

ДЕПАРТАМЕНТ КУЛЬТУРЫ ГОРОДА МОСКВЫ

Государственное автономное учреждение культуры города Москвы
"Московское агентство организации отдыха и туризма"
(ГАУК "МОСГОРТУР")

Управление образовательной деятельности и методического
сопровождения

Отдел разработки и реализации программ детского отдыха

СОГЛАСОВАНО

Заместитель генерального директора
Ю.Ю.СИЛЕНКО/

" " 2025 г.

Начальник Управления
образовательной деятельности
и методического сопровождения
И.Л.КОСТИНА/

" " 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Исполняющий обязанности
генерального директора

Д.А.БУЯНОВ/

" " 2025 г.



**Программа детского отдыха
"Код будущего. Союз интеллектов."**

Автор программы:

Корюкина М.С., менеджер
Отдела разработки и реализации
программ детского отдыха
Управления образовательной
деятельности и методического
сопровождения
ГАУК "МОСГОРТУР"

Москва, 2025 г.

ПАСПОРТ
программы детского отдыха "Код будущего. Союз интеллектов"

№ п/п	Компоненты	Содержание
1.	Актуальность программы	<p>В условиях стремительного развития технологий и их интеграции в повседневную жизнь, обучение детей основам искусственного интеллекта (ИИ) становится не только актуальным, но и необходимым. Поколение Альфа, родившееся после 2010 года, уже с раннего возраста взаимодействует с цифровыми устройствами, такими как планшеты и смарт-часы, что формирует у них интуитивное понимание технологий. Исследования показывают, что у детей развиты сенсорные навыки, позволяющие им легко осваивать новые технологии.</p> <p>Согласно данным исследования "Цифровая экономика 2022", каждый шестой россиянин уверен, что ИИ значительно изменит жизнь через 15 лет. Это подчеркивает важность раннего знакомства с технологиями для подготовки детей к будущим вызовам. Обучение основам ИИ не только развивает технические навыки, но и способствует формированию критического мышления, креативности и способности к решению проблем – ключевых компетенций в современном мире.</p> <p>Психологические исследования подтверждают, что взаимодействие с новыми технологиями способствует развитию когнитивных функций у детей и подростков, повышает уровень их любознательности и интереса к обучению. Педагогические подходы, основанные на практике и взаимодействии, позволяют детям и подросткам не только усваивать знания о нейросетях и ИИ, но и применять их в реальных задачах, что формирует уверенность в собственных силах и желание учиться.</p> <p>Таким образом, программа по обучению основам использования искусственного интеллекта предоставляет детям уникальную возможность развивать навыки, которые будут</p>

		востребованы в будущем. Знакомство с нейросетями открывает перед ними новые горизонты и шансы на успешное построение своей жизни в условиях цифровой экономики.
2.	Цель программы	сформировать интерес и развить прикладные навыки у детей и подростков в сфере использования искусственного интеллекта.
3.	Задачи программы	обучить участников основам использования искусственного интеллекта; развить критическое и логическое мышление участников; поддержать интерес участников к науке и технологиям.
4.	Адресаты программы	Дети и подростки в возрасте от 7 до 17 лет (включительно), в том числе дети и подростки, находящиеся в трудной жизненной ситуации
5.	Сроки реализации	Летняя оздоровительная кампания 2025 года. Продолжительность программы – 21 день. Программа может быть адаптирована на другое количество дней.
6.	Количество участников программы	До 150 детей и подростков в смену. Программа может быть адаптирована на другое количество участников.
7.	Игровая модель смены	<p>Работы по развитию искусственного интеллекта сегодня занимают умы тысяч людей по всему миру. Технологии ежедневно трансформируют нашу жизнь, открывая новые горизонты для идей и разработок. Инженерам уже удалось достичь потрясающих результатов в этом направлении, но искусенному интеллекту пока еще очень далеко до уровня человеческого. Программа "Код будущего. Союз интеллектов" предлагает участникам стать частью стартапов, цель которых – освоить современные нейросети и технологии, а также создать свой проект при помощи нейромира.</p> <p>В связи с активно развивающимися технологиями искусственного интеллекта IT-центром было принято решение популяризовать данное направление среди подрастающего поколения. В связи с этим были собраны лучшие интеллекты в одном месте чтобы они приняли участие в IT-хакатоне, на котором представят свои разработки в нейросфере.</p>

		<p>Все участники смены формируются в стартапы (отряды), где каждый стартап будет не только учиться овладевать навыками работы с нейросетями, но и разрабатывать инновационные продукты с помощью передовых технологий. И итоговый продукт представлят на итоговом ключевом мероприятии - ИТ-хакатоне.</p>
8.	Ключевые мероприятия смены	<p>Вводное мероприятие квест "НЕЙРОСТАРТ: загрузка будущего!"; квиз "Челлендж IQ. Включи интеллект на максимум!"; коллективно-творческое дело "Суд над ИИ"; конкурс творческих проектов "АРТ-революция"; серия познавательных занятий "Нейролаб".</p>
9.	Предполагаемые результаты смены	<p>Дети и подростки: освоят базовые навыки работы с ИИ-инструментами для решения практических задач; разовьют критическое и логическое мышление участников; сформируют осознанный подход к технологиям как к инструменту для созидания.</p>
10.	Автор – составитель программы	<p>Корюкина Мария Сергеевна, менеджер Отдела разработки и реализации программ детского отдыха Управления образовательной деятельности и методического сопровождения ГАУК "МОСГОРТУР"</p>
11.	Художник – оформитель программы	<p>Анищенко Мария Вадимовна, преподаватель Отдела обучения педагогического персонала Управления образовательной деятельности и методического сопровождения ГАУК "МОСГОРТУР"</p>

Оглавление	
I. Введение	6
1.1. Актуальность программы	6
1.1. Новизна программы	6
1.2. Участники программы	7
1.3. Педагогическая идея	7
II. Целевые ориентиры	8
2.1. Цели и задачи программы	8
2.2. Планируемые результаты	8
III. Основное содержание и механизмы реализации программы	9
3.1. Логика развития программы по этапам	9
3.2. Модель управления программой	10
3.3. Понятийный аппарат	11
3.4. Игровая модель	11
3.5. Система мотивации и стимулирования участников.	13
3.6. Органы детского самоуправления	17
3.7. Ключевые события смены	19
IV Ресурсное обеспечение	19
4.1. Природные условия	19
4.2. Методические условия	20
4.3. Организационные условия	20
4.4. Информационные условия	21
4.5. Материально-технические условия	21
4.6. Финансовые условия	21
4.7. Кадровые условия	21
4.8. Мотивационные условия	23
V. Критерии и способы оценки качества реализации программы	25
VI. Список используемых источников	27
Приложение 1	30
Приложение 2	44
Приложение 3	56
Приложение 4	65
Приложение 5	71
Приложение 6	73
Приложение 7	93
Приложение 8	97
Приложение 9	115

I. Введение

1.1. Актуальность программы

В условиях стремительного развития технологий и их интеграции в повседневную жизнь, обучение детей основам искусственного интеллекта (ИИ) становится не только актуальным, но и необходимым. Поколение Альфа, родившееся после 2010 года, уже с раннего возраста взаимодействует с цифровыми устройствами, такими как планшеты и смарт-часы, что формирует у них интуитивное понимание технологий. Исследования показывают, что у детей и подростков развиты сенсорные навыки, позволяющие им легко осваивать новые технологии.

Согласно данным исследования "Цифровая экономика 2022", каждый шестой россиянин уверен, что ИИ значительно изменит жизнь через 15 лет. Это подчеркивает важность раннего знакомства с технологиями для подготовки детей к будущим вызовам. Обучение основам ИИ не только развивает технические навыки, но и способствует формированию критического мышления, креативности и способности к решению проблем – ключевых компетенций в современном мире.

Психологические исследования подтверждают, что взаимодействие с новыми технологиями способствует развитию когнитивных функций у детей, повышает уровень их любознательности и интереса к обучению. Педагогические подходы, основанные на практике и взаимодействии, позволяют детям не только усваивать знания о нейросетях и ИИ, но и применять их в реальных задачах, что формирует уверенность в собственных силах и желание учиться.

Таким образом, программа по обучению основам использования искусственного интеллекта предоставляет детям уникальную возможность развивать навыки, которые будут востребованы в будущем. Знакомство с нейросетями открывает перед ними новые горизонты и шансы на успешное построение своей жизни в условиях цифровой экономики.

1.1. Новизна программы

Программа выделяется на фоне традиционных образовательных проектов за счёт уникального сочетания технологий, творчества и игровой механики.

Программа основана на идее обучения через взаимодействие с технологиями будущего. Она объединяет теоретическое освоение искусственного интеллекта, творческую проектную деятельность и игровую модель развития, направленную на формирование критического мышления, цифровой грамотности и навыков созидательного использования технологий.

Данная программа является тематической и сочетает в себе современные направления развития личности: технологическую компетентность для решения реальных задач, креативность в создании уникальных продуктов на стыке искусства и алгоритмов, социальное взаимодействие, где каждый участник вносит вклад в общий проект, этическую осознанность.

Программа ориентирована на создание инновационной

цифрово-социокультурной среды, где дети и подростки не только отдохивают, но и погружаются в мир технологий через работу с реальными нейросетевыми инструментами, развивают soft skills в условиях имитации ИТ-хакатонов, учатся балансировать между виртуальным и реальным, используя природные ресурсы лагеря для вдохновения.

Уникальность программы – в её способности превратить сложные технологии в увлекательный инструмент для самореализации, где каждый ребёнок становится не пользователем, а творцом цифрового будущего. Программа не просто учит "пользоваться ИИ", а формирует осознанное отношение к технологиям как к инструменту для творчества, сотрудничества и решения глобальных задач. Это первый шаг к тому, чтобы дети и подростки не боялись будущего, а создавали его сами.

1.2. Участники программы

Дети и подростки в возрасте от 7 до 17 лет (включительно), в том числе дети и подростки, находящиеся в трудной жизненной ситуации.

1.3. Педагогическая идея

Педагогическая идея программы заключается в том, чтобы в условиях лагерной смены (21 день) создать инновационное цифровое пространство, где дети и подростки через активную проектную деятельность, творчество и взаимодействие с технологиями искусственного интеллекта (ИИ) смогут развить критическое мышление, цифровую грамотность и навыки созидательного использования технологий, формируя осознанное отношение к ИИ как инструменту для решения задач и самореализации.

Педагогическая идея программы основывается на следующих принципах:

принцип природосообразности (учёт половозрастных особенностей, наследственных факторов, физиологических особенностей детей и подростков при организации воспитательной работы. А также максимальное использование природной среды на территории детского оздоровительного лагеря для оздоровления детей и подростков);

принцип ведущей деятельности (учёт ведущего вида деятельности для каждой возрастной группы участников программы);

принцип индивидуального подхода (учёт индивидуальных интересов, склонностей, способностей, возможностей, психофизиологических и иных особенностей участников программы);

принцип успешности (предоставление возможности каждому участнику программы почувствовать себя успешным в том или ином виде деятельности);

принцип совместной деятельности (ориентация на досуговую деятельность, которая может осуществляться ребёнком как индивидуально, так и совместно с другими людьми; формирование ценностно-ориентационного единства группы);

принцип актуализации знаний и опыта участника программы (ориентация на уже имеющиеся знания и опыт участников программы, и использование этих знаний для изучения новых идей и перспектив)

II. Целевые ориентиры

2.1. Цели и задачи программы

Цель реализации программы: сформировать интерес и развить прикладные навыки у детей и подростков сфере использования искусственного интеллекта.

Задачи реализации программы:

обучить участников основам использования искусственного интеллекта;
развить критическое и логическое мышление участников;
поддержать интерес участников к науке и технологиям.

2.2. Планируемые результаты

Дети и подростки:

освоят базовые навыки работы с ИИ-инструментами для решения практических задач;

разовьют критическое и логическое мышление участников;

сформируют осознанный подход к технологиям как к инструменту для созидания.

III. Основное содержание и механизмы реализации программы

3.1. Логика развития программы по этапам

Поставленные задачи лагерной смены могут быть реализованы в полном объеме через содержательные этапы, представленные в таблице 1.

Таблица 1
Логика развития смены по программе "Код будущего. Союз интеллектов"

Период смены	Задачи	Содержательные этапы	Формы работы
Подготовительный период	методическое наполнение программы; подготовка административно-педагогического персонала для реализации программы; подготовка материально-технического обеспечения; заключение соглашений с партнёрами и экспертами; формирование отрядов в системе АИС "МОСГОРТУР".	1. Организационный этап. Подготовка административно-педагогического персонала для реализации программы.	изучение информационных источников; подготовка педагогического персонала в Центральной школе московских вожатых; проведение обучающих занятий по программе с административно-педагогическим персоналом; дистанционное тестирование административно-педагогического персонала в системе АИС "МОСГОРТУР".
Организационный период	создание условий для успешной адаптации каждого участника смены; создание во временном детском коллективе доброжелательной атмосферы сотрудничества и соз创чества; выявление детских интересов, потребностей; выработка участниками смены и педагогами общих правил, норм, законов коллективного, группового взаимодействия и проживания; мотивация детей и подростков на активное включение в различные виды деятельности; формирование органов детского самоуправления.	2. Коммуникативный этап. Знакомство участников смены друг с другом, выявление их интересов и способностей.	игры на знакомство; игры на командообразование и выявление лидеров; отрядная встреча "Правила и законы лагеря" (хозяйственный сбор); отрядная встреча "Кто мы? Создание образа отряда" (сбор рождение отряда); отрядная встреча "Выборы ОСУ" (организационный сбор); оформление отрядного уголка; огонёк знакомств; церемония открытия смены; Вводное мероприятие квест "НЕЙРОСТАРТ: загрузка будущего!"
Основной период	развитие познавательной активности детей и подростков; поддержка мотивации детей и подростков к самостоятельной деятельности; реализация программы смены согласно плану.	3. Информационно-обучающий этап. Предполагает получение новых знаний, развитие интеллектуальных, творческих и лидерских способностей.	секции, кружки; мастер-классы; коллективно-творческая деятельность.

		4. Коммуникативно-деятельностный этап. Предполагает закрепление и реализацию полученных знаний и навыков.	квиз "Челлендж IQ. Включи интеллект на максимум!"; коллективно-творческое дело "Суд над ИИ"; конкурс творческих проектов "АРТ-революция"; серия познавательных занятий НЕЙРОЛАБ".
Итоговый период	подведение итогов смены, отслеживание её результативности; закрепление и демонстрация знаний и умений, приобретённых детьми в течение смены; подготовка участников программы к отъезду из лагеря.	5. Демонстративно-аналитический этап. Демонстрация полученных знаний, продуктов творческого труда, а также организация аналитической деятельности.	финальное мероприятие "IT-хакатон" отрядная встреча "Итоги смены"; концерт закрытия; церемония закрытия смены.
Аналитический период	обработка отзывов о реализации программы; отчеты педагогов-организаторов о реализации программы; анализ полученных результатов диагностики участников смены.	6. Аналитический этап. Подведение итогов реализации программы.	анализ отчетов педагогов-организаторов и старших вожатых по реализации программы; составление отчетов по итогам оздоровительной кампании.

Все формы работы (мероприятия и режим дня) представлены в Приложениях 1 и 2.

3.2. Модель управления программой

Поставленные задачи программы могут быть реализованы в полном объеме через комплексный, интегральный подход, объединяющий содержательные блоки: базовый и тематический.

Базовый блок реализуется на протяжении всей смены и предусматривает решение традиционных задач смены по следующим направлениям:

культурно-досуговое: предполагает работу творческих кружков, участие в мастер-классах, участие в экскурсионных программах, участие в отрядных и лагерных мероприятиях смены;

физкультурно-оздоровительное: предполагает организацию физкультурно-спортивных мероприятий в течение смены;

художественно-творческое: предполагает участие ребенка в творческих мероприятиях лагеря.

социально-личностное: предполагает раскрытие и развитие личностного потенциала участников смены, а также включение детей и подростков в совместную социально значимую деятельность.

Реализация этих направлений обуславливает реализацию педагогической деятельности, способствующей:

формированию навыков социального взаимодействия в системе "ребенок – ребенок", "ребенок – группа детей" и др.;

опосредованной коррекции взаимоотношений между участниками смены;

созданию ситуации сотрудничества;
делегированию полномочий и ответственности за какое-то дело или работу;
созданию личностно-развивающих ситуаций.

Основные средства достижения задач базового блока смены:

интеллектуально-развивающие мероприятия;

мероприятия эстетического направления;

мероприятия, направленные на приобщение детей и подростков к здоровому образу жизни.

Тематический блок направлен на знакомство с навыками группового творческого и межличностного взаимодействия. Дети будут знакомиться с культурными особенностями туристических стран.

План на каждый день представляет собой сочетание различных познавательно-развлекательных форм работы с детьми и подростками.

Основные средства реализации тематического блока:

1. Игра рассматривается как природообразный способ "вхождения" ребенка в жизнь, как регулятор всех жизненных позиций ребенка, его эмоциональных переживаний;

2. Мастер-класс как оптимальный способ работы, направленный на приобретение и закрепление практических знаний и умений по специфическим направлениям творчества;

3. Вариативная самостоятельная работа, как постепенное накопление ребенком опыта воспроизводящей самостоятельной деятельности, которая обеспечивает переход от воспроизводящей к познавательной и практической деятельности.

3.3. Понятийный аппарат

Отряд – стартап

Участники – разработчики

Руководитель смены – руководитель корпорации

Руководитель программы – CEO

Старший вожатый – кофаундер

Вожатые – фаундеры

Проект отряда – хакатон

Личный ассистент – искусственный интеллект каждого отряда

3.4. Игровая модель

Работы по развитию искусственного интеллекта сегодня занимают умы тысяч людей по всему миру. Технологии ежедневно трансформируют нашу жизнь, открывая новые горизонты для идей и разработок. Инженерам уже удалось достичь потрясающих результатов в этом направлении, но искусственноому интеллекту пока еще очень далеко до уровня человеческого. Программа "Код будущего. Союз интеллектов" предлагает участникам стать частью стартапов, цель которых –освоить

современные нейросети и технологии, а также создать свой проект при помощи нейромира.

Игровой сюжет:

В связи с активно развивающимися технологиями искусственного интеллекта ИТ-центром "_____ было принято решение популяризовать данное направление среди подрастающего поколения. В связи с этим были собраны лучшие интеллекты в одном месте чтобы они приняли участие в ИТ-хакатоне, на котором представлят свои разработки в нейросфере.

Все участники смены формируются в стартапы (отряды), где каждый стартап будет не только учиться овладевать навыками работы с нейросетями, но и разрабатывать инновационные продукты с помощью передовых технологий. А итоговый продукт представлят на итоговом ключевом мероприятии – ИТ-хакатоне.

Этапы реализации смены (основной период):

1 этап: "Нейросторитейлинг". Длится 2 дня.

Данный этап посвящен изучению чатов GPT, Giga Chat: создание статей, сценариев, рассказов. Результатом этапа является создание легенды стартапа;

2 этап: "Звуковая революция". Длится 2 дня.

Данный этап посвящен изучению нейросети Suno: разработка треков, звуковых эффектов. Результатом этапа является создание музыкального трека, гимна стартапа, лагеря или смены;

3 этап: Нейро АРТ-революция. Длится 2 дня.

Данный этап посвящен изучению нейросети Шедеврум: создание иллюстраций, концепт-арта. Результатом этапа является создание иллюстрация, которая послужит созданию костюмов;

4 этап "Нейровзгляд". Длится 2 дня.

Данный этап посвящен изучению нейросети Luma: генерация анимации, видеороликов. Результатом этапа является создание отрывки известных фильмов с дипфейками участников смены;

5 этап "Будущее рядом". Длится 2 дня.

Данный этап посвящен изучению нейросети Scenario: проектирование фантастических миров и героев. иллюстрация, которая послужит созданию образов для выступления;

6 этап "Игры разума". Длится 2 дня.

Данный этап посвящен изучению нейросети Rosebud AI: создание простых игр и игровых элементов. Данный этап посвящен изучению нейросети – настольная игра.

7 этап "Нейровзлет". Длится 4 дня.

Этот этап станет временем для подготовки своего финального продукта: каждый стартап представляет на ИТ-хакатоне творческий номер с использованием всех изученных нейросетей.

Игровые персонажи программы:

В начале смены стартапам необходимо создать личного ассистента (прообраз Алисы, Маруси, Сири, Валли, Евы и др.) из подручных материалов. Личному ассистенту необходимо придумать имя и его воплощение из подручных средств. Необходимо, чтобы личный ассистент стартапов являлся неотъемлемой их частью на каждом мероприятии и был полноценным участником выступления.

Также на всех мероприятиях будет присутствовать личный ассистент педагога-организатора, он может быть полноценным ведущим мероприятий.

3.5. Система мотивации и стимулирования участников.

Система мотивации и стимулирования в программе "Код будущего. Союз интеллектов" представлена в игровом и общелагерном рейтинге.

Система общелагерного рейтинга заключается в начислении игровой валюты "байтов", которые могут заработать участники программы в течение дня. Все "байты" ежедневно суммируются и фиксируются в общелагерном рейтинге. Визуализация общелагерного рейтинга будет осуществляться через таблицу в электронном виде "Рейтинг стартапов ". По усмотрению педагога-организатора табличный рейтинг можно вывести для всеобщего обозрения.

В ходе смены количество байтов каждого стартапа может увеличиваться. Ежедневно стартапы заработают разное количество "байтов", участвуя в общелагерных мероприятиях. "Байты" ежедневно подсчитываются организационной группой и вносятся в рейтинг стартапов – в таблицу на сборе стартапов.

В таблице "Рейтинг стартапов" добавляется количество "Байтов" каждого стартапа на ежедневной основе. Кроме того, "Байты" можно потерять, получив штраф за несоблюдение правил пребывания в лагере, в соответствии с Таблицей 2.

При накоплении определенного количества байтов стартап выходит на различные уровни прогресса:

- junior – джун (100 байт)
- middle – мидл (200 байт)
- senior – сеньор (300 байтов)

Стартап, вышедший на высший уровень прогресса и набравший наибольшее количество байтов, получает звание лучшего стартапа.

Количество заработанных байтов определяется через присуждение призовых мест членами жюри мероприятий и онлайн голосованием участников, что позволяет получать обратную связь и совершенствовать работы.

Визуализация уровней развития стартапов отображается в баннере рейтинга стартапов (Рис. 1)



Рисунок 1. Баннер рейтинга стартапов

На баннер помещаются изображения аватара личного ассистента каждого стартапа (Рисунок 2), которого они создают при помощи нейросети в вводной игре во второй день смены. Данный робот является визуализацией личного ассистента стартапа. При создании иллюстрации отрядам необходимо учесть место для подписи номера отряда и имени робота, а так же количество заработанных байтов.



Рисунок 2. Пример аватара личного ассистента отряда

Таблица 2

Система начисления

Что оценивается в течение дня	Байты
1 место по итогам участия в мероприятии	5
2 место по итогам участия в мероприятии	4
3 место по итогам участия в мероприятии	3
Номинация по итогам участия в мероприятии	2
Участие в спортивном мероприятии	1
Участие в общелагерном мероприятии	1

Посещение мастер-класса/кружка	1
Организация мероприятия	2
Выполнение режимных моментов	1
Штрафные баллы	
Нарушение режимных моментов	-1
Некачественная уборка комнат, отрядных мест	- 2
Прогулы, опоздания на занятия в кружках	- 1
Задержка отбоя	- 3
Нарушение дисциплины в течение дня	- 5
Нарушение дисциплины в ночное время	- 5
Опоздание на общелагерные и отрядные дела	- 3
Другое	- 3

Педагог-организатор и организационная группа имеют возможность дополнения этой таблицы для расширения списка критериев для получения баллов.

За грубое нарушение правил и законов, традиций лагеря (курение, употребление алкоголя, оскорблениe и пр.), а также за нанесение ущерба личному имуществу и имуществу лагеря баллы могут быть аннулированы!

Ответственность за своевременное ведение "Рейтинга стартапов" согласно системе оценки, возлагается на организационную группу.

Система игрового рейтинга представлена игрой "Нейросвязь", которая проходит в течение всей смены.

Помимо финального продукта и байтов, заработанных стартапами в течение смены участники должны построить нейронную связь своего стартапа.

Для того, чтобы построить нейронную связь, стартапам необходимо выполнять дополнительные игровые задания, за выполнение которых стартапы будут получать нейроны (у каждого отряда свой цвет), которые будут соединяться связью, определенного цвета (для каждого стартапа свой цвет). Игра проходит на сборе стартаперов на ежедневной основе. Стартап, чья нейронная связь будет самой длинной станет победителем в номинации "Нейросвязь 2025".

Игровое поле – баннер "Нейросвязь" (рис 3.) располагается в зоне сбора руководителей стартапов.

В центре поля расположен квантовый хаб (рис. 4), откуда начнут расти нейроны каждого стартапа.

Участники смены выполнив первые задания в вводной игре получают по одной карточке-наклейке, на которой расположена часть нейрона. На сборе руководителей стартапа, каждый по очереди наклеивает карточку-наклейку в свой ход. В процессе игры смены стартапы выращивают свой нейрон, при этом могут помочь другим стартапам или запутать.

Карточки можно заработать за выполнение заданий личного ассистента руководителя программы (список заданий смотрите в Приложении "Дополнительный материал").

Правила игры:

У каждого стартапа 19 карт своего цвета.

Виды карт:

Прямая и Угловая (Рис.5) – это основные карты для выращивания нейрона.

Карта "Связь" (Рис.6) – может изменить направление нейрона.

Карта "Связь - перекресток" (Рис.7) – помогает в случае, когда нейрон "врезался" в другой нейрон. Ход этой картой дает возможность нейрону одного стартапа проползти под собственным нейроном или под нейроном другого стартапа. И пока стартапы не выкупят карту, они не могут продолжать игру смены.



