

ДЕПАРТАМЕНТ КУЛЬТУРЫ ГОРОДА МОСКВЫ

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

Управление образовательной деятельности
и методического сопровождения

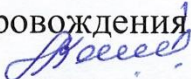
Отдел разработки и реализации программ детского отдыха

СОГЛАСОВАНО

Заместитель генерального директора
 /Ю.Ю.СИЛЕНКО/

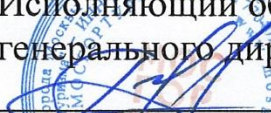
" 5 " мая 2025 г.

Начальник Управления образовательной
деятельности и методического
сопровождения

 /И.Л.КОСТИНА/

" 5 " мая 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Исполняющий обязанности
генерального директора
 /Д.А.БУЯНОВ/

" 5 " мая 2025 г.



Программа детского отдыха
"Код будущего. Союз интеллектов"

Автор программы

Корюкина Мария Сергеевна,
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	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. 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 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. 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.
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	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 искусственному 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. 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 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 итоговом ключевом мероприятии – IT-хакатоне.
8.	Ключевые мероприятия смены	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".
9.	Предполагаемые результаты смены	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.
10.	Автор – составитель программы	Корюкина Мария Сергеевна, менеджер Отдела разработки и реализации программ детского отдыха Управления образовательной деятельности и методического сопровождения ГАУК "МОСГОРТУР"
11.	Художник – оформитель программы	Анищенко Мария Вадимовна, преподаватель Отдела обучения педагогического персонала Управления образовательной деятельности и методического сопровождения ГАУК "МОСГОРТУР"

Оглавление

I. Введение	6
1.1. Актуальность программы	6
1.2. Новизна программы	6
1.3. Участники программы	7
1.4. 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. Особенности ведения подсчета общелагерного рейтинга	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	20
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

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 цифровой-социокультурной среды, где дети и подростки не только отдыхают,

но и погружаются в мир технологий через работу с реальными нейросетевыми инструментами, развивают soft skills в условиях имитации IT-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 (учет 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 сотворчества; 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 природосообразный 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 – СЕО

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 искусственному 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 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.

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 представят на итоговом ключевом мероприятии – IT-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 IT-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)

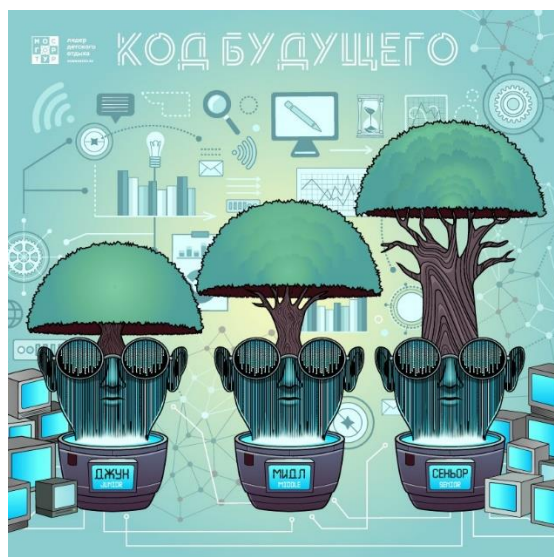


Рисунок 1. Баннер рейтинга стартапов

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 также 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, оскорбление 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. 3), 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.4) – это основные карты для выращивания нейрона.

Карта "Связь " (Рис.4) – может изменить направление нейрона.

Карта "Связь - перекресток" (Рис.4) – 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.

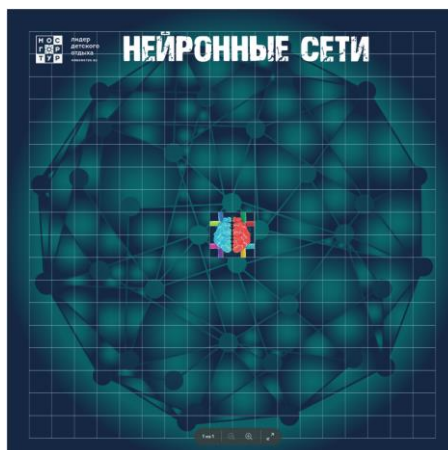


Рисунок 3. Игровой баннер "Нейросвязь"

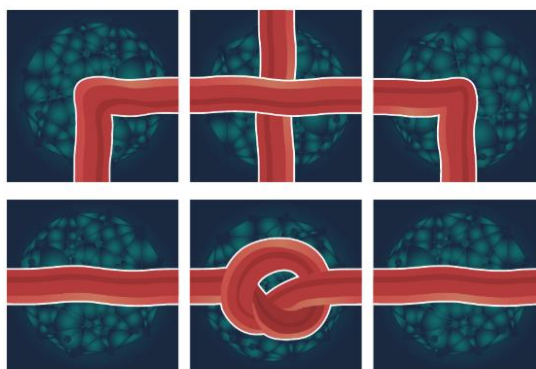


Рисунок 4. Виды связей

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 IT-хаба.

