Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Детско – юношеский центр»
Структурное подразделение
Загородный оздоровительный лагерь «Лесная сказка»

**Программа организации отдыха и оздоровления
социально-гуманитарной направленности
«НейроМИР!»**

Составитель:
Малкина Елена Олеговна,
89090211505,
lenakurchina@mail.ru

Верхняя Салда
2025 год

Содержание

1	Пояснительная записка	3
2	Целевой блок программы	8
3	Механизмы реализации программы	10
4	Этапы реализации программы	22
5	Содержание программы «НейроМИР»	24
6	Необходимые условия реализации программы	27
7	Партнёры программы и сетевое взаимодействие	30
8	Система контроля и отслеживания результатов	31
9	Список литературы	32

1. Пояснительная записка

Искусственный интеллект не должен замещать человека, а служить ему помощником и расширением его возможностей
Дэймон Хоровиц.

1. Содержание программы «НейроМИР»

Загородный лагерь – это идеальная площадка для личностного роста детей, формирования лидерских качеств, развития коммуникативных навыков и социализации. Именно поэтому организация летнего отдыха детей и подростков остается важной задачей государственной политики Свердловской области, направленной на развитие человеческого потенциала и воспитание активных граждан. В современных условиях, когда дети сталкиваются с высокой учебной нагрузкой и эмоциональными перегрузками, особенно важно создать среду, способствующую их оздоровлению, психологической разгрузке и гармоничному развитию.

В основу программы смены легли идеи популяризации знаний о нейросетевых технологиях и искусственном интеллекте, а также развития у участников критического и аналитического мышления, исследовательских и проектных навыков, цифровой грамотности и креативности. Тематическая смена создает условия для погружения в актуальные направления технологического прогресса, освоения инструментов ИИ и понимания их значимости в различных сферах жизни. Через практическую деятельность, работу в командах и решение проектных задач дети получают уникальный опыт, способствующий личностному росту, осознанному самоопределению и формированию компетенций будущего.

Программа разработана на основе следующих нормативных правовых документов:

- Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
- Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20 ноября 1989 г., вступила в силу для СССР 15 сентября 1990 г.);
- Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.1998 N 124-ФЗ;
- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;
- Федеральный Закон «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся» от 31.07.2020 № 304-ФЗ;
- Федеральный закон «О молодежной политике в Российской Федерации» от 30 декабря 2020 г. N 489-ФЗ;
- Федеральный закон «О российском движении детей и молодежи» от 14.07.2022 № 261-ФЗ;

- распоряжение Правительства Российской Федерации «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» от 29 мая 2015 г. № 996-р;
- распоряжение Правительства Российской Федерации «Об утверждении Плана мероприятий по реализации в 2021–2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» от 12.11.2020 № 2945-р;
- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года» от 21.07.2020 № 474;
- Указ Президента Российской Федерации «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» от 09.11.2022 г. № 809;
- Указ Президента Российской Федерации «Об утверждении Стратегии национальной безопасности» от 02.06.2021 № 400;
- постановление Правительства Российской Федерации «Об утверждении Государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»» от 26.12.2017 г. № 1642.
- «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года», распоряжение правительства от 29.05.2015 г № 996-р.
- Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14 (Зарегистрировано в Минюсте России 20 августа 2014 года № 33660).
- Приложение к Письму Департамента молодёжной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования».
- Устав образовательной организации.
- Положение об организации отдыха детей и их оздоровлении.

1.1 Актуальность. В условиях стремительно меняющегося цифрового мира особенно важно формировать у подрастающего поколения навыки, необходимые для уверенной и ответственной жизни в технологически насыщенной среде. Программа «НейроМИР» разработана с учётом современных вызовов и направлена на развитие цифровой грамотности, а также понимания основ работы с искусственным интеллектом (ИИ) и нейросетевыми технологиями.

Особую значимость программе придаёт её соответствие приоритетным направлениям государственной политики. В соответствии с Указом Президента Российской Федерации от 10 октября 2019 года № 490 «О национальной стратегии развития искусственного интеллекта на период до 2030 года», одной из ключевых задач является подготовка кадров, обладающих современными технологическими компетенциями. Программа отдыха и оздоровления «НейроМИР» обеспечивает детям и подросткам доступ к знаниям и практическому опыту в области

ИИ, что делает её мощным инструментом ранней профориентации и технологического просвещения.

Программа также отвечает задачам национального проекта «Образование» и федерального проекта «Цифровая образовательная среда», способствуя формированию ключевых цифровых и социальных навыков: критического мышления, медиаграмотности, сотрудничества в команде, умения анализировать информацию и использовать ИИ как инструмент решения актуальных задач.

Отдых и оздоровление в рамках программы сочетаются с увлекательными игровыми, исследовательскими и проектными форматами, которые создают безопасную, творческую и обучающую среду. Отдыхающие участвуют в мастер-классах, ролевых играх, интерактивных квестах и хакатонах, где знакомятся с возможностями нейросетей, создают собственные проекты и учатся ориентироваться в цифровом мире.

Таким образом, программа «НейроМИР» не только способствует оздоровлению детей, но и готовит их к жизни в технологически развитом обществе, формируя у них устойчивый интерес к науке, технологиям и инновациям, а также давая старт их будущему профессиональному пути.

Программа многофункциональна и многопланова. Она позволяет удовлетворить широкий диапазон интересов ее участников. Все дела содружеств взаимосвязаны, взаимоопыляемы и направлены на выполнение основных целей и задач программы.

1.2 Опыт реализации подобных программ. Программа «НейроМИР», направленная на развитие цифровой грамотности и навыков работы с искусственным интеллектом, реализуется в загородном лагере «Лесная сказка» впервые. Её запуск стал ответом на актуальные вызовы времени и возрастающий интерес к цифровым технологиям, нейросетям и искусственному интеллекту среди подростков.

1.3 Новизна программы Новизна программы заключается в том, что на базе ЗОЛ «Лесная сказка» подобная смена реализуется впервые, открывая новое направление в содержательной организации детского отдыха. Программа «НейроМИР» соединяет образовательные и воспитательные компоненты с элементами досуговой и развивающей среды, формируя уникальное пространство для освоения ключевых компетенций XXI века: критического и системного мышления, цифровой и информационной грамотности, коммуникации, сотрудничества и осознанного применения современных технологий. В отличие от традиционных смен, программа «НейроМИР» предлагает детям не только отдых, но и глубокое погружение в практико-ориентированные модули по теме искусственного интеллекта и нейросетей. Программа построена на деятельностном подходе: участники становятся активными исследователями, изобретателями и авторами собственных проектов. Через интерактивные воркшопы, цифровые лаборатории, проектные и ролевые форматы дети осваивают принципы работы ИИ, учатся анализировать данные, формулировать идеи, выдвигать гипотезы и реализовывать их в команде.

1.4 Адресат программы:

Программа рассчитана на детей возрастных категорий от 6 до 17 лет.

В течение смены участниками программы стали дети из образовательных учреждений Верхнесалдинского района, Горнозаводского округа, городского округа Нижняя Салда, в том числе, из многодетных семей, опекаемые, стоящие на внутришкольном учете и др. Общее количество участников – 220 человек.

Возрастные особенности детей и подростков:

Возрастная группа	Психологические особенности
Младший школьный возраст действий, рефлексия — 6,5-11 лет	Развитие психики детей этого возраста осуществляется главным образом на основе ведущей деятельности — учения. • В процессе учебной деятельности младший школьник не только усваивает знания, умения и навыки, но и учится ставить перед собой учебные задачи (цели), находить способы усвоения и применения знаний, контролировать и оценивать свои действия. • Новообразованием младшего школьного возраста явл
Подростковый возраст от 11-12 до 14-15 лет.	Переход от детства к взрослости имеет главный смысл. • Считается «кризисным», такая оценка обусловлена многими качественными сдвигами в развитии подростка. • В этом возрасте происходят интенсивные и кардинальные изменения в организации ребенка на пути к биологической зрелости и полового созревания. • Стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов.
Старший школьный возраст — 15-17 лет (ранняя юность)	1. Открытие своего внутреннего мира, внутреннее «Я». 2. Главным измерением времени в самосознании является будущее, к которому он (она) себя готовит. 3. Ведущая деятельность в этом возрасте — учебно-профессиональная, в процессе которой формируются такие новообразования, как мировоззрение, профессиональные интересы, самосознание, мечта и идеалы. 4. Начальная стадия физической зрелости и одновременно стадия завершения полового развития.

1.5. Приоритетные направления программы.

