

**Молодежная общественная организация «Свердловский областной
студенческий отряд» Областной студенческий педагогический отряд
«Пламенный»**

УТВЕРЖДАЮ»
Директор МАУ «ЗОЛ «Колосок»
_____ Ю.А. Гобец

«Нейро-Эфир. Техно-реалити»

Программа летней лагерной смены

Разработали:

Тимербаев Юлиан Станиславович,

и Миндияров Денис Альбертович,

Методисты СПО «Форсаж»

Екатеринбург, 2026

Содержание

Содержание	2
Паспорт программы	3
1.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	5
1.1 Актуальность	5
1.2 Новизна программы	5
1.3 Адресат	6
2.Целевой блок.....	6
2.1 Ожидаемые результаты	6
3. Механизм реализации программы.....	8
3.1 Модель реализации программы.....	8
3.2 Краткое описание этапов, логики достижения цели	13
4. Этапы и краткое описание каждого этапа	14
6.Необходимые условия для реализации программы.....	16
6. Содержание игровой модели	18
6.1 Краткое содержание	18
6.2 Легенда смены	19
6.3 Тематический словарь	20
6.4 Экономическая модель	20
6.5 Система стимулирования	22
7. Оценка результативности программы.....	26
Приложение №1	28
Приложение №2.....	29
Приложение №3.....	35

Паспорт программы

Полное название пед.модели	«Нейро-Эфир. Техно-реалити»
Адресат деятельности	Дети и подростки от 6 до 17 лет
Сроки проведения	29.07.2026 – 11.08.2026
Цель педагогической модели	Способствовать формированию базовых знаний об искусственном интеллекте у детей посредством практического применения нейросетей в творческой деятельности
Задачи	1. Расширить кругозор детей и подростков посредством знакомства с различными типами нейросетей. 2. Посодействовать развитию креативного мышления у детей и подростков посредством участия в сюжетно-ролевой игре 3. Сформировать навыки грамотного использования искусственного интеллекта посредством выполнения игровой цели 4. Применить полученные знания путем изготовления готового продукта смены
Краткое содержание педагогической модели	Смена построена как реалити-шоу «Нейро-Эфир», где дети осваивают нейросети и создают творческие проекты (скетчи, анимацию, комиксы, музыку, короткометражные фильмы). Ключевые элементы: «Родительский эфир», рейтинг «Мастер нейро-творчества», игровая валюта «Цифрики». Программа включает тематические дни, дни единых действий и ключевые мероприятия
Новизна программы	• Искусственный интеллект как творческий партнёр. Нейросети впервые представлены как соавтор, помогающий воплощать идеи - от анимации до фильмов. • Сюжетно-ролевая модель «Нейро-Эфир». Смена построена как реалити-шоу, где дети актёры и режиссёры, а вожатые - наставники. • Двухуровневая система стимулирования. Индивидуальный чек-лист «Мои достижения» и коллективная «Камера счастливых кадров» подкрепляются игровой валютой «Цифрики».
Ожидаемые результаты	Для детей: • научатся грамотно формулировать запросы для нейросетей;

	● критически оценивать и корректировать полученные результаты; ● приобретут навыки информационной грамотности, критического мышления и безопасной работы с цифровыми технологиями. Для педагогов: ● освоят методику проведения занятий с использованием ИИ-инструментов в разновозрастных группах; ● пополнят методическую копилку сценариями мероприятий, чек-листами промптов и инструкциями по работе с бесплатными нейросетями; ● получают опыт организации «Родительского эфира» как формата взаимодействия с семьёй. Для родителей: • Организация полноценного досуга с учетом интересов, половозрастных особенностей детей; • Возможность ребенку проявить свои личные качества, а также получить новые знания и навыки в ходе реализации программы; Для общества: ● Создание банка методических материалов по использованию бесплатных нейросетей в детском творчестве; ● Тиражирование в других детских лагерях Свердловской области и за её пределами;
ФИО автора программы	Методисты СПО «Форсаж»: Тимербаев Юлиан Станиславович, Миндияров Денис Альбертович

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1 Актуальность

Современные дети живут в эпоху стремительного развития цифровых технологий, где искусственный интеллект (ИИ) перестал быть фантастикой и стал частью повседневной реальности. Согласно Указу Президента РФ от 10.10.2019 № 490 «О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации», внедрение технологий ИИ в различные сферы жизни, включая образование, является приоритетным направлением государственной политики.

Однако, взаимодействие детей с нейросетями ограничивается решением бытовых задач (например, подготовкой домашних заданий), что формирует искаженное представление об ИИ как о «волшебной палочке». Реальность такова, что грамотное использование искусственного интеллекта требует развития критического мышления, умения формулировать точные запросы (промпты) и проверять полученные данные.

Программа смены под названием «Нейро-Эфир. Техно-реальности» решает эту проблему, показав детям, что нейросети - это не магия, а высокотехнологичный инструмент для творчества, саморазвития и решения реальных задач. Итогом смены станут творческие проекты (анимация, подкаст, сказка), созданные в соавторстве с искусственным интеллектом. Полученные знания откроют детям новые возможности для саморазвития и дальнейшего освоения цифровых инструментов.

По итогам смены каждый ребёнок сможет уверенно и эффективно использовать нейросети

1.2 Новизна программы

Новизна программы заключается в комплексном подходе к формированию у детей практических навыков взаимодействия с искусственным интеллектом через погружение в формат реальности-шоу, где каждый участник становится активным творцом.

Искусственный интеллект как творческий партнёр. Нейросети впервые представлены как соавтор, помогающий воплощать идеи - от анимации до фильмов.

Сюжетно-ролевая модель «Нейро-Эфир». Смена построена как реалити-шоу, где дети - актёры, а вожатые - операторы.

Двухуровневая система стимулирования. Индивидуальный чек-лист «Мои достижения» и коллективная «Камера счастливых кадров» подкрепляются игровой валютой «Цифрики».

