

Управление образования администрации  
Верхнесалдинского муниципального округа  
Свердловской области

Муниципальное автономное образовательное учреждение  
дополнительного образования «Детско-юношеский центр»

Принято на заседании  
Педагогического совета «ДЮЦ»  
Протокол № 4 от 29.08.2025



«Утверждено»  
приказом директора «ДЮЦ»  
№ 42 от 02.09.2025

Е.П. Чукавина

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности  
«ИИ-студия»**

Целевая группа: 14-17 лет  
Срок реализации: 1 год

Составитель:  
Серебрякова Юлия Дмитриевна,  
педагог-организатор

г. Верхняя Салда  
2025 год

## Оглавление

<b>№</b>	<b>Наименование разделов</b>	<b>Стр.</b>
1	<b>Основные характеристики</b>	<b>3</b>
1.1	Пояснительная записка	<b>3</b>
1.2	Цель и задачи общеразвивающей программы	<b>7</b>
1.3	Планируемые результаты	<b>8</b>
1.4	Содержание общеразвивающей программы	<b>9</b>
2.	<b>Организационно – педагогические условия</b>	<b>17</b>
2.1	Календарный учебный график	<b>17</b>
2.2	Учебно – тематическое планирование	<b>17</b>
2.3	Условия реализации программы	<b>20</b>
2.4	Формы аттестации	<b>21</b>
2.5	Оценочные материалы при проведении форм аттестации	<b>22</b>
2.6	Информационные источники	<b>25</b>
2.7	Воспитательный потенциал программы	<b>27</b>
2.8	Приложения	<b>35</b>

## **1. Основные характеристики**

### **1.1 Пояснительная записка**

**Направленность:** программа относится к социально-гуманитарной направленности, так как ориентирована на формирование у подростков навыков ответственного медиатворчества и освоение основ журналистики с применением современных технологий, включая инструменты искусственного интеллекта. В ходе реализации программы обучающиеся развивают критическое мышление, медиаграмотность, умение анализировать и интерпретировать социально значимую информацию, а также навыки публичной коммуникации и командного взаимодействия, что способствует формированию гражданской позиции и социальной ответственности.

**Актуальность общеразвивающей программы** раскрывается через соответствие образовательной программы нормативно-правовым актам и государственным программным документам:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 № 295 – Ф «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
3. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.).
4. Концепция Развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв.Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р).
5. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (утв.Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р).
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.201 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
7. Приказ министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 №652-н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам».
9. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ» (включая разноуровневые).
10. Приказ Министерства Просвещения РФ от 03.09.2019 №467 «Об утверждения целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
11. Министерство образования и молодёжной политики Свердловской области. методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях», 2023 год.
12. Устава Муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр».

### **Актуальность**

В условиях современного быстро меняющегося мира особенно важно подготовить будущее поколение к жизни в цифровой среде, обеспечив развитие у подростков необходимых навыков в области медиакомпетенций и понимания применения искусственного интеллекта.

В контексте государственной политики, Указ Президента РФ от 10 октября 2019 года № 490 «О национальной стратегии развития искусственного интеллекта на период до 2030

года» подчеркивает важность подготовки кадров в области новых технологий и искусственного интеллекта. Это направление является важным фактором, влияющим на развитие страны в будущем. Программа «ИИ - студия» отвечает этим требованиям, обеспечивая учащихся навыками работы с новейшими цифровыми технологиями и медиаплатформами.

Программа не только знакомит подростков с актуальными технологиями, но и формирует у них представление о профессиях будущего, таких как медиа-аналитики, контент-креаторы и журналисты, использующие ИИ в своей работе. Участники программы не только учат теорию, но и самостоятельно создают медиaproекты с использованием инструментов искусственного интеллекта, что развивает их способность к инновациям и предпринимательству.

Таким образом, программа соответствует приоритетным направлениям государственной политики и является важным инструментом в подготовке молодежи к жизни в цифровом и технологически развитом обществе.

**Отличительные особенности программы, новизна:** Программа «ИИ – студия» отличается уникальным подходом к обучению, сочетающим основы искусственного интеллекта с практическим применением в медиа-среде. Она интегрирует ИИ в процесс создания и обработки медиаконтента, что позволяет подросткам не только освоить теоретические знания, но и применять их для разработки собственных проектов. Кроме того, программа отличается тем, что является разноуровневой: на стартовом уровне учащиеся знакомятся с основами искусственного интеллекта и медиасреды, а на базовом уровне более подготовленные участники переходят к практической реализации медиапроектов, включая ведение официальной группы ДЮЦ во «ВКонтакте» по разработанному контент-плану.

**Адресат:** программа рассчитана на обучающихся 15 - 17 лет. Количество детей, одновременно находящихся в группе: минимум – 5 человек, максимум – 15.

Программа строится с учетом личностных (возрастных) потребностей обучающихся 15-17 лет. Этот возрастной период является важным этапом в жизни, когда подростки активно формируют свою профессиональную ориентацию и интересы, осознает личные ценности и цели. В 15-17 лет подростки начинают задумываться о своем будущем, а также о карьере и возможностях для развития в новых сферах. Этот возраст — период активного выбора профессии, что делает знакомство с такими перспективными направлениями, как искусственный интеллект и медиапроизводство, особенно актуальным.