Рисунок 3. Игровой баннер "Нейросвязь"

Победителем игры смены становится тот стартап, который собрал наибольшее количество частей нейрона.

Дополнительные задания для игрового рейтинга:

1. Неожиданные вызовы. "Личный ассистент" педагога-организатора может выдавать дополнительные задания, чтобы проверить гибкость и креативность команд. (задание готовит орг.группа). За выполнение дополнительных заданий стартап получает часть нейрона для игрового рейтинга.

2. Специальные задания Проекта "Играй-помогай". За выполнение 10 заданий проекта "Играй-помогай" стартап получает карточку часть нейрона.

Личностный рост в программе, как отдельная составляющая не предусмотрен. Однако, он может быть реализован силами отрядных вожатых по усмотрению педагога-организатора и старшего вожатого.

3.6. Органы детского самоуправления

Организация детского самоуправления в лагере является важным условием развития инициативы и лидерских способностей детей.

Детское самоуправление строится на принципах:

взаимопомощи и доверия;

стремления к развитию;

равноправия всех участников;

коллегиальности принятия решений;

приоритетности прав и интересов детей;

гуманности по отношению к каждой отдельной личности.

Функционирование системы органов самоуправления осуществляется на двух основных уровнях:

на уровне отряда – совет разработчиков;

на уровне лагеря – совет ИТ-хаба.

Высшим органом детского самоуправления в лагере является **Совет ИТ-хаба** – сбор всех главных представителей стартапов лагеря.

Совет ИТ-хаба созывается ежедневно для решения вопросов, связанных с функционированием совета в стартапах, реализацией игровой модели смены, и организацией мероприятий.

Сбор совета ИТ-хаба может проводить педагог – организатор, старший вожатый, представители организационной группы. Сборы советов проводятся для каждого направления отдельно. На смене присутствуют три основных совета.

Совет разработчиков:

ведет работу по пропаганде законов, правил и традиций лагеря, своей команды;

отвечает за выполнение команды режима дня, правил гигиены и дисциплины;

информирует команду о предстоящих мероприятиях, организует и контролирует подготовку к ним;

осуществляет контроль за посещаемостью кружков и секций;

оказывает помощь вожатым в организации жизнедеятельности команды;

решает текущие вопросы команды;

представляет интересы своей команды на международной ассоциации марафонов.

Совет творчества:

организует досуговую деятельность отряда;
участвует в подготовке к отрядным и общелагерным мероприятиям;
помогает вожатым в организации клубных и общелагерных дел;
участвует в общелагерных сборах заместителей, на которых может предложить свою помощь в организации и проведении мероприятий, получить предложения по организации клубной деятельности и высказать свои предложения по досуговой деятельности в лагере;
представляет интересы своей команды в комитете по досуговой деятельности.

Совет коммуникации:

контролирует контент в онлайн-дневнике смены, где выкладывается актуальная информация о жизни отряда в лагере;
ведет работу в качестве фотографа, видеографа смены;
осуществляет сбор актуальных фото и видеоматериалов для публикации в дневнике смены,
подбирает информационный материал для публикации в командном уголке смены;
участвует с представителями СМИ других команд в создании и наполнении общелагерной газеты, инстаграм аккаунта;
представляет интересы своей команды в комитете по маркетингу.

Главный представитель и ответственные участники по направлениям деятельности избираются на 4 дня смены.

Сбор ответственных участников по направлениям проводится раз в три дня или чаще при необходимости. Сбор проводят вожатый из числа организационной группы или назначенный педагогом-организатором вожатый из команды.

Совет по спорту:

информирует отряд о предстоящих турнирах и спортивных событиях;
организует подбор игроков от отряда для участия в спортивных мероприятиях;
организует проведение утренней зарядки совместно с инструктором по физической культуре и спорту;
совместно с вожатыми организует и проводит подвижные игры в отряде;
обозначает потребность команды в проведении определенной спортивной активности;
представляет интересы своей команды в комитете по спорту.

Сбор ответственных участников по направлениям проводится раз в три дня или чаще при необходимости. Сбор проводят вожатый из числа организационной группы или назначенный педагогом-организатором вожатый из команды.

3.7. Ключевые события смены

Вводная игра "НЕЙРОСТАРТ: загрузка будущего!"

Цель: погрузить участников в игровую модель смены, познакомить с нейросетями, стартапами, личными ассистентами, механикой начисления байтов и выкупа нейросвязи через интерактивную игру-квест.

Квиз "Челлендж IQ: Включи интеллект на максимум! "

Это динамичная командная игра, где участники отвечают на вопросы из мира ИТ, нейросетей, логики и поп-культуры.

Коллективно-творческое дело "Суд над ИИ".

Данное мероприятие представляет собой интерактивные дебаты, где участники примеряют роли "защитников", "обвинителей" и "экспертов", чтобы выяснить, способны ли нейросети заменить человека в роли учителя, художника или музыканта.

"АРТ-революция"

Это мероприятие, где участники становятся "живыми картинами", созданными нейросетью и демонстрируют подготовив красочное дефиле.

Серия познавательных занятий "Нейролаб"

Познакомить подростков с принципами работы нейросетей, научить применять их в творческих и технических проектах, а также развить навыки критического мышления и командной работы через практические задания.

IV Ресурсное обеспечение

Ресурсное обеспечение для реализации программы включает соблюдение следующих условий:

- финансовые условия;
- материально-технические условия;
- природные условия;
- организационные условия;
- информационные условия;
- кадровые условия;
- методические условия;
- мотивационные условия:

4.1. Природные условия

Для реализации программы отдыха "Код будущего. Союз интеллектов" необходимо наличие на территории организации отдыха детей и их оздоровления рекреационных территорий: площадки для отдыха и прогулок, площадки для занятий спортом и др.

Данные условия обеспечиваются на территории следующих организаций отдыха детей и их оздоровления:

4.2. Методические условия

Для реализации программы отдыха "Код будущего. Союз интеллектов" необходимо провести следующую методическую работу:

разработка основных материалов программы отдыха;

разработка дополнительных материалов программы отдыха;

наполнение виртуального диска для использования педагогическим персоналом на смене.

ознакомление с материалами программы педагогического персонала;

ознакомление педагогического персонала с особенностями работы виртуального диска и пользования им.

4.3. Организационные условия

В рамках подготовки к смене необходимо провести следующую работу:

подготовить техническое задание (ТЗ) с требованиями, предъявляемыми к организациям отдыха детей и их оздоровления с целью внесения необходимых изменений и уточнений (количество педагогов, требования к организациям отдыха детей и их оздоровления в части инфраструктуры и педагогического персонала, вспомогательного персонала и т. д.);

изучить нормативно-правовую базу и методическую литературу по выбранной тематике;

осуществить подбор и анализ дополнительной литературы по тематике смены, как для педагогического состава, так и для детей и подростков;

выстроить взаимодействие с потенциальными социальными партнёрами программы, и заключить соглашения о сотрудничестве;

осуществить подготовку педагогических кадров в Центральной школе московских вожатых.

подготовить перечень материально-технического обеспечения для реализации программы отдыха и направить подрядчику для своевременной подготовки МТО к началу смены;

проводить подготовку педагогического персонала ГАУК "МОСГОРТУР" в направлении реализации программы отдыха;

проводить подготовку персонала ГАУК "МОСГОРТУР" в направлении работы с детьми-сиротами (психологические особенности детей-сирот);

осуществить набор педагогов (воспитателей) для взаимодействия с участниками программы;

внести изменения в МТО с учетом количества заезжающих участников и особенностей организаций отдыха детей и их оздоровления;

для работы педагогического персонала наполнить виртуальный диск материалами по организации и проведению отрядных и общелагерных дел.

4.4. Информационные условия

В рамках подготовки к смене необходимо провести следующую работу:

организовать проведение PR-акций в столичных парках отдыха, библиотеках и т. д.;

выстроить работу в социальных сетях: Вконтакте, Телеграмм и т. п.;

выстроить работу со СМИ: публикация материалов в окружных и районных газетах;

проводить съемки видеосюжетов для трансляции на телеканалах Москвы и Московской области.

проводить тестирование ключевых мероприятий в рамках инструктивных семинаров для административно-педагогического персонала для внесения изменений по итогам тестовых мероприятий.

4.5. Материально-технические условия

Для полноценной реализации программы необходимо материально-техническое обеспечение (Приложение 4) и техническое оборудование: проектор, экран для проектора, компьютер, колонки, микрофоны, принтер и доступ в сеть Интернет (все необходимое обеспечение отражено в Техническом задании).

4.6. Финансовые условия

Финансирование оздоровительного отдыха для детей и подростков осуществляется за счет средств бюджета города Москвы.

4.7. Кадровые условия

Кадровый условия со стороны ГАУК "МОСГОРТУР" представлен следующими позициями: руководитель смены, педагог-организатор, старший вожатый, вожатые, (Таблица 4).

Со стороны организации отдыха и оздоровления детей: медицинский персонал, кружководы (педагоги дополнительного образования), инструкторы по физической культуре и спорту, инструкторы по плаванию (спасатели), психологи, персонал организации отдыха и оздоровления детей.

Работники государственных учреждений – воспитатель. Командируется приказом директора государственного учреждения для выполнения следующего функционала:

Обеспечивает охрану жизни и здоровья детей.

Обеспечивает систематический контроль за соблюдением режима дня, питания, бытовых условий и санитарно-гигиенических норм.

Обеспечивает контроль дисциплины и соблюдения внутреннего распорядка организации отдыха и оздоровления.

Отвечает за профилактику и педагогическую коррекцию девиантного поведения и асоциальных проявлений.

Взаимодействует с педагогом-организатором, старшим вожатым,

вожатыми, непосредственно реализующими в организации отдыха и оздоровления культурно - досуговую программу, направленную на всестороннее развитие, отдых и оздоровление детей-инвалидов, оказывает содействие в решении вопросов, связанных с анатомо-физиологическими и патологическими особенностями отдыхающих детей.

Таблица 3
Административно-педагогический персонал для реализации
программы
из расчёта на 100 человек (детей)

№	Должность	Количество
1.	Руководитель смены	1
2.	Педагог – организатор	1
3.	Старший вожатый	1
4.	Вожатый	13

Административно - педагогический персонал со стороны ГАУК "МОСГОРТУР" выполняет следующий функционал:

Руководитель смены в рамках программы:

Осуществляет руководство сменой, несет ответственность за жизнь и здоровье участников программы.

Контролирует реализацию программы детского отдыха в детском оздоровительном лагере.

Осуществляет всю необходимую работу по организации коммерческих и плановых экскурсий, кружков.

Ведет отчетную документацию, взаимодействует с администрацией лагеря, законными представителями участников программы, представителями ГАУК "МОСГОРТУР".

Педагог-организатор (заместитель руководителя смены) в рамках программы:

Отвечает за эффективное управление, координацию и реализацию программы детского отдыха.

Отвечает за координацию работы вожатых по реализации программы.

Участвует в решении сложных педагогических ситуаций, осуществляет воспитательные процессы.

Организует и контролирует перевозку участников программы в детский оздоровительный лагерь и обратно.

Отвечает за ведение отчетной документации по программе.

Старший вожатый в рамках программы:

Контролирует деятельность вожатых, а также отрядную работу.

Отвечает за методическое сопровождение деятельности вожатых и воспитателей во время пребывания в детском оздоровительном лагере и на пути следования в/из него.

Участвует в обеспечении профилактических и организационных мероприятий по охране жизни и здоровья участников программы и вожатых.

Отвечает за планирование и ведение документооборота.

Вожатый в рамках программы:

Обеспечивает охрану жизни и здоровья участников программы.

Обеспечивает контроль за распорядком дня.

Отвечает за организацию деятельности и развитие временного детского коллектива во время пребывания в детском оздоровительном лагере.

Отвечает за реализацию мероприятий, направленных на развитие творческого потенциала детей и подростков, укрепление их здоровья и формирование у детей и подростков навыков здорового образа жизни.

Отвечает за ведение отчетной документации.

4.8. Мотивационные условия

В целях повышения мотивации административно-педагогического персонала ГАУК "МОСГОРТУР" использует следующие ресурсы:

для административно-педагогического персонала разработана система KPI, которая является стимулирующим фактором. Премиальная часть складывается из различных показателей, таких как: качество работы вожатого (руководителя смены, педагога-организатора, старшего вожатого), количество отработанных смен, активность на смене и т.д.;

функционирует неформальное сообщество действующих и будущих вожатых МОСГОРТУРа, руководителей смен и педагогов-организаторов – Московский клуб вожатых. Клуб создан с целью повышение профессионального мастерства, реализация вожатских инициатив, формирование единого подхода к организации детского отдыха;

создаются постоянно действующие педагогические отряды (вожатские команды) во главе с управлеченческой командой из числа временного персонала для повышения качества реализации программы, оперативности в решении задач и приобщения к корпоративной культуре и ценностям ГАУК "МОСГОРТУР";

ежегодно проводится Московский Слёт вожатых, в рамках которого проводится вручение премии вожатского мастерства "Солнечный парус", которая создана для повышения профессионального мастерства и, самое главное, престижа профессии "Вожатый";

создано пространство для проведения обучения и мероприятий административно-педагогического персонала и представителей педагогических отрядов – "Вожатский лофт".

проводятся открытые встречи и лекции в рамках проекта "Вожаторий", для возможности профессионального роста и развития административно-педагогического персонала за счёт посещения данного пространства, где все могут участвовать в лекциях, мастер-классах, встречах с интересными людьми.

административно-педагогическому персоналу предоставляется возможность участия в таком проекте, как "Штаб", для демонстрации собственных педагогических навыков и презентации собственных проектов;

ежегодно лучшие вожатые по итогам прошедших смен направляются от ГАУК "МОСГОРТУР" на Всероссийские и международные конкурсы вожатского мастерства;

после первого отработанного сезона вожатых приглашают в вожатские команды ГАУК "МОСГОРТУР" для обмена опытом и всестороннего профессионального развития;

каждый вожатый (руководитель смены, педагог-организатор, старший вожатый) имеет возможность личного развития через посещение мероприятий, организованных ГАУК "МОСГОРТУР": "Зеленый чемодан", "Турслет московских вожатых" и др.;

Также ГАУК "МОСГОРТУР" привлекает лучших вожатых к проведению коммерческих проектов (квест – туры, детские праздники и мастер-классы) и организует инструктивные выездные семинары, направленные на обучение, подготовку и повышение профессионализма административно-педагогического персонала.

V. Критерии и способы оценки качества реализации программы

Таблица 4

Ожидаемые результаты и диагностика результативности

Задача	Ожидаемый результат	Формы работы	Форма диагностики
обучить участников основам использования искусственного интеллекта;	освоят базовые навыки работы с ИИ-инструментами (например, ChatGPT, Suno, Midjourney) для решения практических задач;	Ключевые мероприятия; проведение просветительской отрядной работы; проведение мастер-классов и коллективно-творческих дел; организация общелагерных мероприятий с рефлексией;	Описательный отчет педагога-организатора; справка о ключевом мероприятии анкетирование; фотоотчет; выставочная деятельность;
сформировать у детей и подростков представление о гармоничном развитии личности;	сформируют представление о гармоничном развитии личности;	проводение просветительской отрядной работы; проведение мастер-классов и коллективно-творческих дел; организация общелагерных мероприятий с рефлексией	Справка о ключевом мероприятии; фотоотчет; анкетирование;
развить критическое и логическое мышление участников;	разовьют критическое и логическое мышление участников;	проводение соревнований по командным видам спорта; проведение просветительской отрядной работы; проведение мастер-классов и коллективно-творческих дел; организация общелагерных мероприятий с рефлексией;	Фotoотчет; беседа, анкетирование;
поддержать интерес участников к науке и технологиям.	сформируют осознанный подход к технологиям как к инструменту для созидания.	проводение просветительской отрядной работы; проведение мастер-классов и коллективно-творческих дел; организация общелагерных мероприятий с рефлексией;	Справка о ключевом мероприятии; анкетирование; фотоотчет; беседа.

Об успешности реализации программы детского отдыха "Код будущего. Союз интеллектов" можно будет судить по тому, в какой степени будут сформированы те или иные компетенции у участников смены:

социально-личностная компетенция – насколько ребёнок умеет выстраивать отношения и учитывать интересы других участников смены;

коммуникативная компетенция – насколько ребёнок проявил своё умение взаимодействовать со сверстниками во временном детском коллективе в условиях совместного проживания; способен ли ребенок публично выступать, аргументированно отстаивать свою точку зрения;

творческая компетенция – насколько ребёнок проявил желание (эмоциональный отклик) и способности к творческой самореализации в течение смены и насколько мотивирован к дальнейшему саморазвитию в творчестве;

информационная компетенция – насколько ребёнок приобрёл навыки работы с информационным материалом: поиск, изучение, обработка, анализ, преобразование и распространение.

Информация, для оценки результативности программы будет собрана от всех участников и организаторов программы через различные источники:

Дети:

через анализ дня в отрядах, на общем собрании лидеров фракции (главный орган детского самоуправления) и на вечернем собрании отряда;

через отзывы в онлайн дневнике смены детского оздоровительного лагеря, где реализуется программа;

через проведение анкетирования о степени удовлетворенности программой в конце смены.

Педагоги:

через ежедневный анализ на педагогических планёрках вожатых и руководителей;

через анализ педагогических дневников вожатых;

через проведение анкетирования административно-педагогического персонала о степени удовлетворенности реализацией программы и своей работы в отряде;

через анализ описательного отчёта педагога-организатора по итогам программы.

Партнёры:

через активное участие в организационной и методической помощи при подготовке к проведению программы;

через участие в реализации программы: проведение мастер-классов, встреч с детьми и подростками, благотворительная помощь.

Гражданское общество:

через заинтересованность со стороны СМИ о ходе реализации программы, а также по её итогам.

VI. Список используемых источников

1. Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблей ООН 20.11.1989).
2. Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 г.) (с поправками от 30 декабря 2008 г., 5 февраля, 21 июля 2014 г., 14 марта 2020 г., 6 октября 2022 г.).
3. Указ Президента Российской Федерации от 24.03.2014 № 172 "О Всероссийском физкультурно-спортивном комплексе "Готов к труду и обороне" (ГТО)"
4. Указ Президента Российской Федерации от 17.05.2023 № 358 "О стратегии комплексной безопасности детей в Российской Федерации на период до 2030 года"
5. Федеральный закон от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации" (ред. от 5 декабря 2022 г.).
6. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (ред. от 5 декабря 2022 г.).
7. Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" (ред. от 6 марта 2022 г.).
8. Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" (ред. от 5 декабря 2022 г.).
9. Федеральный закон от 16 октября 2019 г. № 336-ФЗ. "О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части совершенствования государственного регулирования организации отдыха и оздоровления детей" (ред. от 21 декабря 2021 г.).
10. Федеральный закон от 24.06.1999 № 120-ФЗ "Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних" (ред. от 21 ноября 2022 г.).
11. Федеральный закон от 23.02.2013 № 15-ФЗ "Об охране здоровья граждан от воздействия окружающего табачного дыма и последствий потребления табака" (ред. От 1 июля 2022 г.).
12. Федеральный закон от 30.03.1999 № 52-ФЗ "О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения" (ред. 4 ноября 2022 г.).
13. Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2018 "Услуги детям в организациях отдыха и оздоровления" от 1 марта 2019 г.
14. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р "Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года".
15. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 14 апреля 2011 г. № МД-463/06 "О рекомендациях по организации детского оздоровительного отдыха".

- 16.Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 26 октября 2012 г. № 09-260 "О методических рекомендациях".
- 17.Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 31 марта 2011 г. № 06-614 "О направлении рекомендаций" (вместе с "Рекомендациями по порядку проведения смен в учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков".
- 18.Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"".
- 19.Постановление Правительства Москвы от 22 февраля 2017 г. № 56-ПП "Об организации отдыха и оздоровления детей, находящихся в трудной жизненной ситуации" (ред. 20 октября 2022 г.).
- 20.Постановление Правительства Москвы от 18 октября 2018 года № 1287-ПП О внесении изменений в постановление Правительства Москвы от 22 февраля 2017 г. № 56-ПП.
- 21.Методические рекомендации по совершенствованию воспитательной и образовательной работы в детских оздоровительных лагерях, по организации досуга детей // Приложение 3 к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 14 апреля 2011 года № МД-463/06.
- 22.Методические рекомендации по организации отдыха и оздоровления детей и подростков, в том числе находящихся в трудной жизненной ситуации. Приложение к письму Департамента воспитания и социализации детей Минобрнауки России от 30.03.2012 № 06-634.
- 23.Рекомендации по порядку проведения смен в учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков // Приложение к письму Министерства образования и науки РФ от 31 марта 2011 г. № 06-614.
- 24.Рекомендации по безопасности эксплуатации физкультурно-спортивных сооружений общеобразовательных организаций, спортивного оборудования и инвентаря при организации и проведении физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий с обучающимися от 18 октября 2013 года № ВК-710/09.
- 25.Гигиенические требования к срокам годности и условиям хранения пищевых продуктов СанПиН 2.3.2.1324-03 (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 25.05.2003 № 98).
- 26.Арсенина Е.Н. "Возьми с собою в лагерь: Игры, викторины, конкурсы, инсценировки, развлекательные мероприятия." Серия: В помощь воспитателям и вожатым. – 2007 г.
- 27.Арсенина Е.Н. "Возьми с собою в лагерь. Организация досуговых мероприятий, сценарии, материалы для бесед." В помощь воспитателям

- и вожатым. – Издательство "Учитель", 2007 г. Меркусьева А.В. Гид по выбору карьеры. Иллюстрированное руководство по поиску профессии. – М.: Эксмо, 2016.
28. Рэнди Пауш. Последняя лекция [пер. с англ. Т. Новиковой]. – М.: Эксмо, 2014.

Электронные ресурсы

1. <https://adme.ru/>
2. <https://mosigra.ru/>
3. <https://www.pinterest.ru/>
4. <https://goodlooker.ru>
5. <https://gilber.one/poleznye-privychki.html>
6. <http://просторазделяй.рф/deystvuy#!/tab/20990002-1>
7. <https://constructorus.ru/samorazvitie/plan-razvitiya-lichnosti.html>
8. <http://zicerino.com/ru>

Приложение 1

План-сетка
Программа "Код будущего: союз интеллектов" 1 СМЕНА (НОРМА)

ДНИ		УТРО	ДЕНЬ	ВЕЧЕР
1 Ор г. пер иод		<p>9:00 ЗАЕЗД 09:30 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:30 Операция "Уют" (размещение) 11:30 – 12:30 Первая отрядная встреча ("Правила и законы лагеря". Предъявление ЕПТ, хоз.собор) 12:30 – 13:00 Экскурсия по лагерю/игры на знакомство</p>	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:10 Торжественное поднятие флага/ Общий сбор лагеря/ Поздравление с Днем детей (Конкурс рисунков на асфальте)¹ 17:10 – 18:00 Отрядное время (Игры на знакомства, командообразование) 17:30 - 18:30 Спортивный час	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:30 Огонек знакомств / Просмотр мультфильма 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой

¹ После торжественного начала общего сбора детям предлагается создать на асфальте рисунок "Мы-это будущее"

2 Ор г. пер иод	<p>08:00 – Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 10:50 Церемония открытия смены + Погружение в программу 10:50 – 11:00 Информационный сбор отряда 11:00 – 12:00 Вторая отрядная встреча (Отрядное погружение в программу, регистрация детей в "Играй-помогай" / "Кто мы? Сбор рождения отряда) 12:00 – 13:00 Спортивный час</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Отрядное время (Организационный сбор) 17:30 – 18:30 КТД "Наш нейрофейс"²</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:00 Вводное мероприятие квест "Нейростарт: загрузка будущего"³ 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>
3 Ор г. пер иод	<p>08:00 – Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 10:40 Общий круг 10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда 11:00 – 12:00 Пляж / бассейн / кружки и секции 12:00 – 13:00 Отрядная работа: подготовка к визиткам, подготовка отрядного уголка/Сбор Big-стартаперов+Сборы по отраслям: Сбор творческой группы, сбор Пресс-центра, сбор спорта-центра⁴</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:10 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Спортивный час 17:30 – 18:30 Кружки / спортивная секция / отрядное время (подготовка к визиткам, подготовка отрядного уголка)</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:00 Конкурс визиток/творческих номеров 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>

² Создание личного ассистента, при помощи канцелярских товаров и машин на управлении

³ Цель: погрузить участников в игровую модель смены, познакомить с нейросетями, стартапами, создать личных ассистентов, познакомить с механикой начисления байтов и выкупа за байты первых элементов нейросвязи через интерактивную игру-квест.

⁴ Пресс-центр может осуществлять в работу как в печатном так и в онлайн формате. При создании онлайн площадок необходимо создавать закрытые сообщества (ТГ каналы, ВК группы и т.д.)

4 Ос нов ной пер иод	Нейросторитейлинг	<p>1 этап: Чат GPT, Giga Chat: создание статей, сценариев, рассказов</p> <p>Задание для дополнительного заработка игровой валюты "Байт": Создать "цифровую капсулу времени" - предсказания от ChatGPT о будущем лагеря через 10 лет, или свое будущее.</p>	
		<p>08:00 – Подъем</p> <p>08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах</p> <p>08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага</p> <p>09:00 – 10:00 Завтрак</p> <p>10:00 – 10:40 Общий круг</p> <p>10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда</p> <p>11:00 – 12:00 Пляж / бассейн / кружки и секции</p> <p>12:00 – 13:00 Серия познавательных занятий "Нейролаб"⁵⁶</p> <p>12:00 – 13:00 Отрядная работа: выполнение фоновых заданий/ Сбор Big-стартаперов/Спортивный час</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед</p> <p>14:00 – 16:00 Тихий час</p> <p>16:10 – 16:30 Полдник</p> <p>16:30 – 17:30 Кружки / спортивная секция / отрядное время/ Игровой тимбилдинг</p> <p>17:30 – 18:30 Подготовка к вечернему мероприятию</p> <p>18:30 – 19:30 Ужин</p> <p>19:30 – 20:30 Дискотека "КиберРатy"</p> <p>20:30 – 21:30 Вечерний сбор отряда</p> <p>21:30 – 22:00 Время личной гигиены</p> <p>22:00 Отбой</p>

⁵ Занятия проводятся в параллель по разным сетям. Дети в ходе всей смены должны пройти все 7 занятий по разным нейросетям. Для посещения занятия дети берут с собой талон посещений, в который ставится наклейка/печать о посещении. Таким образом дети посетят все занятия.