1.3 Адресат

Участниками программы смены «Нейро-Эфир. Техно-реалити» станут дети от 6 до 17 лет, приезжающие в лагерь. Для каждой группы предусмотрена своя степень сложности заданий и уровень самостоятельности при работе с нейросетями.

2. Целевой блок

Цель: поспособствовать формированию базовых знаний об искусственном интеллекте у детей посредством практического применения нейросетей в творческой деятельности.

Задачи:

1. Расширить кругозор детей и подростков посредством знакомства с различными типами нейросетей.
2. Посодействовать развитию креативного мышления у детей и подростков посредством участия в сюжетно-ролевой игре
3. Сформировать навыки грамотного использования искусственного интеллекта посредством выполнения игровой цели
4. Применить полученные знания путем изготовления готового продукта смены

2.1 Ожидаемые результаты

По итогам смены участники:

- Каждый ребёнок сможет осознанно различать не менее 3–5 типов нейросетей и понимать базовые сценарии их применения.
- Дети и подростки научатся генерировать нестандартные идеи, выстраивать альтернативные сценарии и находить творческие решения с помощью нейросетей.
- Дети и подростки овладеют навыком грамотного использования ИИ: научатся формулировать корректные запросы, критически оценивать результаты генерации и применять нейросети в учебных и личных проектах без нарушения этических и информационных норм.
- Каждый отряд создаст итоговый творческий продукт (короткометражный фильм, анимационную историю или медиа-композицию) с использованием нейросетей и представит его на «Техно-шоу».

Для педагогов:

- Освоят методику проведения занятий с использованием ИИ-инструментов.
- Пополнят методическую копилку сценариями мероприятий, чек-листами промптов и инструкциями по работе с бесплатными нейросетями.
- Получат опыт организации «Родительского эфира» как формата взаимодействия с семьёй.
- возможность ребенку проявить свои личные качества, а также получить новые знания и навыки в ходе реализации программы;

Для педагогов:

- Освоят методику проведения занятий с использованием ИИ-инструментов.
- Пополнят методическую копилку сценариями мероприятий, чек-листами промптов и инструкциями по работе с бесплатными нейросетями.
- Получат опыт организации «Родительского эфира» как формата взаимодействия с семьёй.

Для родителей:

- Получат возможность организации полноценного досуга детей с учётом их интересов и возрастных особенностей.
- Увидят возможность для ребёнка проявить свои личные качества, получить новые знания и навыки в ходе реализации программы.

Для общества:

- Будет апробирована модель лагерной смены, которую можно тиражировать в других детских лагерях Свердловской области и за её пределами.
- Будет создан банк методических материалов по использованию бесплатных нейросетей в детском творчестве.
- Сформируется детско-родительское сообщество, объединённое интересом к осознанному использованию технологий искусственного интеллекта.

3. Механизм реализации программы

3.1 Модель реализации программы

Система событий и мероприятий для реализации программы «Нейро-Эфир. Техно-реальности» выстроена с учётом следующих аспектов:

Творческие площадки:

«Видеоджет» - создание коротких анимационных роликов (скетчей) с помощью нейросетей чтобы научить детей оживлять картинки и понимать, как ИИ генерирует движение.

«Комиксатор» - отряд придумывает сюжет, персонажей и диалоги, а нейросеть помогает создавать кадры для комикса чтобы научить работать с ИИ как с соавтором: не просто генерировать, а выстраивать историю.

«Точка дизайна» - разработка логотипа, отрядного уголка с помощью нейросетей и это формулирует понимание, что ИИ помогает в оформлении.

«КиноСфера» - создание полноценного короткометражного фильма или анимационного фильма (сценарий, кадры, монтаж, озвучка), дети применяют все

полученные навыки в одном большом проекте, научатся работать в команде над долгосрочной задачей.

Тематические дни.

ТД. «Бизнес и ИИ»

День посвящён предпринимательству, созданию стартапов и использованию искусственного интеллекта для решения бизнес-задач. Дети попробуют себя в роли предпринимателей, научатся презентовать свои идеи, работать с бюджетом и продвигать продукты.

Формат: конкурс

Суть: Каждый отряд придумывает свой стартап (предприятие, сервис или приложение), которое использует нейросети для решения реальной проблемы (экология, образование, творчество, здоровье и т.д.). Затем отряд снимает рекламный ролик продолжительностью до 2 минут, в котором презентует свой продукт. Критерии: креативность, чёткость идеи, использование юмора или эмоций. Вечером все ролики показываются на большом экране, жюри выбирает лучший.

Что дети вынесут: научатся генерировать идеи, работать в команде, презентовать продукт, освоят базовые навыки видеомонтажа.

ТД «Звук сезона»

Данный тематический день актуализирует тему музыкального творчества с помощью искусственного интеллекта, ведь в современных реалиях большинство детей знают нейросети только как инструмент для генерации картинок, но не догадываются, что ИИ умеет сочинять музыку, создавать ритмы и подражать разным инструментам.

В рамках тематического дня будут реализованы мероприятия:

- Мастер-класс «Делай мелодию»
- Конкурс «Лучший саундтрек отряда»

Что дети вынесут с этого дня: узнают, что нейросети умеют сочинять музыку, и научатся описывать мелодию словами (жанр, темп, настроение).

Каждый создаст свою короткую заставку, а в конце дня из них соберут общий плейлист смены.

Для чего нужен этот день: показать, что ИИ работает в звуке так же круто, как в картинке. Дать возможность проявиться детям, которые интересуются музыкой.

День единых действий

Название: День физкультурника, Нейро-старт

Формат: эстафета

Педагогическая цель: поспособствовать развитию физических качеств (ловкость, скорость, выносливость)

Краткое описание: Командная эстафета, где каждый этап сочетает физическую активность и задание, связанное с нейросетями. Участники бегут, прыгают, преодолевают препятствия, а на контрольных точках выполняют простые ИИ-задачи: угадывают промпт по картинке, исправляют ошибку в запросе или выбирают правильную нейросеть для конкретной задачи. Мероприятие проводится на свежем воздухе на спортивной площадке.