В этом возрасте подростки склонны к развитию критического мышления, интересуются современными технологиями. Их привлекает возможность работать с новыми, динамично развивающимися инструментами, такими как ИИ, что способствует их вовлеченности в процесс и развитию креативных навыков. Программа позволяет им не только получить практические знания, но и осознать, как эти знания могут быть использованы в будущем, что делает ее особенно важной для подростков, находящихся на пороге взрослой жизни.

**Режим занятий:**

Продолжительность одного академического часа – 45 мин.

Перерыв между учебными занятиями 10 мин.

Общее количество часов в неделю: 2 часа.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

**Объем и срок освоения общеразвивающей программы:**

Объем программы 68 часов.

Программа рассчитана на 1 год обучения.

**Особенности организации образовательного процесса**

**Программа является разноуровневой:** Образовательный процесс программы «ИИ - студия» включает два уровня: стартовый и базовый, которые отличаются как по сложности заданий, так и по видам деятельности учащихся. Эти уровни позволяют гибко адаптировать программу под различный уровень подготовки участников.

**Стартовый уровень** ориентирован на ознакомление с основами искусственного интеллекта и медиа. Задания на этом уровне предполагают изучение базовых инструментов работы с ИИ, таких как генерация текста, обработка изображений и видео, а также выполнение простых практических заданий, направленных на развитие технических и креативных навыков. Учащиеся на стартовом уровне учат основные принципы работы с медиаплатформами и учат базовые методы создания контента.

**Базовый уровень** ориентирован на более глубокое погружение в ИИ и медиапроизводство, а также на активное участие в реальных медиа-проектах. На этом уровне задания становятся более сложными и требуют от учащихся способности решать нестандартные задачи и разрабатывать полноценные медиапроекты. Например, базовый уровень предполагает взятие интервью на мероприятиях, участие в работе медиа-центра, а также разработку конкретных медиа-продуктов и контента для групп в социальных сетях «ДЮЦ». Также на базовом уровне участники активно включаются в внеурочную деятельность, создавая проекты, направленные на улучшение информационной среды и медиа-контента для широкой аудитории.

**Переход от стартового уровня к базовому** осуществляется по мере успешного выполнения учащимися заданий стартового уровня и демонстрации способности работать над более сложными проектами. Переход оценивается через выполнение проектных работ, участие в создании контента для социальных сетей, а также проявление инициативы в командной работе.

**Диагностика готовности к переходу** осуществляется с помощью нескольких критериев:

1. Оценка выполнения заданий на стартовом уровне, включая практические работы по использованию инструментов ИИ.
2. Проектная работа, в которой учащиеся должны продемонстрировать способность к самостоятельной разработке и защите медиапроектов.
3. Активное участие в медиа-центре, например, создание контента для социальных сетей «ДЮЦ», интервьюирование участников мероприятий.

Этот подход позволяет не только развивать технические и медиакомпетенции подростков, но и готовить их к активному участию в реальных медиапроцессах и взаимодействию с общественностью через социальные сети и другие каналы.

**Перечень форм обучения:** очная, фронтальная, индивидуальная, индивидуально-групповая, групповая, внеурочная деятельность и т.п.

**Перечень видов занятий:** лекции, лекции-диалоги, теоретические и практические семинары, круглый стол, деловые, интерактивные и ролевые игры, тренинги, творческие задания, дискуссии, проектирование, педагогические мастерские, консультации, проигрывание ситуаций, моделирование проблемных ситуаций. Во время занятий для обучающихся организуются: практикумы, мастер-классы, интеллектуальные игры, тренинги, лекции, беседы, сюжетно-ролевые игры. Индивидуальная работа ведется с целью консультирования или подготовке к медиа - проектам.

**Перечень форм подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы:**

В ходе реализации программы проводится текущий контроль, промежуточная аттестация и итоговый экзамен.

**Формы текущего контроля:** устная беседа, защита проектной работы, практическая работа по созданию медиа-контента для группы в социальной сети «ДЮЦ», тестирование на знание теоретических основ ИИ и медиапроизводства.

**Формы проведения промежуточной аттестации:**

Промежуточная аттестация проводится в форме творческой презентации по разработке медиа-продукта или проекта, связанного с применением технологий ИИ, а также участием в реальных медиа-активностях, таких как создание контента для социальных сетей «ДЮЦ».

### **Итоговый экзамен:**

Итоговая презентация программы «ИИ - студия» включает два ключевых компонента: тестирование и защита портфолио. Эти формы подведения итогов позволяют комплексно оценить знания, навыки и творческий подход учащихся в течение всего обучения.

Критерии оценки включают качество выполненных заданий (креативность, техническая реализация), уровень освоения теоретического материала, способность применять знания в реальных медиапроектах, личное участие в процессе создания контента для социальных сетей «ДЮЦ», а также оформление и презентация портфолио.

Эти формы подведения итогов позволяют всесторонне оценить успехи участников программы и способствуют развитию навыков, необходимых для успешной реализации медиа-проектов в области искусственного интеллекта и цифровых технологий.

