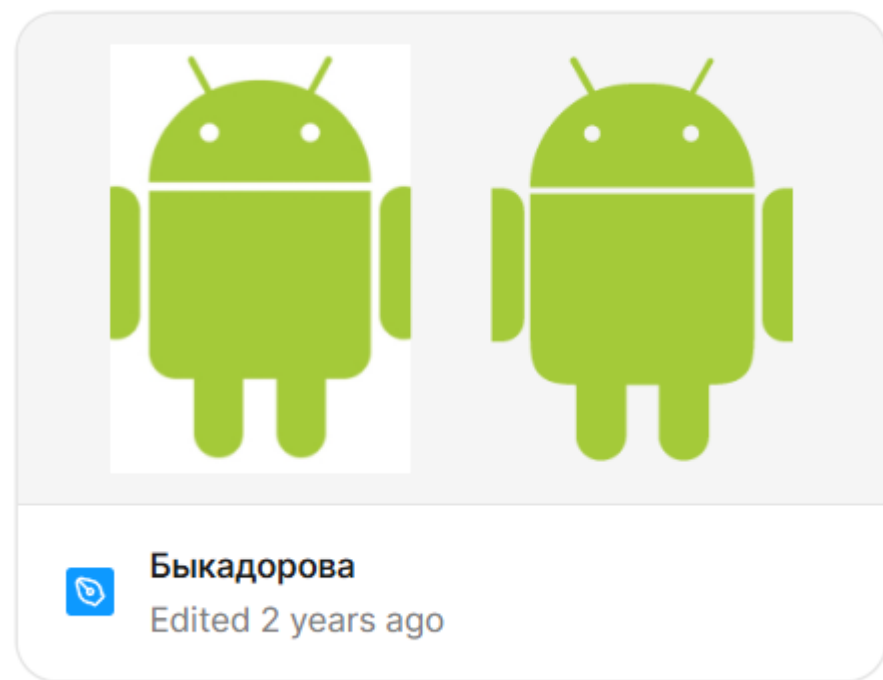
Проектное мышление
От идеи к визуализации
к документации — полный цикл
инновационного развития.

Инклюзивность
Учащиеся с ОВЗ и низкой
мотивацией могут участвовать
наравне со всеми.



Цифровые компетенции
Работа с ИИ становится частью
современного технического
образования.

*Работы выполнены учениками 6 классов для занятия по теме «Векторная графика». Разработаны маски бренда.



Практическая значимость методики

Доступность внедрения

Не требует лицензий, сложного оборудования или дополнительных затрат. Подходит любой школе с интернетом.

Универсальность

Применима в модулях «Дизайн», «Проектирование», «Основы предпринимательства», «Векторная графика» предмета «Труд».

Интерактивность

Генерация в режиме реального времени вызывает эмоциональный отклик и делает процесс увлекательным.



Рекомендации для педагогов

1 Начните с простого

Используйте Шедеврум для генерации идей, а не как конечный продукт. Это подготовка к настоящей работе.

2 Сделайте акцент на ТЗ

Обучайте формулировать четкие описания. Это развивает техническое и критическое мышление.

3 Связывайте этапы

Генерация — лишь первый шаг. Переводите результаты в чертеж, модель, упаковку, бренд.

4 Обсуждайте этику ИИ

Затрагивайте авторство, ответственность, ограничения нейросетей в доступной форме.

*Сделай изображение обсуждающих что-то учителей в учительской, они добрые и смеются. Используй тёплые тона

Путь в будущее образования

Использование Шедеврума — это не просто технологическое обновление, а качественный переход от пассивного восприятия к активному проектированию. Учащиеся научаются мыслить как дизайнеры, конструкторы и предприниматели.