- Увеличение числа детей, получивших знания в межпредметных и метапредметных областях, включая основы цифровых технологий, медиаграмотности, логики, анализа данных и искусственного интеллекта как ключевых компонентов современного образования.

- Увеличение числа проектных групп и временных творческих коллективов, реализующих идеи в рамках цифровых лабораторий, хакатонов и нейросетевого творчества.

- Увеличение числа исследовательских и прикладных проектов;

- Стимулирование процессов самопознания, самопроектирования и самоопределения участников через проектную, исследовательскую и игровую деятельность.

- Построение сообществ на основе совместной деятельности, в том числе поливозрастных объединений детей и педагогов, работающих в едином пространстве творческого и исследовательского взаимодействия.

- Использование широкого спектра образовательных и досуговых форматов, направленных на создание развивающих образовательных ситуаций в условиях лагеря: мастер-классы, воркшопы, интеллектуальные игры, кейс-задания, дискуссии и цифровые квесты.

1.6 Отличительные особенности.

В основе содержания программы «НейроМИР» лежит современная воспитательно-образовательная система, направленная на всестороннее развитие личности ребенка в условиях стремительно меняющегося цифрового общества. Программа сочетает в себе практико-ориентированное обучение и активные формы досуговой деятельности, что позволяет достигать как образовательных, так и воспитательных целей через личностную включенность участников.

С одной стороны, программа обеспечивает цифровое просвещение отдыхающих: формирует у них первичные навыки работы с технологиями искусственного интеллекта, информационную грамотность, критическое мышление и способность к проектированию. С другой стороны, она способствует формированию социально ответственной личности, готовой к осознанному участию в жизни общества.

Ориентирами построения программы служат идеи добровольности, равенства прав обучающихся, преемственности в их воспитании, учета индивидуальных особенностей участников, непрерывности, систематичности.

1.7 Педагогическая идея программы:

Реализация программы основывается на концептуальных идеях:

1. Удовлетворение специфических потребностей субъектов образования:

1) обучающихся:

- раскрытие творческого потенциала и критического мышления через изучение нейросетевых технологий и ИИ-инструментов;

- формирование личности гражданина и патриота России с присущими ему ценностями, взглядами, ориентациями, установками;

- раскрытие умений самообразования и саморазвития.

2) социума:

- формирование навыков работы в коллективе;

- усвоение норм, правил поведения, традиций, входящих в профессиональную субкультуру;

2. Содержания программы и процесс обучения учитывает:

- преимущество по объему практических занятий;

- рефлексия и контроль качества обучения;

- саморазвивающий характер обучения.

1.8. Понятийный аппарат программы

- **Досуг** — социально-культурная деятельность. В условиях лагеря рассматривается как средство познания, развития и оздоровления ребенка, как обеспечение многообразия видов деятельности детей и взрослых

- **Оздоровление** — восстановление, расширение адаптационных возможностей организма ребенка. Во многом зависит от укрепления и охраны здоровья, режима дня, профилактики заболеваний, формирования ценности здорового образа жизни. В том числе и через реакцию организма на полученные эмоции.

- **Искусственный интеллект (ИИ)** — это область информационных технологий и науки, которая занимается созданием программ и систем, способных выполнять задачи, требующие интеллектуальной деятельности человека. К таким задачам относятся анализ информации, обучение, принятие решений, распознавание речи, образов и текста, перевод, планирование и саморегуляция.

- **Нейросетевые технологии** — это совокупность методов и инструментов, основанных на использовании искусственных нейронных сетей, которые имитируют работу человеческого мозга. Эти технологии позволяют системам обучаться на больших объёмах данных, выявлять закономерности, принимать решения, распознавать образы, тексты, речь и выполнять интеллектуальные задачи без жёстко заданных алгоритмов.

- **Коммуникация** – процесс обмена информацией, идеями и эмоциями между людьми. В программе большое внимание уделяется развитию коммуникативных навыков у детей, что помогает им строить доверительные отношения и эффективно работать в команде.

- **Критическое мышление** – способность анализировать информацию, выдвигать аргументированные суждения, выявлять причинно-следственные связи и принимать взвешенные решения. Программа способствует формированию у детей устойчивого навыка размышлять осознанно, оценивать достоверность источников, выявлять манипуляции и делать собственные выводы. Через работу с данными, анализ технологий искусственного интеллекта и участие в дискуссиях о роли ИИ в обществе подростки учатся мыслить глубоко, системно и самостоятельно.

2. Целевой блок программы

2.1 **Цель программы** – содействие личностному развитию подростков через погружение в мир нейросетевых технологий и искусственного интеллекта.

2.2 **Задачи:**

Обучающие:

1. Сформировать представление у участников о принципах работы искусственного интеллекта и нейросетевых технологий, их историей и применением в различных сферах современной жизни и профессиях будущего.

2. Научить работать с ИИ-инструментами, анализировать, интерпретировать и критически оценивать информацию.

3. Развивать навыки проектной и исследовательской деятельности, обучая участников планированию, командной работе, презентации и защите собственных ИИ-проектов.

4. Сформировать у подростков представление о профессиях будущего, связанных с искусственным интеллектом, и способствовать осознанному выбору образовательной и профессиональной траектории.

Развивающие:

1. Развивать критическое мышление участников, обучая их анализировать и оценивать информацию, выявлять ложные данные и манипуляции, а также применять полученные знания для решения реальных задач.

2. Способствовать развитию самостоятельности и способности к самообразованию, что поможет детям развиваться в различных сферах деятельности.

3. Укрепить здоровье участников через физическую активность, содействовать психическому и эмоциональному развитию, а также провести профилактику безопасного поведения.

4. Содействовать индивидуальному росту каждого участника, позволяя ему раскрывать свои личные сильные стороны и находить свои уникальные таланты.

Воспитательные:

1. Воспитывать у участников чувство ответственности за судьбу своей страны, используя традиционные духовно-нравственные ценности и культуру.

2. Формировать навыки работы в коллективе, развивать чувство взаимопомощи и сотрудничества, что поможет участникам в социальной интеграции и успешной реализации проектов.

3. Содействовать формированию гражданской идентичности и социальной ответственности, осознанию участниками своей роли в обществе;

4. Оказать помощь в самовыражении, самопознании и самоопределении каждому ребенку.

Критерии эффективности реализации программы

В качестве конкретных показателей, параметров и характеристик эффективности настоящей программы могут быть использованы следующие индикаторы:

- уровень знаний по тематике смены на основании диагностических игр;
- ориентированность на гуманистические ценности, общую культуру личности, на российские общенациональные и общечеловеческие культурные ценности;
- охват программными мероприятиями участников смены;
- социальная адаптированность и адекватность развивающейся личности.

2.6. Планируемые результаты программы «НейроМИР»

1. Предметные результаты:

○ Будут иметь представление о принципах работы искусственного интеллекта и нейросетевых технологий, их истории и применении в различных сферах современной жизни и профессиях будущего.

○ Научатся работать с ИИ-инструментами, анализировать и интерпретировать данные, критически оценивать информацию и использовать эти знания для решения реальных задач.

○ Освоят практические навыки проектной и исследовательской деятельности, включая планирование, командную работу, презентацию и защиту собственных ИИ-проектов.

○ Изучат профессии будущего, связанные с искусственным интеллектом, и получили осознанное представление о выборе образовательной и профессиональной траектории.

2. Метапредметные результаты:

○ Научатся эффективно взаимодействовать в группе, работать в команде, слушать и выражать свои идеи, что способствует развитию их коммуникативных навыков.

○ Научатся анализировать информацию, выявлять ложные данные и манипуляции, что поможет им принимать обоснованные решения и решать нестандартные задачи;

○ Разовьют навыки самообразования, научатся принимать решения самостоятельно, а также взаимодействовать с другими участниками в совместных проектах.

○ Участники программы осознают свою роль в развитии общества и приобретут навыки гражданской активности и социальной ответственности.

○ Укрепят физическое здоровье участников, сформируют навыки безопасного поведения и научатся управлять эмоциями и стрессом для поддержания психоэмоционального равновесия.

3. Личностные результаты:

○ Программа способствует развитию лидерских навыков, инициативности, способности к организации и руководству в коллективе.

- Участники программы укрепят чувство сопричастности к духовным и культурным ценностям своего народа, воспитывались на основе традиционных российских нравственных идеалов.
- У участников программы сформируется чувство ответственности за судьбу своей страны, что способствует формированию у них гражданского сознания и патриотической позиции.
- В результате активных спортивных и оздоровительных мероприятий у участников укрепится физическое здоровье и улучшится физическая подготовленность.
- Программа способствует личностному росту детей, поможет им лучше понять себя, свои интересы и стремления, а также определиться с дальнейшим выбором жизненных путей и направлений деятельности.