⁶ Серия занятий с теоретическими и практическими элементами.

5 Основной период	Нейросторитейлинг	<p>08:00 – Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 10:40 Общий круг 10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда 11:00 – 12:00 Пляж / бассейн / отрядное время 12:00 – 13:00 КТД "Структура стартапа" (отрядный уголок)</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:10 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Кружки / отрядное время Сбор Big-стартаперов 17:30 – 18:30 Спортивный час</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:00 Гостевания/Просмотр отрядных уголков⁷ 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>
6 Основной период	Звуковая революция	<p>2 этап Звуковая революция Suno: разработка треков, звуковых эффектов</p> <p>Дополнительное задание: Записать "нейроподкаст" - интервью с личным ассистентом стартапа (голос синтезирован Suno).</p> <p>08:00 – Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 10:40 Общий круг 10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда 11:00 – 12:00 Пляж / бассейн / отрядное время 11:30 – 12:00 Выполнение фоновых заданий / отрядное время/ Интервью "Приятные люди"⁸ 12:00 – 13:00 Серия познавательных занятий "Нейролаб"</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:10 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Кружки / спортивная секция // Сбор Big-стартаперов 17:30 – 18:30 Спортивный час</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 20:30 Стратегическая игра "Кибер-бой"⁹ 20:30 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>

⁷ Отряд готовит оформление отрядного уголка в контексте тематики программы +готовит совместно с ИИ легенду стартапа +представляет ее на гостеваниях +готовит встречу гостей, на которой предлагает угадать какие элементы созданы ИИ, а какие человеком.

⁸ Данная активность представляет собой интервьюирование участниками смены какой-либо личночи лагеря. Участникам необходимо придумать вопросы, обустроить студию и взять интервью у приглашенного гостя.

⁹ Данное мероприятие по механике представляет собой адаптированную механику игры "Крепость".

7 Ос- нов- ной пер- иод	Звуковая революция	<p>08:00 – Подъем</p> <p>08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах</p> <p>08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага</p> <p>09:00 – 10:00 Завтрак</p> <p>10:00 – 10:40 Общий круг</p> <p>10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда</p> <p>11:00 – 12:00 Пляж / бассейн / кружки и секции / Отрядное время: подготовка к вечернему мероприятию/ Выставка "Говорящая стена"¹⁰</p> <p>12:00 – 13:00 Спортивный час</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед</p> <p>14:00 – 16:00 Тихий час</p> <p>16:10 – 16:30 Полдник</p> <p>16:30 – 17:30 Кружки / спортивная секция / Сбор Big-стартаперов/</p> <p>17:30 – 18:30 Подготовка к вечернему мероприятию (Репетиции)</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин</p> <p>19:30 – 21:00 Вокальный конкурс "Голос будущего"¹¹</p> <p>21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда</p> <p>21:30 – 22:00 Время личной гигиены</p> <p>22:00 Отбой</p>
8 Ос- нов- ной пер- иод	Нейро АРТ-революция	<p>3 этап смены Нейро АРТ-революция ИИ- Шедеврум: создание иллюстраций, концепт-арта, панно</p> <p>Дополнительное задание: нарисовать портрет ассистента стартапа в стиле известного художника (Ван Гог, Бэнкси), создать иллюстрации-предсказания (например: "Лагерь в 2050 году", "Гаджеты на Марсе").</p>		

¹⁰ Данная активность подразумевает выставку плакатов, лозунгов, цитат на заданную тему "Человек и интеллект"

¹¹ Голос будущего – вокальный конкурс на котором стартапы представляют сгенерированный гимн будущего и свои вокальные произведения. Кроме этого можно дать конкурсное задание, где необходимо угадать какие звуки созданы ИИ, а какие реальные

		<p>08:00 – Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 10:40 Общий круг 10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда 11:00 – 12:00 Пляж / бассейн / отрядное время 12:00 – 13:00 Кружки и секции / Выполнение фоновых заданий/Серия познавательных занятий "Нейролаб"</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:10 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Просмотр мультфильма/ Сбор Big-стартаперов 17:30 – 18:30 Флешмоб "IT-Драйв"¹²</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:00 Дискотека "Дискотека будущего: ИИ на связи" 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>
9 Ос- нов- ной пер- иод	Нейро- АРТ-революция	<p>08:00 – Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 10:40 Общий круг 10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда 11:00 – 12:00 Пляж / бассейн / отрядное время 11:30 – 12:00 Кружки и секции / КТД "Ребус"¹³ 12:00 – 13:00 Спортивный час</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:10 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Кружки / спортивная секция / Сбор Big-стартаперов 17:30 – 18:30 Подготовка к вечернему мероприятию</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:00 Конкурс дефиле нейро - образов "АРТ-революция"¹⁴ 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>
10 Ос- нов- ной	Нейро- згляд	<p>4 ЭТАП – Нейровзгляд (Luma: генерация анимации, видеороликов) Дополнительное задание - Переозвучить отрывки из фильмов голосами участников или создать ролик "Я - супергерой"</p>		

¹² Танцевальный флешмоб с элементами, связанными с ИТ технологиями

¹³ Данная активность предполагает встречу двух отрядов (стартапов), на которой происходит баттл ребусов и загадок (одна команда готовит вопросы для другой)

¹⁴ "Арт-революция" – это ключевое мероприятие в котором участники становятся "живыми картинами", созданными нейросетью, и демонстрируют их на подиуме.

период		<p>08:00 – Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 10:40 Общий круг 10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда 11:00 – 12:00 Пляж / бассейн / Деловая игра "Аукцион ценностей" 12:00 – 13:00 Кружки и секции / Отрядное время: подготовка к вечернему мероприятию/Серия познавательных занятий "Нейролаб"</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:10 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:50 Кружки / спортивная секция / Сбор Big-startaperov/выполнение фоновых заданий 17:40 – 18:30 Подготовка к концерту "День России"</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 20:30 Большое внутриотрядное мероприятие 20:30 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>
11 основной период	НейроВзгляд	<p>08:00 – Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 10:40 Общий круг 10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда 11:00 – 12:00 Пляж / бассейн / отрядное время/ 12:00 – 13:00 Кружки и секции / Подготовка к концерту "День России"</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:10 – 16:30 Полдник 16:30 – 18:00 Пикник 18:30 – 18:30 Кружки / спортивная секция / мастер-классы / Сбор Big-startaperov</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:00 Просмотр кинофильма/мультифильма 21:00 – 22:00 Огонек-экватор 20:00 – 22:30 Время личной гигиены 22:30 Отбой</p>

12 Основной период	День России	<p>08:00 – Подъем</p> <p>08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах</p> <p>08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага</p> <p>09:00 – 10:00 Завтрак</p> <p>10:00 – 10:40 Общий круг + торжественное празднование Дня России</p> <p>10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда</p> <p>11:00 – 12:00 Пляж / бассейн / Кружки и секции</p> <p>12:00 – 13:00 Детективная игра "Бояре"¹⁵ / работа в отрядах</p> <p>12:00 – 13:00 Спортивный час</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед</p> <p>14:00 – 16:00 Тихий час</p> <p>16:10 – 16:30 Полдник</p> <p>16:30 – 17:30 Выполнение фоновых заданий / просмотр мультильма Сбор Big-стартаперов</p> <p>17:30 – 18:30 Кружки / спортивная секция / КТД "Моя Россия – моя страна"</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин</p> <p>19:30 – 20:30 Концерт ко Дню России</p> <p>20:30 – 21:00 Дискотека</p> <p>21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда</p> <p>21:30 – 22:00 Время личной гигиены</p> <p>22:00 Отбой</p>
13 Основной период	Будущее рядом	<p>5 ЭТАП Будущее рядом - Scenario: проектирование фантастических миров и героев</p> <p>Дополнительное задание: Придумать "нейрорекламу" своего мира для итогового хакатона.</p> <p>08:00 – Подъем</p> <p>08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах</p> <p>08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага</p> <p>09:00 – 10:00 Завтрак</p> <p>09:00 – 10:00 Завтрак</p> <p>10:00 – 10:40 Общий круг</p> <p>10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда</p> <p>11:00 – 12:00 Серия познавательных занятий "Нейролаб"</p> <p>11:30 – 12:00 Деловая игра "Кельтское колесо"¹⁶</p> <p>12:00 – 13:00 Спортивный час</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед</p> <p>14:00 – 16:00 Тихий час</p> <p>16:10 – 16:30 Полдник</p> <p>16:30 – 17:40 Кружки / спортивная секция/ Сбор Big стартаперов/Выполнение фонового задания</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин</p> <p>19:30 – 21:00 Квиз "Челлендж IQ: Включи интеллект на максимум!"¹⁷</p> <p>21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда</p> <p>21:30 – 22:00 Время личной гигиены</p> <p>22:00 Отбой</p>

¹⁵ Данное мероприятие подразумевает собой адаптированную механику детективной игры "Эволюция"

¹⁶ Данное мероприятие проходит по традиционной механике игры "Кельтское колесо", но адаптированное под тематику смены

¹⁷ Это динамичная командная игра, где участники отвечают на вопросы из мира ИТ, нейросетей, логики и поп-культуры. 6 этапов, связанных с разными нейросетями

14 Ос- нов- ной пер- иод	<p>08:00 – Подъем</p> <p>08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах</p> <p>08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага</p> <p>09:00 – 10:00 Завтрак</p> <p>09:00 – 10:00 Завтрак</p> <p>10:00 – 10:40 Общий круг</p> <p>10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда</p> <p>11:00 – 12:00 Пляж / бассейн /Кружки и секции /Подготовка</p> <p>12:00 – 13:00 Поисковая игра "Бегущие в матрице"</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед</p> <p>14:00 – 16:00 Тихий час</p> <p>16:10 – 16:30 Полдник</p> <p>16:30 – 17:30 Кружки/спортивная секция / Сбор Big-стартаперов</p> <p>17:30 – 18:30 Подготовка к вечернему мероприятию/Спортивный час</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин</p> <p>19:30 – 20:30 Танцевальное шоу с конкурсно-игровой программой "Танцы под алгоритмы"¹⁸</p> <p>20:30 – 21:30 Вечерний сбор отряда</p> <p>21:30 – 22:00 Время личной гигиены</p> <p>22:00 Отбой</p>
15 Ос- нов- ной	<p>Игры</p> <p>6 ЭТАП Игры разума (Rosebud AI: создание простых игр и игровых элементов)</p> <p>Каждый стартап создает настольную игру с помощью Rosebud AI, а затем команды играют в игры друг друга на "Market game", презентуя свою игру так, чтобы заинтересовать даже тех, кто не любит настольки.</p> <p>Дополнительное задание: Добавить в игру элемент, связанный с личным ассистентом стартапа.</p>		

¹⁸ Данное мероприятие представляет собой танцевальный конкурс, где участники смены со своими стартапами продемонстрируют подготовленные танцевальные визитки с заданной тематикой и примут участие в конкурсных танцевальных заданиях, которые будут транслироваться на экран через проектор. Пример заданий: ответить на простые вопросы при этом не останавливаться и продолжать движения, которые транслируются на экране; конкурс "Пазлтанцы" сражение происходит между двумя командами, которые по очереди открывают кусок пазла за которым скрывается фильм или персонаж, которого необходимо угадать, угадавшая команда танцует и зарабатывает доп.балл; конкурс "Повтори" необходимо воспроизвести танцевальный кусок из известного фильма. Участники также соревнуются с командой вожатых и воспитателей.

период	<p>08:00 – Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага 09:00 – 10:00 Завтрак 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 10:40 Общий круг 10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда 11:00 – 12:00 Пляж / бассейн /кружки и секции / подготовка к ярмарке/ Мастер-класс "Нейрографика" 12:00 – 13:00 Спортивный час</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:10 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Кружки / спортивная секция / мастер-классы от вожатых / Сбор Big-стартаперов 17:30 – 18:30 Серия познавательных занятий "Нейролаб"</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 20:30 Квест "Потерянный чип"¹⁹ 20:30 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>
--------	--	---	---

¹⁹ участники разгадывают место нахождение чипа от личного ассистента педагога-организатора. Работа прекратилась. Чтобы восстановить работу - детям необходимо найти чип.

16 Ос нов ной пер иод	Игры разума	<p>08:00 – Подъем</p> <p>08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах</p> <p>08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага</p> <p>09:00 – 10:00 Завтрак</p> <p>09:00 – 10:00 Завтрак</p> <p>10:00 – 10:40 Общий круг</p> <p>10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда</p> <p>11:00 – 12:00 Кружки и секции выполнение /фоновых заданий/ Занятие по нейроупражнениям</p> <p>12:00 – 13:00 Спортивный час</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед</p> <p>14:00 – 16:00 Тихий час</p> <p>16:10 – 16:30 Полдник</p> <p>16:30 – 17:30 Кружки / спортивная секция / Сбор Big-стартаперов</p> <p>17:30 – 18:30 подготовка к вечернему мероприятию</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин</p> <p>19:30 – 20:30 Фестиваль "Gamefest"</p> <p>20:30 – 21:30 Вечерний сбор отряда</p> <p>21:30 – 22:00 Время личной гигиены</p> <p>22:00 Отбой</p>
17 Ос нов ной	Нейровзлет	<p><i>07 этап НЕЙРОВЗЛЕТ Итоговый этап длится 4 дня. Этот этап станет временем для подготовки своего финального продукта: каждый стартап представляет на IT-хакатоне творческий номер с использованием всех изученных нейросетей.</i></p> <p><i>Дополнительные задания:</i> Конкурс на лучший мем про ИИ, созданный с помощью изученных нейросетей. "НейроМост": Совместный проект с другим лагерем (обмен идеями через Телемост + создание общего продукта).</p>		

²⁰ Отряду необходимо будет создать с помощью нейросети настольную игру. Рекламщики презентуют свою игру таким образом, чтобы на их игру пришло как можно больше участников. Дети приходят играть, оплачивая игру выданными в начале игры деньгами. Побеждает отряд, заработавший наибольшее количество игровой валюты

период	Нейролаб	<p>08:00 – Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага 09:00 – 10:00 Завтрак 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 10:40 Общий круг 10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда 11:00 – 12:00 Пляж / бассейн / выполнение фоновых заданий/ Кружки и секции / Подготовка к вечернему мероприятию 12:00 – 13:00 Серия познавательных занятий "Нейролаб"</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:10 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Спортивный час 17:30 – 18:30 Подготовка к вечернему мероприятию/ Сбор Big-стартаперов</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:00 КТД: Дебаты "Суд над ИИ"²¹ 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>
18 основной период	Нейровзлет	<p>08:00 – Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага 09:00 – 10:00 Завтрак 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 10:40 Общий круг 10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда 11:00 – 12:00 Пляж / бассейн /кружки и секции/настольные игры/ подготовка к мероприятию 12:00 – 13:00 Спортивный час</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:10 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Кружки / спортивная секция / съемка видео версии/ Сбор Big-стартаперов 17:30 – 18:30 Выставка "IT – ЭКСПО"²²</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 20:30 Музыкальный квиз "МУЗЛОТО"²³ 20:30 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>

²¹ Данное мероприятие представляет собой интерактивные дебаты, где участники примеряют роли "защитников", "обвинителей" и "экспертов", чтобы выяснить, способны ли нейросети заменить человека в роли учителя, художника или музыканта. Проводятся между двумя отрядами.

²² Выставка всех мини-проектов смены (арты, игры, треки) + интерактивные зоны, где гости могут попробовать создать что-то с ИИ.

²³ Каждому отряду выдается по 5 лотерейных билетов, каждое число соответствует муз.композиции, которую должны исполнить участники.

19 Ит ого вы й пер иод	Нейровзлет	<p>08:00 – Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага 09:00 – 10:00 Завтрак 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 10:40 Общий круг 10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда 11:00 – 12:00 Пляж / бассейн / Мастер-классы от вожатых 12:00 – 13:00 Кружки и секции / Подготовка к хакатону</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:10 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:50 Кружки / спортивная секция / съемка видео версии/Сбор Big-стартаперов 17:40 – 18:30 Спортивный час</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 20:30 Вожатский концерт 20:30 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>
20 Ит ого вы й пер иод	Нейровзлет	<p>08:00 – Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены/уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + церемония поднятия флага 09:00 – 10:00 Завтрак 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 10:40 Общий круг 10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда 11:00 – 12:00 Спортивный час "Церемония награждения спортсменов" 12:00 – 13:00 Сбор вещей</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:10 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Итоговый сбор отряда 17:30 – 18:30 ИТ –ХАКАТОН "НейроВзлет"²⁴</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:00 Церемония закрытия смены + Дискотека + Обнимашки 21:00 – 22:00 Прощальный огонек 22:00 – 22:30 Время личной гигиены 22:30 Отбой</p>

²⁴ Цель: подвести итоги смены, предоставив участникам возможность презентовать свои проекты, созданные с использованием нейросетей, и продемонстрировать навыки командной работы, креативности и технологической грамотности. Выявить лучшие стартапы, оценив их инновационность, практическую ценность и умение интегрировать разные инструменты ИИ.

21 Ит ого вы й пер иод	<p>08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены 08:30 – 09:00 Операция "Нас здесь не было" 09:00 – 09:30 Завтрак + Спуск флага 09:30 Отъезд</p>		
---	---	--	--

Отрядная читка утром

Классические произведения загружать в нейросеть и переписать на молодежный стиль. и подготовить свои презентации.

Выложить в ТГ или на вечерке на квизе сделать одним из заданий.

Пресс-центр (в пояснительную записку даем рекомендации)

Требования к ведению сми: какие рубрики, какая частота выпусков, редактура, контент-план.

**Пояснение к плану-сетке программы
"Код будущего. Союз интеллектов"**

День 1. Орг. период - День заезда и адаптации

Заезд, размещение (Операция "Уют")

Цель: Обеспечить комфортное размещение детей и адаптировать их к новым условиям.

Задачи: Помочь детям освоиться в лагере, распределить по комнатам, создать уютную обстановку.

Описание: Размещение в комнатах, знакомство с территорией лагеря, распределение обязанностей по поддержанию порядка.

Первая отрядная встреча

Цель: Познакомить с правилами и нормами лагеря.

Задачи: Предъявить единые педагогические требования, познакомить с режимом дня и правилами безопасности, создать основу для формирования коллектива.

Описание: Информационная встреча, на которой вожатые знакомят детей с правилами лагеря, проводят инструктажи, отвечают на вопросы.

Экскурсия по лагерю / игры на знакомство

Цель: Ориентирование в пространстве лагеря и создание позитивной атмосферы.

Задачи: Познакомить с основными объектами лагеря, наладить первые контакты между детьми.

Описание: Прогулка по территории с рассказом о лагере и проведение игр на знакомство.

Торжественное поднятие флага/Общий сбор лагеря/Поздравление с Днем детей

Цель: Создание торжественной атмосферы и поднятие командного духа.

Задачи: Формирование уважения к символам, сплочение коллектива, поздравление с праздником.

Описание: Торжественная церемония с поднятием флага, общим сбором и праздничной программой.

Отрядное время (Игры на знакомства, командообразование)

Цель: Создание дружной атмосферы и сплочение отряда.

Задачи: Помочь детям лучше узнать друг друга, развить навыки командной работы.

Описание: Проведение игр и упражнений, направленных на сплочение коллектива.

Спортивный час

Цель: Организация активного отдыха и укрепление здоровья.

Задачи: Формирование привычки к регулярным физическим упражнениям, развитие спортивных навыков.

Описание: Организация спортивных игр и соревнований.

Огонёк знакомств / Просмотр мультфильма

Цель: Создание доверительной атмосферы и эмоциональное сплочение.

Задачи: Помочь детям расслабиться и наладить эмоциональный контакт.

Описание: Вечерняя беседа у костра или просмотр мультфильма с последующим обсуждением.

День 2. Орг. период – Погружение в программу

Зарядка + церемония поднятия флага

Цель: Поддержание физической активности и патриотическое воспитание.

Задачи: Пробуждение организма, формирование чувства гордости за страну.

Описание: Утренняя зарядка с элементами гимнастики и церемония поднятия флага.

Церемония открытия смены + Погружение в программу

Цель: Официальное открытие смены и представление программы.

Задачи: Зарядить энергией, вдохновить и настроить на активное участие в жизни лагеря.

Описание: Торжественная линейка с представлением вожатых и программы смены.

Вторая отрядная встреча

Цель: Формирование отрядной идентичности и погружение в программу.

Задачи: Регистрация детей в "Играй-помогай", разработка девиза и законов отряда.

Описание: Обсуждение планов на смену, разработка законов отряда и участие в проекте "Играй-помогай".

Спортивный час

Цель: Поддержание физической активности и укрепление здоровья.

Задачи: Развитие спортивных навыков, пропаганда здорового образа жизни.

Описание: Организация спортивных игр и соревнований.

КТД "Наш нейрофейс"

Цель: Командообразование через творческую деятельность.

Задачи: Развитие креативности и навыков совместной работы.

Описание: Создание коллективного арт-объекта, отражающего особенности отряда.

Вводное мероприятие квест "Нейростарт: загрузка будущего"

Цель: Погружение в тематику смены через игровую деятельность.

Задачи: Развитие логического мышления и умения решать проблемы.

Описание: Квест, в котором участники решают головоломки и выполняют задания, связанные с нейросетями.

День 3. Орг. период - Формирование команд и творческих групп

Зарядка + церемония поднятия флага

Цель: Поддержание физической активности и патриотическое воспитание.

Задачи: Пробуждение организма, формирование чувства гордости за страну.

Описание: Утренняя зарядка с элементами гимнастики и церемония поднятия флага.

Общий круг

Цель: Создание атмосферы доверия и открытости.

Задачи: Обсуждение планов на день, обмен идеями и мнениями.

Описание: Собрание всех участников смены, где обсуждаются планы на день.

Пляж / бассейн / кружки и секции

Цель: Организация активного отдыха и развитие по интересам.

Задачи: Предоставить возможность выбора занятий по интересам, развить навыки и умения.

Описание: Посещение пляжа или бассейна, занятия в кружках и секциях.

Отрядная работа

Цель: Формирование отрядной идентичности и подготовка к мероприятиям.

Задачи: Подготовка визиток и отрядного уголка, организация творческих групп.

Описание: Подготовка к творческим выступлениям и оформление отрядного пространства.

Спортивный час

Цель: Поддержание физической активности и укрепление здоровья.

Задачи: Развитие спортивных навыков, пропаганда здорового образа жизни.

Описание: Организация спортивных игр и соревнований.

Конкурс визиток/творческих номеров

Цель: Презентация отрядов и развитие творческого потенциала.

Задачи: Сплочение коллектива и демонстрация талантов.

Описание: Конкурс, в котором каждый отряд представляет свою визитную карточку в творческой форме.

День 4. Основной период - Нейросторитейлинг

Зарядка + церемония поднятия флага

Цель: Поддержание физической активности и патриотическое воспитание.

Задачи: Пробуждение организма, формирование чувства гордости за страну.

Описание: Утренняя зарядка с элементами гимнастики и церемония поднятия флага.

Общий круг

Цель: Создание атмосферы доверия и открытости.

Задачи: Обсуждение планов на день, обмен идеями и мнениями.

Описание: Собрание всех участников смены, где обсуждаются планы на день.

Серия познавательных занятий "Нейролаб"

Цель: Обучение работе с нейросетями и развитие навыков создания контента.

Задачи: Познакомить с технологией нейросетей, научить создавать тексты и изображения.

Описание: Занятия, на которых участники учатся работать с нейросетями для создания контента.

Игровой тимбилдинг

Цель: Улучшение командной работы и укрепление связи между участниками.

Задачи: Предоставить возможность выбора занятий по интересам, развить навыки и умения.

Описание: Набор увлекательных игр, направленных на создание лучшей атмосферы в коллективе.

Дискотека "КиберParty"

Цель: Организация досуга и создание веселой атмосферы.

Задачи: Предоставить возможность расслабиться и потанцевать.

Описание: Танцевальный вечер с современной музыкой и световыми эффектами.

День 5. Основной период - Нейросторитейлинг

КТД "Структура стартапа"

Цель: Развитие проектного мышления и навыков организации работы.

Задачи: Формирование представления о структуре стартапа и распределении ролей.

Описание: Создание отрядного уголка, отражающего структуру стартапа и его цели.

Сбор Big-стартаперов

Цель: Координация работы над проектами и обмен опытом.

Задачи: Обсуждение прогресса в реализации проектов, решение проблем и обмен идеями.

Описание: Встреча участников, занятых в разработке стартап-проектов.

Гостевания / Просмотр отрядных уголков

Цель: Обмен опытом и создание дружественной атмосферы.

Задачи: Знакомство с работой других отрядов, получение новых идей и впечатлений.

Описание: Посещение других отрядов и просмотр их уголков.

День 6. Основной период - Звуковая революция

Выполнение фоновых заданий / отрядное время/ Интервью "Приятные люди"

Цель: Развитие социальных навыков и выполнение задач, связанных с тематикой смены.

Задачи: Наладить контакт, выявление интересных личностей.

Описание: Проведение интервью с интересными людьми в лагере и выполнение фоновых заданий.

Серия познавательных занятий "Нейролаб"

Цель: Знакомство с технологиями создания звука с помощью нейросетей.

Задачи: Обучение использованию нейросетей для разработки музыки и звуковых эффектов.