Игровая цель: «Сегодня мы докажем, что настоящий актёр должен быть не только творческим, но и быстрым, ловким и сильным. Вас ждут спортивные испытания, где без смекалки и знаний о нейросетях не обойтись. Какая съёмочная группа окажется самой быстрой и умной?»

Ключевые мероприятия

На эти мероприятия будут проводиться в 2 захода:

1 заход – младший школьный и младший подростковый возраст

2 заход – старший подростковый возраст

Мероприятие 1.

Формат: конкурсno-игровая программа

Название: «Промпт-дуэль»

Когда проводится: 4 день смены

Цель: поспособствовать формированию навыка точного формулирования запросов к нейросетям посредством генерации изображений.

Краткое содержание: командное соревнование по точности написания промптов. На экран выводится эталонная картинка, отряд за ограниченное время пишет промпт и генерирует изображение. Побеждает тот, чья картинка точнее соответствует эталону. Мероприятие проходит в три тура: отборочный, полуфинал, суперфинал. Победители получают Цифрики и звание «Лучший промпт-мастер».

Мероприятие 2.

Формат: конкурс

Название: «Премьера скетчей»

Когда проводится: 7 день смены

Цель: поспособствовать развитию рефлексии через публичную презентацию своих работ.

Краткое содержание: Отряды показывают свои короткие анимационные и видеозарисовки (скетчи) на большом экране. Перед показом представитель отряда кратко рассказывает о своей работе. Жюри из вожатых даёт обратную связь и вручает символические призы в номинациях: «Самый смешной скетч», «Самая красивая картинка», «Самая неожиданная идея».

Мероприятие 3.

Формат: выставка

Название: «Выставка ИИ-арта»

Когда проводится: 14 день смены

Цель: содействие формированию у участников чувство гордости за свои работы и уважения к работам других посредством публичной демонстрации изображений.

Краткое содержание: лучшие изображения, созданные детьми за смену, распечатываются и вывешиваются в галерее. Рядом с каждой работой – промпт и коробка для голосов. Дети голосуют бумажками. В конце награждаются

победители в номинациях: «Лучшая работа выставки», «Вторая красота», «Третье место», «Самый креативный промпт», «Выбор вожатых». Все участники получают сертификаты и 5 Цифриков.

Мероприятие 4.

Формат: кинофестиваль

Название: «Нейро-Эфир»

Когда проводится: 17 день смены

Цель: поспособствовать развитию у детей навыка аргументированно оценивать свои творческие работы и работы других отрядов через публичную демонстрацию своих проектов.

Краткое содержание: отряды показывают свои короткометражные фильмы, созданные с помощью нейросетей. Перед показом представитель отряда рассказывает о фильме. Жюри и зрители выбирают победителей в номинациях («Лучший сценарий», «Лучшая анимация», «Лучший визуальный ряд», «Самый смешной фильм», «Самый трогательный фильм») и проводят голосование «Выбор зрителей».

Мероприятие 5.

Формат: ярмарка

Название: «Умелые руки актёра»

Когда проводится: 20 день смены

Цель: поспособствовать развитию предпринимательских способностей, коммуникативных навыков и умения договариваться через практическую игровую деятельность

Краткое содержание: Ярмарка представляет собой площадку, где каждый ребёнок может попробовать себя в роли предпринимателя. Участники заранее регистрируют свои «фирмы», придумывая услугу, которую они готовы предложить другим. Услуги могут быть самыми разными: бытовые (помочь убирать в комнате, принести воду), творческие (нарисовать портрет, спеть песню), ИИ-услуги (написать промпт, сгенерировать картинку), развлекательные

(провести игру, рассказать анекдот) или услуги «такси» (отнести записку, передать вещь). Каждый участник назначает цену на свою услугу (не выше 15 Цифриков) и получает «Лицензию» - разрешение на торговлю. В назначенное время открывается ярмарка: дети свободно перемещаются, знакомятся с предложениями, договариваются о цене, покупают услуги за Цифрики и сами их продают. Продавец обязан выполнить услугу качественно. За обман предусмотрен штраф и возврат Цифриков. В конце ярмарки ведущий подводит итог, обсуждая с детьми, какие услуги оказались самыми востребованными, кто заработал больше всех, а главное – что ценность человека не в деньгах, а в его умениях и талантах, которые могут быть полезны другим.

3.2 Краткое описание этапов, логики достижения цели

Программа спланирована с учётом психолого-возрастных особенностей участников (6–17 лет), различных уровней погружения в проблематику искусственного интеллекта, их личностного и общественного опыта, интересов и предпочтений. Для достижения заявленной цели процесс разделён на 4 тематических модуля.

Модуль 1. Погружение в «Нейро-Эфир»

В данном блоке дети знакомятся с территорией лагеря, легендой смены, со своим отрядом, вожатыми и администрацией. Дети усваивают правила шоу, систему рейтинга и игровую валюту. Происходит активное погружение в сюжет смены.

Результат модуля: каждый отряд создал аватар. Дети познакомились с различными типами нейросетей и сферой их применения, что заложило основу для расширения кругозора.

Модуль 2. Творческая лаборатория

В данном блоке дети знакомятся с основными возможностями ИИ в творчестве: промптинг, генерация изображений, музыки, текстов, анимации. Применяют полученные знания на практике, создавая короткие анимационные и видеозарисовки (длительностью до 5 минут).

Результат модуля: у каждого отряда есть комикс, сценарий и серия коротких скетчей. В ходе сюжетно-ролевой игры у детей развилось креативное мышление, они научились генерировать нестандартные идеи и творческие решения с помощью нейросетей.

Модуль 3. Киностудия «Нейро-Эфир»

В данном блоке дети применяют полученные знания на более высоком уровне. Происходит основной процесс создания итогового продукта – полноценного короткометражного или анимационного фильма (длительностью 5–10 минут).