3. Механизмы реализации программы:

3.1 Основные формы и методы работы

Система разновозрастных объединений

Целью введения данной системы была апробация новой формы взаимодействия разновозрастных детей в рамках временного коллектива и достижение планируемых результатов. Летняя оздоровительная кампания 2025 года будет реализована через систему разновозрастных отрядов, вот уже девятый год данная система демонстрирует высокие показатели эффективности взаимодействия разновозрастных групп. В течение всей смены 222 отдыхающих будут разделены на четыре объединения в количестве 55 человек в возрасте от 6 до 16 лет. Методика разновозрастных объединений позаимствована у известного всем отряда «Каравелла» под руководством Л.А. Крапивиной.

В целом, педагогика имеет огромное количество примеров существования разновозрастных объединений – далее РВО. Например, методику Штайнера (Вальдорфская) нередко называют «педагогией равных возможностей», ведь все дети становятся равны и имеют одинаковые шансы, независимо от возраста. Все существующие системы выделяют одни и те же преимущества разновозрастных объединений. Это:

- более широкие возможности для овладения культурными ценностями,
- успешность освоения различных социальных ролей,
- преобразование имеющегося опыта старших и обогащение, развитие опыта младших детей,
- социальную и социально-психологическую защиту в виде помощи старших младшим при организации их жизнедеятельности, поддержки тех детей, которые не могут реализовать себя по тем или иным причинам в группе сверстников,

- подготовку к социальной самозащите, предполагающей формирование навыков принятия самостоятельных решений в сложных ситуациях, умения устанавливать контакты с различными людьми в постоянно меняющихся условиях,

- преодоление психологической депривации,

- выработку стиля поведения, укрепление процессов преемственности, общения, межвозрастного сотрудничества, совместного управления, которые обеспечивают процессы развития каждой личности и всего разновозрастного коллектива в целом,

- обогащение внутреннего потенциала личности ребенка, через овладение социальной ролью взрослого, получение опыта ответственности за другого человека, приобретение навыков организаторской, трудовой, спортивно-оздоровительной, интеллектуально-познавательной, игровой, правозащитной, управленческой и другой деятельностью.

В первые дни смены ребятам предлагается ряд диагностических методик, с помощью которых зафиксированы их личностные установки, такое же тестирование проведено в предпоследний день смены. Изменения зафиксированы с помощью комплекса методик.

Программа отрядной работы

Отрядная деятельность играет ведущую роль в реализации программы. В детском коллективе происходит осмысление участниками ценностных основ Движения, принятие значимости работы в команде, ценности коллектива. На уровне отряда происходит определение коллективной миссии, планирование и анализ каждого дня смены, подготовка к мероприятиям программы, устанавливаются правила и ценностные ориентиры совместной жизнедеятельности.

Отрядные мероприятия являются основным средством формирования временного детского коллектива, его сплочения, источником интенсивного взаимодействия со сверстниками, ресурсом развития самостоятельности и формирования субъектной позиции.

Проектная деятельность

Проектная деятельность – это форма организации совместной деятельности детей, совокупность приёмов и действий в их определённой последовательности, направленной на достижение поставленной цели, где цель – это решение конкретной проблемы, значимой для обучающихся и оформленной в виде конечного продукта.

Исследовательский, проектный подход, примененный в данной программе, помогает ребенку увидеть гармонические связи между разрозненными явлениями и фактами, картину природы как связного целого. Самостоятельные работы занимают особое место в практической реализации исследовательского подхода в обучении. Процесс обучения началам научного исследования представляет собой поэтапное, с учетом возрастных особенностей, целенаправленное формирование всех компонентов исследовательской культуры школьника.

Система соуправления

Для реализации цели в лагере формируются органы самоуправления.

Совет лагеря – орган, который обеспечивает жизнедеятельность всего лагеря. Совет планирует работу на смену, анализирует деятельность лагеря, координирует и корректирует деятельность всех служб лагеря.

Экспертный совет – орган, который обеспечивает общелагерную систему стимулирования, координирует взаимодействие отрядов в течение всей смены.

Совет дела – сводный отряд, обеспечивающий организацию общелагерных дел в соответствии с планом-сеткой смены.

Медиацентр лагеря создается с целью освещения основных событий смены, ведения официальных групп лагеря в социальных сетях.

Сводный дежурный отряд обеспечивает соблюдение основных режимных моментов дня.

Личностные результаты деятельности в данном направлении: расширение знаний и представлений о способах организации ученического самоуправления, развитие личностных компетенций подростков (инициативность, уверенность в себе, общительность, ориентация на развитие, конструктивное отношение к себе и др.), практический опыт в области организаторской деятельности и социального проектирования. Приобретенные знания и опыт помогут подросткам развивать свою деятельность как активного участника школьного самоуправления в своем образовательном учреждении.

Результатом использования детского самоуправления в лагере станет:

1. Внедрение эффективных форм мероприятий, организации оздоровления и занятости детей.
2. Повышение психологического и социального комфорта в едином образовательном коллективе и пространстве лагеря.
4. Развитие творческого потенциала каждого ребенка.
5. Улучшение связей между разными возрастными группами детей.
6. Снижение темпов роста негативных социальных явлений среди детей и подростков.
7. Формирование умений, навыков, приобретение жизненного опыта адекватного поведения в экстремальных ситуациях.

С планом работы каждого центра можно ознакомиться в приложении программы.

Мастер-классы (МК)

Предполагают передачу участникам смены прикладных знаний и отработку навыков, которые пригодятся им в течение дня. Таким образом, основная задача мастер-класса – подготовить отряд к специфической, новой для него творческой созидательной активности и повысить качество его работы.

Workshop

Одной из составных частей программы профильной смены, «НейроМИР» является реализация проекта «На шаг впереди». Его цель – расширение возможностей дополнительного образования, подготовка ребят к активной, социальной и творческой деятельности. В ходе всей летней кампании для детей работали несколько пространств-площадок, способствующих самореализации и самовыражению. Они носят название «Workshop» (Приложение 2). После торжественного открытия проекта «На шаг впереди» (презентации направлений «Workshop») каждый смог выбрать наиболее интересный для себя вид деятельности, объединиться с единомышленниками по следующим направлениям: психология, арт-терапия, фитнес, создание аромасаше, танцы, воркаут, легкая атлетика, самооборона, блогинг и видеомонтаж, паперкрафт, робототехника, макияж и прически, настольный теннис, волейбол, футбол, баскетбол, а также различные виды рукоделия. и т. п. В течение всей смены участники работали над проектом по своей направленности. Финалом работы центров стал фестиваль-ярмарка «На шаг впереди», где все участники смогли представить результаты своей деятельности или какой-либо продукт, создаваемый в течение смены. «Workshop» работали через день, занятия проходили в специально-подготовленных помещениях. Желаящие подростки так же смогли стать организаторами мастер-классов для сверстников.

Помимо профильных воркшопов, в лагере работали творческие объединения дополнительного образования. Программа работы объединений в Учебно-тематическом планировании выстраивается по тематике смен.

Дополнительные творческие объединения:

1. «Текстильная кукла»;
2. «Волшебная глина».

3.2 Комплекс педагогического сопровождения

Педагогическое сопровождение, направленное на формирование временного детского коллектива для формирования детского временного коллектива и эффективное функционирование, реализовано через работу мастерских:

- »Лидер-мастерская».
- »Контакт-мастерская».
- »Band-мастерская».
- »Unit-мастерская».
- «Креатив-мастерская».

Содержание мастерских определяется периодом смены и состоит из упражнений с элементами тренинга для каждого периода.

Использование элементов тренинговых технологий стало привычным и обязательным в работе отряда. В каждый период смены тренинги подбираются в зависимости от задач, стоящих перед коллективом, и его состоянием. Грамотный подбор тренингов позволяет сгладить проблемы адаптации детей в новых условиях, построить правильную линию взаимоотношений в отряде.

Педагогическое сопровождение, направленное на формирование временного детского коллектива будет реализовано через работу мастерских, которые соответствуют стадиям развития временного детского коллектива по А.Н. Лутошкину:

-»**Лидер-мастерская**». Это начальная стадия развития временного детского коллектива. Это период первоначального формирования отношений и перспектив будущей смены. В этот период у детей доминирующая потребность - потребность в адаптации к новым условиям, т.е. в информации о нормах, требованиях, перспективах нового коллектива. Комплекс педагогического сопровождения будет выражено через комплекс упражнений и тренингов, направленных на знакомство и выявление лидеров в коллективе.