Описание: Практические занятия по созданию звукового контента с использованием нейросетей.

Стратегическая игра "Кибер-бой"

Цель: Развитие логического мышления и стратегических навыков.

Задачи: Организация соревнования по киберспорту или другой стратегической игре.

Описание: Командное соревнование, требующее стратегического мышления и умения работать в команде.

День 7. Основной период - Звуковая революция

Выставка "Говорящая стена"

Цель: Организация активного отдыха, развитие по интересам и подготовка к вечернему мероприятию.

Задачи: Показать прогресс в сфере Звуковой революции.

Описание: Создание плакатов на тему Звуковой Революции.

Вокальный конкурс "Голос будущего"

Цель: Развитие вокальных способностей и творческой самореализации.

Задачи: Демонстрация вокальных талантов, развитие уверенности в себе.

Описание: Вокальный конкурс с участием всех желающих.

День 8. Основной период - Нейро АРТ-революция

Выполнение фоновых заданий/Серия познавательных занятий "Нейролаб"

Цель: Развитие цифровой грамотности и навыков работы с нейросетями.

Задачи: Обучение созданию иллюстраций с помощью нейросетей.

Описание: Практические занятия по созданию изображений с использованием нейросетей.

Просмотр мультфильма

Цель: Организация досуга и развитие эстетического вкуса.

Задачи: Обсуждение просмотренного мультфильма, развитие навыков анализа.

Описание: Совместный просмотр и обсуждение мультфильма.

Флешмоб "IT-Драйв"

Цель: Развитие творческих способностей и создание позитивной атмосферы.

Задачи: Вовлечение всех участников в танцевальный флешмоб.

Описание: Танцевальный флешмоб с элементами ИТ-тематики.

Дискотека "Дискотека будущего: ИИ на связи"

Цель: Организация досуга и создание веселой атмосферы.

Задачи: Предоставить возможность расслабиться и потанцевать.

Описание: Танцевальный вечер с современной музыкой и световыми эффектами.

День 9. Основной период - Нейро АРТ-революция

Кружки и секции / КТД "Ребус"

Цель: Развитие логического мышления и навыков решения задач.

Задачи: Стимулировать творческое мышление.

Описание: Командное решение ребусов.

Конкурс дефиле нейро - образов "АРТ-революция"

Цель: Развитие творческих способностей и создание позитивной атмосферы.

Задачи: Демонстрация нейро-образов.

Описание: Дефиле в нейро-образах.

День 10. Основной период - НейроВзгляд

Деловая игра "Аукцион ценностей"

Цель: Организация активного отдыха и ценностное ориентирование.

Задачи: Акцент внимания на ценностные ориентиры.

Описание. Мотивирующая игра.

Подготовка к концерту "День России"

Цель: Развитие творческих способностей и воспитание патриотизма.

Задачи: Расширить кругозор, познакомить с культурными традициями России.

Описание: Организация праздничного концерта.

Большое внутриотрядное мероприятие

Цель: Формирование командного духа и сплочение отряда.

Задачи: Помочь сблизиться, снять эмоциональное напряжение.

Описание: Проведение игр и развлечений.

День 11. Основной период - НейроВзгляд

Подготовка к концерту "День России"

Цель: Подготовка творческих номеров для праздничного концерта.

Задачи: Развитие артистических способностей, формирование чувства патриотизма.

Описание: Репетиции творческих номеров, подготовка костюмов и реквизита.

Пикник

Цель: Организация досуга на свежем воздухе и создание позитивной атмосферы.

Задачи: Общение в неформальной обстановке, укрепление дружеских связей.

Описание: Организация пикника на природе с играми и развлечениями.

Огонёк-экватор

Цель: Подведение итогов первой половины смены и создание позитивного настроя.

Задачи: Рефлексия о прошедших днях, выражение благодарности и пожеланий.

Описание: Вечерняя беседа у костра, где участники делятся своими впечатлениями.

День 12. День России

Общий круг + торжественное празднование Дня России

Цель: Отметить День России и создать праздничное настроение.

Задачи: Расширить знания о стране, сформировать чувство патриотизма.

Описание: Праздничная линейка с выступлениями, песнями и танцами, посвященными Дню России.

Детективная игра "Бояре"

Цель: Развитие логического мышления и командных навыков.

Задачи: Разгадать тайну и найти виновного.

Описание: Интерактивная игра, где участники выступают в роли детективов, расследующих преступление.

КТД "Моя Россия – моя страна"

Цель: Выражение любви к Родине и развитие творческих способностей.

Задачи: Создание творческих работ, отражающих красоту и богатство России.

Описание: Конкурс рисунков, плакатов и других творческих работ, посвященных России.

Концерт ко Дню России

Цель: Создание праздничной атмосферы и демонстрация творческих достижений.

Задачи: Порадовать зрителей яркими и запоминающимися номерами.

Описание: Праздничный концерт с участием всех желающих.

Дискотека

Цель: Организация досуга и создание веселой атмосферы.

Задачи: Предоставить возможность расслабиться и потанцевать.

Описание: Танцевальный вечер с современной музыкой и световыми эффектами.

День 13. Основной период - Будущее рядом

Серия познавательных занятий "Нейролаб"

Цель: Знакомство с технологиями создания фантастических миров и героев с помощью нейросетей.

Задачи: Обучение созданию персонажей и вселенных с использованием нейросетей.

Описание: Практические занятия по генерации контента с применением нейросетей.

Деловая игра "Кельтское колесо"

Цель: Развитие логического мышления и умения принимать решения.

Задачи: Командная разработка стратегии и планирование действий.

Описание: Деловая игра, имитирующая принятие решений в бизнесе и управление ресурсами.

Квиз "Челлендж IQ: Включи интеллект на максимум!"

Цель: Развитие интеллектуальных способностей и расширение кругозора.

Задачи: Проверка знаний в различных областях.

Описание: Интеллектуальная игра с вопросами на логику, эрудицию и знание фактов.

День 14. Основной период - Будущее рядом

Поисковая игра "Бегущие в матрице"

Цель: Развитие ориентирования на местности и логического мышления.

Задачи: Пройти все этапы игры и найти ответы на вопросы.

Описание: Игра-по территории.

Танцевальное шоу с конкурсно-игровой программой "Танцы под алгоритмы"

Цель: Создание праздничной атмосферы и развитие танцевальных навыков.

Задачи: Вовлечение всех участников в танцевальное шоу.

Описание: Танцевальные соревнования с использованием элементов ИТ-тематики.

День 15. Основной период - Игры разума

Серия познавательных занятий "Нейролаб"

Цель: Знакомство с технологиями создания простых игр и игровых элементов с помощью нейросетей.

Задачи: Обучение созданию игр с использованием нейросетей.

Описание: Практические занятия по разработке игр с применением нейросетей.

Мастер-классы от вожатых

Цель: Развитие творческих способностей и получение новых знаний.

Задачи: Обмен опытом и навыками между вожатыми и участниками смены.

Описание: Проведение мастер-классов по различным направлениям творчества.

Квест "Потерянный чип"

Цель: Развитие логического мышления и командных навыков.

Задачи: Разгадать тайну и найти потерянный предмет.

Описание: Интерактивная игра, где участники решают головоломки и выполняют задания, чтобы найти потерянный предмет.

День 16. Основной период - Игры разума

Занятие по нейроупражнениям

Цель: Интеграция тренировки мозга.

Задачи: Закрепить навыки.

Описание: Развитие когнитивных способностей.

Фестиваль "Gamefest"

Цель: Создание праздничной атмосферы и демонстрация результатов работы.

Задачи: Предоставить возможность участникам проявить себя и получить признание.

Описание: Фестиваль игр с участием всех отрядов.

День 17. Основной период - Нейровзлет

КТД: Дебаты "Суд над ИИ"

Цель: Развитие критического мышления и умения аргументировать свою точку зрения.

Задачи: Формирование представления о этических аспектах использования искусственного интеллекта.

Описание: Организация дебатов, где участники обсуждают вопросы, связанные с этикой использования ИИ.

День 18. Основной период - Нейровзлет

Выставка "IT – ЭКСПО"

Цель: Презентация достижений и разработок участников смены в области ИТ.

Задачи: Демонстрация проектов, обмен опытом и знаниями.

Описание: Выставка, на которой участники представляют свои проекты и разработки в области ИТ.

Музыкальный квиз "МУЗЛОТО"

Цель: Организация досуга и развитие музыкального кругозора.

Задачи: Проверить знания в области музыки, создать веселую атмосферу.

Описание: Музыкальная викторина с вопросами о музыке разных жанров и направлений.

День 19. Итоговый период - Нейровзлет

Вожатский концерт

Цель: Создание праздничной атмосферы и благодарность вожатым.

Задачи: Порадовать участников смены творческими номерами, выразить признательность.

Описание: Концерт, подготовленный вожатыми для участников смены.

День 20. Итоговый период - Нейровзлет

Сбор вещей

Цель: Подготовка к отъезду и проверка наличия всех личных вещей.

Задачи: Обеспечить организованный отъезд.

Описание: Сбор и упаковка личных вещей.

Итоговый сбор отряда

Цель: Прощание с отрядом и подведение итогов смены.

Задачи: Обмен впечатлениями и пожеланиями, выражение благодарности.

Описание: Прощальная встреча отряда, где участники делятся своими впечатлениями и планами на будущее.

IT –ХАКАТОН "НейроВзлет"

Цель: Применение полученных знаний и навыков на практике.

Задачи: Разработка инновационных проектов с использованием нейросетей.

Описание: Итоговое мероприятие, где участники демонстрируют свои проекты и разработки.

Церемония закрытия смены + Дискотека + Обнимашки

Цель: Создание праздничной атмосферы и завершение смены на позитивной ноте.

Задачи: Выразить благодарность участникам смены, попрощаться с друзьями.

Описание: Торжественное закрытие смены с концертной программой, дискотекой и прощальными объятиями.

Прощальный огонёк

Цель: Рефлексия о смене и создание доверительной атмосферы.

Задачи: Поделиться впечатлениями и планами на будущее.

Описание: Вечерняя беседа у костра, где участники делятся своими впечатлениями и эмоциями.

День 21. Итоговый период

Операция "Нас здесь не было"

Цель: Уборка территории и подготовка к отъезду.

Задачи: Оставить лагерь в чистоте и порядке.

Описание: Уборка комнат и территории лагеря.

Завтрак + Спуск флага

Цель: Организованное завершение смены.

Задачи: Прощание с лагерем и его символами.

Описание: Последний завтрак в лагере и церемония спуска флага.

Отъезд

Цель: Организованный выезд участников смены из лагеря.

Задачи: Обеспечить безопасный и своевременный отъезд всех участников.

Описание: Отъезд участников смены из лагеря.

Ключевые мероприятия смены

Серия мастер-классов "Нейролаб" Мастер-класс "Магия SUNO"

Цель: научить участников создавать музыкальные треки с помощью нейросети Suno, развить творческие навыки и интерес к технологиям ИИ

Задачи:

обучить базовому функционалу Suno;
развить навыки музыкальной креативности;
показать возможности ИИ в музыке;
сформировать навыки критического анализа;
стимулировать интерес к технологиям;
обеспечить практическое применение знаний;
поддержать рефлексию и мотивацию.

Возраст участников: 7-17 лет.

Время проведения: 1,15 часа.

Количество участников: до 25 человек.

Необходимое материально-техническое обеспечение:

ноутбук с установленной нейросетью SUNO или доступом к интернету;
проектор для презентации;
аудиосистема для воспроизведения музыки;
бумага и ручки для заметок.

План мастер-класса: 1,5 часа

1. Приветствие ведущего (5 мин.);
2. Теоретическая часть мастер-класса (15 мин.);
3. Объяснение хода мастер-класса (10 мин.);
4. Практическая часть мастер-класса по созданию трека при помощи нейросети (20 мин.);
5. Презентация музыкальных треков участниками (15 мин.);
6. Завершение занятия (5 мин.).

Ход мастер-класса:

1. Введение (5 минут)

Вожатый:"Здравствуйте, ребята! Меня зовут [Имя], и сегодня мы с Вами погрузимся в удивительный мир музыки и технологий. Мы поговорим

о нейросети под названием SUNO, которая умеет создавать настоящие музыкальные шедевры! Кто из Вас любит музыку? Поднимите руки!"

(Ждет реакции от участников)

Вожатый:"Отлично! А кто из Вас когда-нибудь задумывался о том, что такое нейросеть?

2. Теоретическая часть мастер-класса (15 минут)

Что такое нейросеть?

Вожатый:"Прежде чем мы перейдем к SUNO, давайте разберемся, что такое нейросеть. Нейросеть — это система, которая учится на данных, чтобы выполнять определенные задачи. Например, она может распознавать изображения, переводить текст или, как в нашем случае, создавать музыку!"
(Видео ролик о нейросетях)

(Показывает слайды с примерами нейросетей в разных областях)

Вожатый:"Есть ли у Вас вопросы о нейросетях? Как Вы думаете, что еще они могут делать?"

(Обсуждение)

3. Объяснение хода мастер-класса (10 мин.);

Вожатый:": Отлично. Давайте познакомимся с нейросетью "Suno". Данная нейросеть поможет сгенерировать Вам музыкальную композицию и дать волю вашей фантазии, развить креативные навыки и научиться делать эксклюзивные треки на Ваш вкус."

Вожатый: "Теперь давайте поговорим о SUNO. Это нейросеть, созданная для генерации музыки. Она обучена на огромном количестве музыкальных произведений и может создавать мелодии в разных стилях. Давайте послушаем несколько примеров!"

(Включает примеры музыки, созданной SUNO)

Вожатый:"Как вам? Понравилось? Какой стиль Вам понравился больше всего?"

(Обсуждение)

ИГРА отличить звуки ии от человека

ОБЪЯСНЕНИЕ КАК РАБОТАТЬ С СУНО ИЗ ПРЕЗЕНТАЦИИ

Вожатый:"Теперь пришло время попробовать создать свою собственную музыку! Я покажу вам, как это сделать. Мы будем использовать [платформу/инструмент], чтобы взаимодействовать с SUNO."

(Демонстрация работы с нейросетью с помощью презентации)

4. Практическая часть: Создание музыки с SUNO (20 минут)

Вожатый:"Сейчас я дам Вам возможность поэкспериментировать. Вы можете выбрать стиль музыки, задать параметры и посмотреть, что получится. Темой для генерации будет – гимн вашего стартапа (так же можно предложить создать песни на стихи поэтов). У Вас будет 20 минут!"

(Участники работают в группах, создавая свои музыкальные произведения)

5. Презентация результатов (15 минут)

Вожатый:"Время завершать! Давайте послушаем, что у нас получилось. Каждая группа может представить свою музыку и рассказать о том, что они сделали."

(Каждая группа представляет свою работу)

Вожатый: "Отлично! Все молодцы! Как Вы себя чувствуете после работы с SUNO? Что нового узнали? Будете ли Вы пользоваться данной нейросетью, если да, то для каких целей?"

6. Заключение и обсуждение (5 минут)

Вожатый: "В заключение, хочу сказать, что технологии продолжают развиваться, и нейросети становятся все более доступными. SUNO — это лишь один из примеров того, как искусственный интеллект может помочь нам в творчестве. Спасибо всем за участие! Надеюсь, Вам было интересно!"

(Ответы на вопросы, прощание)

Дополнительные рекомендации:

подготовьте заранее примеры музыки, чтобы участники могли быстрее понять, как работает SUNO;

обеспечьте поддержку для участников, которые могут столкнуться с трудностями в процессе создания музыки;

поощряйте креативность и эксперименты, позволяя участникам проявить свою индивидуальность в создании музыки.

Квиз "Челлендж IQ: включи интеллект на максимум"

Цель: расширить кругозор детей и подростков о нейросетях, искусственном интеллекте и их применением в современном мире, развить интерес к технологиям, логическому мышлению и командной работе.

Возраст и количество участников: 7-17 лет, до 300 человек

Место проведения: актовый зал

Время проведения: 1,5 ч.

Оборудование:

1. Микшерный пульт.
2. Колонки.
3. Микрофоны.
4. Проектор.
5. Экран.
6. Ноутбук.

Материалы:

1. Бумага и ручки по несколько штук на команду.
2. Раздаточные материалы по командам (Бланки ответов).
3. Оформление зала: ватманы; ткани; светодиоды для оформления; маркеры; краски гуашь/акрил; губки поролоновые; пряжа/ нитки; клей ПВА; малярный скотч, бумага формата А4.
4. Коробки для телефонов – по количеству команд.

Краткое описание: Интеллектуальная игра, состоящая из 5 раундов, в каждом из которых участникам предстоит проявить свою эрудицию, сообразительность, внимательность и оригинальность, отвечая на вопросы, созданные с применением нейросетей. Все команды должны иметь отличительные особенности (повязки, банты, аквагрим, футболки одного цвета).

Телефоны во время мероприятия использовать запрещено. За нарушение правил командам даются штрафные баллы.

Подготовка к мероприятию:

Перед началом мероприятия организовать регистрацию команд.

От отряда может быть представлено не более трех команд. Через капитанов отрядов передать организационной группе название команд и количество человек в командах.

Оформление зала: Расставить стулья по количеству детей в командах. Подписать места команд их названиями.

Распределить и проинструктировать квизменов игры: 1 квизмен (из другого отряда) на одну команду. Задача квизменов: следить

за соблюдением правил, выдавать необходимые материалы для игры.

Командам необходимо подготовить вопрос о популярном фильме с использованием любой нейросети. (пересказ, афиша к фильму, угадать актера закрыв его лицо и т д)

Последовательность мероприятия:

- 1) Сбор участников мероприятия. Рассадка по командам.
- 2) Старт мероприятия.
- 3) Запуск и проведение квиза, который состоит из 5 раундов:
 - 1 раунд "Нейрофраза"
 - 2 раунд "Нейрокнига"
 - 3 раунд "Нейроблокбастер"
 - 4 раунд "Нейроблендер"
 - 5 раунд "Нейрокавер"
- 4) Подведение итогов и завершение мероприятия.

Правила:

- 1) Телефоны во время мероприятия использовать запрещено.
- 2) Будьте внимательны, все логично)

Ход мероприятия:

Звучит бодрая и весёлая фоновая музыка, пока участники квиза занимают свои места.

Музыка на выход ведущего.

Ведущий: Добрый день, дорогие друзья! Рад приветствовать вас на интеллектуальной игре - квизе "Челлендж IQ: включи интеллект на максимум", в которой будут состязаться лучшие умы наших стариков !

Отбивка

В: Команды, которые решились на это непростое состязание уже заняли своих игровые позиции и готовы продемонстрировать чудеса эрудиции, логики, внимательности и сообразительности. Давайте будем относиться

к своим соперникам с уважением и поприветствуем каждую команду:
Команда 1____ и т.д. (апплодисменты и речевки команд).

Отбивка

В: Невероятная атмосфера предстоящей битвы. А скажите какими нейросетями вы уже научились пользоваться?

Дети отвечают

Отлично, сегодня мы и посмотрим насколько наши разработчики смогли освоить эти нейросети вместе со своими личными ассистентами. Поэтому я предлагаю именно сегодня устроить интеллектуальные состязания. Ну а темой сегодняшнего квиза будут конечно же "нейросети", которые так важны и актуальны в сегодняшних реалиях. Все вопросы придуманы с использованием нейросетей.

Игра будет состоять из 5 раундов, в каждом из которых у вас будет возможность заработать наибольшее количество баллов.

Ну а та команда, которая станет победителем, получит возможность _____ (бонус для команды)!

Отбивка

В: Для того, чтобы все прошло идеально, у нас работает команда организаторов:

_____ – счетная комиссия;
_____ – квизмены игры (по количеству участвующих отрядов);

И я _____ – ведущий этой игры!

Отбивка

В: А теперь серьезно! Прослушайте правила игры:

Во-первых: пользоваться телефонами – ЗАПРЕЩЕНО! Да я и не думаю, что они вам понадобятся!

Второе важное правило: соблюдение дисциплины. За нарушение ее команды будут штрафоваться. Мы также не задаем уточняющие вопросы ведущим, после начала отсчета времени.

Итак, прячем телефоны в красивые коробки, которые стоят у каждого на столе. Квизмены проверьте все ли телефоны в коробках?

Квизмены проверяют коробки с телефонами.

В: Отлично! И еще приятный бонус. Перед вами лежит бланк с названиями раундов. Ваша задача отметить два из них. Именно выбранные раунды принесут вам вдвое больше очков! Своеобразные ставки) Не забудьте подписать бланки и отдать их после выбора нашим квизменам.

Дети выбирают раунды и отдают квизменам. Квизмены передают бланки счетной комиссии.

В: Ну а теперь все готовы! Начинаем обратный отсчет 10, 9, 8... (вывести на экран обратный отсчет)

Отбивка

1 раунд. Нейрофразы

В: Нейросеть под присмотром человека нарисовала фразеологизм или устойчивое словосочетание. Загадано может быть абсолютно любое выражение!

Ваша задача угадать, загаданную фразу и вписать в бланк ответа

После каждого вопроса у вас будет ровно 30 секунд на ответ, который нужно вписать в бланк ответов №1. За каждый правильный ответ вам начисляются баллы. Начинаем!

Зачитываются вопросы из презентации

В: Итак, повторяем вопросы. (без раздумывания). А теперь сдаем бланки ответов 1 раунда.

Отбивка

Зачитываются правильные ответы

2 раунд "Включаем логику"

Нейросеть нарисовала название литературного произведения.

Ваша задача написать в бланк ответов название этого произведения.

Вы получите 1 балл за каждый правильный ответ. У вас будет 60 секунд на вопрос, что бы вписать в бланк ответов раунда №2. Кстати, не забудьте их подписать.

Зачитываются вопросы еще раз

Сдаются бланки

Отбивка

Зачитываются правильные ответы

Номер художественной самодеятельности

Предварительные результаты

3 раунд "Нейроблокбастер"

Итак, третий раунд. Каждый стартап совместно с нейросетью придумала вопрос с зашифрованным шедевром кинематографии

Ваша задача угадать о каком фильме идет речь

Вы получите 1 балл за каждый правильный ответ. У вас будет 1 минута на вопрос.

Зачитываются вопросы еще раз

Сдаются бланки

Отбивка

Зачитываются правильные ответы

Номер художественной самодеятельности

Предварительные результаты

4 раунд "Нейроблендер"

Нейросеть под присмотром человека смешала Двух героев мультфильмов/мультсериалов в одну картинку.

Ваша задача угадать двух персонажей и вписать ответ в бланк

Вы получите 1 балл за каждый правильный персонаж. У вас будет 40 секунд на вопрос.

Этот раунд подразумевает совершение ставки на правильный ответ.

Напротив своего ответа, который вы считаете правильным можно сделать ставку +1. И если ответ действительно правильный, вы получите +1 балл,

то есть в сумме 2

Если ответ неправильный, получите -1 балл.

Ставку можно не делать!

Вопросы в этом раунде не повторяются.

Сдаются бланки

Отбивка

Зачитываются правильные ответы

5 раунд "Нейрокавер"

Нейросеть перепела русскоязычную песню. Ваша задача, догадавшись, что это за песня - назвать исполнителя оригинала и исполнить оригинал.

Стартапы отвечают по очереди, вытаскивая из лототрона шар с цифрой, который соответствует цифре в презентации

Исполнитель – любая творческая единица.

Если ответ верный - вы получите 1 балл за каждый правильный ответ и 1 балл за исполнение композиции.

В 1: Как быстро летит время! Вот и подошла к концу наша игра.

Вы справились со всеми вопросами и самое время подвести итоги!

Совсем скоро вы узнаете победителей, а пока нам просто необходимо хорошенько размяться!

Вожатский танец или видеоролик JustDance

В 1: Свершилось! Результаты у меня в руках! (Объявление победителей)

Приз вручается командам занявшим:
последнее место (Приз - "Поздний отбой на 15 мин");
место по середине (Приз – Обед со старшим вожатым);
3 место – 10 байтов;
2 место – 15 байтов;
1 место- 20 байтов.

Феноменальная игра! Поздравляем победителей и на этой прекрасной ноте мы прощаемся с вами! До новых встреч!