Результат модуля: каждый отряд создал законченный фильм, который будет представлен на «Техно-шоу». Благодаря многократной практике каждый ребёнок сформировал навык пошаговой коррекции ответов нейросетей (уточнение, переформулирование, ограничение, стилизация) и научился минимизировать ошибки генерации.

Модуль 4. Премьера сезона

В данном блоке происходит подготовка и проведение итогового события смены – «Техно-шоу». Блок направлен на развитие навыков публичной презентации, рефлексии собственных достижений, а также на эмоциональное завершение смены.

Результат модуля: каждый отряд представил свой итоговый проект, определены победители рейтинга, родители увидели финальную трансляцию. Дети и подростки овладели навыком грамотного использования ИИ: формулируют корректные запросы (промты), критически оценивают результаты генерации и применяют нейросети в проектах без нарушения этических норм.

4. Этапы и краткое описание каждого этапа

Подготовительный этап (до смены)

Содержание	Срок
------------	------

Планирование смены: составление программы, плана работы, игровой модели, план-сетки мероприятий	1.02.2026
Подготовка вожатского коллектива: обучение работе с нейросетями, проведение инструктажей	01.09.2025 – 12.06.2026
Подготовка необходимого реквизита и инвентаря: бейджи, экраны, доступы к нейросетям, раздаточные материалы	1.06.2026

Организационный этап

Содержание	Срок
Знакомство и адаптация участников смены	29.07.2026
Проведение инструктажей по технике безопасности и информационной безопасности	29.07.2026
Торжественная линейка и открытие смены «Первый дубль»	30.07.2026
Знакомство с тематикой смены (погружение в легенду)	29.07.2026–30.07.2026
Выборы в органы детского самоуправления (внутриотрядные роли)	30.07.2026– 31.07.2026

Основной этап (4–20 день)

Содержание	Срок
Знакомство с творческими мастерскими и нейросетями	30.07.2026 – 13.08.2026
Работа в соответствии с планом смены (мероприятия, творческие мастерские кружки и мастер-классы)	31.07.26. – 13.07.26
Функционирование экономической модели (начисление «Цифрики»)	Ежедневно
Логическое развитие событий внутри легенды смены	Весь период

Заключительный этап (последний день смены)

Содержание	Срок
-------------------	-------------

Подведение итогов работы творческих мастерских (выставка ИИ-арта, показ фильмов на “кинофестивале Нейро-эфир”)	3.08.2026 – 10.08.2026
Проведение итоговой диагностики	5.08.2026 – 10.08.2026
Награждение активных участников смены («Мастер нейро-творчества», номинации)	9. 08.2026
Торжественная линейка и закрытие смены	10. 08.2026
Вручение сертификатов и ссылок на бесплатные нейросети	10. 08.2026

Аналитический этап (после смены)

Содержание	Срок
Сбор и анализ отзывов детей, родителей, вожатых	10.2026 – 11.08.2026
Получение обратной связи от педагогического коллектива	10.08.2026 – 11.08.2026
Проведения анализа методических рекомендаций для программы (ПЛЛС)	10.08.2026 – 1.09.2026

Необходимые условия для реализации программы

Вид условий	Содержание
Информационно-правовые	"Конституция Российской Федерации", Федеральный закон от 24 июля 1998 г. №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации», Указ Президента РФ № 490, ГОСТ Р 59895–2021, ГОСТ Р 59896–2021
Кадровые	Старший вожатый (1 чел.), вожатые (12 чел.), воспитатели (6 чел.), кружковод (1 чел.),
Финансовые и материально-технические	Смартфоны детей (с доступом в интернет), экран или проектор для демонстрации работ, ноутбук технолога для сложных задач, камера и микрофон для эфиров, принтер для распечатки ИИ-арта

Методические	Опыт методистов отряда использования нейросетей, методический кейс для вожатых и администрации, подготовка вожатых перед сменой.
Мотивационные	Рейтинг «Мастер нейро-творчества», игровая валюта «Цифрики», призы и награды, грамоты и сертификаты
Природные	Ясная погода, достаточная продолжительность светлого дня, относительно низкая влажность.

6. Содержание игровой модели

6.1 Краткое содержание

Смена «Нейро-Эфир. Техно-реалити» это погружение в мир реалити-шоу, где каждый участник становится главным героем телепроекта о создании цифрового контента с помощью искусственного интеллекта. Дети пробуют себя в роли промпт-инженеров, ИИ-дизайнеров, нейро-композиторов и режиссёров монтажа. Вожатые выступают в роли наставников-режиссёров, администрация в роли технологов. Программа строится вокруг ежедневных творческих заданий, а все достижения фиксируются в рейтинге «Мастер нейро-творчества». Финал смены — «Техно-шоу», где отряды представляют свои ИИ-проекты. Главный вывод смены: человек и искусственный интеллект могут быть отличными соавторами.

6.2 Легенда смены

«Ребята, вы не в обычном лагере. Вы попали на съёмочную площадку нового реалити-шоу «Нейро-Эфир». Это будет целый сезон наших приключений!

Кто здесь кто? Операторы - это наши вожатые. У каждого есть своя цифровая суперсила: один круто генерирует картинки, другой сочиняет музыку, третий монтирует видео. Режиссёры - это администрация, они следят за правилами и ведут рейтинг.

Главный корпус - это технологичный центр. Там хранится техника и проходят занятия. Наш корпус - это актёрская, здесь мы отдыхаем и готовимся к съёмкам. Актёрский зал - это студия, там будут главные события и премьеры. А столовая превращается в кафе «Пищевая пауза» - место, где актёры подкрепляются перед съёмками.

У шоу есть загадочный хранитель - Голос Нейро-Эфира. Он живёт в главном экране, даёт подсказки, объявляет задания и выдаёт секретные бонусы.