-»**Контакт-мастерская**». Это период укрепления организационной структуры отряда как заданной среды обитания каждой личности. Наступает этот период сразу после того, как сформирована официальная структура (отрядное самоуправление), каждый выбрал для себя поручение ответственности и заботы, определены перспективы на смену, выработаны в отряде законы жизни и отношений. Этот период должен стать своеобразным фундаментом для развития отношений в коллективе. В данный период будет предложен комплекс упражнений и тренингов, направленных на сплочение и некоторые формы взаимодействия в еще несформировавшемся коллективе.

-»**Band-мастерская**». В ходе делового сотрудничества, непосредственного взаимодействия, во время которого неизбежно происходит «притирка характеров», отчетливо проявляются не только достоинства, но и ошибки (недостатки) каждого из ребят. А ещё, одни ребята удовлетворены перспективами, отношениями и своим местом в этих отношениях, а другие нет. На фоне формально действующей официальной структуры в отношениях вырастают скрытые внутренние конфликты, характеризующиеся отсутствием единства, пассивностью к деятельности и напряжением в межличностных отношениях. Своё разрешение период скрытых внутренних конфликтов должен получить в ходе делового сотрудничества, когда начинается организационно-коллективная деятельность. Именно в этот промежуток времени эффективными станут упражнения на активное групповое взаимодействие и снятие агрессии.

-»**Unit-мастерская**». Доминирующая потребность этого периода у детей - преодолеть существующее в отряде разобщение. Соответственно и состояние можно охарактеризовать как морально-волевое напряжение. Временно актуальность межличностного общения отступает на второй план, уступая место общению в деятельности. Интенсивно действует официальная

структура, на основе советов дела. В неофициальной структуре намечается открытие общения замкнутых группировок для «посторонних». На этом этапе будут предложены упражнения, направленные на активную групповую работу, работу в различных смешанных группах.

- **«Креатив-мастерская».** Успешная деятельность по объединению отряда побуждает к дальнейшему творческому общению. Члены коллектива стремятся к достижению успеха в совместной деятельности, имеющей общественный смысл, и в которую вовлекаются все группы. Психологическое состояние коллектива характеризуется радостью коллективного творчества.

Доминирующая потребность этого периода характеризуется желанием успеха в творчестве, поиском своего места в общем творческом процессе. Положительный настрой формирует радостное, творческое состояние у детей.

Содержание межличностного общения - обсуждение творческого процесса. Лидерами этого общения становятся ребята, приносящие успех в творческих делах.

3.3 Здоровьесберегающие технологии

Здоровьесберегающие технологии – это система мер, включающая взаимосвязь и взаимодействие всех факторов образовательной среды, направленных на сохранение здоровья ребенка на всех этапах его обучения и развития.

Условия отдыха детей и подростков вносят большой вклад в формирование их здоровья. Гигиенически полноценная среда обитания определяется благоустройством и санитарным состоянием лагеря.

Физическое воспитание в течение лета имеет специфические особенности, обусловленные сравнительно коротким периодом пребывания в лагере, разнообразием контингента детей по возрасту, состоянию здоровья, уровню физического развития и физической подготовленности. Эти особенности учитываются при организации физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий. Физическое воспитание направлено на решение следующих задач:

- укрепление здоровья, содействие физическому развитию и закаливанию детей;
- совершенствование у детей умений и навыков в естественных видах движений;
- привитие интереса и привычки к занятиям физической культуры и спорта.

Имеет следующие направления:

- Отрядная спортивная работа (внутриотрядные соревнования)
- Массовая спортивная работа (спортивные конкурсы, соревнования по различным видам спорта, подвижные и спортивные игры, соревнования по многоборьям, турниры по настольному теннису, бадминтону, спартакиады).
- Учебно-тренировочные занятия секций, команд по разным видам спорта.

- Агитационно-пропагандистская работа (о пользе систематических занятий физическими упражнениями, о пользе гимнастики, о лучших спортсменах, об Олимпийских играх, о спортивных событиях в лагере, стране и мире, о новых рекордах, о видах спорта и т. д.)

Для стимулирование и поддержки спортивного воспитания в ОЛ ведется рейтинговая система отслеживания как личных, так и командных достижений.

3.4 Общелагерные мероприятия и ролевые игры

Они отвечают целям и задачам каждого периода смены, позволяют реализовать тематику дней, обеспечивают включение участников в разнообразные виды и формы деятельности.

Массовый характер таких мероприятий позволяет предъявлять всему лагерю общие нормы поведения, задавать образцы деятельности, подчеркивать общественную значимость события, усиливать его эмоциональность. Также во время участия в общелагерных мероприятиях продолжается формирование первичных коллективов (отрядов), происходит закрепление знаний, умений и навыков, полученных на занятиях. Принципы коллективной творческой деятельности реализуются через соорганизацию общелагерных мероприятий детьми и педагогами. Это может выражаться в активности участников в течение мероприятия, в предварительной подготовке своего выступления в рамках события, в организации общелагерного мероприятия отрядом или сводной группой (совет дела).

Технология проведения ролевых игр в «Лесной сказке» совершенствуется от года в год. В программу 2025 года включен цикл ролевых игр, направленных на социализацию подростка в детском коллективе: ролевая игра-путеводитель «Экватор» - знакомство с новыми социальными ролями, ролевая игра «Машина против человека» - формирование знаний в рамках легенды смены, ролевая игра «4 стихии», «Цифровой мир», - направлены на сплочение разновозрастных коллективов через решение совместных задач, связанных с управлением данными и безопасным поведением в цифровом пространстве.

Можно назвать удачными и новые формы организации общелагерных мероприятий:

- геокешинг – квесты;
- SMS-игры,
- арт-эстафеты,
- квесты,
- мастер-классы,
- дайджесты,
- лонг-мобы,
- флэш – мобы,
- хешпининги,
- стартинейджер,

- пиар-кампания,
- Quiz – игры;
- мозгобойня;
- познавательные площадки,
- творческие исследования,
- киночасы,
- закрытые показы,
- арт-галереи,
- презентации проектов,
- «Dropbox» - игра

Также в лагере очень популярными можно назвать следующие традиционные формы работы формы:

- коллективные творческие дела;
- спортивные соревнования,
- беседы (инструктивные, профилактические, профориентационные);
- индивидуальные консультации;
- социальные акции;
- предметные вечера;
- тренинги;
- круглые столы.

3.5 Основная идея программы проходит через все дела, проводимые в лагере, находит отражение в его атрибутике, в деятельности каждого отряда, каждого ребёнка. Приобретенные навыки работы в составе «проектной группы» помогут детям самостоятельно решать проблемные ситуации, понимать свою роль в коллективе. Данная работа по своей направленности является комплексной и включает в себя:

1. деятельность, направленную на развитие творческих способностей каждого ребенка;
2. объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях оздоровительного лагеря.

3.7 Игровая модель смены «НейроМИР»

Летняя смена проводится в рамках создания умного технологического города будущего — НЕЙРОГОРОДА, в котором человек и искусственный интеллект учатся сосуществовать в гармонии. Мотивации детей на участие во всех мероприятиях данной смены будет способствовать торжественная линейка-открытие, где будет представлена театрализованная легенда о сбое в системе ИскИна — главного искусственного интеллекта города. Только объединив усилия, жители лагеря смогут пройти путь обучения ИИ заново и перезапустить систему.

Дети, выступающие в роли содружеств горожан, в течение всей смены строят и развивают НЕЙРОГОРОД, открывая его ключевые локации. Это достигается через активное участие и победы в творческих конкурсах, интеллектуальных испытаниях, спортивных и логических играх, викторинах, киберквестах, участием в дополнительных челленджах и онлайн-активностях.

Цель участников игровой модели — перезапустить ИскИна, обучив его важнейшим человеческим и технологическим навыкам, открывая новые зоны города, зарабатывая нейрокапитал, повышая уровень активности и создавая свою уникальную модель будущего. Финалом смены станет грандиозное событие «Перезагрузка будущего», где команды представят свои версии умного города и продемонстрируют, чему они научили ИскИна.

Традиции ЗОЛ «Лесная сказка»

- Утренняя песенная, костюмированная зарядка.
- Ежедневный вечерний общий сбор отряда в форме «огонька» со всей присущей ему атрибутикой: свечкой, рефлексией.
- Утренняя заря – общелагерный сбор для объявления заданий для содружеств, дальнейших мероприятий и событий на смене.
- Вечерняя заря (раз в 3 дня), на которой избираются самые активные участники содружества и лагеря.
- Творческий вечер «Спевка» в конце смены – сбор всего лагеря для творческого песенного вечера у костра.
- Вечерние сборы на «Поляне мудрости» для рассказывания легенд и мифов.