**Расчет необходимых товаров для реализации программы
"Код будущего: союз интеллектов"**

(на 100 детей) (на одну смену)

Канцелярские товары для реализации программы

№	Наименование	Ед. измерения	Количество (на 100 ребенка)
1	Аквагрим - мелки для грима (6 шт/уп., объем: 21 гр., цвет в ассортименте)	уп	5
2	Бумага для плоттера выкройки рисования 594мм-50мм А1, 80г м2	уп	3
3	Батарейки АА алкалиновые, 1,5 В. (2 штуки в упаковке)	уп	5
4	Бумага Гофрированная. Цвет: белый Размер: 50x250 см., в упаковке	шт	4
5	Бумага Гофрированная. Цвет: желтый Размер: 50x250 см., в упаковке	шт	4
6	Бумага Гофрированная. Цвет: зеленый Размер: 50x250 см., в упаковке	шт	4
7	Бумага Гофрированная. Цвет: красный Размер: 50x250 см., в упаковке	шт	4
8	Бумага Гофрированная. Цвет: синий Размер: 50x250 см., в упаковке	шт	4
9	Бумага Гофрированная. Цвет: черный Размер: 50x250 см., в упаковке	шт	4
10	Бумага офисная (A4, 80 г./кв.м., белизна 150% CIE, 500 л./уп.)	уп	4
11	Бумага цветная (A4, 80 г./кв.м., кирпично-красный, 500 л./уп.)	уп	1
12	Бумага цветная (A4, 80 г./кв.м., светло-синий, 500 л./уп.)	уп	1
13	Бумага цветная (A4, 80 г./кв.м., солнечно-желтый, 500 л./уп.)	уп	1
14	Бумага цветная (A4, 80 г./кв.м., ярко-зеленый, 500 л./уп.)	уп	1
15	Бумага для флипчартов 67.5x98 см белая 50 листов в упаковке (80 г/кв.м)	уп	1
16	Ватман бумага чертежная (A0, 841x1189 мм., 180 г./кв.м., 100 листов в упаковке.)	уп	1
17	Гирлянда, прозрачный провод, теплый свет, 48 ламп, 5 м, на батарейках	шт	5

18	Гофролист, ширина 1500, длина 2500 мм, высота 40 мм Т-23 бурый	шт	20
19	Гуашь (12 шт в упаковке, банка 20 мл., цвет в ассортименте, густая)	уп	12
20	Дорожный швейный набор, складной (нитки, иголки, булавки, пинцет, ножницы, нитковдеватель, пуговицы и кнопки)	шт	1
21	Карандаши (18 цветов в упаковке, 175 мм., шестигранные, заточенные)	уп	8
22	Клеевой пистолет, 60 Вт, 220 В, выключатель, индикатор, анти캡ля, шнур 1,2 м, 11 мм	шт	3
23	Клей ПВА, 125 г., вид наконечника: дозатор, белый, жидкий	шт	10
24	Клей-карандаш (20 г., состав клея: PVP), белый, круглый	шт	15
25	Клейкая лента бумажная (малярная, 48 мм. х 50 м.), универсальная, бумага, каучук	шт	16
26	Клейкая лента двусторонняя (белая 48 мм. х 25 м.), универсальная, белая	шт	8
27	Клейкая лента канцелярская, прозрачная, 19 мм. х 33 м., универсальная, полипропилен	шт	4
28	Клейкая лента упаковочная 48 мм. х 50м., 45 мкм., кристалл-прозрачная, полипропилен	шт	5
29	Краски гуашь 225 мл алый, художественная, в банке	шт	3
30	Краски гуашь 225 мл голубой, художественная, в банке	шт	3
31	Краски гуашь 225 мл светло-желтый	шт	3
32	Краски гуашь белила титановые 225 мл, художественная, в банке	шт	3
33	Карандаш простой (чернографитный), НВ, с резинкой, пластиковый, корпус зеленый	шт	70
34	Кисть 25,50,70 мм набор 3 шт, дерево	уп	2
35	Корректирующая жидкость, быстросохнущая, 25 мл., толщина линии 1-5 мм. вид кисточки - аппликатор.	шт	2
36	Ластик, каучуковый, комбинированный (57x19x9 мм), белый	шт	10
37	Линейка (цвет в асс., 30 см.), материал - пластик, 15 гр.	шт	6
38	Маркер, выделитель текста (1-5 мм., 4 цвета в упаковке), канцелярский	шт	2

39	Нейлоновая нить для рукоделия, 100м, диаметр - 1 мм, цвет: разноцвет,	шт	1
40	Маркер, перманентный черный, толщина линии- 3 мм, в уп	уп	15
41	Мел для рисования на асфальте (цветной, 6шт., 13г., сред.тврдости)	уп	6
42	Набор канцелярский (скрепки 28 мм, силовые кнопки, банковские резинки, зажимы для бумаг 19 мм)	уп	2
43	Набор маркеров, перманентных (3 мм., 4 штуки в упаковке, 4 цвета)	уп	5
44	Набор кистей 5 шт./уп. (пони: №1К,2К,3К,4К,5К)	уп	10
45	Насос для шаров ручной (30 см), разноцветный, пластик	шт	1
46	Светодиодная лента с пультом многоцветная 10 м, лента светодиодная 12в, RGB лента, подсветка для комнаты, водонепроницаемая, на батарейках	шт	3
47	Нож канцелярский (18 мм., металлические направляющие для лезвия, роликовый фиксатор)	шт	3
48	Ножницы (169 мм, пластик., с эллиптическими ручками, цвет черный)	шт	8
49	Ножницы детские (13 см., пластик., с эллиптическими ручками, цвет в ассортименте)	шт	10
50	Папка-планшет, А4 (картонная, черная, 175 мм.)	шт	5
51	Пластилин, 18 цветов, со стеком, с ножом для пластилина	уп	6
52	Пленка для ламинации (А4, глянец, 75мкм, 100л/уп.)	уп	2
53	Пряжа, 100% акрил, 50 гр., 227 м., разноцветные	шт	8
54	Нейлоновая нить для рукоделия, 100м, диаметр - 1 мм, цвет: белый	шт	1
55	Нейлоновая нить для рукоделия, 100м, диаметр - 1 мм, цвет: черный	шт	1
56	Набор для рисования на воде эбру 9 цветов 60 картин лоток А4	шт	3
57	Бумага для черчения и рисования, плотная, Ватман А4, 100 л 160г/кв.м	уп	1

58	Ручка шариковая, одноразовая, неавтоматическая, масляная, синяя (толщина линии 0.7 мм)	шт	50
59	Скотч армированный (лента) Kraft 50 мм x50 м	шт	6
60	Скобы для степлера № 10 (1000 штук в упаковке, покрытие: оцинкованное; количество скрепляемых листов: до 20)	уп	6
61	Степлер, металлический, до 20 л., № 10, металлический	шт	10
62	Стержни для клеевого пистолета, 11x300 мм, 1 кг (32 штуки в упаковке)	уп	4
63	Ткань стрейч, ширина не менее 1,2 м., цвет жёлтая	м	5
64	Ткань стрейч, ширина не менее 1,2 м., цвет зелёная	м	5
65	Ткань стрейч, ширина не менее 1,2 м., цвет красная	м	5
66	Ткань стрейч, ширина не менее 1,2 м., цвет синяя	м	5
67	Ткань х/б, ширина не менее 1,2 м., белая однотонная	м	5
68	Точилка для карандашей (корпус: металл, диаметр затачиваемого карандаша, 8 мм.)	шт	5
69	Упаковка шариков Пастель или Металлик ассорти (диаметр 25 см., 100 шт., №12)	уп	2
70	Пенофол, подложка под ламинат, паркет, теплый пол 1.05x10м. 3мм	шт	2
71	Шпагат джутовый большой, упаковочный 1250 текс, 250 м	шт	2
72	Файл-вкладыш А4 (25 мкм., рифленый 100 штук в упаковке)	уп	1
73	Фольга пищевая прочная в рулоне, 44 см, 11 мкм, 100 метров	шт	4
74	Фломастер 12 шт. в уп., цвет в ассортименте, водная основа, диаметр корпуса, мм 7.5	уп	5
75	Машина на радиоуправлении со световыми эффектами и трюками. В комплектации: машинка; пульт; аккумулятор; шнур для зарядки аккумулятора	шт	5

Призы и награды для отличившихся детей в ходе реализации программ

№	Наименование	Ед. измерения	Количество (на 100 ребенка)
1	Диплом А4 с логотипом "МОСГОРТУР", 250 г./м2 (по эскизу Заказчика)	шт	45
2	Акриловый брелок с вкладкой, круглые (диаметр: 40 мм, с логотипом "Код будущего: битва интеллектов" по эскизу Заказчика, материал: металл, пластик, тип крепления: карабин, кольцо)	шт	100
3	Сертификат А4 с логотипом "МОСГОРТУР", 250 г./м2 (по эскизу Заказчика)	шт	105
4	Портативный мини принтер (тип: термопринтер, карманный принтер) с логотипом "Код будущего: битва интеллектов" (по эскизу Заказчика)	шт	4
5	Умная колонка Капсула Нео с Марусей	шт	4

Спортивный инвентарь для реализации программы

№	Наименование	Ед. измерения	Количество (на 100 ребенка)
1	Гимнастический коврик материал ПВХ 140x50x0,6см	шт	10
2	Игровой набор "Кегли" (10 кегль+2 мяча) Материал - пластик	уп	2
3	Игровой набор "Удачная партия", 3в1: нарды, шашки, шахматы	шт	2
4	Мяч баскетбольный, размер 7	шт	2
5	Мяч для классического волейбола 5 размер	шт	4
6	Мяч надувной (d=46 см) ПВХ	шт	4
7	Мяч резиновый d=22 см	шт	4
8	Мяч футбольный, размер 5	шт	4
9	Набор для бадминтона (2 ракетки 1 волан) Длина 66 см. Баланс 290 мм	шт	2
10	Набор для настольного тенниса (2 ракетки, 3 мяча)	шт	2
11	Насос для мяча, алюминиевый, 50 см.	шт	1
12	Обруч пластиковый, d=90 см	шт	6
13	Свисток металлический	шт	2

14	Скакалка с пластиковыми ручками, материал ПВХ, длина 2,7 м.	шт	4
15	Фрисби d не менее 20 см	шт	2
16	Игровой ящик "Угадай, что внутри?"	шт	2
17	Игра Корнхол 91x61см . В комплекте: доска, 8 мешков	шт	1

Приложение 5

**Технический план-сетка
программы детского отдыха "Код будущего. Союз интеллектов" на 21 день**

№ п/п	Мероприятие	День смены	Время проведения	Место проведения	Ответственный за мероприятие	Службы / сотрудники ДОЛ	Необходимое оборудование	Количество участников
1.	Утренние активности	2-21	08:30 – 09:00	Территория лагеря / спортивные площадки / спортивный зал	Инструктор по физической культуре / педагог-организатор / старший вожатый	Спортивный инструктор	Ноутбук, экран, проектор, микрофон, микшерный пульт, сателлиты	Участники программы, сопровождающие
2.	Утренние мероприятия	2-21	10:00 – 13:00	Территория лагеря / киноконцертный зал	Педагог-организатор / старший вожатый	Звукооператор-диджей	Ноутбук, экран, проектор, микрофон, микшерный пульт, сателлиты	Участники программы, сопровождающие
3.	Спортивные мероприятия	2-21	10:00 – 13:00 16:30 – 19:00	Территория лагеря / спортивные площадки / спортивный зал	Инструктор по физической культуре / старший вожатый	Инструктор по физической культуре	Спортивный инвентарь	Участники программы, сопровождающие
4.	Морские купания / бассейн	3-20	10:00 – 12:00 16:30 – 18:00	Пляж / бассейн	Инструктор по плаванию / спасатель / старший вожатый	Инструктор по плаванию / спасатель	Спасательное оборудование	Участники программы, сопровождающие
5.	Мастер-классы / работа в группах	2-21	10:00 – 13:00 16:30 – 19:00	Отрядные места / кружковые помещения	Педагог-организатор /	Не задействованы	Раздаточные материалы	Участники программы, сопровождающие

№ п/п	Мероприятие	День смены	Время проведения	Место проведения	Ответственный за мероприятие	Службы / сотрудники ДОЛ	Необходимое оборудование	Количество участников
					старший вожатый / отрядные вожатые / сопровождающие			
6.	Кружки	3-20	10:00 – 13:00 16:30 – 19:00	Кружковые помещения	Педагоги дополнительного образования / руководитель кружка	Педагоги дополнительного образования / руководитель кружка	Раздаточные материалы	Участники программы по группам, сопровождающие
7.	Дневные мероприятия	1-21	16:30 – 19:00	Территория лагеря / киноконцертный зал	Педагог-организатор / старший вожатый	Звукооператор-диджей	Ноутбук, экран, проектор, микрофон, микшерный пульт, сателлиты	Участники программы, сопровождающие
8.	Вечерние мероприятия	1-20	19:30 – 21:30	Территория лагеря / киноконцертный зал	Педагог-организатор / старший вожатый	Звукооператор-диджей	Ноутбук, экран, проектор, микрофон, микшерный пульт, сателлиты	Участники программы, сопровождающие
9.	Анализ дня / Огоньки	1-20	21:00 – 22:00	Отрядные места	Старший вожатый / отрядные вожатые / сопровождающие	Не задействованы	Ноутбук, экран, проектор, микрофон, микшерный пульт, сателлиты	Участники программы по группам, сопровождающие

Приложение 6**Спортивные часы программы "Код будущего. Союз интеллектов"**

Спорт час "Начальный код".

План

Разминка. Бег 3 минуты, разминка на месте 5 минут.

Основная часть. Командная игра с волейбольным мячом 50 минут.

Заминка. Растворка 5 минут.

Основная часть

Дети разделены на 4 команды. Футбольная площадка разделена на 2 поля для игры. Команда в рамках спорт час должна сыграть против трёх команд соперника. Для игры на поле из фишечек ставится круг. Чем больше игроков, тем больше диаметр круга. Одна из команд встаёт в круг, а вторая располагается по периметру площадки. Водящая команда старается попасть в игроков, находящихся в кругу. Игроки в круге уворачиваются от мяча и стараются его поймать. Если в игрока попали, он выходит из круга. Вернуться в круг он может, если любой игрок из круга поймает мяч. Игра продолжается 8 минут, после чего команды меняются местами. Продолжительность 1 игры 16 минут. За спорт час, команда должна сыграть по 1 игре с каждой из 3 команд соперника.

Заминка.

Растворка 5 минут.

Спорт час "Мяч в кольцо".

Дети в рамках спорта часа играют в игру "Мяч в кольцо". Отряд играет 5 минутный матч с каждым из отрядов. За победу в игре команда получает 2 балла. Если игра завершилась вничью, команды получают по 1 баллу. Побеждает отряд, набравший наибольшее количество баллов.

План.

Разминка. Бег 5 минут. Разминка на месте 5 минут.

Основная часть. Игра "Мяч в кольцо" 30-40 минут.

Заминка. Бег 5 минут.

Основная часть.

Игра "Мяч в кольцо". Игровое поле представляет собой круг. По периметру круга в четырёх точках, на стойках лежат обручи. По сигналу тренера, игра начинается. Он отдаёт мяч любому игроку из 2 команд. Задача передавая мяч руками, забросить его в любой из четырёх обручей. За попадание в обруч, команда зарабатывает 1 очко. Игрок может удерживать мяч не больше 3 секунд. Если игрок удерживает мяч больше 3 секунд, мяч отдаётся команде соперника. Отбирать мяч можно только руками. Запрещено толкать, делать захват руками или бить соперника. За 1 нарушение правила игроку выносится предупреждение, за 3 нарушение с команды снимается 1 очко, за 5 нарушение игрок удаляется с поля до конца игры.

Продолжительность 30-40 минут.

Заминка.

Бег в лёгком темпе 5 минут.

Спорт час "Кардинейро".

В рамках спорт часа дети выполняют кардио-тренировку. Дети выполняют тренировку в парах. Каждое упражнение выполняется 2 повторения, по 30 секунд. После выполнения двух повторений каждым ребёнком из пары, пауза 1 минута.

План.

Разминка. Бег 5 минут. Разминка на месте 5 минут.

Основная часть. Кардио-тренировка 30 минут.

Заминка. Раствяжка 5 минут.

Основная часть.

Ходьба на месте с захлёстом голени. На каждый шаг свободная нога сгибается в колене. Руками двигаем аналогично обычному бегу.
Продолжительность 3 минуты.

Приставные шаги с разведением рук. Ноги вместе, руки на уровне, согнуты до прямого угла. Делаем приставные шаги из стороны в сторону и синхронно с этим делаем сведение и разведение рук. **Продолжительность 3 минуты.**

Сведение колена и локтей стоя. Ноги на ширине плеч, руки прямые подняты над головой. На выдохе поднимаем одно колено и одновременно опускаем к нему локти. Возвращаемся в исходное положение и поднимаем другое колено к локтю. **Продолжительность 3 минуты.**

Подъём колена из выпада назад. Ноги согнуты, руки в замке перед грудью, корпус вперёд. Вес тела переносим на правую ногу, а левую отводим назад. Начинаем совершать подъем колена к груди. **Продолжительность 3 минуты.**

Мельница с шагом в сторону. Ноги вместе, руки над головой. Делаем широкий шаг влевую сторону, разводим руки в стороны, наклоняемся к левой ноге правой рукой, возвращаемся в исходное положение и делаем упражнение в другую сторону. **Продолжительность 3 минуты.**

Приседания с махами руками. В момент выполнения приседаний, поднимаем руки вверх над собой. **Продолжительность 3 минуты.**

Боковые наклоны с подъёмом колена. Руки в замке за головой, локти в сторону. Поднимаем правое колено в сторону, одновременно наклоняясь к нему корпусом. Касаемся коленом локтя и возвращаемся в начальную позицию. Затем делаем упражнение в другую сторону. **Продолжительность 3 минуты.**

Альпинист. Встаём в упор лёжа. Поднимаем колени до уровня груди. **Продолжительность 3 минуты.**

Бёрпи без прыжка. Стоим прямо, руки прямые над головой. Наклоняя корпус вперёд, ставим руки на пол и делаем два шага ногами назад, принимаем положение планки. Затем делаем два шага ногами к рукам, встаём и вытягиваем руки вверх. **Продолжительность 3 минуты.**

Присед с шагом. Ставим ноги узко и выполняем приседание, касаемся руками пола. Вставая, выполняем широкий шаг в любую сторону. На каждое повторение меняем сторону. **Продолжительность 3 минуты.**

Спорт час "Будущие чемпионы".

Спорт час будет проходить в формате соревнования между отрядами. В рамках соревнования, **будет 5 спортивных нормативов, это отжимания, приседания, пресс, челночный бег 3/10 метров и прыжки на скакалке.** Для помощи в подсчёте результатов, необходимо подключить вожатых. Каждый отряд занимает отведённую зону для выполнения нормативов. У каждой зоны, для подсчёта результатов есть свой вожатый. Вожатый получает заранее подготовленную таблицу с именами детей и нормативами, которую он заполняет в ходе спорт часа. Каждый ребёнок выполняет норматив 20 секунд. За это время ему нужно выполнить наибольшее количество раз. Подсчёт командного результата за норматив, будет осуществляться путём сложение выполненных повторений каждого ребёнка в отряде. В рамках спорт часа будет победитель по каждому нормативу. Результаты можно огласить, после вечернего мероприятия. **Продолжительность 60 минут.**

Нормативы

Отжимания. Принимаем исходное положение упор лёжа, делаем упор на ладони и носки. Расставляем руки на ширину плеч, спина прямая. Опускаем тело вниз, сгибаем руки в локтях, так, чтобы между полом и корпусом осталось 5 сантиметров. Возвращаемся в исходное положение и повторяем упражнение. **Девочки могут использовать вариант отжимание от пола с колен.**

Приседания. Необходимо сохранять ровную спину. Колени сгибаем на 90 градусов.

Пресс. Ложимся на спину, ноги согнуты в коленях, стопы упираются в пол, руки за головой в замке. Тренер прижимает стопы ребёнка к полу. По сигналу тренера, ребёнок выполняет максимальное количество подъёмов корпуса за 20 секунд, касаясь локтями коленей, с последующим возвратом в исходное положение.

Челночный бег 3/10 метров. На расстояние 10 метров друг от друга ставится две фишкы. По свистку тренера, каждый ребёнок по очереди должен пробежать 10 метров, коснуться фишк рукой, развернуться и пробежать 10 метров в обратную сторону, коснуться фишк рукой, затем снова развернуться и пробежать 10 метров, не касаясь фишк закончить норматив.

Прыжки на скакалке. Стоим прямо. Скакалка закинута за спину. Смотрим перед собой. Руки немного согнуты в локтях. Кисти рук отводим от бедра на 20 см. Находясь в исходном положение начинаем вращать скакалку вперёд. Задача сделать за 20 секунд максимальное количество прыжков.

Спорт час "Умный мяч".

Спорт час состоит из игры в "Вышибалы" между отрядами. Поле разделено на 5 равных частей, каждая зона будет представлять собой территорию одного отряда. Задача каждой команды выбить игроков противника, оставаясь при этом в своей зоне. Игра проводиться двумя мячами. Игроки могут выбивать игроков противника, бросая мяч в них. Если мяч попадает в игрока, он выходит из игры и должен покинуть поле. Игроки могут "спасать" своих товарищ по команде, если поймают мяч в руки, который был брошен противником. Поймавший мяч может вернуть одного выбитого игрока обратно в игру. Каждые 5 минут команды по часовой стрелке меняют площадку. Победу в игре может одержать только одна команда.

План

Разминка. Бег 5 минут. Разминка на месте 5 минут.

Основная часть. Игра "Вышибалы" 40 минут.

Заминка. Растворка 5 минут.

Спорт час "Нейроцветок".

Все упражнения делаются в медленном темпе, важно следить за дыханием. Тренировка направлена на разгрузку детей в эмоциональном плане.

План

Разминка. Растижка 10 минут.

Основная часть. Дыхательное упражнение 5 минут. Комплекс гимнастических упражнений 20 минут.

Заминка. Медитация 10 минут.

Основная часть

Упражнение "Диафрагмальное дыхание". Садимся в удобное положение, кладём одну руку на живот, другую на грудь. Делаем вдох через нос, позволяя животу подниматься, затем выдыхаем через рот.

Продолжительность 5 минут.

Комплекс гимнастических упражнений.

Упражнение "Дерево". Встаём на одну ногу, другую поднимаем и ставим на внутреннюю сторону бедра. Руки поднимаем вверх, как ветки дерева. Удерживаемся в этом положение 2 минуты затем меняем ноги.

Продолжительность 4 минуты.

Упражнение "Облако". Ноги на ширине плеч. Медленно перемещаем руки в стороны, как будто толкаем облака. **Продолжительность 4 минуты.**

Упражнение "Поток энергии". Ноги на ширине плеч. Поднимаем руки вверх, представляя, что собираем энергию, затем опускаем их вниз, представляя, что отпускаете её в землю. **Продолжительность 4 минуты.**

Упражнение "Собирание энергии". Ноги шире плеч. Складываем руки перед собой, затем медленно поднимаем их вверх. Когда руки оказываются над головой, разводим их в стороны и опускаем вниз. **Продолжительность 4 минуты.**

Упражнение "Круг руками вперёд". Ноги шире плеч. Поднимаем руки в стороны на уровень плеч и начинаем делать круговые движения руками вперёд. **Продолжительность 2 минуты.**

Упражнение "Круг руками назад". Ноги шире плеч. Поднимаем руки в стороны на уровень плеч и начинаем делать круговые движения руками назад. **Продолжительность 2 минуты.**

Заминка

Медитация. Садимся в удобное положение, закрываем глаза. Продолжительность 10 минут.

Спорт час "Теннис будущего".

План.

Разминка. Бег 5 минут.

Основная часть. Командная игра с теннисными мячами 40 минут.

Заминка и подведение результатов 10 минут.

Основная часть.

Участники разделены на 5 команд. В каждой команде игроки разбиваются по 3 человека (тройки). У каждой команды должна быть своя корзина и теннисный мяч. Каждая команда занимает один из четырёх углов площадки рядом с которым стоит корзина. Перед началом игры, тренер выбирает команду, которая начнёт игру своей атакой. Последующие атаки команд будут идти по часовой стрелке. Каждая команда атакует выбранную перед своим ходом одну из 4 команд противника, а команда, которую атакуют, выбирает одного человека из тройки для обороны своей корзины. По свистку тренера тройка атакующих начинает движение к корзине противника и передаёт мяч между собой, а игрок обороны выбегает к ним на встречу и пытается отобрать или перехватить мяч. Игроки не могут сделать больше 3 шагов с мячом. Тройка атакующих должна выполнить бросок мяча в корзину, перед стоп-линиями отмеченной тренером перед началом игры. Бросок выполняет один игрок из тройки. Если игрок команды, которая обороняется перехватывает или касается мяча, то попытка атакующих сгорает. Если команда атакующих промахивается у них сгорает одна жизнь. Если попадает, то жизнь сгорает у обороняющейся команды. У каждой команды по 10 жизней в начале игры. После каждой атаки происходит смена тройки во всех командах вне зависимости участвовали они в атаке и обороне или нет. Задача игры сохранить жизни своей команды и лишить жизней команды противника. Если у команды сгорели все жизни она выбывает из игры. Побеждает и забирает все команда у которой останутся жизни в конце игры.

Во время игры запрещено толкать или бить противника. Если игрок систематически нарушает дисциплину, он может быть удалён до конца игры.

Заминка и подведение итогов.

После конца игры все игроки встают в круг, на вытянутые руки друг от друга. Тренер встаёт в центр и проводит статическую растяжку.

Статическая растяжка.

Упражнение наклон за руками. Садимся на пол, стараемся коснуться ягодицами пяток. Наклоняемся вперёд, ложимся животом на колени и вытягиваем руки вперёд. Замираем в таком положение на 20-30 секунд.

Упражнение собака мордой вниз. Встаём на четвереньки, затем поднимаем таз вверх и назад. Руки и спину вытягиваем в одну линию, колени можно согнуть, пятки оторвать от пола, спина прямо без округления. Замираем в таком положение на 20-30 секунд.

Упражнение ноги за головой. Ложимся на пол на спину, руки вдоль тела, ноги прямые. Поднимаем ноги и закидываем их за голову. Руками

упираемся локтями в пол, а кисти поддерживают поясницу. Точка опоры должна быть плечи. Замираем в таком положение на 20-30 секунд.

Упражнение скручивание лёжа. Ложимся на пол, на спину, руки расправлены в стороны. Отводим таз влево, поднимаем левую ногу согнув ее в колене, заводим её за правую ногу и кладём колено на пол. Поверните голову влево. Замираем в таком положение на 20-30 секунд. Повторяем упражнение в другую сторону.

Упражнение наклон к ногам сидя. Садимся на пол, вытягиваем прямые ноги вперёд. Наклоняемся к ногам вперёд на сколько хватает растяжки. Замираем в таком положение на 5-10 секунд. Возвращаемся в исходное положение и повторяем 2 раза то же самое упражнение.

Спорт час "Нейросила".

План.

Разминка. Бег 5 минут. Разминка на месте 5 минут.

Основная часть. Тренировка 40 минут.

Заминка. Растяжка 5 минут.

Основная часть.