Но есть и те, кто нам мешает. За кулисами действуют Скептики. Они считают, что у вас ничего не получится. Путают инструкции, подкидывают сложные условия. Им хочется доказать, что актёры не справятся.

Почему вообще появилось это шоу? Потому что вокруг искусственного интеллекта слишком много страхов. Взрослые говорят: «Нейросети заменят людей!». А дети либо боятся технологий, либо используют их только для списывания. Мы решили всё изменить и показать, что ИИ - это не враг, а помощник и соавтор.

Вам, как настоящей съёмочной группе, предстоит пройти испытания и освоить новые роли. За победы вы будете получать Цифрики - нашу игровую валюту. А в финале сезона состоится грандиозное «Техно-шоу», где каждый отряд представит свой проект.

Лучшие из лучших получают звание «Мастер нейро-творчества». Главное, что вы увезёте с собой: человек и искусственный интеллект - не конкуренты, а отличные соавторы.

Съёмочная группа, внимание! Мотор! Начинаем!»

6.3 Тематический словарь

Словарь един для всей смены. Используется вожатыми, педагогами и детьми в повседневной речи. Подмена понятий не допускается.

Термин	Значение для детей
Смена	Сезон
Лагерь	Съёмочная площадка
Администрация	Режиссеры
Вожатый	Операторы
Дети	Актёры
Отряд	Съёмочная группа
Главный корпус	Технологичный центр
Корпус	Актерская
Актёрский зал	Студия
Столовая	Кафе «Пищевая пауза»
Игровая валюта	Цифрики
Звание победителя смены	Мастер нейро-творчества

6.4 Экономическая модель

Название валюты: Цифрики

Экономическая модель смены «Нейро-Эфир. Техно-реалити» составлена как документ, который доводится до сведения каждого ребёнка на организационном этапе и регулярно актуализируется (обновление курса валюты, добавление новых товаров, объявление лидеров рейтинга).

Тип экономической модели: Смешанная. Основана на личных интересах и свободной конкуренции (каждый может заработать столько, сколько позволяет его активность и талант), но при этом управляющий орган (вожатые и технологи) контролирует эмиссию валюты, устанавливает правила и штрафы, открывает и закрывает магазин.

- Каждый ребёнок может заработать столько Цифриков, сколько позволяет его личная активность, талант и креативность.
- На ярмарке «Умелые руки актёра» дети самостоятельно предлагают услуги, назначают цену, торгуются и зарабатывают.
- Участники сами решают, на что потратить накопленные Цифрики.

1. Описание (Что? Кто? Кому? Зачем?)

Вопрос	Ответ
Что? (какая валюта?)	Цифрики - игровая валюта смены. Существует в виде бумажных купюр с логотипом смены и цифрой посередине и виртуальных баллов в таблице рейтинга. Название ассоциируется с цифровым миром нейросетей.
Кто выдаёт и/или начисляет?	Вожатые (режиссёры) и технологи (педагоги). Начисление происходит после каждого испытания, конкурса или творческой мастерской. Стартовый капитал выдаёт вожатый своего отряда. Победы в общелагерных мероприятиях фиксирует ведущий или главный режиссёр.
Кому?	Каждому участнику смены лично. Командные Цифрики делятся на всех членов отряда поровну.
Зачем?	Для поощрения детей за активность, творчество, взаимопомощь и качественные результаты. Чтобы создать понятную и прозрачную систему мотивации, где каждый видит связь между своими усилиями и наградой. Чтобы весело и интересно копить, тратить и гордиться своими накоплениями.

За что можно получить/потерять Цифрики?

Диапазон баллов	Действие	Тип
от 0 до +5	Участие в ежедневном челлендже (без явных достижений, но и без ошибок)	Нейтральное / Базовое
от +5 до +15	Корректно сформулированный промпт (с 1–2 попытки)	Поощрение
от +10 до +20	Помощь другому участнику в освоении нейросети	Поощрение
от +15 до +25	Креативная идея, предложенная отрядом для сюжетно-ролевой игры	Поощрение
от +20 до +30	Успешная пошаговая коррекция ответа нейросети (3+ итерации с улучшением)	Поощрение
от +25 до +40	Создание качественного визуального или музыкального контента, одобренного режиссёром	Поощрение
от +35 до +50	Победа отряда в дневном челлендже (1 место)	Поощрение
от +40 до +60	Итоговый проект, отмеченный жюри на «Техно-шоу» (номинация или приз)	Поощрение
от +50 до +80	Звание «Мастер нейро-творчества» по итогам всей смены	Высшее поощрение
от -5 до -15	Невыполнение дневного челленджа без уважительной причины	Замечание
от -10 до -20	Использование нейросети для бессмысленной генерации (флуд, спам)	Замечание
от -15 до -30	Грубые ошибки в промптах после многократных подсказок (игнорирование обучения)	Штраф
от -20 до -40	Создание неэтичного или запрещённого контента (оскорбления, опасные запросы)	Серьёзное нарушение
от -30 до -50	Намеренный сбой в работе отряда (удаление чужих промптов, срыв задания)	Крупное нарушение

6.5 Система стимулирования

Стимулирование на индивидуальном уровне

В начале смены каждый ребёнок получает чек-лист «Мои достижения», в который в течение смены он будет собирать наклейки за свои успехи и участие в мероприятиях.

Наклейки выдаются за участие в мероприятиях, конкурсах и акциях, организованных в рамках программы «Нейро-Эфир».

Наклейку можно заработать также за организацию и проведение своего мероприятия (мастер-класса по промптингу для младших отрядов).

За полную коллекцию наклеек, собранных по всем направлениям, ребёнок становится «Мастером нейро-творчества» (на индивидуальном уровне) и получает главный приз на «Техно-шоу».