## **1.2 Цель и задачи общеразвивающей программы**

**Цель программы** — развитие критического мышления и цифровой грамотности у подростков через освоение инструментов искусственного интеллекта и медиа-технологий.

**Задачи:**

**Обучающие:**

Ознакомить учащихся с основами искусственного интеллекта и его применением в различных сферах медиапроизводства.

Обучить навыкам работы с современными цифровыми инструментами и технологиями для создания медиа-контента.

**Развивающие:**

Развить у учащихся умения критического анализа и оценки информации, полученной из различных источников.

Развить аналитическое мышление и способности к решению задач с использованием ИИ и цифровых технологий.

Способствовать развитию творческих способностей через создание медиапроектов.

Развить умение работать в команде, сотрудничать при реализации медиа-проектов и решении практических задач.

**Воспитательные:**

Воспитать осознание ответственности за создание и распространение медиаконтента в цифровой среде.

Сформировать систему социальных и межличностных отношений, развивая гражданскую идентичность, гуманистические ценности и эмоциональную отзывчивость.

### **1.3 Планируемые результаты**

#### **Предметные результаты:**

- Учащиеся узнают основы работы искусственного интеллекта и его применения в сфере медиапроизводства.
- Научатся использовать цифровые и медиаинструменты для создания и редактирования различных видов контента.

#### **Метапредметные результаты:**

- Укрепят навыки критического восприятия информации из разных источников, научатся оценивать её достоверность и значимость.
- Разовьют аналитическое и логическое мышление, научатся применять ИИ и цифровые технологии для решения практических и творческих задач.
- Научатся работать в команде, распределять роли, договариваться и добиваться общего результата.
- Смогут адаптироваться к новым условиям и нестандартным задачам, формируя навыки саморегуляции и проектного мышления.

#### **Личностные результаты:**

- Укрепят ответственность за свои действия в цифровой среде, научатся осознанно создавать и распространять медиаконтент.
- Воспитают уважение к другим, развьют гражданскую активность и способность к этичному взаимодействию в медиапространстве.

**1.4 Содержание общеразвивающей программы**  
**Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей**  
**разноуровневой программы «ИИ - студия»**

Название разделов (тем)	Общее количество часов					
	Стартовый уровень			Базовый уровень		
	Всего	Теория	Практика	Всего	Теория	Практика
Введение в искусственный интеллект	12	4	8	6	2	4
Основы медиаграмотности	10	6	4	6	2	4
Цифровые инструменты и редакторы	24	10	14	20	6	14
Основы фактчекинга и критического мышления	10	4	6	8	2	6
Командная работа и создание медиапроектов	12	4	8	12	4	8
Практика в медиаstudии	-	-	-	16	0	16
<b>Итого часов по уровню</b>	<b>68</b>	<b>28</b>	<b>40</b>	<b>68</b>	<b>16</b>	<b>52</b>

**Учебный (тематический) план  
(стартовый уровень)**

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1</b>	<b>Введение в искусственный интеллект</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
1.1	Что такое искусственный интеллект?	4	2	2	Устная беседа, мини-тест
1.2	ИИ в нашей жизни: примеры применения	4	1	3	Обсуждение, практическое задание
1.3	Возможности и риски ИИ	2	1	1	Анализ медиасюжетов, устная рефлексия
1.4	Тест-драйв ИИ: работа с простыми сервисами	2	0	2	Индивидуальное задание
<b>2</b>	<b>Основы медиаграмотности</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	
2.1	Медиатексты: как читать между строк	4	2	2	Анализ медиафрагментов, устный опрос
2.2	Манипуляции в СМИ и соцсетях	3	2	1	Тестирование, медианаблюдение
2.3	Принципы этичного потребления и создания контента	3	2	1	Мини-дискуссия, творческая работа
<b>3</b>	<b>Цифровые инструменты и редакторы</b>	<b>24</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	
3.1	Введение в онлайн-редакторы и платформы	6	2	4	Практическое задание
3.2	Основы фото- и видеомонтажа	6	2	4	Мини-проект, защита работы
3.3	Работа с генеративным ИИ: текст, изображение, видео	8	3	5	Индивидуальное задание, презентация
3.4	Создание простого медиапродукта	4	3	1	Устная защита

<b>4</b>	<b>Основы фактчекинга и критического мышления</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	
4.1	Как проверять информацию в интернете	4	2	2	Работа с кейсами, мини-тест
4.2	Методы критического мышления при работе с медиа	3	1	2	Медиадискуссия, творческое задание
4.3	Практикум: разоблачение фейков	3	1	2	Командная работа
<b>5</b>	<b>Командная работа и создание медиапроектов</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
5.1	Принципы эффективной командной работы	3	1	2	Групповое задание
5.2	Разработка медиапроекта	5	2	3	Защита медиапроекта
5.3	Презентация и анализ медиапроектов	4	1	3	Итоговая защита портфолио, тестирование
<b>Итого часов: 68</b>					

### Содержание учебного (тематического) плана (стартовый уровень)

#### 1. Раздел программы: «Введение в искусственный интеллект» (12 часов)

##### 1.1. Что такое искусственный интеллект? (4 ч)

*Теория:* Понятие искусственного интеллекта. История развития ИИ. Основные направления и задачи ИИ. Отличие ИИ от традиционных алгоритмов.