3.8 Игровое поле:

Игровое поле лагерной смены «НЕЙРОГОРОД» представляет собой масштабную карту города будущего, состоящую из 6 ключевых локаций, каждая из которых символизирует отдельное направление развития искусственного интеллекта и технологий. В центре внимания — интеграция знаний и умений, необходимых для перезагрузки главного ИскИна города.

Локации включают:

- Центр обработки данных «НЕЙРОХАБ», где развиваются логика, мышление и аналитические способности.

- Лабораторию кибербезопасности «ЗаЩИТА», где обеспечивается защита цифровой информации.

- КреоПарк, зона творческого мышления и работы с генеративными нейросетями.
- Научную зону «ГенРазума», посвящённую машинному обучению и экспериментам.
- Башню связи «НейроЛинк», обеспечивающую коммуникацию и социальные связи.
- Совет этиков «AI-Мораль», обсуждающий ценности и моральные дилеммы.

Каждое содружество, представляющее команду участников, получает стартовую базу — участок в НЕЙРОГОРОДЕ, с которого начинается развитие. В течение смены команды выполняют ежедневные миссии разных типов — интеллектуальные, творческие и спортивные, участвуют в соревнованиях и челленджах, зарабатывают игровой ресурс — нейрокапитал, и пополняют шкалу инициативы — батарею активности.

За выполнение заданий и активное участие команда получает возможность открыть новые локации на карте города, символизирующие развитие знаний и умений ИскИна. Чем больше локаций активировано и выше уровень заряда батареи активности, тем ближе команда к цели — успешному перезапуску ИскИна и восстановлению баланса в НЕЙРОГОРОДЕ.

На игровом поле визуально отображается прогресс каждой команды: активированные локации отмечены на карте, рядом расположены индикаторы — батарея активности и электронный кошелёк с нейрокапиталом, что позволяет легко отслеживать успехи и стимулирует соревновательный дух.

Использование такой наглядной системы поощрения, во-первых, обеспечит соревновательность отрядов, стимулируя их к активной деятельности. Во-вторых, позволяет каждому отряду оценивать свои текущие достижения и корректировать работу. В-третьих, позволяет детям легче запоминать события прожитых дней и усваивать их содержание, ассоциируя с конкретным символом. В-четвертых, в доступной и наглядной форме демонстрирует участникам механизм самосовершенствования, развития личности через накопление багажа знаний и опыта.

4. Этапы реализации программы

4.2 Подготовительный этап

Этот этап характеризуется тем, что подготовка к летнему оздоровительному сезону лета 2025 года началась в январе – мае 2025 г. и включала в себя: разработку программно-методического обеспечения; подбор, конкурсный отбор и обучение программного педагогического персонала; участие педагогических и иных кадров «ДЮЦ» в работе региональных и федеральных мероприятий (курсов, семинаров, научно-практических конференций, конкурсов и др.), направленных на подготовку к летнему оздоровительному сезону 2024 года в Свердловской области; прохождение профилактического медицинского осмотра педагогических кадров; оформление документации

(личных дел, приказов, договоров и др.); предпрограммную диагностику интересов и ожиданий детей и подростков, их родителей, а также педагогов.

4.3 Организационный этап

Этот этап осуществляется непосредственно в рамках летней смены. Основной деятельностью является: встреча детей и комплектование групп по месту проживания (содружеств), их знакомство и сплочение; создание условий для осознанного принятия детьми правил, норм, требований жизнедеятельности в лагере, знакомство детей и подростков с правилами жизнедеятельности отряда и лагеря; разработка и оформление документации лагеря (организационные и программно-методические документы); проведение диагностики по выявлению интересов, ожиданий детей, их организационного, лидерского и творческого потенциала; формирование органов самоуправления (дети и педагоги) и начало их деятельности; запуск игровой модели – тематической социокультурной сюжетно-ролевой игры-путешествия.

4.4 Основной этап. 1 этап (учебно-демонстрационный)

Он включает реализацию следующих основных положений программы: реализация основной идеи и принципов игровой модели, разворачивание деятельности воркшопов развивающего и прикладного характера, отвечающих интересам и запросам детей, реализацию обучающих и развивающих творческих программ и проектов; включение детей в различные виды индивидуальной, групповой, коллективной творческой деятельности, овладение ребенком знаниями и умениями, навыками самоопределения в выборе видов деятельности, роли и позиции в детском объединении, отвечающем ожиданиям, интересам и потребностям ребенка в саморазвитии; создание условий для проявления индивидуальности каждого ребенка, его творческого и духовно-нравственного потенциала; создание условий для деятельности органов детского самоуправления; корректировка ценностно-мотивационных норм общения, поведения, отношений и деятельности.

4.5 Основной этап. 2 этап (демонстрационно - закрепляющий)

Состоит из таких моментов: организация разнообразной творческой деятельности при активном участии детей в ее разработке и проведении; создание условий для демонстрации самодеятельности и самостоятельности участников программы в органах детского самоуправления; показ достижений детей через разные формы: игровые программы, конкурсы, турниры, спортивные состязания, трудовые акции и др.; показ знаний, умений и навыков, полученных в работе клубных и иных детских творческих объединений; корректировка межличностных и групповых отношений и взаимодействий; анализ индивидуальных и групповых действий, направленных на мотивацию успешности участников программы в разных видах деятельности.

4.6 Заключительный этап

Основной идеей данного этапа является подведение итогов работы по программе, а именно: групповой анализ и демонстрация индивидуальных и групповых достижений в рамках программы

«НейроМИР», организация акций, снимающих психологическое состояние временности пребывания, вызванное скорым отъездом; проведение итоговой диагностики участников программы; оценка и самооценка участниками смены лично-значимых результатов, полученных в результате участия в реализации программы; создание эмоциональной атмосферы успешного завершения смены, поощрение наиболее активных ее участников; стимулирование положительных мнений участников смены как фактора реадaptации детей к возвращению домой.

4.7 Постлагерный период (этап последствий)

Это: рефлексия; самоопределение ребенка и его выводы по поводу того, оправдались ли его ожидания от смены; формирование решения у ребенка о поездке (или отказе) в лагерь еще раз; всесторонний и глубокий анализ деятельности смены (положительных и отрицательных моментов), проведенной работы, обобщение достигнутых результатов; продвижение творческих работ участников программы для участия в федеральных, республиканских и др. творческих конкурсах и др.; участие педагогов в итоговых научно-практических конференциях, семинарах и др. по подведению итогов лета 2024 года; публикация аналитических методических материалов по итогам реализации программы в научно-методических изданиях и др.; взаимодействие участников программы в социальных сетях.

5. Содержание программы «НейроМИР!».

Основными критериями отбора содержания программы смены «НЕЙРОМИР» являются её научно-техническая актуальность, образовательная значимость, инновационность и творческий подход. Программа ориентирована на освоение современных нейросетевых технологий и искусственного интеллекта, а также на развитие навыков критического мышления и цифровой грамотности. Образовательная среда способствует раскрытию индивидуального потенциала участников и формированию устойчивых межличностных коммуникаций в коллективе.

Смена «НЕЙРОМИР» предоставляет детям возможность сделать первые шаги в области цифровых технологий и ИИ, сочетая личностное развитие с практическим освоением передовых инструментов. Отличительной особенностью программы является интеграция творческого и исследовательского подходов, которые развивают как индивидуальные способности, так и умения работать в команде.

В процессе реализации используются современные педагогические технологии: обучение в сотрудничестве, проектные и исследовательские методы, игровые технологии, а также рефлексивные практики, направленные на осознанное усвоение знаний и развитие критического мышления.

Программа «НейроМИР» предусматривает изучение таких разделов как:

1. Знакомство с ИИ

Блок программы направлен на введение участников в мир искусственного интеллекта, формирование базовых представлений о нейросетевых технологиях и их роли в современном обществе.

Целью данного раздела является знакомство детей с основами искусственного интеллекта, историей его появления и развития, а также с ключевыми понятиями и сферами применения нейросетей. Участники смогут узнать, как работает ИИ, где он используется в повседневной жизни, и почему эти технологии важны для будущего.

В рамках проведения данного блока будет проведен мастер-класс «Нейросеть — это я» – интерактивное занятие, в ходе которого участники в игровой форме смоделируют работу нейросети, поймут принципы её «обучения» и роль человека в этом процессе. Также в рамках раздела будут проводиться такие ключевые мероприятия как: интерактивный квест «Разум без границ», верёвочный курс «Детки в сетке» – командообразующее мероприятие, в котором дети преодолевают препятствия, символизирующие этапы развития нейросети, обучаясь взаимодействию, поддержке и системному мышлению.