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

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

Сбор совета IT-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 проводит 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 проводит 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 IT, 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 детского отдыха "Код будущего. Союз интеллектов" необходимо наличие на территории ДОЛ "Радуга (Московская область, Одинцовский городской округ, территория ДОЛ "Радуга", д. 1) рекреационных территорий, площадок для отдыха и прогулок, площадки для занятий спортом, досуговые центры, танцевальные и спортивные залы и др.

Данные условия обеспечиваются на территории организаций отдыха детей и их оздоровления, где предусмотрена реализация программы детского отдыха "Код будущего. Союз интеллектов".

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;
- провести подготовку педагогического персонала ГАУК "МОСГОРТУР" в направлении реализации программы отдыха;
- провести 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:

- выстроить работу в социальных сетях: Вконтакте, Телеграмм и т. п.;
- выстроить работу со СМИ: публикация материалов в окружных и районных газетах;

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

провести тестирование ключевых мероприятий в рамках выездных 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 и др.

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, технический 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
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 пеших и транспортных экскурсий для организованных групп, проведению 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 КРІ, которая является стимулирующим фактором. Премияльная 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 управленческой командой из числа временного персонала для повышения качества реализации программы, оперативности в решении задач и приобщения к корпоративной культуре и ценностям ГАУК "МОСГОРТУР";

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 "МОСГООРТУР" 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;	проведение 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;	проведение соревнований по командным видам спорта; проведение просветительской отрядной работы; проведение мастер-классов и коллективно-творческих дел; организация общелагерных мероприятий с рефлексией;	Фотоотчет; беседа, анкетирование;
поддержать интерес участников к науке и технологиям.	сформируют осознанный подход к технологиям как к инструменту для созидания.	проведение 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 сборе лидеров фракции (главный орган детского самоуправления) и на вечернем сборе 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 Ассамблеей 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. Меркурьева 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.пф/deystvuy#!/tab/20990002-1>
7. <https://constructorus.ru/samorazvitie/plan-razvitiya-lichnosti.html>
8. <http://zicerino.com/ru>

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

ДНИ		УТРО	ДЕНЬ	ВЕЧЕР
1 Орг. период		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.сбор) 12:30 – 13:00 Экскурсия по лагерю/игры на знакомство	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 Орг. период	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	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	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
--	---	--	--

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.

3 Орг. период		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 спорт-центра⁴	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)	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
4 Основной период	Нейростор итейлинг	1 этап: Чат GPT, Giga Chat: создание статей, сценариев, рассказов Задание для дополнительного заработка игровой валюты "Байт": создать "цифровую капсулу времени" — предсказания от ChatGPT о будущем лагеря через 10 лет, или свое будущее.		

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.).

		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 Серия познавательных занятий "Нейролаб"⁵⁶ 12:00 – 13:00 Отрядная работа: выполнение фоновых заданий/ Сбор Big-стартаперов/Спортивный час	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:10 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Кружки / спортивная секция / отрядное время/ Игровой тимбилдинг 17:30 – 18:30 Подготовка к вечернему мероприятию	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 20:30 Дискотека "КиберParty" 20:30 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой
--	--	--	--	--

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	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)	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	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
6 Основной период	Звуковая революция	2 этап Звуковая революция Suno: разработка треков, звуковых эффектов Дополнительное задание: записать "нейроподкаст" — интервью с личным ассистентом стартапа (голос синтезирован Suno).		

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.