*Практика:* Мини-тест, работа в парах: обсуждение примеров применения ИИ в быту. Коллективная рефлексия: «Что я уже знаю об ИИ?»

##### 1.2. ИИ в нашей жизни: примеры применения (4 ч)

*Теория:* Применение ИИ в повседневной жизни: умные помощники, рекомендательные системы, навигация, медицина, образование и др.

*Практика:* Анализ кейсов, групповая работа: составление инфографики «Где мы встречаем ИИ?», индивидуальные задания по распознаванию ИИ в различных сферах.

##### 1.3. Возможности и риски ИИ (2 ч)

*Теория:* Преимущества ИИ: повышение эффективности, автоматизация процессов, новые профессии. Риски и вызовы: замена человека, этика, безопасность, фейки и дипфейки.

*Практика:* Анализ видеосюжетов, дискуссия «Бояться или развивать?», устная рефлексия.

##### 1.4. Тест-драйв ИИ: работа с простыми сервисами (2 ч)

*Теория:* Введение в открытые ИИ-сервисы: генерация текста, изображений, голосов, перевод.

**Практика:** Индивидуальная работа: использование простого генеративного ИИ для создания текстов и изображений, мини-презентация результатов.

## **2. Раздел программы: «Основы медиаграмотности» (10 часов).**

### **2.1. Медиатексты: как читать между строк (4 ч)**

**Теория:** Понятие медиатекста. Виды медиаконтента: реклама, новостные сюжеты, блоги. Способы передачи смысла: текст, визуальные образы, интонации. Что такое подтекст и как его распознавать.

**Практика:** Анализ медиафрагментов (видео, изображения, тексты). Устный опрос: обсуждение восприятия медиасообщений. Работа в парах: «Найди скрытое послание».

### **2.2. Манипуляции в СМИ и соцсетях (3 ч)**

**Теория:** Приёмы информационных манипуляций: кликбейт, искажение фактов, эмоциональное давление. Отличие информации от мнения.

**Практика:** Медианаблюдение: поиск примеров манипуляций. Тестирование по видам манипуляций. Работа с новостными заголовками: определение уровня достоверности.

### **2.3. Принципы этичного потребления и создания контента (3 ч).**

**Теория:** Этические нормы в медиасреде. Авторское право. Ответственность за размещаемый контент. Цифровая эмпатия и культура общения в интернете.

**Практика:** Мини-дискуссия «Как быть этичным в медиапространстве». Творческая работа: создание позитивного поста. Разбор реальных ситуаций нарушения этики.

## **3. Раздел программы: «Цифровые инструменты и редакторы» (24 часов).**

### **3.1. Введение в онлайн-редакторы и платформы (6 ч)**

**Теория:** Обзор популярных цифровых инструментов. Введение в интерфейсы и основные функции. Работа с шаблонами.

**Практика:** Практическое задание: создать визитку или афишу с использованием редактора. Сравнение инструментов в парах.

### **3.2. Основы фото- и видеомонтажа (6 ч)**

**Теория:** Принципы визуальной композиции, структура видеоролика, понятия «кадр», «план», «монтаж». Обзор программ.

**Практика:** Мини-проект: создание простого видеоролика. Обработка изображения: кадрирование, наложение текста. Защита работы с пояснением замысла.

### **3.3. Работа с генеративным ИИ: текст, изображение, видео (8 ч)**

**Теория:** Что такое генеративный ИИ. Популярные инструменты: ChatGPT, Kandinsky, Pictory. Правила работы с промптами.

**Практика:** Индивидуальное задание: создание медиапродукта (текст/картинка/видео) с помощью ИИ. Мини-презентация результата. Обсуждение возможностей и ограничений.

### **3.4. Создание простого медиапродукта (4 ч)**

**Теория:** Алгоритм создания медиапродукта. Понятие целевой аудитории. Структура и оформление.

**Практика:** Разработка и устная защита медиапродукта (афиши, инфографики, видеосторис). Получение обратной связи.

## **4. Раздел программы: «Основы фактчекинга и критического мышления» (10 часов).**

### **4.1. Как проверять информацию в интернете (4 ч)**

**Теория:** Что такое фактчекинг. Надёжные и ненадёжные источники. Методы проверки информации: обратный поиск, кросс-проверка.

**Практика:** Работа с кейсами: анализ новостей. Мини-тест на выявление фейков. Разработка чек-листа по проверке информации.

### **4.2. Методы критического мышления при работе с медиа (3 ч)**

**Теория:** Основы критического мышления. Вопросы, которые стоит задать медиатексту. Различие между фактами и мнениями.

**Практика:** Медиадискуссия по актуальной теме. Творческое задание: переписать заголовок в нейтральной форме. Сравнительный анализ двух новостей на одну тему.

### **4.3. Практикум: разоблачение фейков (3 ч)**

*Теория:* Виды фейков: вымышленные, искажённые, передёрнутые. Примеры распространения фейков в медиа.

*Практика:* Командная работа: разоблачение конкретного фейка. Подготовка и презентация разоблачения. Создание сторис/поста-анонс «Как не попасться на фейк».