Упражнение приседания. Делаем 5 повторений по 30 секунд с паузой 30 секунд между повторениями. **Продолжительность 5 минут.**

Упражнение подтягивания. Делаем подтягивания на турнике по 1 подходу максимальное количество раз. **Продолжительность 10 минут.**

Упражнение велосипед. Ложимся на спину, руки за головой в замке. Поочерёдно подтягиваем колени к груди, одновременно с этим скручиваем корпус и касаемся локтем противоположного колена. Делаем упражнение в течение 30 секунд с паузой 30 секунд между подходами. Выполняем 5 подходов. **Продолжительность 5 минут.**

Упражнение подтягивания. Делаем подтягивания на турнике по 1 подходу максимальное количество раз. **Продолжительность 10 минут.**

Упражнение удержание корпуса в приседе. Опускаем таз до образования в коленях прямого угла. Задерживаемся в таком положение 30 секунд. Выполняем 5 повторений с паузой 30 секунд между подходами. **Продолжительность 5 минут.**

Упражнение планка на прямых руках. Выполняем упражнение 30 секунд с паузой 1 минута между подходами. Выполняем 3 повторения. **Продолжительность 5 минут.**

Заминка

Растяжка 5 минут.

Спорт час "Моя Россия".

Спорт час представляет собой станционный фото-кросс ко дню России. Будет 6 станций. На каждой станции, будет фото локация, связанная с достопримечательностями городов России и физическое упражнение. Каждый отряд получает маршрутный лист. На станции, отряд делает фотографии с декорациями и выполняет физическое упражнение. После прохождения каждой станции, отряд получает фрагмент герба России. Задача собрать герб России и приклеить его на маршрутный лист. После прохождения всех станций, отряды собираются в одной локации и поют гимн России.

План.

Разминка. Бег 5 минут. Разминка на месте 5 минут.

Основная часть. Станционный фото-кросс 35 минут.

Итоги 5 минут.

Основная часть.

Станция Москва.

Фото локация "Московский кремль".

Физическое упражнение. Приседания 50 раз.

Станция Санкт-Петербург.

Фото локация "Эрмитаж".

Физическое упражнение. Отжимания. Мальчики 30 раз девочки 20 раз с колен.

Станция Иркутск.

Фото локация "Байкал".

Физическое упражнение. Подъём корпуса 30 раз.

Станция Камчатка.

Фото локация "Вулканы Камчатки".

Физическое упражнение. Прыжки на скакалке 30 раз.

Станция Ярославль.

Фото локация "Набережная стрелка."

Физическое упражнение. Берпи 15 раз.

Станция Владивосток.

Фото локация "Русский мост".

Физическое упражнение. Планка на прямых руках. 3 раза по 40 секунд.

Спорт час "Мастерство футбола".

Спорт час состоит из 5 станций футбольной направленности. Дети разделены на 5 команд. Команды должны провести на каждой станции по 8 минут. Переход между станциями происходит по часовой стрелке. На переход между станциями отводиться 2 минуты.

План

Разминка на все группы мышц 5-7 минут.

Основная часть. Станционная тренировка футбольной направленности 50 минут.

Заминка. Растворяка ног 3 минуты.

Основная часть

Станция 1. Дриблинг с мячом. Дети встают в колонну друг за другом. Каждый ребёнок, по очереди выполняя дриблинг, обводит 5 фишек. После выполнения упражнения, ребёнок возвращается назад и передаёт мяч следующему игроку. Дриблинг выполняется двумя ногами. Стойки обводятся змейкой. Продолжительность **8 минут**.

Станция 2. Круг. Дети встают в круг. В середину круга заходят 4 игрока. Дети выполняют передачи мяча в одно касание, а 4 игрока стоящие в центре пытаются его перехватить. Если игрок в центре перехватывает мяч, он выходит из круга, а место в кругу занимает отдавший не точную передачу игрок. Продолжительность **8 минут**.

Станция 3. Передача в движение. Дети встают в 2 колонны по 10 человек. Колонны встают в 5 метрах напротив друг друга. Дети выполняют дриблинг с мячом и делают передачу в колонну напротив. После чего встают в конец колонны куда был сделан пас и ждут своей очереди повторить упражнение. Продолжительность **8 минут**.

Станция 4. Летающий мяч. Дети встают в круг. Задача держать мяч в воздухе. Мяч можно набивать, используя только ноги. Каждый игрок, если к нему прилетел мяч, может сделать только одно касание ногой и направить мяч любому из участников, стоящих в круге. Если мяч коснулся земли, игра начинается заново. Продолжительность **8 минут**.

Станция 5. Прямо в цель. Дети встают в колонну друг за другом, в 15 метрах напротив ворот. Каждый ребёнок выполняет удар по воротам, а после удара, приносит мяч следующему игроку. Продолжительность **8 минут**.

Заминка

Растворяка ног 3 минуты.

Спорт час "Кибер-футбол".

Спорт час проходит в формате турнира по футболу. Турнир проходит 2 дня. На поле, в каждой команде по 8 человек и 1 вратарь. Замены по ходу игры, можно делать неограниченное количество раз.

Первый игровой день. Турнир проходит в круговом формате. Команды играют друг с другом по одной 5 минутной игре. За победу в каждой игре, команда получает 2 балла. За ничью команды получают по 1 баллу. В финальную часть турнира проходят команды, занявшие место с 1 по 4.

Второй игровой день. В рамках турнира проходят 2 полуфинала. Команда, занявшая 1 место, играет против 4, а 2 место играет против 3. Каждый полуфинальный матч длится 10 минут. После полуфинальных игр проходит матч за 3 место. Матч длится 10 минут. Финальный матч длится 10 минут.

План день 1.

Разминка. Бег 2 минуты. Разминка на месте 5 минут.

Основная часть. Групповой этап турнира по футболу 50 минут.

Заминка. Растворка ног 3 минуты.

План день 2.

Разминка. Бег 2 минуты. Разминка на месте 5 минут.

Основная часть. Финальная часть турнира по футболу 50 минут.

Заминка. Растворка ног 3 минуты.

Спорт час "Выносливый стартап".

План

Разминка 5 минут.

Основная часть. Тренировка на выносливость 40 минут.

Заминка. Растижка 5 минут.

Основная часть.

Залог привлечения инвестиций, выносливость. Если у команды нет выносливости, она не добьётся успеха. В рамках спорт часа, дети выполняют тренировку на выносливость.

Тренировка состоит из 4 комплексов упражнений на выносливость, для всех детей лагеря. Дети разделяются на пары. В каждой паре есть первый и второй номер. Каждый комплекс состоит из 5 упражнений по 30 секунд, которые выполняются непрерывно, друг за другом в течение 2 минут 30 секунд. Каждый комплекс выполняется по 2 раза каждым ребёнком в паре. Комплекс начинает выполнять первый номер, второй номер отдыхает. Затем второй номер выполняет комплекс, а первый отдыхает. Комплекс повторяется. **Продолжительность каждого комплекса 10 минут. Продолжительность всех комплексов 40 минут с общей паузой после 2 комплекса 5 минут. Интенсивность выполнения упражнений средняя.**

Комплекс 1.

Упражнение бег на месте с высоким поднимание колен. Выполняем бег на месте с высоким подниманием колен. **30 секунд.**

Упражнение бег на месте с подниманием ног к ягодицам. Выполняем бег на месте с подъёмом пяток к ягодицам. Пятки поочерёдно поднимаются к ягодицам, бедра не выносятся вперёд, приземление на переднюю часть стопы, руки работают как при беге. **30 секунд.**

Упражнение звезда. Стоим прямо, ноги вместе, руки по бокам вдоль тела. Подпрыгиваем, ставим ноги на ширину плеч и поднимаем руки над головой. Возвращаемся в исходное положение и повторяем движение. **30 секунд.**

Упражнение прыжки на месте, на двух ногах. Стоим прямо, ноги вместе, руки перед собой согнуты в локтях. Выполняем не высокие прыжки на двух ногах. **30 секунд.**

Упражнение приседания с прыжком. Ноги на ширине плеч. Выполняем приседание, а затем делая прыжок вверх, сводим ноги вместе. Следующим прыжком возвращаемся в присед с разведёнными ногами. **30 секунд.**

Комплекс 2

Упражнение отжимания от пола мальчики, отжимания с колен девочки. 30 секунд.

Упражнение скручивание с поднятыми ногами. Ложимся на пол, поднимаем согнутые в коленях ноги, руки скрещены и лежат на груди. Поднимаем верхнюю часть тела по направлению к коленям. На подъёме корпуса вверх делаем выдох, а в нижнем положение выдох. **30 секунд.**

Упражнение планка на руках. Встаём в упор лёжа на прямых руках, удерживаем такое положение **30 секунд.**

Упражнение водолаз. Ложимся спиной на пол, руки вытягиваем вдоль тела. Отрываем ноги от пола на 20 сантиметров и выполняем шагающие движения с небольшой амплитудой не опуская ног. **30 секунд.**

Пауза 5 минут.

Комплекс 3

Упражнение прыжок двумя ногами в бок. Из положения стоя прыгаем из стороны в сторону обеими ногами одновременно. **30 секунд.**

Упражнение выпад. Стоим прямо, ноги на ширине плеч. Делаем широкий шаг одной ногой вперёд, опускаем корпус так, чтобы колено задней ноги коснулось пола. Возвращаемся в исходное положение и делаем на другую ногу. **30 секунд.**

Упражнение бег на месте. 30 секунд.

Упражнение приседания. 30 секунд.

Упражнение бёрпи. Из положения стоя подпрыгиваем и поднимаем руки вверх над головой. Когда ступни коснуться пола, опускаем руки на пол, делаем упор присев. Выполняем прыжок назад, принимаем положение планки. Прыжком возвращаемся назад, подтягиваем ноги к рукам. Из этого положения делаем прыжок вверх и повторяем весь комплекс заново. **30 секунд.**

Комплекс 4

Упражнение бег на месте. 30 секунд.

Упражнение скалолаз. Встаём в упор лёжа, на прямые руки. Сгибаем одну ногу и подтягиваем к туловищу. Затем возвращаемся в исходное положение. После сгибаем другую ногу, возвращаемся в исходное положение. Упражнение выполняется без паузы. **30 секунд.**

Упражнение прыжки на месте, на двух ногах. Стоим прямо, ноги вместе, руки перед собой согнуты в локтях. Выполняем не высокие прыжки на двух ногах. **30 секунд.**

Упражнение супермен. Встаём на четвереньки, упор на ладони и колени. Одновременно вытягиваем вперёд правую руку и отводим назад левую ногу, выпрямляем колено. Рука и нога должны образовать прямую линию. Повторяем движение левой ногой и правой рукой. **30 секунд.**

Упражнение выпад в сторону. Стоим прямо, ноги вместе, руки внизу. Делаем широкий шаг в сторону, сгибаем колено на 90 градусов, другая нога прямая, руки согнуты в локтях, перед грудью. Возвращаемся в исходное положение и повторяем в другую сторону. **30 секунд.**

Заминка. Растворяющаяся ноги 5 минут.

Спорт час "Нейрошар".

Спорт час состоит из 3 станций. Дети в рамках спорта часа играют в "Боулинг". Дети разделены на команды по количеству отрядов. Итоговый результат команды складывается из суммы результатов каждой станции. **Для проведения занятия необходим набор для боулинга.**

План

Разминка на месте 5 минут.

Основная часть. Боулинг 45 минут.

Итоги 5 минут.

Основная часть

Станция индивидуальные броски. Каждый участник по очереди выполняет по 2 броска. За каждую сбитую кеглю команда получает 1 балл. **Продолжительность 15 минут.**

Станция командные броски. Каждая участник по очереди выполняет по 1 броску. Каждый участник должен сбить от 5 кегель что бы принести в результат команды 1 балл. Если участник сбивает меньше 5 кегель, он не зарабатывает балл для команды. Команда выполняет задание с ограничением по времени **10 минут.**

Станция командные эстафеты.

Эстафета 1. Кегли стоят друг за другом змейкой. Каждый участник пробегает дистанцию, оббегая кегли змейкой. Затем возвращается назад и передаёт эстафету следующему игроку команды. За победу в эстафете команда получает 1 балл. **Продолжительность 5 минут.**

Эстафета 2. На расстояние 5-10 метров от команды ставится одна кегля. Каждый участник должен сбить кеглю, установить её обратно на место и передать шар следующему игроку в команде. За победу в эстафете команда получает 1 балл. **Продолжительность 10 минут.**

Эстафета 3. От команды в эстафете участвует 11 человек. 10 участников получают в руки по кегле, а последний стоящий в колоне игрок получает шар. По сигналу тренера, каждый игрок добегает до отметки, где нужно установить кеглю, затем возвращается назад и передаёт эстафету. Когда все кегли установлены, последний участник выполняет бросок. Важно не только завершить эстафету быстрее других, а ещё выбрать броском наибольшее количество кегель. **Продолжительность 5 минут.**

Итоги 5 минут.

Спорт час "Искусственный удар".

В рамках спорта часа, дети играют в спортивную игру с волейбольным мячом. Футбольное поле разделено на 3 равные части для игры. Дети разделены на 3 команды, по возрасту. Каждая команда играет в игру, на своём участке поля.

План.

Разминка. Бег 5 минут. Разминка на месте 5 минут.

Основная часть. Игра "Искусственный удар" 30 минут.

Заминка. Растяжка ног 5 минут.

Основная часть.

Игра "Искусственный удар". Команда встаёт в круг. В центр круга встаёт водящий с мячом. Водящий бросает мяч любому игроку из команды. Игрок поймавший мяч, громко считает до трёх и говорит слово "стоп". Остальные игроки команды убегают от игрока с мячом пока не услышат слово "стоп". Когда игроки услышали слово "стоп", они останавливаются на месте. Игрок с мячом может сделать 4 шага к любому игроку команды. Затем он выполняет бросок в игрока мячом. Игрок, стоящий на месте, может уворачиваться от мяча отрывая только одну ногу от пола. Если он попадает в игрока, тот становится водящим. Игра направлена на развитие внимательности, ловкости, скорости и меткости.

Продолжительность 30 минут.

Заминка.

Растяжка ног 5 минут.

Спорт час "Цифровые акробаты".

Спорт час проходит в формате тренировки по акробатике. Дети разделены на 4 группы, у каждой есть своя линия из матов, для выполнения упражнений. Каждая группа встаёт в колонну друг за другом. Каждое акробатическое упражнение ребёнок выполняет 3 раза.

План

Разминка. Бег в лёгком темпе 5 минут, разминка на месте 5 минут.

Основная часть. Тренировка по акробатике 35-40 минут.

Заминка. Растяжка 5 минут.

Подводящие упражнения.

Упражнение ласточка. Стоим прямо, на одной ноге. Наклоняем корпус вперёд, разводим руки в разные стороны, а вторую ногу выпрямляем и отводим назад. Продолжительность **2 минуты**.

Упражнение перекат. Садимся в упор присев. Обхватываем руками колени и делаем перекат всем корпусом назад. Затем возвращаемся в исходное положение и повторяем упражнение. Продолжительность **2 минуты**.

Упражнение берёзка. Ложимся на спину, поднимаем ноги вверх, руки ставим под поясницу. Продолжительность **2 минуты**.

Основная часть

Упражнение свой след. Стоим прямо. Выполняем наклон вперёд, ставим руки на пол. Отходим руками вперёд, принимаем положение упор лёжа. Из положения упор лёжа возвращаемся в исходное положение путём мелких шагов прямыми нога к рукам. Продолжительность **4 минуты**.

Упражнение краб. Садимся на пол, ноги сгибаем в коленях, руки ставим за спину и опираемся на них. Поднимаем корпус и удерживая его наверху выполняем движение вперёд. Продолжительность **4 минуты**.

Упражнение кувырок вперёд через левое плечо. Садимся в упор присев. Наклоняем корпус вперёд. Делаем кувырок вперёд через левое плечо. Продолжительность **4 минуты**.

Упражнение кувырок вперёд через правое плечо. Садимся в упор присев. Наклоняем корпус вперёд. Делаем кувырок вперёд через правое плечо. Продолжительность **4 минуты**.

Упражнение кувырок вперёд через голову. Садимся в упор присев. Из упора присев, толчком ног с опорой на затылок делаем кувырок вперёд, в группировке до упора присев. Продолжительность **4 минуты**.

Упражнение кувырок назад. Садимся в упор присев. Одновременно делаем толчок руками и ногами назад делаем кувырок. В момент касания пола шеей, отпускаем ноги и ставим руки на пол за плечами, переносим тяжесть тела на руки. Отталкиваемся от пола руками, встаём в упор присев. Продолжительность **4 минуты**.

Упражнение кувырок вперёд в парах. Данное упражнение выполняется в парах. Один из детей лежит на спине и берёт за голень стоящего за спиной партнёра, ноги лежащего ребёнка подняты, чтобы партнёр мог захватить их, сохранив при этом устойчивое положение. Оба ребёнка сохраняя захват,

начинают выполнять совместные кувырки вперёд. Продолжительность **4 минуты.**

Упражнение колесо. Стоим прямо, руки над головой. Делаем шаг левой ногой, ставим руки на пол, параллельно отталкиваясь правой ногой выполняем оборот на 360 градусов. Ставим ноги на пол и возвращаясь в исходное положение повторяем упражнение. Продолжительность **4 минуты.**

Заминка.

Растяжка 5 минут.

Спорт час "Покорители нейросети".

Спорт час представляет собой командные эстафеты. За победу в каждой эстафете, команда получает 1 балл. Побеждает команда, набравшая больше всех баллов по итогу спорта часа.

План.

Разминка. Бег 5 минут. Разминка на месте 5 минут.

Основная часть. Эстафеты 40 минут.

Заминка. Растворка ног 5 минут.

Основная часть.

Эстафета "Передача данных". Команды должны передавать мяч от первого участника до последнего разными способами.

Продолжительность 3 минуты.

Эстафета "Обучение модели". Команды проходят полосу препятствий (прыжки, бег, преодоление препятствий). **Продолжительность 3 минуты.**

Эстафета "Сбор данных". Участники должны собрать мячики и принести их в командный центр. Отряды выполняют эстафету по очереди. Отряд, выполнивший эстафету за самое короткое время, получает 1 балл. **Продолжительность 5 минут.**

Эстафета "Классификация объектов". Участники должны собрать карточки разных цветов по площадке и разделить их в командном центре по цветам. Отряды выполняют эстафету по очереди. Отряд, выполнивший эстафету за наименьшее время, получает 1 балл. **Продолжительность 5 минут.**

Эстафета "Генерация текста". Команды получают текст. На другой стороне площадке лежит коробка с разными словами. Задача, добежать до коробки, взять одно слово и передать эстафету. Побеждает команда, которой первой удалось собрать текст правильно.

Продолжительность 5 минут.

Эстафета "Оптимизация маршрута". Команды получают карту с лабиринтом. Победу одерживает команда, которая первая нашла выход из лабиринта. **Продолжительность 2 минуты.**

Эстафета "Анализ данных". Команды отвечают на вопросы по работе с нейросетью. За каждый правильный ответ, команда получает 1 балл. За победу в эстафете команда получает 1 балл. **Продолжительность 5 минут.**

Эстафета "Создание модели". Команда должна собрать игру "Дженга" быстрее всех. **Продолжительность 5 минут.**

Эстафета "Тестирование гипотез". Команды бросают теннисный мяч в корзину 5 минут. Побеждает команда, попавшая в корзину наибольшее количество раз.

Продолжительность 5 минут.

Заминка.

Растяжка ног 5 минут.

Календарь памятных дат

Июнь

1 июня - Международный день защиты детей (Учрежден решением конгресса Международной демократической федерации женщин в ноябре 1949 г. в Париже)

5 июня - День эколога (Учрежден указом Президента РФ № 933 от 21.07.2007. Приурочен к Всемирному дню городской среды)

9 июня - Международный день друзей (Неофициальный праздник. Цель праздника – напомнить людям о важности человеческой дружбы).

12 июня - День России (Учрежден указом Президента РФ от 02.06.1994 № 1113 "О государственном празднике Российской Федерации". Приурочен к принятию Декларации о государственном суверенитете РСФСР 12.06.1990)

День работников миграционной службы России (Учрежден указом Президента РФ № 701 от 4.06.2007)

19 июня - Всемирный день детского футбола (Учрежден ООН. Дата приурочена к подписанию в 2001 г. соглашения между Детским фондом ООН и международной федерацией футбола ФИФА в рамках движения "Голосуйте за детей")

21 июня - Международный день скейтбординга (Учрежден Международной ассоциацией Скейтборд Компаний в 2004 г. В России его впервые отмечали в 2006 г.)

22 июня - День памяти и скорби. День нападения фашистской Германии на Советский Союз в 1941 г. 79 лет со дня начала Великой Отечественной войны и обороны Брестской крепости. (Учрежден указом Президента Б. Ельцина № 857 от 08.06.1996)

23 июня - Международный Олимпийский день (Учрежден Международным олимпийским комитетом (МОК) в январе 1948 г. Приурочен к основанию МОК 23.06.1894)

25 июня - День дружбы и единения славян (Учрежден в 90-х годах 20 века и был создан для того, чтобы разные ветви славянских народов помнили о своих исторических корнях, стремились сохранить свою культуру и многовековую связь друг с другом)

26 июня-Международный день борьбы против злоупотребления наркотиками и их незаконного оборота (Учрежден Генеральной

Ассамблеей ООН 07.12.1987. Приурочен к принятию в Португалии национальной программы профилактики наркомании в местах лишения свободы 26.06.1999)

27 июня - День изобретателя и рационализатора (в последнюю субботу июня) (Учрежден указом Президиума Верховного Совета СССР № 3018-Х от 01.10.1980)

27 июня - День молодежи (Учрежден распоряжением Президента РФ Б. Ельцина № 459-рп от 24.06.1993. Инициаторами празднования выступили Комитет РФ по делам молодежи и Национальный совет молодежных объединений. До 1993 г. этот праздник назывался днем советской молодежи)

Июль

7 июля - День воинской славы России. День победы русского флота над турецким флотом в Чесменском сражении в 1770 г. (Отмечается в соответствии с федеральным законом РФ от 13.03.1995 № 32-ФЗ "О днях воинской славы (победных днях) России"

7 июля - День Ивана Купала (Народный праздник восточных славян, посвященный летнему солнцестоянию и наивысшему расцвету природы)

8 июля - Всероссийский день семьи, любви и верности (Отмечается по инициативе депутатов Государственной думы с 2008 г. Праздник приурочен ко дню памяти в Русской православной церкви Петра и Февронии, святых покровителей семьи и брака, а также Февронии Низибийской в Русской православной церкви)

10 июля - День воинской славы. Победа русской армии под командованием Петра I над шведами в Полтавском сражении в 1709 г. (В соответствии с федеральным законом РФ от 13.03.1995 № 32-ФЗ "О днях воинской славы (победных днях) России")

11 июля - Всемирный день шоколада (Праздник впервые прошел во Франции в 1995 г.)

20 июля - Международный день шахмат (Учрежден по инициативе Всемирной шахматной федерации (ФИДЕ). Приурочен к основанию ФИДЕ 20.07.1924)

30 июля - Международный день дружбы (Учрежден Генеральной Ассамблеей ООН 27.04.2011)

Август

1 августа - День памяти российских воинов, погибших в Первой мировой войне (Установлен согласно федеральному закону РФ от 30.12.2012 в целях увековечивания памяти и отражения заслуг российских воинов, погибших в Первой мировой войне)

5 августа - Международный день светофора (Приурочен к установке первого работающего светофора в американском городе Кливленде 05.08.1914)

6 августа - Международный день "Врачи мира за мир" (Учрежден решением Исполкома международного движения "Врачи мира за предотвращение ядерной войны". Приурочен ко дню бомбардировки Хиросимы 06.08.1945)

8 августа - День физкультурника (вторая суббота августа) (Учрежден указом Президиума Верховного Совета СССР № 3018-X от 01.10.1980)

9 августа - Международный день коренных народов мира (Учрежден резолюцией Генеральной Ассамблеи ООН № 49/214 от 23.12.1994. Приурочен к первому заседанию Рабочей группы по коренному населению 09.08.1992)

9 августа - День воинской славы России. Первая в российской истории морская победа русского флота под командованием Петра I над шведами у мыса Гангут в 1714 г. (Установлен в соответствии с федеральным законом № 32-ФЗ от 13.03.1995 "О днях воинской славы и памятных датах России")

12 августа - Международный день молодежи (Учрежден Генеральной Ассамблеей ООН 17.12.1999 (резолюция № A/RES 54/120). Идея об утверждении события была предложена участниками Всемирной конференции министров по делам молодежи, проходившей 08–12.08.1998 в Лиссабоне)

13 августа - Международный день левшей (Отмечается с 1992 г. по инициативе Британского клуба левшей)

22 августа - День государственного флага России (Учрежден указом Президента РФ № 1714 от 20.08.1994. 22.08.1991 в Москве впервые был официально поднят трехцветный российский флаг)

23 августа - День воинской славы России. Разгром советскими войсками немецко-фашистских войск в Курской битве в 1943 г. (В соответствии с федеральным законом № 32-ФЗ от 13.03.1995 "О днях воинской славы (победных днях) России")

27 августа - День российского кино (Учрежден указом Президиума Верховного Совета СССР № 3018-X от 01.10.1980)

31 августа - День блога (Идея появилась в 2005 г., когда активные пользователи LiveJournal усмотрели в слове blog цифры – 3108).

**Песенник
Гимн московских вожатых**

1 Куплет:

Посмотри, какое сегодня утро доброе,
День распланирован весь и настроение бодрое.
После сна и зарядки,
У детей все в порядке,
Они требуют счастья и в прятки играть.
С ними сложно проститься
И, возвратившись в столицу,
Будешь лучшее лето свое вспоминать.
У тебя стопятьсот гениальных идей в голове,
А таких вот, как ты, еще сотни в Москве.

Принев:

Свой корабль веди,
Не сбиваясь с пути!
Твой солнечный парус расправит ветер.
Смелый, яркий и броский,
Ты вожатый московский,
А значит, что самый, самый счастливый на свете.