Особенностью данного раздела является то, что, начиная с его прохождения, участники начинают работать над собственными проектами, связанными с искусственным интеллектом. Полученные знания и навыки станут основой для создания коллективных или индивидуальных ИИ-проектов, которые будут представлены в конце смены на фестивале «Мечты сбываются».

2. «Цифровая грамотность»

Целью данного раздела является формирование у участников ответственного и осознанного отношения к цифровой среде, развитие навыков безопасного поведения в интернете, понимания цифровых рисков, а также основ цифровой этики и информационной безопасности. Участники получат базовые знания о защите личных данных, цифровом следе, кибербезопасности, научатся критически воспринимать информацию из различных источников, развивать медиаграмотность и соблюдать нормы общения в цифровом пространстве.

В рамках данного раздела будет проведен мастер-класс «Цифровая гигиена» – интерактивное занятие, направленное на обучение детей основам безопасного поведения в цифровой среде. Участники узнают, как защитить свои персональные данные, какие существуют угрозы в интернете и как избежать информационной перегрузки. Помимо этого, будут проводиться концертная программа «Границы возможного», ролевая игра «Человек VS машина».

Особенностью данного раздела станет активное вовлечение участников в обсуждение этических дилемм цифрового мира. Кроме того, в ходе изучения блока «Цифровая грамотность» участники продолжат работу над своими ИИ-проектами, интегрируя полученные знания по цифровой безопасности и критическому мышлению в практическую часть проекта.

3. «Промт-мастерская»

Целью данного раздела является формирование у участников навыков эффективного взаимодействия с искусственным интеллектом через освоение основ создания и подачи текстовых запросов (промтов), обучение работе с большими массивами данных, формирование креативного и алгоритмического мышления.

В рамках данного блока отдыхающие научатся формулировать точные, логичные и продуктивные запросы для взаимодействия с нейросетями и ИИ-инструментами, поймут значение корректной подачи информации, а также познакомятся с тем, как данные формируют современную цифровую реальность. Участники научатся использовать ИИ для генерации изображений, текстов, идей и решений, применяя это в проектной деятельности.

В рамках раздела будет проведен мастер-класс «Слово за сетью», на котором участники освоят принципы построения эффективных промтов (текстовых запросов), узнают, как нейросети обрабатывают информацию, и как можно добиться желаемого результата, грамотно выстраивая диалог с ИИ. Также в рамках раздела будут проведены следующие ключевые мероприятия: интерактивный воркшоп «Данные решают всё», стартин «Нейро-Дэнс», интерактивная выставка «Люди, изменившие мир».

Особенность раздела — тесная связь теоретических знаний с практической деятельностью. Все полученные навыки участники смены будут применять в рамках своих ИИ-проектов, начатых с первого блока. Это позволит им осознанно управлять результатами работы нейросетей, улучшать качество решений и развивать навык цифрового творчества.

4. «ИИ-генератор»

Раздел «ИИ-ГЕНЕРАТОР» является ключевым этапом программы смены «НейроМИР», направленным на раскрытие творческого потенциала детей и практическое применение знаний об искусственном интеллекте.

Цель раздела — показать, как ИИ может быть инструментом для самовыражения, визуализации идей, создания цифрового искусства и генерации контента. Участники на практике освоят современные ИИ-инструменты, научатся создавать уникальные продукты и увидят, как алгоритмы могут работать в тандеме с человеческим воображением.

В рамках раздела будет проведен мастер-класс «Генератор реальности» — знакомство с возможностями нейросетей в генерации изображений, текстов, музыки и видео. Участники создадут свои первые ИИ-продукты, используя доступные платформы (например, DALL·E, ChatGPT, Runway и др.). Ключевыми мероприятиями раздела являются цифровая арт-лаборатория «Творчество без кисти», где отдыхающие создают цифровые арт-объекты, постеры, коллажи и иллюстрации при помощи нейросетевых генераторов, иедиа-кросс «Тайны кода», акция «Спасибо за Мир!».

Начало этого раздела также ознаменует включение участников в финальную фазу проектной деятельности: создавая ИИ-продукты, участники смены будут дополнять и оформлять свои итоговые ИИ-проекты, которые затем представят на итоговом фестивале «Мечты сбываются».

5. «Профессии будущего»

Раздел «Профессии будущего» завершает образовательную и игровую траекторию смены «НейроМИР», соединяя знания, полученные участниками в течение всех этапов смены, с пониманием того, как они могут быть применены в жизни и профессиональной деятельности.

Цель раздела — познакомить участников смены с миром стремительно меняющихся профессий, сформировать представление о востребованных навыках в эпоху цифровизации и искусственного интеллекта, а также мотивировать к самореализации и выбору личной профессиональной траектории.

В рамках раздела будет проведен мастер-класс «Алгоритм успеха» Практическая встреча, в ходе которой участники разберут, какие навыки — «гибкие» и «жесткие» — будут ключевыми в будущем. Разговор пойдёт о профессиональном самоопределении, карьерных траекториях в ИТ и ИИ-сферах, а также о том, как уже сейчас можно начать путь к профессиям завтрашнего дня. Кроме того, будут проведены следующие мероприятия: командный челлендж «Хакатон будущего» - игровой интенсив, где команды получают вызов — придумать и смоделировать решение актуальной задачи, используя инструменты искусственного интеллекта, деловая игра «Профессии ИИ: кто нужен миру завтра», в которой дети выступают в роли представителей «компаний будущего» и «специалистов завтрашнего дня». В процессе обсуждения они узнают больше о таких профессиях, как инженер по этике ИИ, дата-аналитик, цифровой куратор, дизайнер нейроинтерфейсов, тренер ИИ и других. Фестиваль «Мечты сбываются!» — это кульминационное событие смены «НейроМИР», в рамках которого участники представляют результаты своей проектной деятельности. Главной задачей фестиваля является презентация ИИ-продуктов, разработанных участниками в ходе смены, а также демонстрация приобретённых знаний, навыков и командной работы. Торжественная церемония закрытия смены «Нам открыты все пути» - финальное событие смены, где будут подведены итоги, вручены дипломы, грамоты и символические награды за участие в ключевых мероприятиях.

6. Необходимые условия реализации программы

6.1. Финансовое обеспечение программы

Финансирование лагеря обеспечивается за счёт трёх источников: бюджет Верхнесалдинского городского округа, субсидии из областного бюджета и родительская плата.

6.2. Нормативно-правовое обеспечение программы

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

1. Конвенция ООН о правах ребенка.
2. Конституция РФ.
3. Концепция Развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4.09.2014 г. № 1726-р);
4. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
5. Приказ Минобрнауки России от 29.08.2013 г. №1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
6. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р г. Москва);
7. Постановление Правительства Свердловской области № 900-ПП от 7.12.2007 «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Свердловской области до 2025 года».
8. Письмо Минобрнауки России от 01.04.2014 № 09-613 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по примерному содержанию образовательных программ, реализуемых в организациях, осуществляющих отдых и оздоровление детей»)
9. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации «Методические рекомендации по обеспечению организации отдыха и оздоровления детей» от 25.11. 2019 года № Пз-1303/06;
10. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
11. Постановление Правительства Свердловской области от 03.08.2017 №558-ПП «О мерах по организации и обеспечению отдыха и оздоровления детей в Свердловской области» (в редакции 30.12.2020 г.)
12. Закон Свердловской области от 15.06.2011г. №38-ОЗ «Об организации и обеспечении отдыха и оздоровления детей в Свердловской области» (в редакции 29.07.2021 г. № 81-ОЗ);
13. Постановление Правительства от 19.12.2019 № 920-ПП «Об утверждении государственной программы Свердловской области «Развитие системы образования и реализация молодежной политики в Свердловской области до 2025 года» (в редакции от 17.02.2022 № 112-ПП);
14. Методические рекомендации по примерному содержанию и разработке оздоровительно-образовательных программ организаций отдыха и оздоровления Свердловской

области 2018 г. (Региональный Центр координации деятельности по организации отдыха и оздоровления детей Свердловской области);

Документы, регламентирующие работу лагеря:

- Устав Муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр» от 07.09.2015 № 235.

- Положение о структурном подразделении «Оздоровительный лагерь «Лесная сказка»,

- Положение о загородном оздоровительном лагере «Лесная сказка»,

- Договор с родителями,

- Положение об оплате труда работников загородного оздоровительного лагеря «Лесная сказка»,

- Должностные инструкции работников лагеря,

- Пакет инструкций по охране труда, иные локальные акты.