### **5. Раздел программы: «Командная работа и создание медиапроектов» (12 часов).**

#### **5.1. Принципы эффективной командной работы (3 ч)**

*Теория:* Основы командной работы: роли в группе, коммуникация, распределение задач. Ценности совместной деятельности.

*Практика:* Групповое задание: разработка идеи медиапроекта. Игра «Собери команду мечты». Обсуждение сложностей в командной работе.

#### **5.2. Разработка медиапроекта (5 ч)**

*Теория:* Структура медиапроекта: цель, целевая аудитория, формат, каналы распространения.

*Практика:* Работа в командах: разработка проекта (видео, подкаст, инфографика и т.д.). Подготовка презентации. Репетиция выступления.

#### **5.3. Презентация и анализ медиапроектов (4 ч)**

*Теория:* Критерии оценки медиапроектов. Основы публичного выступления. Самооценка и обратная связь.

*Практика:* Защита медиапроектов. Обсуждение работ участников. Итоговое тестирование. Рефлексия «Что я понял и чему научился?»

### **Учебный (тематический) план (базовый уровень)**

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	<b>Введение в искусственный интеллект</b>	6	2	4	
1.1	Что такое искусственный интеллект?	1	0	1	Устная беседа, мини-тест
1.2	ИИ в нашей жизни: примеры применения	2	1	1	Обсуждение, практическое задание
1.3	Возможности и риски ИИ	1	1		Анализ медиасюжетов.
1.4	Тест-драйв ИИ: работа с простыми сервисами	2	0	2	Индивидуальное задание
2	<b>Основы медиаграмотности</b>	6	2	4	
2.1	Медиатексты: как читать между строк	2	0	2	Анализ медиафрагментов

2.2	Манипуляции в СМИ и соцсетях	2	1	1	Устный опрос
2.3	Принципы этичного потребления и создания контента	2	1	1	Мини-дискуссия, творческая работа
<b>3</b>	<b>Цифровые инструменты и редакторы</b>	<b>20</b>	<b>6</b>	<b>14</b>	
3.1	Введение в онлайн-редакторы и платформы	4	2	2	Практическое задание
3.2	Основы фото- и видеомонтажа	6	2	4	Мини-проект, защита работы
3.3	Работа с генеративным ИИ: текст, изображение, видео	8	2	6	Индивидуальное задание, презентация
3.4	Создание простого медиапродукта	2	0	2	Устная защита
<b>4</b>	<b>Основы фактчекинга и критического мышления</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>Работа с кейсами, мини-тест, медиадискуссия</b>
4.1	Как проверять информацию в интернете	2	1	1	Работа с кейсами, мини-тест
4.2	Методы критического мышления при работе с медиа	4	1	3	Медиадискуссия, творческое задание
4.3	Практикум: разоблачение фейков	2	0	2	Командная работа
<b>5</b>	<b>Командная работа и создание медиапроектов</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>Групповое задание, защита медиапроекта</b>
5.1	Принципы эффективной командной работы	3	1	2	Групповое задание
5.2	Разработка медиапроекта	5	2	3	Защита медиапроекта
5.3	Презентация и анализ медиапроектов	4	1	3	Итоговая защита портфолио, тестирование
<b>6</b>	<b>Практика в медиастудии</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>Участие в медиа – центре, освещение мероприятий в «ДЮЦ» публикация</b>

					<b>контента в социальных сетях «ДЮЦ» и т.д., защита портфолио</b>
					<b>Итого часов: 68</b>

### **Содержание учебного (тематического) плана (базовый уровень)**

#### **1. Раздел программы: «Введение в искусственный интеллект» (6 часов)**

##### **1.1. Что такое искусственный интеллект? (1 ч)**

*Практика:* Знакомство с понятием ИИ через примеры. Устная беседа: «Что я думаю об ИИ?» Мини-тест на понимание основных понятий.

##### **1.2. ИИ в нашей жизни: примеры применения (2 ч)**

*Теория:* Примеры использования ИИ в бытовых и профессиональных сферах.

*Практика:* Практическое задание — «Найди ИИ вокруг себя». Групповая работа: составление таблицы сфер применения.

##### **1.3. Возможности и риски ИИ (1 ч)**

*Теория:* Преимущества и угрозы: автоматизация, ошибки, фейки, дипфейки, приватность. Практика отсутствует. Анализ видеосюжетов с последующим коллективным обсуждением.

##### **1.4. Тест-драйв ИИ: работа с простыми сервисами (2 ч)**

*Практика:* Работа с генеративными сервисами (ChatGPT, Kandinsky, Text-to-Speech). Создание простого контента (изображение, текст). Мини-презентация результатов.

#### **2. Раздел программы: «Основы медиаграмотности» (6 часов)**

##### **2.1. Медиатексты: как читать между строк (2 ч)**

*Теория:* Виды медиатекстов, открытая и скрытая информация, подтекст, эмоциональные и визуальные сигналы.

*Практика:* Анализ медиафрагментов, выявление манипулятивных элементов, работа в малых группах.

##### **2.2. Манипуляции в СМИ и соцсетях (2 ч)**

*Теория:* Приёмы информационного воздействия, алгоритмы соцсетей.

*Практика:* Обсуждение кейсов. Устный опрос по выявлению приёмов манипуляции в медиа.