2 Куплет:

Посмотри, какое сегодня утро ясное,
Ты улыбаешься всем, и погода прекрасная.
Этот мир интересен,
И в кругу добрых песен
Будешь детям частичку своего сердца дарить.
С ними сложно проститься
И, возвратившись в столицу,
Это лето захочешь опять повторить!
У тебя стопятьсот гениальных идей в голове,
А таких вот, как ты, еще сотни в Москве.

Принев:

Свой корабль веди,
Не сбиваясь с пути!
Твой солнечный парус расправит ветер.
Смелый, яркий и броский,
Ты вожатый московский,
А значит, что самый, самый счастливый на свете.

Песенка Мосгортура

1. Мы считали дни,
 Собирали чемоданы
 Костров и звезд огни
 Километры *****
 Мама, не скучай
 Даже если небо хмуро
 Что может лучше быть
 Лета с Мосгортуром

Припев (2 раза):
 Мама, пока
 Москва, увидимся не скоро
 Снова пора
 Туда где лето, лес и море
 Солнце, жара
 Привет, любимый наш вожатый
 Здесь навсегда
 Мы так счастливы, ребята

2. Крутится земля,
 Пробегает наше детство
 В лагере семья, никуда теперь не деться
 Друг от друга нам
 Эти дни летят аллюром
 Но навсегда с нами Парус Мосгортура

Припев (2 раза)

3. Пролетели дни,
 Собираем чемоданы.
 Лагерь не грусти,
 Вернемся поздно или рано
 Мама, ты прости, что я этим утром хмурый
 Просто отпусти
 Снова в сказку Мосгортура

Припев (2 раза)

Кричалка Мосгортура

Вожатые: Как дела, друзья, у вас?
Дети: Отдыхаем просто класс!
Вожатые: Вам тут очень интересно?
Дети: Интересно и полезно!
Вожатые: И свободной нет минуты?
Дети: Да! Тут весело и круто!
Вожатые: Ну и хором под конец: Наш вожатый...
Дети: МОЛОДЕЦ.
Вожатые: Что запомните, ребята?
Дети: Все рассветы и закаты
Вожатые: Что хотите вы опять?
Дети: С Мосгортуром отдыхать!

Оркестр

1.
Мы все знакомы очень давно.
Хоть и не часто, но все-таки случалось:
Смотрели мы в одно окно
И иногда даже получалось.

Припев:
Не забывайте, что мы все вместе,
Не забывайте, что мы друзья!
Не забывайте, что мы – оркестр,
Не забывай, что ты – это я!

2.
Мы все взрослеем, это не изменить.
Уходить детство в никуда – куда...
У нас у всех тревоги свои,
Но мы же вместе навсегда!
Припев.

3.
Не разойтись нам никогда:
На небе встретимся мы снова.
Ведь вы же все мои друзья,
У нас у всех одна дорога.
Припев.
Аkkорды: C Am C Am F G Припев: F G C Am

"Алые паруса"
*Слова неизвестно,
 музыка неизвестно*

C
 У синего моря
 Am
 Где бушуют бураны,
 Dm
 Жила там девчонка
 G
 С именем странным.
 C
 И часто бывало:
 Am
 Она на просторе
 Dm
 В мечтах уп. лывала
 G
 В синее море.

C Am
 R: Алые паруса, алые паруса,
 Dm G C
 Алые паруса, паруса.

А там за морями,
 За синей чертою
 Жил парень отважный
 С открытой душою.
 Мечтал он о море,
 О странствиях дальних,
 Мечтал о походах
 В далекие страны.

И вот как–то ночью,
 Когда все уснули,
 На небе зажглись
 Миллиарды огней.
 И этой же ночью
 Свершилось чудо:
 Тот парень с девчонкой
 Влюбились друг в друга.

"Вечер"
*Слова М.Минков,
 музыка П.Синявского*

Am
 Как задумчиво светит вечер
 Am E
 Голубыми глазами звезд!
 E
 Вот бы взять нам на память ветер,
 E Am
 Тот, что песенку вдаль унес

Припев:

Dm G
 Вот бы взять нам на память ветер,
 C Am
 Вот бы взять нам на память ветер,
 Dm E
 Вот бы взять нам на память ветер,
 Am A7
 Тот, что песенку вдаль унес

Вот бы взять нам на память ветер,
 Вот бы взять нам на память ветер,
 Вот бы взять нам на память ветер,
 Am
 Тот, что песенку вдаль унес

А гитара прибою вторит,
 А дорожка бежит к Луне
 Вот бы взять нам на память море,
 Хоть всего по одной волне!

Припев: тот же

Вечера догорают быстро
 Приближая прощания час
 Вот бы взять нам на память искры,
 Чтоб всегда согревали нас!

Припев: тот же

"Видишь, зеленым бархатом отливая"

Am Dm E Am

1. Видишь, зеленым бархатом отливая,

Am Dm G C

Море лежит спокойнее, чем земля,

Dm G C

Видишь, как будто ломтик от каравая,

Am Dm E A7(Am)

Шлюпка отшвартовалась от корабля.

2. Яхты и пароходы ушли куда-то

Словно по краю моря на край земли,

Словно, как по натянутому канату

В цирке канатоходцы пройти смогли.

3. Ты же так хорошо это море знаешь,

Ты же такие песни о нем поешь,

Что ж ты за горизонтом не исчезаешь,

Что ж ты за пароходами не плывешь?

4. Словно, как по натянутому канату

В цирке канатоходцы пройти смогли,

Снова Константинополь, Суэц, Канада,

Снова по краю моря на край Земли.

5. Видишь, по краю моря обрыв отвесный,

Лодки и пароходы идут скользя.

Робко и осторожно держась над бездной,

Помня, что оступиться туда нельзя.

6. Повторение I куплета.

"Замыкая круг"

1. Вот одна из тех историй,
О которых люди спорят
И ни день, ни два, а много лет.
Началась она так просто
Не с ответов, а с вопросов -
До сих пор на них ответа нет.

2. От чего стремятся к свету
Все растения на свете?
От чего к морям спешит река?
Как мы в этот мир приходим?
В чем секрет простых мелодий?
Нам хотелось знать наверняка.

Припев: Замыкая круг,
Ты назад посмотришь вдруг -
Там увидишь в окнах свет,
Сияющий нам вслед.
Пусть идут дожди,
Прошлых бед от них не жди.
Камни пройденных дорог
Сумел пробить росток.

3. Открывались в утро двери,
И тянулись в высь деревья,
Обещал прогноз то снег, то зной,
Но в садах рожденных песен
Ветер легок был и весел
И в дорогу звал нас за собой.

4. Свой мотив у каждой песни,
Свой мотив у каждой птицы,
Свой мотив у неба и земли
Пусть стирает время лица,
Нас простая мысль утешит -
Мы услышать музыку должны.

"Перевал" (Ю. Визбор)

Am E7

Просто нечего нам больше терять,

Am

Все нам вспомнится на Страшном суде.

Dm G

Эта ночь легла, как тот перевал,

C

За которым исполненье надежд.

A7 Dm G

Видно, прожитое – прожито зря – не зря,

C

Но не в этом, понимаешь ли, соль.

Am Dm

Слышишь, падают дожди октября,

E7 Am

Видишь, старый дом стоит средь лесов.

Мы затопим в доме печь, в доме печь,
Мы гитару позовем со стены.

Просто нечего нам больше беречь,
Ведь за нами все мосты сожжены.

Все мосты, все перекрестки дорог,
Все прошептанные тайны ночи.

Каждый сделал все, что мог, все, что мог,
Но об этом помолчим, помолчим.

И луна взойдет оплывшей свечой,
Ставни скрипнут на ветру, на ветру.

Ах, как я тебя люблю горячо! –

Годы это не сотрут, не сотрут.

Мы оставшихся друзей соберем,
Мы набьем картошкой старый рюкзак.

Люди спросят, что за шум, что за гам,
А мы ответим, просто так, просто там.

Просто так идут дожди по земле,
И потеряны от счастья ключи.

Это все, конечно, мне, конечно, мне,
Но об этом помолчим, помолчим.

Просто прожитое прожито зря – не зря,
Но не в этом, понимаешь ли, соль.

"Изгиб гитары желтой"

Am Dm E Am

1. Изгиб гитары желтой ты обнимаешь нежно,

Am Dm G C

Струна осколком эха пронзит тугую высь,

A7 Dm G C

Качнется купол неба большой и звездно-снежный,

Dm Am E Am

Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.

Качнется купол неба большой и звездно-снежный.

Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.

Am Dm E Am

2. Как отблеск от заката костер меж сосен скачет,

Am Dm G C

Ну, что грустишь, бродяга, а ну-ка улыбнись.

A7 Dm G C

И кто-то очень близкий тебе тихонько скажет:

Dm Am E Am

Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.

И кто-то очень близкий тебе тихонько скажет:

"Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались."

Am Dm E Am

3. И все же с болью в горле мы тех сегодня вспомним,

Am Dm G C

Чьи имена как раны на сердце запеклись.

A7 Dm G C

Мечтами их и песнями мы каждый вздох наполним.

Dm Am E Am

Как здорово что все мы здесь сегодня собрались.

Мечтами их и песнями мы каждый вздох наполним.

Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.

Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались...

"Милая моя" (Ю. Визбор)

Am

Всем нашим встречам разлуки, увы, суждены.

G D7 G

Тих и печален ручей у янтарной сосны,

H7 C E7

Пеплом несмелым подернулись угли костра,

Am H7 Am

Вот и окончилось все, расставаться пора.

Припев:

Am Am D7 G

Милая моя, солнышко лесное,

Am Am

Где, в каких краях

H7 Am

Встретишься со мною?

Крылья сложили палатки: их кончен полет.

Крылья расправил искатель разлук - самолет.

И потихонечку пятится трап от крыла,

Вот уж действительно пропасть меж нами легла.

Припев

Не утешайте меня - мне слова не нужны.

Мне б отыскать тот ручей у янтарной сосны.

Вдруг сквозь туман там краснеет кусочек огня,

Вдруг у огня ожидают, представьте, меня.

Припев

"Снег" (Ю. Денисов–В. Яшкин)

Am

Снег... До чего красивый снег!

Am

Я по снегу, как во сне,

H7 Am

В старый замок убегу.

Am

След, одинокий чей–то след,

Am

Словно отзвук давних лет,

H7 EmE7

Затерялся на снегу.

AmD7 G

Припев: Всем в этом мире нужен друг,

Camp

Ласка рук и нежность губ,

H7 EmE7

Заслоняющих беду.

AmD7 G

Пусть будет выюга и метель,

Camp

Хоть за тридевять земель

H7 Am

Позови – и я приду.

Свет, до чего красивый свет,

Словно жизни легкий бег,

Улетает в синеву.

Смех, этот добрый вечный смех,

Словно отзвук давних лет,

Я опять его зову.

Припев.

Друг, мой надежный верный друг,

Мы с тобою, как во сне,

Улетим за облака.

Пусть наша дружба на века,

Словно яркая звезда,

Не померкнет никогда.

"Ты, да я, да мы с тобой..."

*Слова В. Полоцкого
музыка В. Иванова*

Am

Ты, да я, да мы с тобой!

Am

Ты, да я, да мы с тобой!

A7 Dm

Здорово, когда на свете есть друзья.

G C

Если б жили все в одиночку,

F Dm

То б уже давно на кусочки

E Am -A7

Развалилась бы, наверное, земля.

Ты, да я, да мы с тобой!

Ты, да я, да мы с тобой!

Землю обогнем, потом махнем на Марс.

Может, у оранжевой речки

Там уже грустят человечки

От того, что слишком долго нету нас.

Ты, да я, да мы с тобой!

Ты, да я, да мы с тобой!

Нас не разлучит ничто и никогда.

Даже если мы расстаемся,

Дружба все равно остается,

Дружба остается с нами навсегда.

"Ребята, надо верить в чудеса"

1. Am Dm

Ребята, надо верить в чудеса,

G C

Когда-нибудь весенним утром ранним

Dm G C Am

Над океаном алые взметнутся паруса

Dm E Am (A7)

И скрипка пропоет над океаном.

2. Не три глаза, ведь это же не сон,

И алый парус правда гордо реет

Над бухтой, где отважный Грей нашел свою Ассоль

Над бухтой, где Ассоль дождалась Грея.

3. С друзьями легче море переплыть

И есть морскую соль, что нам досталась

А без друзей на свете было б очень трудно жить

И серым стал бы даже алый парус.

4. Когда-то где-то счастье ты найдешь,

Узнаешь Грея и Усолью станешь.

В свою мечту ты веришь и ее ты не предашь

Гори, гори на солнце алый парус.

5. Узнаешь зло - без этого нельзя:

Ведь люди не всегда бывают правы,

Но горя никому не причиняйте никогда,

Иначе станет серым алый парус.

6. Там корабли стоят из разных стран,

И тянут мачты к небу словно руки,

А в кубрике над картой одинокий капитан

Стоял, грустил, и думал о подруге.

"В парусиновых брюках"

1.

Am

В парусиновых брюках, широких, залатанных, длинных

A7

Dm

Мы бродили в развалку, чуть на бок была голова.

Dm

G C Am

Мы придумали море, таким как на старых картинках |

Dm

E

Am (A7) | 2 раза

И условились так, что открыты не все острова. |

2. Мы придумали город, где сушатся старые сети,

Где базар, как причал, одинаково рыбой пропах.

Мы придумали город, в котором суровые дети

И развешаны компасы вместо часов на столбах.

3. Мы придумали совесть, такую, что дай бог любому

Если рядом беда, то попробуй-ка спрятать глаза.

Если крик за окном, ты попробуй не выйти из дома,

Если в шторм кто-то тонет попробуй гасить паруса.

4. А потом как положено возраст такой наступает

Вырастаем из улочек детства, из теплой земли.

Стрелка полюс меняет, и город, придуманный тает,

И пора уходить, и пора нам сжигать корабли.

5. Только я обманул вас, я прическу сменил и походку,

Ну а парусник сжег, чтоб пахучая была и крепка.

Золотой и янтарной смолой просмолю свою лодку

И отправлю на ней по морям своего двойника.

6. Лодка эта приходит, не в солнечный день, а в ненастье.

Только знаю, что если глаза мне застелет туман,

Если я промолчу, откажусь от чужого несчастья,

Город мой, мою лодку и имя сожжет капитан.

"Есть только миг"

Слова: Дербенев Л.

Музыка: Зацепин А.

F_i Bbm6 C7 Fm7 Fm6

Призрачно все в этом мире бушующем,

Bbm6 Eb7 Adme F7

Есть только миг - за него и держись.

Be Eb7 Adme Dbmaj

Есть только миг между прошлым и будущим,

F#maj C7 Fm

Именно он называется жизнь.

Вечный покой сердце вряд ли обрадует.

Вечный покой для седых пирамид,

А для звезды, что сорвалась и падает,

Есть только миг - ослепительный миг.

Пусть этот мир вдаль летит сквозь столетия,
Но не всегда по дороге мне с ним.

Чем дорожу, чем рисую на свете я -

Мигом одним - только мигом одним.

Счастье дано повстречать да беду еще.

Есть только миг - за него и держись.

Есть только миг между прошлым и будущим,

Именно он называется жизнь.

Кораблик детства"

1.

Am Dm E Am

Кораблик детства, уплывает в детство

Am Dm G C A7

Белые большие трубы скосены назад

Dm G C

Дайте наглядеться, на прощанье на глядеться /

Am Dm E Am (A7) / 2 раза

2. Дайте мне наслушаться как они гудят

Ветерок на палубе тронул чьи-то волосы

И в туман уносится чей-то нежный взгляд

Уплывает детство, ну до чего ж не во время

Что даже все ребята об этом говорят

3. Все ли попрощались, все ли распрошлись

Время уж последней шлюпке в море уходить

Что же вы остались, чудаки остались

Или вам не хочется с нами в юность плыть.

Если друг оказался вдруг

1.

Если друг оказался вдруг и не друг, и не враг, а так.

Если сразу не разберешь, плох он или хорош.

Парня в горы тяни, рискни, не бросай одного его.

Пусть он в связке с тобой одной,

Там поймешь, кто такой.

2.

Если парень в горах – не ах, если сразу раскис и вниз,

Шаг ступил на ледник и сник,

Оступился – и в крик.

Значит рядом с тобой чужой, ты его не брань, гони,

Вверх таких не берут и тут о таких не поют.

3.

Если он не скулил, не ныл, если хмур был и зол, но шел,

А когда ты упал со скал, он стонал, но держал.

Если шел за тобой, как в бой, на вершине стоял хмельной

Значит, как на себя самого, положись на него.

Я – вожатый, ты – вожатый

1. Первые дни и первые ночи
Дети шалят, не желая уснуть.
Три часа ночи, усталая, впрочем,
Ты успеваешь ко мне заглянуть.
Робко боишься в глаза посмотреть,
Припоминая свои неудачи.
Знаешь, вожатая, надо терпеть,
Смена пройдет, тогда и поплачим!

Припев:

Нет пути обратно –
Я – вожатый, ты – вожатый,
Но у костра в ночи
Расскажи, не молчи.
Верь, друг, ты – вожатый,
За тобой идут ребята.
Но у костра в ночи не молчи.

2. Утро холодное, дождик и ветер,
Голосом хриплым объявишь: "Подъем".
И, проклиная почти все на свете,
Крикнешь: "Отряд, на зарядку идем"!
Кто-то опять начинает болеть,
С кем-то подрался обиженный мальчик.
Знаешь, вожатая, надо терпеть,
Смена пройдет, тогда и поплачим!

Припев:

3. Слово за делом – дни полетели,
День расставания – значит, пора.
Время разлуки и время потери.
Город. Автобус. И все по домам.
Не успеваешь песню допеть.
Жаль, только смену вернуть невозможно...
Знаешь, вожатый, не надо терпеть.
Плачь, потому что сейчас это можно!

Припев

пабам–пам....
Нет пути обратно
Верь мой друг, что ты – вожатый!
Но у костра в ночи не молчи...
Не молчи.... не молчи....

Ты да я, да мы с тобой

1.

Ты да я, да мы с тобой...
 Ты да я, да мы с тобой...
 Хорошо, когда на свете есть друзья.
 Если б жили все в одиночку,
 То давным–давно на кусочки
 Раскололась бы, наверное, Земля.
 Если б жили все в одиночку,
 То давным–давно на кусочки
 Раскололась бы, наверное, Земля.

2.

Ты да я, да мы с тобой...
 Ты да я, да мы с тобой...
 Землю обойдем, потом махнем на Марс.
 Может, у оранжевой речки
 Там сидят грустят человечки
 Потому, что слишком долго нету нас.
 Может, у оранжевой речки
 Там уже грустят человечки
 Потому, что слишком долго нету нас.

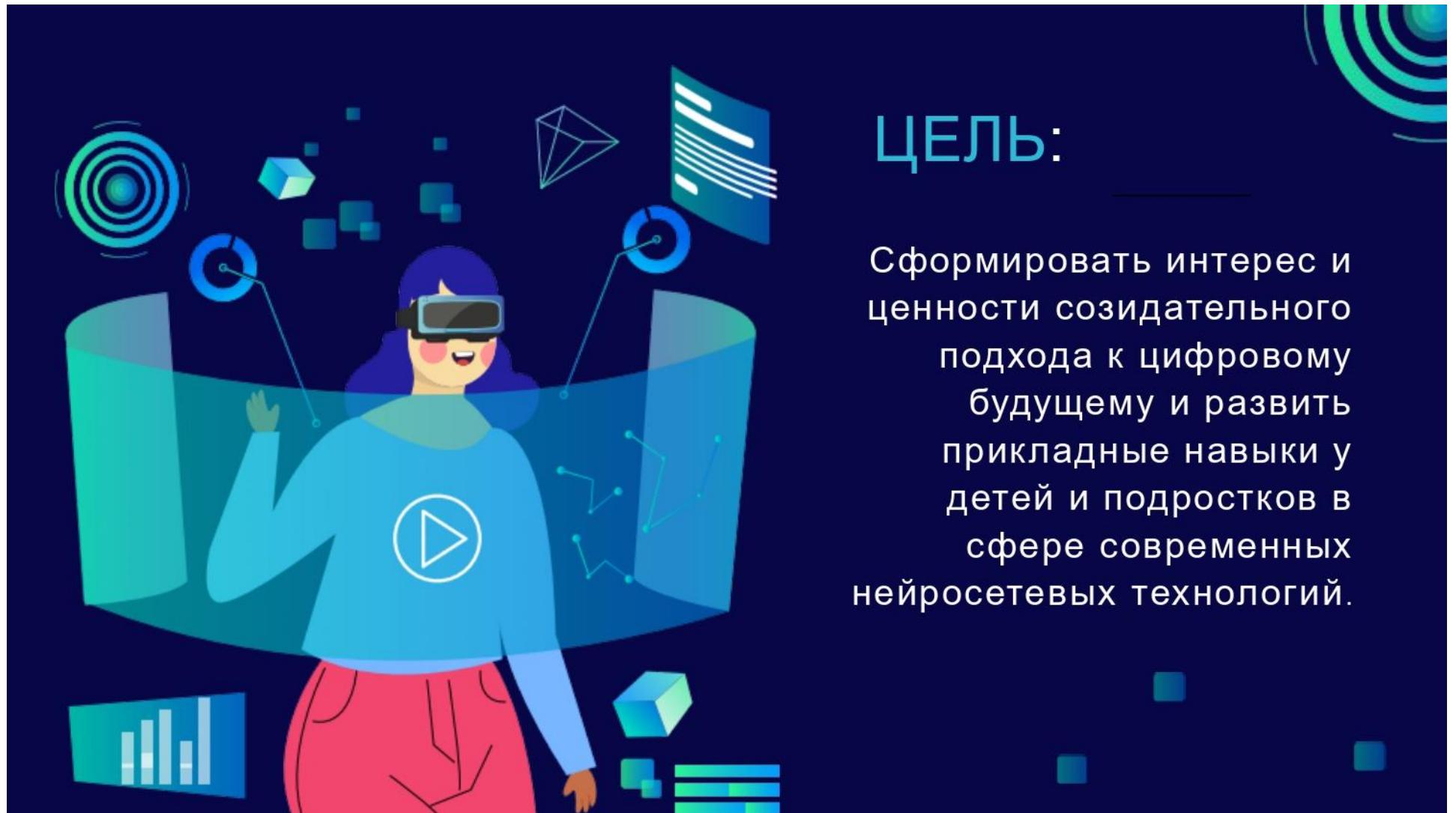
3.

Ты да я, да мы с тобой...
 Ты да я, да мы с тобой...
 Нас не разлучит никто и никогда.
 Даже если мы расстаемся,
 Дружба все равно остается,
 Дружба остается с нами навсегда.
 Даже если мы расстаемся,
 Дружба все равно остается,
 Дружба остается с нами навсегда.
 Ты да я, да мы с тобой...
 Ты да я, да мы с тобой...
 Ты да я, да мы с тобой...

Приложение 9

Презентация программы





ЦЕЛЬ:

Сформировать интерес и ценности созидательного подхода к цифровому будущему и развить прикладные навыки у детей и подростков в сфере современных нейросетевых технологий.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

01

Обучить участников
основам использования
искусственного
интеллекта

03

Развить критическое и
логическое мышление
участников

02

Популяризовать IT-
технологии и
нейросети как
инструменты для
созидания, а не только
развлечения

04

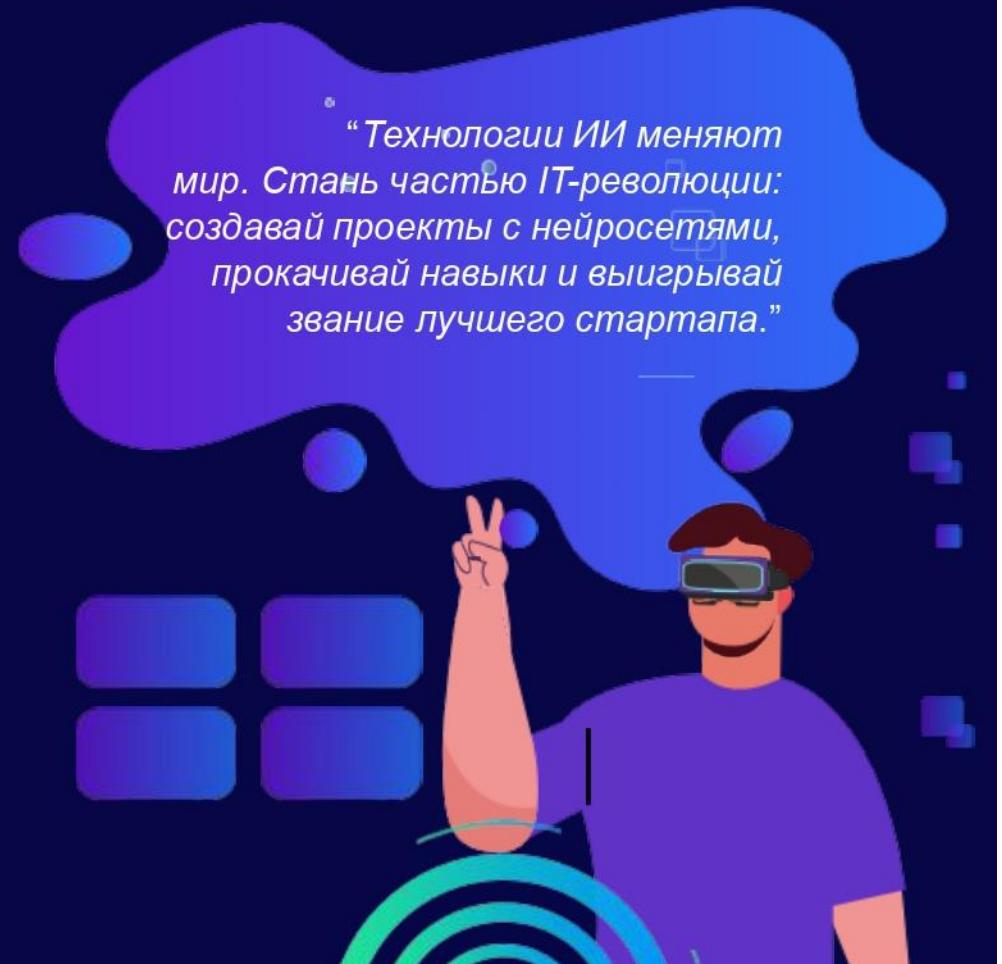
Поддержать интерес
участников к науке и
технологиям



ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ

Работы по развитию искусственного интеллекта сегодня занимают умы тысяч людей по всему миру. Технологии ежедневно трансформируют нашу жизнь, открывая новые горизонты для идей и разработок. Инженерам уже удалось достичь потрясающих результатов в этом направлении, но искусенному интеллекту пока еще очень далеко до уровня человеческого. Программа "Код будущего. Союз интеллектов" предлагает участникам стать частью стартапов, цель которых – освоить современные нейросети и технологии и создать свой проект при помощи нейромира.