Система получения наклеек (индивидуальный уровень):

Направление	Цвет наклейки	За что можно получить
Я в творчестве	Оранжевый	Создал комикс, картинку, анимацию, фильм
Я в будущем	Фиолетовый	Написал сложный промпт, научился корректировать ответы нейросети
Я в команде	Красный	Помог другому участнику, был наставником
Я в спорте	Жёлтый	Участвовал в эстафетах

Поощрение за количество наклеек:

Количество наклеек	Приз
5 наклеек	Маленький приз (значок, закладка, наклейки)
10 наклеек	Большой приз (кружка, блокнот, браслет с символикой смены)

Стимулирование на уровне отряда

По сюжету смены каждому отряду (съёмочной группе) необходимо наполнить «Камеру счастливых кадров» - это общая батарейка отряда, которая отражает его активность и успехи.

Результат своих стараний отряды видят, постепенно наполняя «Камеру» цветными шариками (помпонами), цветовая гамма которых зависит от типа мероприятий, в которых принял участие отряд.

За каждое мероприятие отрядам выдаются «кадры» (стикеры или жетоны), которые в дальнейшем они могут обменять на шарик определённого цвета.

Получение «кадров» (за мероприятия):

Мероприятие	Количество «кадров»	Цвет шарика
Творческое испытание	3 шт	Красный
Спортивное соревнование	2 шт	Жёлтый
Чистота и порядок в корпусе	1 шт	Белый
Мероприятие без подготовки	2 шт	Оранжевый

Конвертация «кадров» в шарики для «Камеры счастливых кадров»:

Количество «кадров»	Получаемый шарик
10 красных кадров	1 красный шарик
10 жёлтых кадров	1 жёлтый шарик
12 синих кадров	1 синий шарик
15 белых кадров	1 белый шарик
12 оранжевых кадров	1 оранжевый шарик

Выявление лучшего отряда смены

Итоги подводятся на «Техно-шоу» по трём номинациям:

Номинация	Что оценивается
«Творческая сила»	Наполненность «Камеры счастливых кадров» (общее количество шариков)
«Мастера промпта»	Количество заработанных Цифриков и их конвертация в творческие достижения
«Порядок в кадре»	Количество белых шариков (чистота и дисциплина в отряде)

Победители номинаций получают переходящий кубок, грамоты и сладкие призы.

6.6. Система соуправления

Система соуправления построена на принципах сотворчества и сотрудничества, обеспечивая взаимосвязь педагогического управления и детского самоуправления. Каждый ребёнок имеет право принять участие в организации мероприятий и войти в состав организаторов.

На уровне отряда

В начале смены в каждом отряде (съёмочной группе) распределяются 4 роли:

Роль	Кто выполняет	За что отвечает
Режиссёр отряда	командир отряда	Организует работу отряда, следит за сроками, представляет отряд на «Совете съёмочной группы»
Финансист	1–2 человека	Отвечает за подсчёт Цифриков, ведёт

Роль	Кто выполняет	За что отвечает
		баланс отряда, помогает с распределением наград
Промпт-инженер	1–2 человека	Помогает отряду с написанием точных запросов к нейросетям, учит корректировать промпты

Дополнительные роли: В течение смены каждому отряду нужно реализовать творческий проект (фильм, анимацию, комикс, музыкальную заставку). При разработке и проведении проекта могут быть выделены дополнительные роли (сценарист, монтажёр, дизайнер, спортакус и др.), где каждый участник сможет себя проявить. На усмотрение вожатых и детей могут быть выбраны и другие роли, которые будут действовать в течение всей смены.

На уровне лагеря

Чтобы каждый ребёнок смог полноценно поучаствовать в жизни лагеря, организованы 3 объединения:

Объединение	Кто входит	Что делают
«Совет съёмочной группы»	Режиссёры и финансисты всех отрядов	Собираются после обеда каждый день. Зачисляют Цифрики, дают обратную связь по мероприятиям, проводят жеребьёвку (если требуется), знакомятся с текущим рейтингом отрядов
«Творческий сектор»	Добровольцы от отрядов	Разрабатывают сценарии вечерних общелагерных мероприятий и помогают в их проведении. Работают совместно с вожатыми
«Медиа-студия»	Добровольцы от отрядов (медиа-волонтёры)	В течение смены пишут статьи о прошедших днях, снимают интервью с участниками, помогают в организации «Родительского эфира», собирают фотографии и видео для итогового ролика

Посещение объединений: Обязательным является только «Совет съёмочной группы» (режиссёры и финансисты). Остальные объединения - по желанию. Если участник не может присутствовать по причине занятости в отряде или по личным причинам, он может пропустить встречу.

7. Оценка результативности программы

Задача	Показатель	Метод оценки
Расширить кругозор детей и подростков посредством знакомства с различными типами нейросетей	Сколько детей могут назвать не менее 3 разных типов нейросетей и объяснить, для чего они нужны	Педагогическое наблюдение, устный опрос, мини-викторина
Посодействовать развитию креативного мышления у детей и подростков посредством участия в сюжетно-ролевой игре	Сколько детей придумывают нестандартные идеи и оригинальные решения во время игровых заданий	Педагогическое наблюдение, экспертная оценка жюри (на «Премьере скетчей», «Промпт-дуэли», «Техно-шоу»)

Задача	Показатель	Метод оценки
Сформировать навыки грамотного использования искусственного интеллекта посредством выполнения игровой цели	Сколько детей могут самостоятельно пользоваться нейросетями для решения задач без помощи вожатого (формулировать промпты, критически оценивать результат)	Педагогическое наблюдение, анализ продуктов деятельности (сгенерированные картинки, тексты, музыка, анимация)
Применить полученные знания путем изготовления готового продукта смены	Сколько отрядов представили итоговый продукт (фильм, анимацию, медиа-композицию) на «Техно-шоу»	Портфолио отряда, защита проекта на «Техно-шоу»