##### **2.3. Принципы этичного потребления и создания контента (2 ч)**

*Теория:* Этические нормы в медиапространстве, авторское право, цифровой этикет.

*Практика:* Мини-дискуссия «Границы этичного контента», творческая работа: «Правила медиаэтикета».

#### **3. Раздел программы: «Цифровые инструменты и редакторы» (20 часа)**

##### **3.1. Введение в онлайн-редакторы и платформы (4 ч)**

*Теория:* Обзор онлайн-инструментов.

*Практика:* Практическое задание: создание шаблона в онлайн-редакторе по заданной теме.

##### **3.2. Основы фото- и видеомонтажа (6 ч)**

*Теория:* Принципы визуального сторителлинга, композиция, звук и свет.

*Практика:* Мини-проект: создание фото- или видеоролика. Монтаж в CapCut или аналогичных программах. Защита работы.

##### **3.3. Работа с генеративным ИИ: текст, изображение, видео (8 ч)**

*Теория:* Принципы генеративных нейросетей. Этические вопросы генерации контента.

*Практика:* Индивидуальное задание — создание медиаконтента с использованием нейросетей (ChatGPT, DALL·E, Runway ML). Презентация работ.

##### **3.4. Создание простого медиапродукта (2 ч)**

*Практика:* Командная работа: создание медиапродукта (например, афиша, мем, видеоролик). Устная защита результата.

**4. Раздел программы: «Основы фактчекинга и критического мышления» (8 часов)**

**4.1. Как проверять информацию в интернете (2 ч)**

*Теория:* Источники информации, признаки фейков, алгоритм проверки. Практика: Работа с кейсами, мини-тест на навык проверки информации.

**4.2. Методы критического мышления при работе с медиа (4 ч).**

*Теория:* Основы логики и аргументации, когнитивные искажения. Практика: Медиадискуссия: «Как нас убеждают?». Творческое задание: оформление инфографики о когнитивных искажениях.

**4.3. Практикум: разоблачение фейков (2 ч)**

*Практика:* Командная работа с материалами из интернета. Создание короткого сообщения с разбором фейковой информации.

**5. Раздел программы: «Командная работа и создание медиапроектов» (12 часов).**

**5.1. Принципы эффективной командной работы (3 ч)**

*Теория:* Роли в команде, коммуникация, управление временем.

*Практика:* Групповое задание на распределение ролей и выработку стратегии командного взаимодействия.

**5.2. Разработка медиапроекта (5 ч)**

*Теория:* Структура медиапроекта, этапы реализации, планирование.

*Практика:* Разработка проекта (видеоролик, подкаст, афиша и др.) в командах. Подготовка к защите.

**5.3. Презентация и анализ медиапроектов (4 ч)**

*Теория:* Критерии оценки медиапродуктов, работа с обратной связью.

*Практика:* Итоговая защита портфолио.

**6. Раздел программы: «Практика в медиастудии» (16 часов)**

*Практика:* Участие в реальных медиапроектах на базе медиацентра ДЮЦ: съёмка, монтаж, интервью, текстовое и визуальное оформление. Публикация готовых материалов в социальных сетях ДЮЦ.

## 2. Организационно – педагогические условия

### 2.1 Календарный учебный график на 2025 – 2026 учебный год

<b>№ п/п</b>	<b>Основные характеристики образовательного процесса</b>	
<b>1</b>	Количество учебных недель	<b>34</b>
<b>2</b>	Количество учебных дней	<b>34</b>
<b>3</b>	Количество часов в неделю	<b>2</b>
<b>4</b>	Количество часов	<b>68</b>
<b>5</b>	Недель в 1 полугодии	<b>17</b>
<b>6</b>	Недель во 2 полугодии	<b>17</b>
<b>7</b>	Начало занятий	<b>8 сентября 2025 г.</b>
<b>8</b>	Выходные дни	<b>31 декабря – 10 января</b>
<b>9</b>	Окончание учебного года	<b>26 мая 2026 г.</b>

### 2.2. Учебно – тематическое планирование на 2025 – 2026 год

<b>№</b>	<b>Дата занятия</b>	<b>Тема занятий</b>	<b>Форма занятий</b>	<b>Форма контроля</b>	<b>Виды и формы воспитательной деятельности</b>
1.	8.09	Что такое искусственный интеллект?	Устная беседа Коллективная рефлексия	Мини - тест	
2.	15.09	ИИ в нашей жизни: примеры применения	Лекция Кейс – стади Групповая творческая работа	Самоанализ	Просмотр роликов, разбор ситуаций на дороге, создание с помощью ИИ памяток и комиксов по ПДД.
3.	22.09	Возможности и риски ИИ	Лекция Дискуссия	Устная рефлексия Педагогическое наблюдение	
4.	29.09	Тест-драйв ИИ: работа с простыми сервисами	Практическая работа	Мини – презентация результатов	
5.	7.10	Медиатексты: как читать между строк	Лекция Устный опрос	Анализ медиа - фрагментов	Видео - поздравление с использованием инструментов ИИ
6.	14.10	Манипуляции в СМИ и соцсетях	Кейс – стади Беседа	Тестирование	Фото-коллаж «Я и папа» — генерация творческих коллажей через ИИ.
7.	21.10	Принципы этичного потребления и создания контента	Мини – дискуссия Творческая работа	Презентация творческих работ	Демонстрация медиа-продуктов