"Технологии ИИ меняют мир. Стань частью IT-революции: создавай проекты с нейросетями, прокачивай навыки и выигрывай звание лучшего стартапа."



ПОНЯТИЙНЫЙ СЛОВАРЬ

Отряд – стартап

Участники – разработчики

Руководитель смены – руководитель корпорации

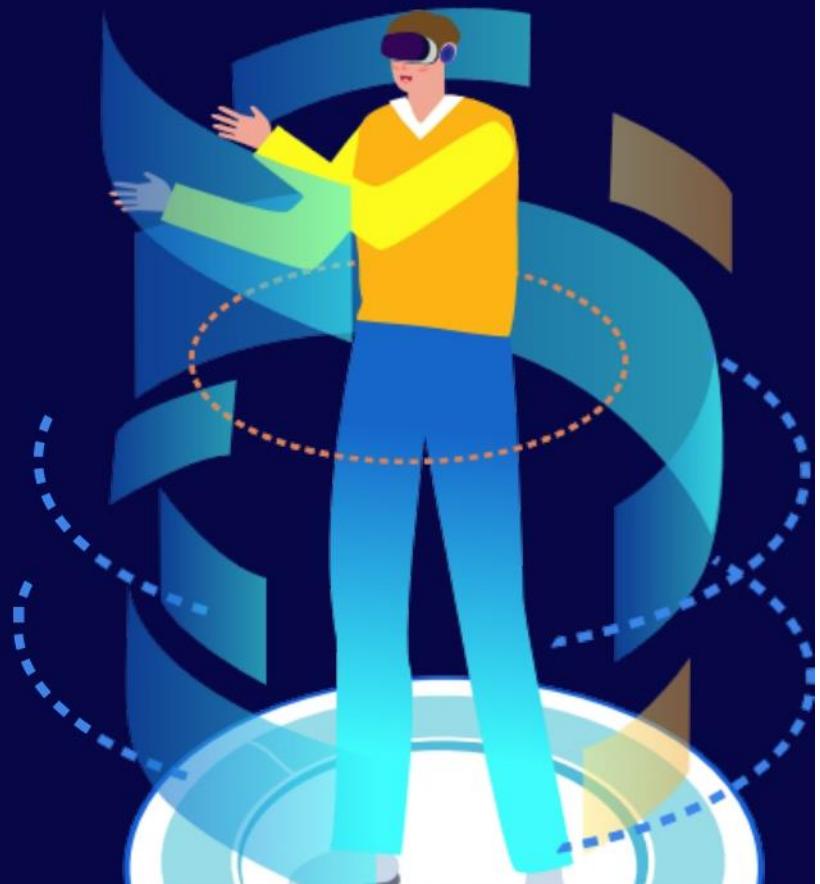
Руководитель программы – CEO

Старший вожатый – кофаундер

Вожатые – фаундеры

Проект отряда – хакатон

Личный ассистент - соавтор каждого стартапа смены



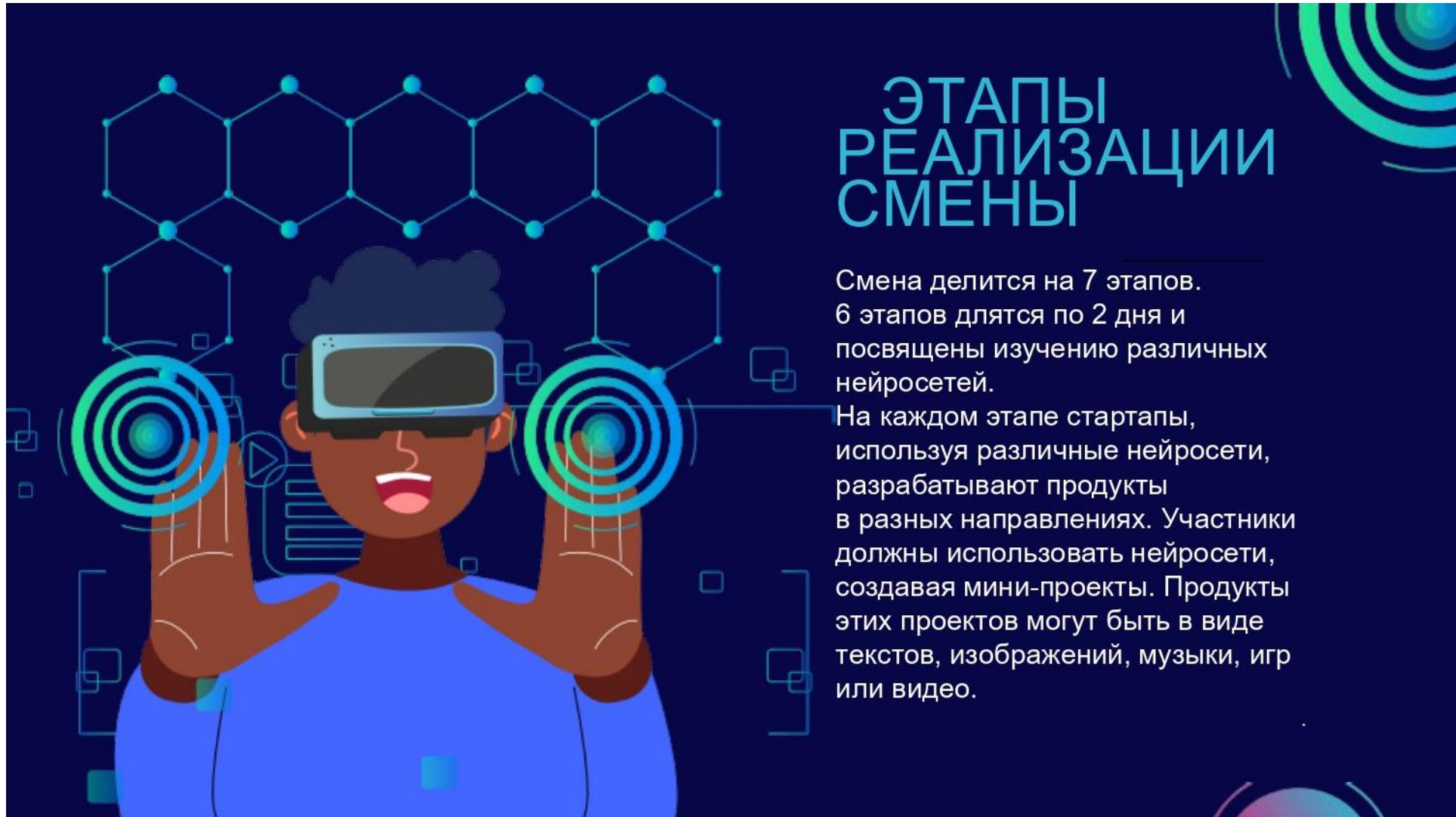
ИГРОВАЯ МЕТАФОРА

В связи с активно развивающимися технологиями искусственного интеллекта IT-центром корпорации было принято решение популяризовать данное направление среди подрастающего поколения. В связи с этим были собраны лучшие интеллекты в одном месте чтобы они приняли участие в IT-хакатоне, на котором представят свои разработки в нейросфере. Все участники смены формируются в стартапы (отряды), где каждый стартап будет не только учиться овладевать навыками работы с нейросетями, но и разрабатывать инновационные продукты с помощью передовых технологий. И итоговый продукт представят на финальном ключевом мероприятии - IT-хакатоне.



ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ СМЕНЫ

Смена делится на 7 этапов.
6 этапов делятся по 2 дня и
посвящены изучению различных
нейросетей.
На каждом этапе стартапы,
используя различные нейросети,
разрабатывают продукты
в разных направлениях. Участники
должны использовать нейросети,
создавая мини-проекты. Продукты
этих проектов могут быть в виде
текстов, изображений, музыки, игр
или видео.



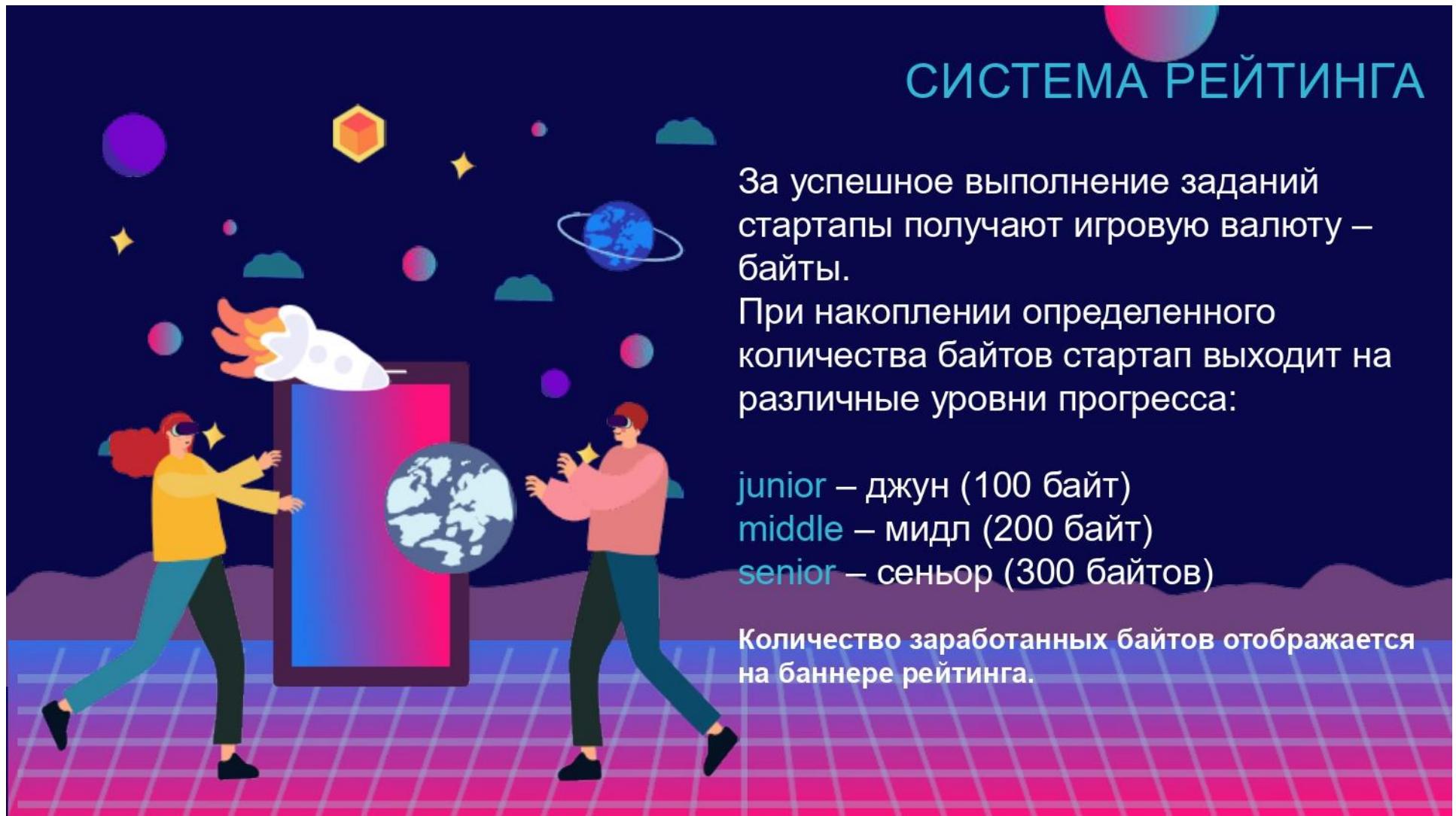


07 этап НЕЙРОВЗЛЕТ

Итоговый этап длится 4 дня. Этот этап станет временем для подготовки своего финального продукта: каждый стартап представляет на IT-хакатоне творческий номер с использованием всех изученных нейросетей.



СИСТЕМА РЕЙТИНГА



За успешное выполнение заданий стартапы получают игровую валюту – байты.

При накоплении определенного количества байтов стартап выходит на различные уровни прогресса:

junior – джун (100 байт)

middle – мидл (200 байт)

senior – сенюор (300 байтов)

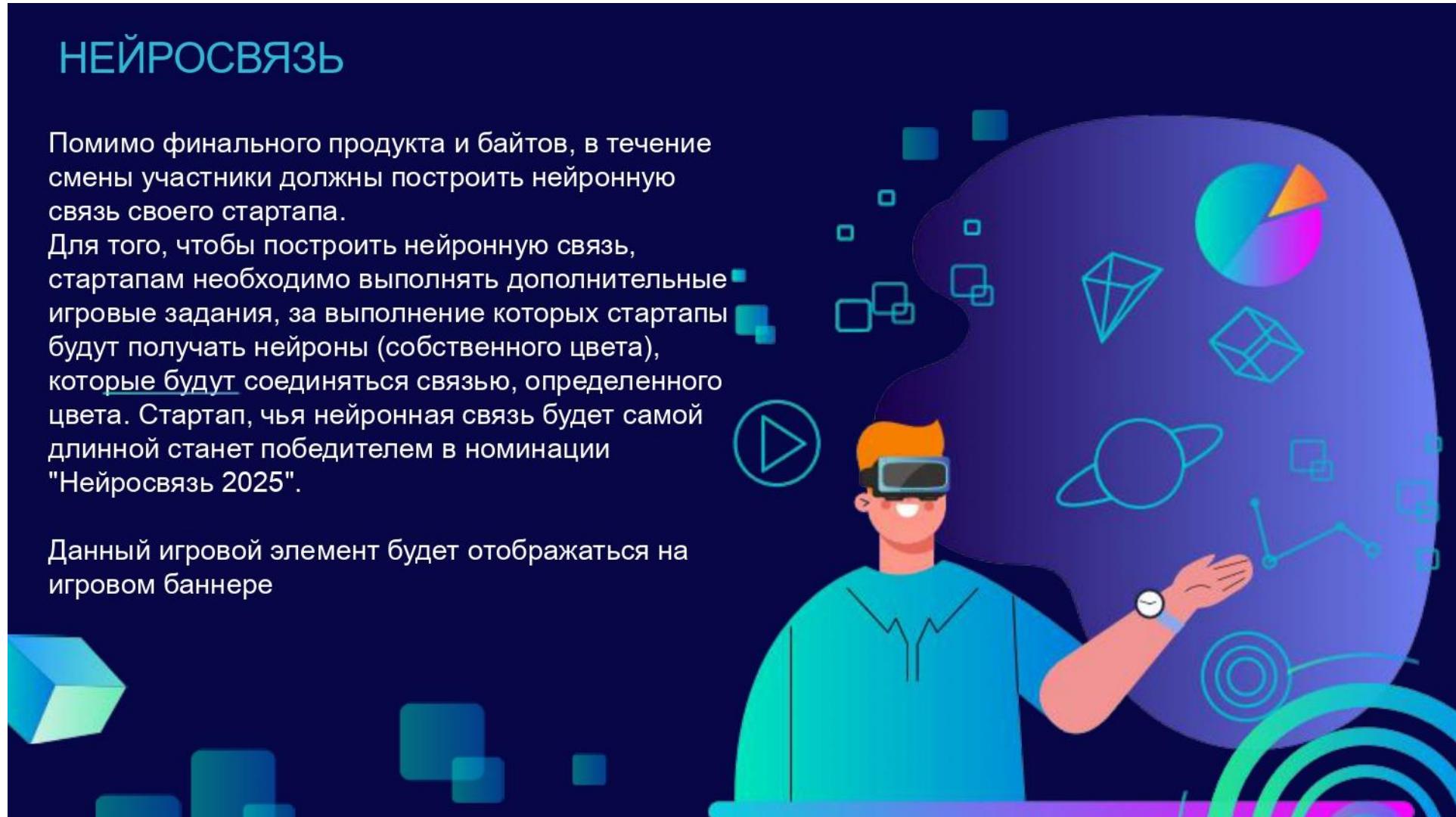
Количество заработанных байтов отображается на баннере рейтинга.

НЕЙРОСВЯЗЬ

Помимо финального продукта и байтов, в течение смены участники должны построить нейронную связь своего стартапа.

Для того, чтобы построить нейронную связь, стартапам необходимо выполнять дополнительные игровые задания, за выполнение которых стартапы будут получать нейроны (собственного цвета), которые будут соединяться связью, определенного цвета. Стартап, чья нейронная связь будет самой длинной станет победителем в номинации "Нейросвязь 2025".

Данный игровой элемент будет отображаться на игровом баннере





Ключевые мероприятия



Вводное мероприятие
квест "НЕЙРОСТАРТ:
загрузка будущего!"

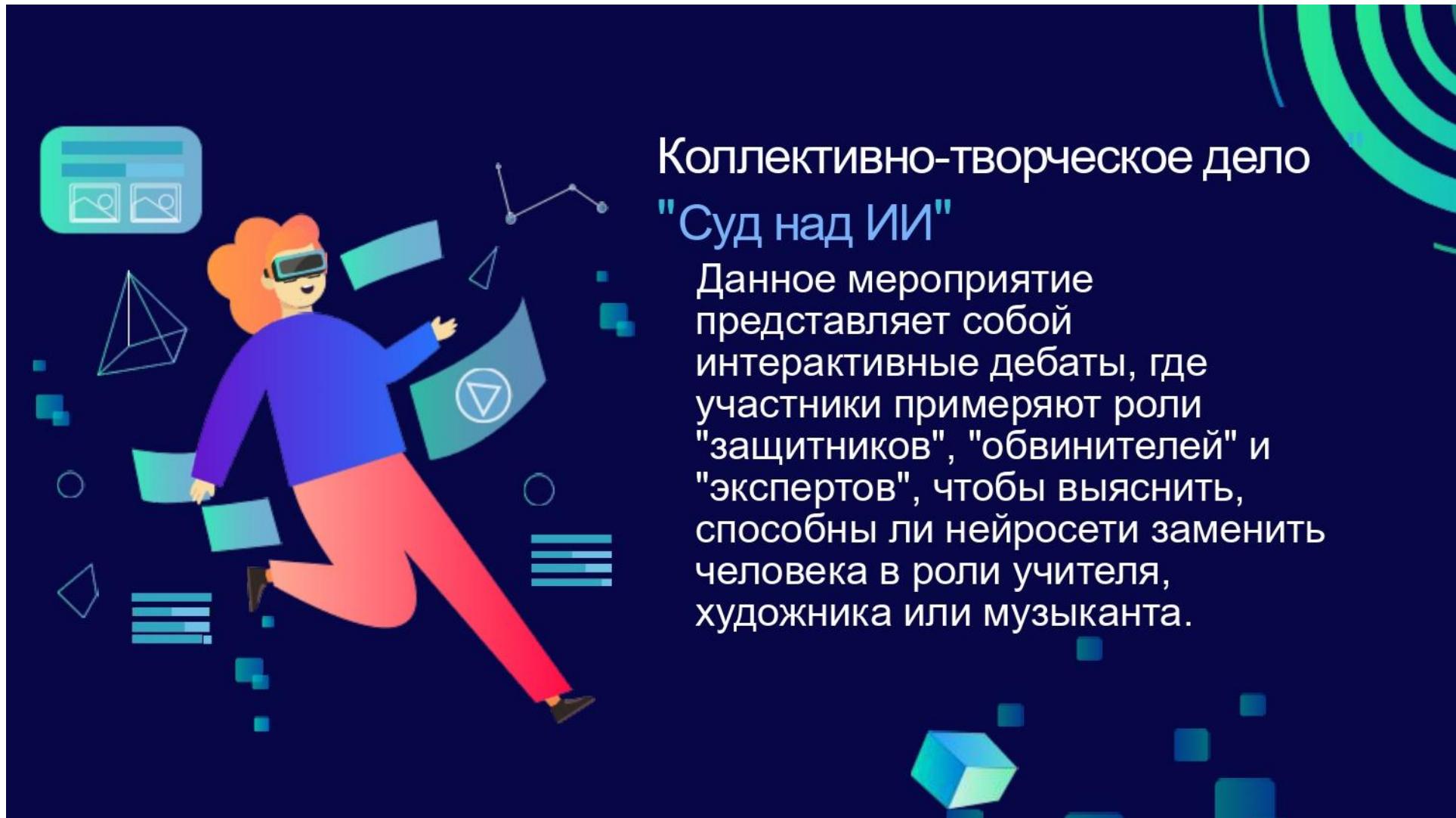
Цель: погрузить участников в игровую модель смены, познакомить с нейросетями, стартапами, личными ассистентами, механикой начисления байтов и выкупа нейросвязи через интерактивную игру-квест.

КВИЗ

"Челлендж IQ: Включи интеллект на максимум!"

Это динамичная командная игра, где участники отвечают на вопросы из мира ИТ, нейросетей, логики и поп-культуры.



A stylized illustration of a person with orange hair and a purple shirt wearing a VR headset. They are interacting with various geometric shapes like triangles, squares, and circles that are floating around them against a dark blue background. There are also some abstract icons like a document with two photos and a diamond shape.

**Коллективно-творческое дело
"Суд над ИИ"**

Данное мероприятие представляет собой интерактивные дебаты, где участники примеряют роли "защитников", "обвинителей" и "экспертов", чтобы выяснить, способны ли нейросети заменить человека в роли учителя, художника или музыканта.

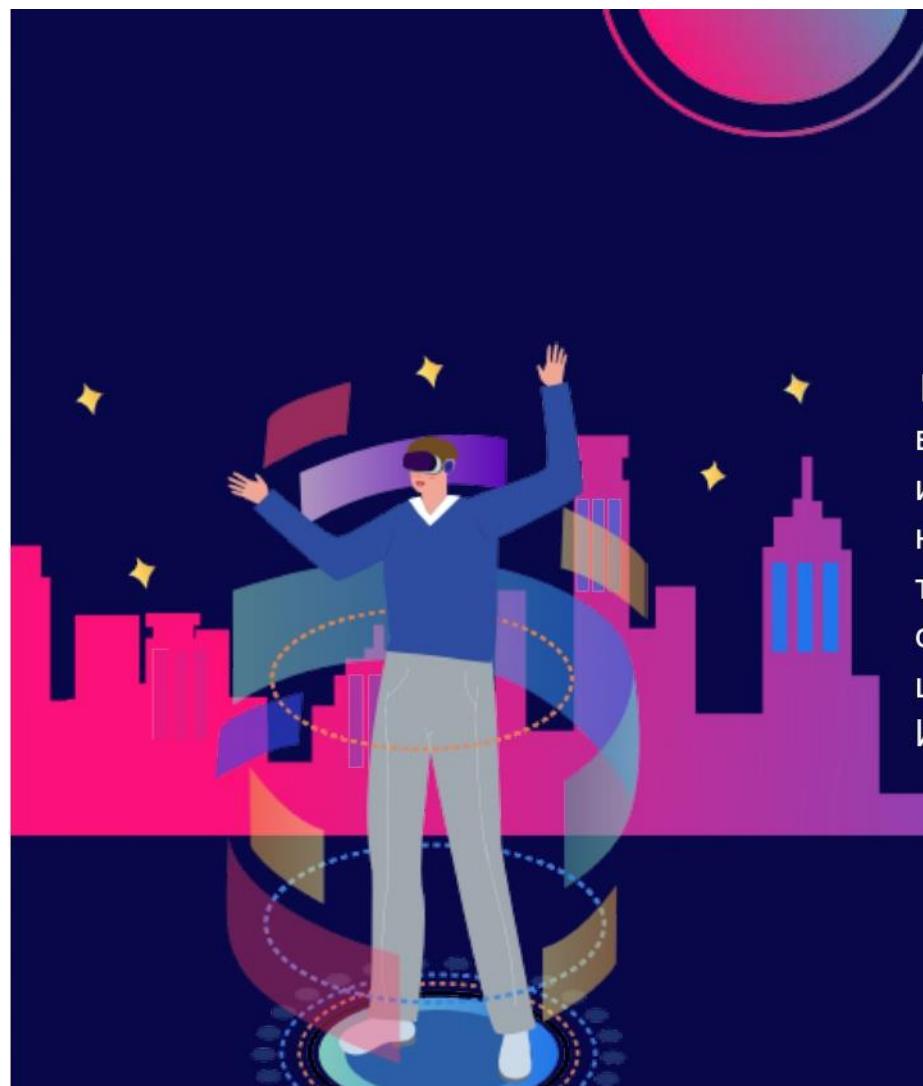
"АРТ-революция"

Это мероприятие, где участники становятся «живыми картинами», созданными нейросетью и демонстрируют подготовив красочное дефиле.

"Серия познавательных занятий НЕЙРОЛАБ"

Познакомить подростков с принципами работы нейросетей, научить применять их в творческих и технических проектах, а также развить навыки критического мышления и командной работы через практические задания.





● IT-ХАКАТОН "НейроВзлет"

Цель: подвести итоги смены, предоставив участникам возможность презентовать свои проекты, созданные с использованием нейросетей, и продемонстрировать навыки командной работы, креативности и технологической грамотности. Выявить лучшие стартапы, оценив их инновационность, практическую ценность и умение интегрировать разные инструменты ИИ.