Приложение №1

1 день (29 июля)	2 день (30 июля)	3 день (31 июля)	4 день (1 августа)	5 день (2 августа)	6 день (3 августа)	7 день (4 августа)
Заезд Фото-кросс «Нейро-кадр»	Мастер-класс «Знакомство с ИИ» Торжественная линейка «Первый дубль»	Интеллектуальная игра «Нейро-Рюхи» Концерт «Первый дубль»	Квест «Внимание, роботы в бегах» Кинофестиваль «Мир нейросетей вокруг нас»	ТД «Бизнес и ИИ» Бизнес-игра «Нейро-бизнес» Мастер-класс «Презентация ИИ- проектов»	Интеллектуальная игра «Квиз от нейросети» Эстафета «Код скорости»	«Премьера скетчей» (конкурс) Мастер-класс «Промптинг»
8 день (5 августа)	9 день (6 августа)	10 день (7 августа)	11 день (8 августа)	12 день (9 августа)	13 день (10 августа)	14 день (11 августа)
Парад «Красная дорожка» Бал «Нейро-Бал»	ТД- Звук сезона” «делай мелодию» Мастер класс «Лучший саундтрек отряда» Выставка «ИИ-арт» КИП «Промпт-дуэль» ЛМК «Искусственная муза»	Кинофестиваль «Нейро-Эфир» Мастер-класс «Монетизация творчества»	Эстафета «Нейро-старт» Дисотека «Нейросеть развлекается»	Конкурс «Мистер и Мисс «Билет в будущее ИИ» Интеллектуальная игра «Морской бой с нейросетью»	Ярмарка «Умелые руки актёра» Концерт «Техно-шоу. Премьера сезона»	выезд

Приложение №2

План мероприятий

День 1 (29 июля)

Название: Заезд

Формат: Организационный сбор

Педагогическая цель: Обеспечить организованное размещение детей на территории лагеря и первичную адаптацию в новом коллективе.

Краткое описание: Дети заселяются в корпуса, знакомятся с вожатыми, получают бейджи участников. Проводятся инструктажи по технике безопасности.

Название: Фото-кросс «Нейро-кадр»

Формат: Фотокросс

Педагогическая цель: Способствовать развитию творческого мышления и командообразования через создание тематических фотографий.

Краткое описание: Команды получают список заданий для фотосъёмки (например, «сфотографировать, как нейросеть видит дружбу», «создать кадр с будущим роботом»). Побеждает команда, которая сделает самые креативные фотографии за отведённое время.

Название: Торжественная линейка «Первый дубль»

Формат: Линейка

Педагогическая цель: Обеспечить погружение детей в игровую атмосферу смены через церемонию открытия.

Краткое описание: Главный режиссёр объявляет легенду, представляет отряды и вожатых. Каждый ребёнок получает стартовый капитал — 10 Цифриков.

День 2 (30 июля)

Название: Мастер-класс «Знакомство с ИИ»

Формат: Мастер-класс

Педагогическая цель: Посодействовать приобретению первичного опыта работы с нейросетью посредством практического применения запросов.

Краткое описание: Ведущий показывает, как зайти в нейросеть и написать промпт. Каждый ребёнок создаёт свою первую картинку. Отряд создаёт коллективный аватар.

Название: Интеллектуальная игра «Нейро-Рюхи»

Формат: Интеллектуальная игра

Педагогическая цель: Посодействовать развитию познавательной активности детей через знакомство с новыми терминами в сфере ИИ.

Краткое описание: Ведущий загадывает слово из сферы ИИ. Команды придумывают ложные объяснения, чтобы обмануть соперников. Побеждает команда, которая набрала больше баллов за правильные ответы и удачные «обманы».

Название: Концерт «Первый дубль»

Формат: Концерт

Педагогическая цель: Обеспечить первичное знакомство детей с легендой посредством вожатского концерта.

Краткое описание: Вожатский концерт-открытие. Номера посвящены теме искусственного интеллекта, нейросетей и реалити-шоу.

День 3 (31 июля)

Название: Квест «Внимание, роботы в бегах»

Формат: Квест

Педагогическая цель: Способствовать развитию командного взаимодействия через поисковую деятельность.

Краткое описание: Отряды получают маршрутные листы и ищут спрятанные артефакты с подсказками от нейросети. На каждой станции нужно выполнить задание.

Название: Кинофестиваль «Мир нейросетей вокруг нас»

Формат: Кинофестиваль

Педагогическая цель: Пособствовать расширению кругозора детей о применении ИИ через просмотр и обсуждение фильмов.

Краткое описание: Просмотр короткометражных фильмов и социальных роликов о том, как искусственный интеллект помогает людям. После просмотра — обсуждение.

День 4 (1 августа)

Название: ТД «Бизнес и ИИ»: Бизнес-игра «Нейро-бизнес»

Формат: Бизнес-игра

Педагогическая цель: Пособствовать развитию предпринимательских навыков с применением ИИ посредством решения бизнес-кейсов.

Краткое описание: Команды получают бизнес-кейсы, которые нужно решить с использованием нейросетей. Презентация решений.

Название: Мастер-класс «Презентация ИИ-проектов»

Формат: Мастер-класс

Педагогическая цель: Способствовать развитию навыков публичного выступления через представление ИИ-проектов.

Краткое описание: Дети учатся рассказывать о своих проектах: как создавали промпт, как генерировали кадры, какие трудности были.

День 5 (2 августа)

Название: Интеллектуальная игра «Квиз от нейросети»

Формат: Интеллектуальная игра

Педагогическая цель: Закрепление знаний о нейросетях посредством викторины.

Краткое описание: Вопросы для викторины генерируются нейросетью. Команды отвечают, зарабатывают баллы.

Название: Эстафета «Код скорости»

Формат: Эстафета

Педагогическая цель: Обеспечить сплочение детского коллектива посредством физической активности.

Краткое описание: Командная эстафета с этапами на скорость, ловкость и решение простых заданий по ИИ.

День 6 (3 августа)

Название: «Премьера скетчей»

Формат: Конкурс

Педагогическая цель: Способствовать развитию креативного мышления посредством коллективного представления проектов.