				Взаимное самооценивание	«Премьера в ИИ-студии»
8.	11.11	Введение в онлайн-редакторы и платформы	Лекция		КТД «Видеомост дружбы» — запись видеоролика, где каждый рассказывает о традициях своей семьи.
9.	18.11	Введение в онлайн-редакторы и платформы	Практическая работа		Видеопоздравление "Роднее всех"
10.	25.11	Введение в онлайн-редакторы и платформы	Практическая работа	Презентация медиапродуктов	Интерактивная беседа "Символы страны"
11.	2.12	Основы фото- и видеомонтажа	Лекция		Подкаст «Письма с фронта» — закадровое чтение писем фронтовиков, озвученное в сопровождении нейросетей.
12.	9.12	Основы фото- и видеомонтажа	Учебная проектная деятельность		ИИ - викторина «Права и обязанности»
13.	16.12	Основы фото- и видеомонтажа	Учебная проектная деятельность	Презентация проектов	Цифровая газета «Новости из будущего»
14.	23.12	Работа с генеративным ИИ: текст, изображение, видео	Лекция		Обсуждение правил обращения с пиротехникой, электроприборами и поведением на льду; просмотр иллюстраций и видео;
15.	30.12	Работа с генеративным ИИ: текст, изображение, видео	Лекция Учебная проектная деятельность		
16.	13.01	Работа с генеративным ИИ: текст, изображение, видео	Учебная проектная деятельность		
17.	20.01	Работа с генеративным ИИ: текст, изображение, видео	Учебная проектная деятельность Мастер - класс	Презентация проектов	Мастер-класс «Медиа и интеллект: твой первый опыт»
18.	27.01	Создание простого медиапродукта	Практикум	Устная защита	

19.	03.02	Как проверять информацию в интернете	Лекция		Цифровая газета «Новости из будущего»
20.	10.02	Как проверять информацию в интернете	Кейс - стади	Тест	Проведение цикла репортажей с мероприятий, посвящённых недели Российской науки
21.	17.02	Методы критического мышления при работе с медиа	Лекция		
22.	24.02	Методы критического мышления при работе с медиа	Дискуссия		Цифровая доска «Наши герои» — фото семейных защитников в интерактивном медиастенде.
23.	03.03	Практикум: разоблачение фейков	Лекция Практическая работа в группах	Кейс - игра	
24.	10.03	Принципы эффективной командной работы	Лекция		Видеопоздравление «Женский праздник»
25.	17.03	Принципы эффективной командной работы	Групповая работа Игра	Саморефлексия	Информационная доска «Поехали!» — о Гагарине и космосе.
26.	24.03	Разработка медиапроекта	Лекция		Беседа с элементами медиа-квиза о правилах поведения на дороге, у воды и на природе
27.	31.03	Разработка медиапроекта	Учебная проектная деятельность		Публикация деятельности творческого объединения на странице в ВК и официальном сайте «ДЮЦ»
28.	07.04	Разработка медиапроекта	Учебная проектная деятельность		Информационная доска «Цифровые правила здоровья» — инфографика о питании и спорте.
29.	14.04	Презентация и анализ медиапроектов	Лекция		Онлайн-выставка медиапродуктов «Галерея будущего»

30.	21.04	Презентация и анализ медиапроектов	Творческая работа	Защита портфолио	Защита портфолио – рейтинг «Звёзды ИИ-студии»
31.	28.04	Практика в медиа студии (Базовый уровень)	Ведение соц. сетей «ДЮЦ»		Цикл видеороликов "Память поколений"
32.	12.05	Практика в медиа студии (Базовый уровень)	Ведение соц. сетей «ДЮЦ»		Цифровая газета «Новости из будущего»
33.	19.05	Практика в медиа студии (Базовый уровень)	Ведение соц. сетей «ДЮЦ»		Интерактивное занятие о правилах поведения на воде, в лесу и на солнце; работа в группах по созданию с помощью ИИ комиксов и цифровых памяток «Моё безопасное лето».
34.	26.05	Практика в медиа студии (Базовый уровень)	Ведение соц. сетей «ДЮЦ»	Анализ деятельности за год	

### 2.3 Условия реализации программы

Набор обучающихся производится по желанию самих детей и по заявлению родителя/законного представителя. Группа разновозрастная. Количество детей, одновременно находящихся в группе не более 15. Форма проведения занятий – очная.

- **материально-техническое обеспечение** – кабинет для занятий, столы (10 шт.), стулья (20 шт.), принтер (1 шт.), ноутбук (1 шт.), проектор (1 шт.), колонки (1 шт.), флеш – накопитель (1 шт.), флипчарт (1 шт.), ноутбуки (15 шт.), планшеты (8 шт.), фотоаппарат (1 шт.), гарнитура или наушники (2 шт.), видео – камера (1 шт.), интерактивная доска (1шт.), Wi – fi маршрутизатор (1 шт.), кольцевая лампа (ринг – лампа) (1 шт.), переносной микрофон (2 шт.), студийные светильники (3 шт.), листы для флипчарта, ватманы, цветной картон, маркеры, цветные карандаши, фломастеры, бумага А4;

- **кадровое обеспечение** – педагог с педагогическим образованием, прошедший курсы повышения квалификации в сфере медиа и искусственного интеллекта.