6.3 Кадровое обеспечение программы:

Важной составляющей частью программы является тщательный подбор педагогического и иного персонала. Ведется подбор и отбор высококвалифицированных специалистов в сфере организации летнего отдыха, оздоровления и занятости детей. Руководители групп по месту проживания (отрядов), воспитатели – это опытные педагоги, неординарные, творческие личности. Вожатые – студенты ведущих вузов Свердловской области, креативные, обладающие хорошими коммуникативными и организаторскими навыками.

Штатное расписание лагеря:

-начальник лагеря - 1 ст.;

-методист - 1,5 ст.;

-педагог ДО - 3 ст.;

-концертмейстер - 1 ст.;

-инструктор по физической культуре - 1 ст.;

-педагог-организатор - 2 ст.;

-воспитатели - 14 ст.;

-вожатые - 7 ст.;

-обслуживающий персонал-24 ст.

Также выпускники лагеря возвращаются и работают вожатыми и воспитателями. Дополнительное образование реализуют педагоги «Детско-юношеский центр». Полноправные члены коллектива - помощники вожатых, которые обучаются в течение учебного года в «ДЮЦ» по дополнительной образовательной программе «Вожатый.RU».

6.4. Методическое обеспечение программы.

Методическое обеспечение программы – это целенаправленный процесс и результат оснащения педагогов, воспитателей и вожатых методическими средствами и рекомендациями, которые способствуют эффективной работе в лагере. «ДЮЦ» осуществляется методическую подготовку педагогических кадров через:

- 1) Проведение серии обучающих семинаров и педагогических советов для сотрудников,
- 2) Дистанционное повышение квалификации сотрудников лагеря,
- 3) Участие в Межрегиональном форуме руководителей и педагогов по организации и оздоровлению детей в ЗОЛ.
- 4) Организация курсов повышения квалификации специалистами «Детско - юношеского центра» по теме: «Проектирование воспитательной деятельности в организации отдыха и оздоровления детей».

6.5. Материально-техническая база

Материально-техническая база достаточна для полноценной реализации летнего отдыха: удобное расположение корпусов, спортивные площадки, спортивный инвентарь и тренажёры, музыкальное и световое оборудование, игры, библиотека, театральные реквизиты.

Необходимые материалы: ватманы (30 шт.), бумага А4 (500 листов.), цветная бумага (10 шт.), цветной картон (10 шт.), карандаши простые (60 шт.), карандаши цветные (12 пачек), цветные фломастеры (12 пачек), краска гуашь (12 шт.), пластилин (6 шт.), кисти для рисования (20 шт.), маркеры перманентные в упаковке (6 пачек), мелки для асфальта (10 шт.), ножницы (30 шт.), линейка (6 шт.), скотч широкий (12 шт.), скотч малярный (10 шт.), скотч узкий (6 шт.), клей ПВА (20 шт.), клей карандаш (20 шт.).

Для реализации дополнительных общеразвивающих общеобразовательных программ, реализуемых на данной смене необходимо: глина (10 кг.), фартуки 20 шт. гуашь (10 шт), кисти (20 шт.).

Для реализации технической составляющей программы имеется:

1. Ноутбуки Asus X540SA Pen-N3700/2G/500/15.6»/W10 - /Black – 5 штук.
2. Проектор – 5 шт.
3. Флипчарт – 3 шт.
4. Переносные колонки – 5 шт.

6.6. Природные условия: программа реализуется на базе загородного оздоровительного лагеря «Лесная сказка» в лесном массиве, находящемся в 20 километрах от города Верхняя Салда. Данное местоположение позволяет организовать полноценную систему отдыха и оздоровления детей в период летней кампании.

6.7. Мотивационные условия: в ЗОЛ «Лесная сказка» используются следующие условия мотивации педагогических сотрудников:

- **Рейтинг.** На протяжении всей смены вожатые создают и реализовывают мероприятия, принимают участие в концертах, мероприятиях, фестивалях на базе лагеря, зарабатывая рейтинговые баллы. Рейтинговые баллы зарабатываются в течение смены, прописываются на стенде, в конце смены выявляется лучший вожатый смены. По – мимо общего признания, лучший вожатый также получает материальную премию.

- **Внутренняя атмосфера.** Создание благоприятного климата внутри рабочего коллектива посредством проведения различных внутренних мероприятий среди персонала (мастер-классы, тренинги, концерты и т.д.) и корпоративной культуры позволяет мотивировать сотрудников на качественную работу. Находясь в комфортной атмосфере, вожатый в меньшей степени подвержен эмоциональному выгоранию, что мотивирует его оставаться в коллективе и эффективно работать.

7. Партнёры программы и сетевое взаимодействие

Профилактика безопасного поведения

Для реализации профилактических программ использовалась сетевая форма взаимодействия с субъектами профилактики ВСГО: ТКДН и ЗП, ОГИБДД ММО МВД России, ВДПО, Верхнесалдинская районная избирательная комиссия.

В рамках общей программы запланирована реализация программы профилактики «Маленькие дети и с большими возможностями», которая включает в себя следующие направления (Приложение 5):

- профилактика противоправного поведения детей, жестокого обращения с детьми (социальные партнёры: ТКДН и ЗП);
- профилактика экстремизма, терроризма и воспитание толерантности (социальные партнёры: Комитет по делам молодёжи Администрации ВСГО);
- профилактика детского травматизма и безопасности жизнедеятельности, правил поведения детей в быту, при чрезвычайных ситуациях и стихийных бедствиях (социальные партнёры: ГИБДД, Госпожнадзор);
- формирования навыков ЗОЖ.

8. Система контроля и отслеживания результатов

Для мониторинга эффективности программы «НейроМИР» будет проведена входящая диагностика – интерактивная викторина «Что я знаю об ИИ», направленная на определение начального уровня знаний участников в области искусственного интеллекта, нейросетей и цифровой грамотности.

В процессе смены текущий мониторинг будет осуществляться через участие детей в тематических мероприятиях, мастер-классах, квестах, ролевых и деловых играх, отражающих ключевые аспекты программы. Педагоги и наставники будут отслеживать уровень вовлечённости, сформированность навыков командной работы, креативного мышления и цифровой компетентности.

Итоговый мониторинг реализуется в форме фестиваля «Мечты сбываются!», на котором содружества представляют созданные ИИ-продукты и проекты. Защита и презентация результатов позволяет наглядно оценить усвоение обучающего материала, развитие личностных и метапредметных компетенций, а также способность применять полученные знания на практике.

9. Возможные риски и пути преодоления

9.1. Возможные риски

Успешной реализации программы может помешать ряд факторов как объективных, так и субъективных, а именно:

1. *Программно-методическое обеспечение может быть недостаточно полным* из-за отсутствия специальной литературы, пособий и др., что может помешать эффективному содержательному наполнению и своевременной корректировке программы в ходе ее реализации.

2. *Педагоги и сотрудники лагеря* не смогут активно продвигать идеи программы, выполнять ее основные цели и задачи по причине отсутствия достаточных знаний в области технического творчества.

3. Социальные партнеры и иные *специалисты* (по направлению работы программы) *не будут мотивированы* должным образом на участие в смене и не захотят принимать в ней участие.

4. *Недостаточное материально - техническое обеспечение* мешает эффективно осуществлять те цели и задачи, которые определены программой «НейроМИР».

9.2. Способы коррекции рисков

С тем, чтобы *скорректировать возможные риски*, либо совсем исключить их, необходимо провести следующую работу:

1. Уже на подготовительном этапе (январь – июнь 2025 г.) *организовать работу по подбору методического материала со стороны всех педагогов «ДЮЦ»*, а не только авторов программы, сформировав папки (файлы), например, по тематике: Психолого – педагогическое сопровождение развития временного детского коллектива».

2. Для усвоения, освоения и присвоения основных идей, целей и задач программы, *организовать для педагогических работников тематические «установочные» встречи*, семинары - практикумы, тренинги по тематике смены, как в ходе подготовительного этапа, так и этапов внутри смены (организационного, основного).

3. Для активного привлечения к участию в программе социальных партнеров провести информационно-рекламную кампанию в средствах массовой о значимости программы «НейроМИР».

4. Организовать встречи с представителями соответствующих учреждений и организаций.