Краткое описание: Отряды показывают свои короткие анимационные скетчи на большом экране. Жюри даёт обратную связь и вручает призы в номинациях.

Название: Мастер-класс «Промптинг»

Формат: Мастер-класс

Педагогическая цель: Совершенствовать навыки грамотного формулирования запросов к нейросетям посредством овладения техникой промптинга.

Краткое описание: Углублённый мастер-класс по написанию промптов: как добавлять стили, детали, уточнения. Практическая работа в парах.

День 7 (4 августа)

Название: Парад «Красная дорожка»

Формат: Парад

Педагогическая цель: Активизировать у детей интерес к игровой роли посредством демонстрации творческого представления отряда.

Краткое описание: Отряды проходят по красной дорожке под музыку, представляют свои название, девиз и творческий номер.

Название: Бал «Нейро-Бал»

Формат: Бал

Педагогическая цель: Приобщить детей к культуре танца через торжественное мероприятие.

Краткое описание: Вечер танцев: классические и современные танцы с элементами «нейро-стиля». Демонстрация танцевальных навыков отрядов.

День 8 (5 августа)

Название: ТД «Звук сезона»: Мастер-класс «Делай мелодию»

Формат: Мастер-класс

Педагогическая цель: Познакомить детей с музыкальными нейросетями с помощью практического создания мелодий.

Краткое описание: Дети создают короткие музыкальные заставки с помощью нейросетей.

Название: Конкурс «Лучший саундтрек отряда»

Формат: Конкурс

Педагогическая цель: Способствовать закреплению навыков работы с музыкальными нейросетями посредством создания саундтреков.

Краткое описание: Отряды представляют свои заставки, жюри выбирает лучший саундтрек. В конце дня собирают общий плейлист смены.

Название: Выставка «ИИ-арт»

Формат: Выставка

Педагогическая цель: Посодействовать развитию эстетического восприятия через создание и представление собственных изображений.

Краткое описание: Лучшие изображения распечатываются и вывешиваются в галерее. Дети голосуют за лучшие работы.

День 9 (6 августа)

Название: КИП «Промпт-дуэль»

Формат: Конкурсно-игровая программа

Педагогическая цель: Содействовать закреплению навыка точного формулирования запросов к нейросетям посредством отработки техники составления промптов.

Краткое описание: Командное соревнование по точности написания промптов. Три тура: отборочный, полуфинал, суперфинал. Победители получают Цифрики.

Название: Литературно-музыкальная композиция «Искусственная муза»

Формат: ЛМК

Педагогическая цель: Способствовать развитию творческого потенциала детей через создание и представление произведений.

Краткое описание: Вечер поэзии и музыки, где дети читают стихи, написанные с помощью нейросетей, или исполняют песни, созданные при участии ИИ.

День 10 (7 августа)

Название: Кинофестиваль «Нейро-Эфир»

Формат: Кинофестиваль

Педагогическая цель: Помогать развитию у детей навыка аргументированно оценивать свои творческие работы и работы других отрядов через публичную демонстрацию своих проектов.

Краткое описание: Отряды показывают свои короткометражные фильмы. Жюри и зрители выбирают победителей в номинациях.

Название: Мастер-класс «Монетизация творчества»

Формат: Мастер-класс

Педагогическая цель: Познакомить детей с возможностями заработка на творчестве с помощью ИИ посредством практических заданий по созданию контента.

Краткое описание: Дети узнают, как можно продавать свои промпты, изображения, видео, созданные с помощью нейросетей.

День 11 (8 августа)

Название: Эстафета «Нейро-старт»

Формат: Спортивно-техническая эстафета

Педагогическая цель: Способствовать развитию физических качеств и навыков командного взаимодействия через интеграцию спортивных заданий с элементами работы с искусственным интеллектом.

Краткое описание: Командная эстафета, где каждый этап сочетает физическую активность и задание, связанное с нейросетями. Участники бегут, прыгают, преодолевают препятствия, а на контрольных точках выполняют простые ИИ-задачи. Побеждает команда, набравшая больше баллов.

Название: Дискотека «Нейросеть развлекается»

Формат: Дискотека

Педагогическая цель: Обеспечить эмоциональную разгрузку через танцевальную программу.

Краткое описание: Танцевальная программа с музыкальными треками, в том числе созданными детьми.

День 12 (9 августа)

Название: Конкурс «Мистер и Мисс «Билет в будущее ИИ»

Формат: Конкурс

Педагогическая цель: Способствовать развитию навыков самопрезентации через демонстрацию индивидуальных образов.

Краткое описание: Конкурс красоты и талантов, где участники представляют «костюмы будущего» и рассказывают о профессиях, связанных с ИИ.

Название: Интеллектуальная игра «Морской бой с нейросетью»

Формат: Интеллектуальная игра

Педагогическая цель: Закрепить знания о нейросетях через игровую механику «Морского боя».

Краткое описание: Команды играют в морской бой, где на каждой ячейке — вопрос про ИИ и нейросети.

День 13 (10 августа)

Название: Ярмарка «Умелые руки актёра»

Формат: Ярмарка

Педагогическая цель: Способствовать развитию предпринимательских способностей и коммуникативных навыков посредством заключения договоров.

Краткое описание: Дети продают услуги друг другу за Цифрики. Продавец обязан выполнить услугу качественно.

Название: Концерт «Техно-шоу. Премьера сезона»

Формат: Концерт

Педагогическая цель: Закрепить достижения детей посредством публичного признания в финальном шоу.

Краткое описание: Показ лучших проектов. Выставка ИИ-арта. Подведение рейтинга. Награждение «Мастер нейро-творчества».

День 14 (11 августа)

Название: Отъезд

Формат: Организационный сбор

Педагогическая цель: Организованно завершить смену и создать условия для положительного эмоционального завершения.

Краткое описание: Дети собирают вещи. Прощание с вожатыми и отрядами. Выезд из лагеря.

Приложение №3

Купюра