		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"	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	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
--	--	--	--	--

⁸ Данная активность представляет собой интервьюирование участниками смены какой-либо личности 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 Основной период	Звуковая революция	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 / Отрядное время: подготовка к вечернему мероприятию/ Выставка "Говорящая стена"¹⁰ 12:00 – 13:00 Спортивный час	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 (Репетиции)	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:00 Вокальный конкурс "Голос будущего"¹¹ 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой
8 Основной период	Нейро АРТ-революция	3 этап смены Нейро АРТ-революция ИИ- Шедеврум: создание иллюстраций, концепт-арта, панно Дополнительное задание: нарисовать портрет ассистента стартапа в стиле известного художника (Ван Гог, Бэнкси), создать иллюстрации-предсказания (например: "Лагерь в 2050 году", "Гаджеты на Марсе").		

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

		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"	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:10 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Просмотр мультфильма/ Сбор Vig-стартаперов 17:30 – 18:30 Флешмоб "IT-Драйв" ¹²	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
9 Основной период	Нейро АРТ-революция	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	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:10 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Кружки / спортивная секция / Сбор Vig-стартаперов 17:30 – 18:30 Подготовка к вечернему мероприятию	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

¹² Танцевальный флешмоб с элементами, связанными с IT 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.

10 Основной период	НейроВзгляд	4 ЭТАП – Нейровзгляд (Luma: генерация анимации, видеороликов) Дополнительное задание - Переозвучить отрывки из фильмов голосами участников или создать ролик "Я — супергерой"		
		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"	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-стартаперов /выполнение фоновых заданий 17:40 – 18:30 Подготовка к концерту "День России"	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

11 Основной период	НейроВзгляд	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"	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:10 – 16:30 Полдник 16:30 – 18:00 Пикник 18:00 – 18:30 Кружки / спортивная секция / мастер-классы / Сбор Big-стартаперов	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:00 Просмотр кинофильма/мультфильма 21:00 – 22:00 Огонек-экватор 20:00 – 22:30 Время личной гигиены 22:30 Отбой
--	--------------------	--	--	--

12 Основной период	День России	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 + торжественное празднование Дня России 10:40 – 11:00 Информационный сбор отряда 11:00 – 12:00 пляж / бассейн / Кружки и секции 12:00 – 13:00 Детективная игра "Бояре"¹⁵ / работа в отрядах 12:00 – 13:00 Спортивный час	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:10 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Выполнение фоновых заданий / просмотр мультфильма Сбор Виг-стартперов 17:30 – 18:30 Кружки / спортивная секция / КТД "Моя Россия – моя страна"	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 20:30 Концерт ко Дню России 20:30 – 21:00 Дискотека 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой
13 Основной период	Будущее рядом	5 ЭТАП. Будущее рядом - Scenario: проектирование фантастических миров и героев Дополнительное задание: придумать "нейрорекламу" своего мира для итогового хакатона.		

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

		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 Серия познавательных занятий "Нейролаб" 11:30 – 12:00 Деловая игра "Кельтское колесо" ¹⁶ 12:00 – 13:00 Спортивный час	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:10 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:40 Кружки / спортивная секция/ Сбор Vig стартаперов /Выполнение фонового задания	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:00 Квиз "Челлендж IQ: Включи интеллект на максимум!"¹⁷ 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой
--	--	---	--	--

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 IT, нейросетей, логики и поп-культуры. 6 этапов, связанных с разными нейросетями

14 Основной период	Будущее рядом	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 12:00 – 13:00 Поисковая игра "Бегущие в матрице"	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/Спортивный час	18:30 – 19:30 Ужин <u>19:30 – 20:30 Танцевальное шоу с конкурсno-игровой программой "Танцы под алгоритмы"¹⁸</u> 20:30 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой
15 Основной период	Игры разума	6 ЭТАП Игры разума (Rosebud AI: создание простых игр и игровых элементов) 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 "настолки". Дополнительное задание: добавить в игру элемент, связанный с личным ассистентом стартапа.		

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 “Пазлотанцы” 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.

16 Основной период		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	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"	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
	Игры разума	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 – 12:00Кружки и секции выполнение /фоновых заданий/ Занятие по нейроупражнениям 12:00 – 13:00 Спортивный час	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	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 20:30 Фестиваль "Gamefest"²⁰ 20:30 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой

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

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

17 Основной период	Нейровзлет	<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> <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).		
		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"	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	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

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.

18 Основной период	Нейровзлет	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	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	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
19 Итоговый период	Нейровзлет	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	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	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

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.

20 Итоговый период	Нейровзлет	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	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 IT –ХАКАТОН "НейроВзлет"²⁴	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
21 Итоговый период		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		

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.