Список литературы

1. Афанасьев С. П. Что делать с детьми в загородном лагере / С. П. Афанасьев, С. В. Коморин, А. И. Тимонин. – Москва: Новая школа, 1994. – 224 с.
2. Ахметова Л. С., Веревкин, А. В., Кудабай, А. А., Лифанова, Т. Ю., Шорохов, Д. П. Медиаграмотность и медиаобразование: справочник [Электронный ресурс] / Л. С. Ахметова [и др.]. — Алматы: Казак университеті, 2019. — 158 с. — Режим доступа: <https://pps.kaznu.kz/ru/Main/FileShow2/134153//1/9/0//>.
3. Байбородова Л. В. Воспитательная деятельность педагога в детском оздоровительном лагере: учебно-методическое пособие / Л. В. Байбородова, И. Г. Харисова К. М. Царькова. – Ярославль: РИО ЯГПУ, 2018. – 111 с.
4. Бурков А. Машинное обучение без лишних слов [Электронный ресурс] / А. Бурков. — СПб.: Питер, 2020. — 192 с. — Режим доступа: <https://lib.tau-edu.kz/wp-content/uploads/2023/01/Бурков-А.-Машинное-обучение-без-лишних-слов.pdf>.
5. Волохов А. В. Воспитательная направленность работы детского оздоровительного лагеря / А. В. Волохов, И. И. Фришман. – Москва : ГОУДОД ФЦРСДОД, 2006. – 126 с.
6. Данилков А. А. Детский оздоровительный лагерь: организация и деятельность, личность и коллектив: монография / А. А. Данилков, Н. С. Данилкова. – Новосибирск: НГПУ, 2020. – 183 с.
7. Евсеев В. И. Искусственный интеллект в современном мире: надежды и опасности создания и использования / В. И. Евсеев // Аэрокосмическая техника и технологии. – 2023. – Т. 1, № 1. – С. 16-34. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvennyy-intellekt-v-sovremennom-mirenadezhdy-i-opasnosti-sozdaniya-i-ispolzovaniya>
8. Лутошкин А. Н. Как вести за собой / А. Н. Лутошкин. – Москва: Просвещение, 1981. – 208 с.
9. Обухова Л. Ф. Возрастная психология: Учебник для вузов / Л. Ф. бухова. – М., 2006. – 460 с.
10. Пинская М.А. Компетенции «4К»: формирование и оценка на уроке : Практические рекомендации / авт.-сост. М. А. Пинская, А. М. Михайлова. — М. :Корпорация «Российский учебник», 2019 — 76, [4] с.

11. Пономарёв, А. В. *Лидерство в молодежной среде : учеб. пособие* / А. В. Пономарёв, А. О. Ланцев, М. С. Кырчиков ; Мин-во науки и высшего образования РФ. — Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2020 — 216 с.
12. Рожков М. И. *Развитие самоуправления в детских коллективах* / М. И. Рожков. — Москва: Владос, 2021. — 169 с.
13. Солдатова Г. У., Чигарькова С. В., Дренёва А. А., Илюхина С. Н. *Мы в ответе за цифровой мир: Профилактика деструктивного поведения подростков и молодежи в Интернете: Учебно-методическое пособие.* – М.: Когито-Центр, 2019. – 176 с.
14. Солдатова Г. У., Чигарькова С. В., Пермякова И. Д. *Тренажёр по курсу Кибербезопасность для 8 класса общеобразовательных организаций.* Издательство Русское слово — учебник, Москва, 2020. — 80 с.
15. Федоров А. В. *Медиаобразование и медиаграмотность: учебное пособие [Электронный ресурс]* / А. В. Федоров. — М.: ЭБС «IPRBooks», 2020. — 300 с. — Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?id=610940&page=book>.
16. Шенк А. М. *Методы и техники критического мышления [Электронный ресурс]* / А. М. Шенк. — СПб.: Лань, 2019. — 210 с. — Режим доступа: <https://newreporter.org/uchebnoe-posobie-po-mediagramotnosti/>.

Электронные ресурсы:

- **Craftum** [Электронный ресурс]: ресурс, предоставляющий информацию о бесплатных нейросетях для учебы. — Режим доступа: <https://craftum.com/blog/nejroseti-dlya-ucheby/>
- **Digital Matters** [Электронный ресурс]: онлайн-платформа обучения безопасности и медиаграмотности для школьников. — Режим доступа: <https://www.internetmatters.org/ru/hub/press-release/primary-school-media-literacy-skills-free-digital-learning-platform/>
- **Optima Academy** [Электронный ресурс]: онлайн-курсы по медиаграмотности для детей, направленные на развитие критического мышления и информационной гигиены. — Режим доступа: <https://optima.study/ru/media>
- **Академия искусственного интеллекта для школьников** [Электронный ресурс]: всероссийский образовательный проект, знакомящий школьников с миром ИИ. — Режим доступа: <https://ai-academy.ru/> (дата обращения: 05.05.2025)
- **Курс «Критическое мышление и Медиаграмотность»** [Электронный ресурс]: бесплатный онлайн-курс для детей от 10 лет и их родителей, включающий теоретические и практические уроки. — Режим доступа: <https://whatisgood.ru/theory/soviet/kurs-mediagramotnost/>
- **Медиасреда | 100 эфиров с Ольгой Жилавской** [Электронный ресурс]: цикл авторских вебинаров по медиаобразованию, доступных на ТГ-канале МЕСТО. — Режим доступа: <https://mediasc.ru/>

- **Школа медиаграмотности от РБК** [Электронный ресурс]: интерактивный чек-лист и материалы для развития навыков критического анализа информации. — Режим доступа: <https://medianavigator.rbc.ru/school>

- **Яндекс Практикум** [Электронный ресурс]: платформа для онлайн-обучения в сфере ИТ и анализа данных. — Режим доступа: <https://practicum.yandex.ru/> (дата обращения: 05.05.2025).

Инструменты искусственного интеллекта:

- **GigaChat** - Российский чат-бот, разработанный Сбербанком, предназначенный для генерации текста и ведения диалогов. Ссылка: <https://gigachat.app/>

- **ChatGPT** - модель от OpenAI, способная вести диалог, отвечать на вопросы и помогать в различных задачах. Ссылка: <https://chat.openai.com/>

- **YandexGPT** - модель от Яндекса для генерации текста и обработки естественного языка. Ссылка: <https://yandex.cloud/en/services/yandexgpt>

- **Claude** - ассистент от Anthropic, ориентированный на безопасность и точность в генерации текста. Ссылка: <https://claude.ai/>

- **Perplexity AI** - поисковая система, использующая ИИ для предоставления точных и актуальных ответов. Ссылка: <https://www.perplexity.ai/>

- **Neural Writer** - онлайн-инструмент для перефразирования и улучшения текста с использованием нейросетей. Ссылка: <https://neuralwriter.com/>

- **Qwen** - модель от Alibaba Cloud для генерации текста и обработки изображений. Ссылка: <https://chat.qwen.ai/>

- **DeepSeek** - китайская ИИ-модель, способная к сложным рассуждениям и генерации текста. Ссылка: <https://chat.deepseek.com/>

- **ChatPDF** - инструмент для взаимодействия с PDF-документами с помощью ИИ. Ссылка: <https://www.chatpdf.com/>

- **Kandinsky** - модель для генерации изображений по текстовому описанию. Ссылка: <https://ai-forever.github.io/Kandinsky-3/>

- **Шедеврум** - сервис от Яндекса для создания изображений с помощью нейросетей. Ссылка: <https://shdevrum.ai/en>

- **FabulaAI** - платформа для создания визуального контента с помощью ИИ. Ссылка: <https://fabula-ai.com/>

- **DALL·E** - модель от OpenAI для генерации изображений по текстовому описанию. Ссылка: <https://openai.com/index/dall-e-2/>

- **Jpgrm** - Инструмент для удаления нежелательных объектов с изображений с помощью ИИ. Ссылка: <https://jpgrm.com/>

- **Colorize.cc** - сервис для раскрашивания черно-белых фотографий с использованием ИИ.

Ссылка: <https://colorize.cc/>

- **TurboText AI** - платформа для автоматизации создания текстового контента с помощью ИИ. Ссылка: <https://turbotext.ru/>

- **Ideogram** - инструмент для генерации изображений и визуализации идей с помощью ИИ.

Ссылка: <https://ideogram.ai/>

- **Hailuo AI** - платформа для создания и редактирования изображений с использованием ИИ.

Ссылка: <https://www.hailuo.ai/>

- **Gamma App**- инструмент для создания презентаций и визуального контента с помощью ИИ. Ссылка: <https://gamma.app/>

- **Napkin AI** - платформа для визуализации и организации идей с использованием ИИ.

Ссылка: <https://napkin.io/>

- **MyLens AI** - инструмент для анализа и интерпретации данных с помощью ИИ. Ссылка:

<https://mylens.ai/>

- **SUNO** - платформа для создания музыки и звуковых эффектов с использованием ИИ.

Ссылка: <https://suno.ai/>