- **методические материалы**

Для создания оптимальных условий реализации данной программы, а также с целью активизации познавательного интереса учащихся к изучаемому предмету, используются такие современные педагогические технологии, как:

- Технологии личностно-ориентированного подхода.
- Информационно-коммуникативные технологии.
- Технологии критического мышления.
- Проектные технологии;
- Технология проблемного обучения;
- Игровые технологии;
- Кейс-технологии;

- Здоровьесберегающие технологии.

#### **Электронные информационные презентации к урокам:**

1. Презентация «Что такое искусственный интеллект: простыми словами»
2. Презентация «Где живёт ИИ: примеры из повседневной жизни»
3. Презентация «Возможности и угрозы ИИ: плюсы, минусы, вызовы»
4. Презентация-инструкция «Тест-драйв ИИ: как работать с генераторами текста и изображений»
5. Презентация «Медиатексты: как читать между строк?»
6. Презентация «Этика в медиапотреблении и создании контента»
7. Презентация «Онлайн-редакторы»
8. Презентация «Основы фото- и видеомонтажа: с чего начать?»
9. Презентация «Генеративный ИИ: создание текста, изображений и видео»
10. Презентация «Мышление критично: вопросы, которые стоит задавать»
11. Презентация «Fake News и как их разоблачить: практикум»
12. Презентация «Эффективная команда: роли, правила, коммуникация»
13. Презентация «Как разработать медиапроект: пошаговая инструкция»

#### **Демонстрационный материал:**

- Видеофрагменты: демонстрация работы ИИ-систем (чат-боты, нейросети, рекомендательные алгоритмы);
- Обзорные ролики: «ИИ в повседневной жизни» (YouTube/GeekBrains/Общее дело);
- Скриншоты медиатекстов: анализ заголовков, подач, визуала;
- Кейс-фрагменты: примеры манипулятивных публикаций (рекламных и информационных);
- Плакаты/слайды: «Признаки фейковых новостей» / «Правила этичного поведения в медиа»;
- Пошаговые инструкции (скринкасты) по созданию медиапродуктов;
- Образцы работ, созданных с помощью генеративного ИИ (изображения, посты, тексты);
- Кейс-карточки: «Правда или фейк?» — медиаматериалы для анализа;
- Сравнительные таблицы: правдивый и манипулятивный медиатекст;
- Таблицы ролей в команде: «Кто за что отвечает?»;
- Чек-листы: «Проверка готовности к защите проекта»;

#### **2.4 Формы аттестации/контроля и оценочные материалы**

##### **1. Текущий контроль.**

Текущий контроль осуществляется в процессе выполнения различных заданий и практических работ. Основные формы текущего контроля:

Устная беседа: проверка уровня усвоения теоретических знаний, актуализация информации, обсуждение ключевых понятий и терминов.

Защита проектной работы: представление индивидуальных или групповых проектов, включая описание этапов работы и результатов.

Практическая работа: создание медиаконтента с использованием ИИ-инструментов. Оценка выполненной работы на основе креативности и технической грамотности.

Тестирование: проведение тестов для проверки теоретических знаний по основам ИИ и медиапроизводства. Тесты включают вопросы по истории ИИ, применению ИИ в жизни, этике и рискам ИИ, а также по медиаграмотности.

##### **2. Промежуточная аттестация.**

Промежуточная аттестация проводится на основе достижений учащихся на середине программы. Форматы промежуточной аттестации:

Творческая презентация медиа-продукта или проекта: разработка медиапродукта, например, с использованием генеративного ИИ (текст, изображение, видео), и его представление на защите. Учащиеся должны продемонстрировать весь процесс создания проекта от идеи до финального продукта.

Участие в реальных медиа-активностях: создание контента для социальных сетей «ДЮЦ» или других платформ (например, видеоролики, посты, инфографики). Это задание позволяет интегрировать знания, полученные в ходе обучения, в реальный медиапроект.

### **3. Итоговый экзамен**

Итоговая аттестация включает два ключевых компонента:

Тестирование: контроль теоретических знаний по материалам курса, включая вопросы по основам искусственного интеллекта, медиаграмотности, работе с цифровыми инструментами и ИИ-сервисами.

Защита портфолио: итоговая защита собранного портфолио, включающего все выполненные задания, проекты и результаты работы в медиактивностях. Учащиеся представляют свои лучшие работы, которые оцениваются по следующим критериям:

- Полнота и содержательность
- Качество выполненных заданий
- Структура и организация портфолио
- Реализация теоретических знаний в практике
- Многообразие представленных материалов
- Личное участие и вклад
- Эстетика и презентация
- Уровень освоения медиаплатформ и ИИ-инструментов

## **2.5 Оценочные материалы при проведении форм аттестации**

В процессе освоения программы предусмотрены различные формы контроля и аттестации, позволяющие комплексно оценить достижения учащихся.

Текущий контроль проводится в форме устных опросов, индивидуальных и групповых бесед, практических заданий по созданию медиаконтента для официальной группы «ДЮЦ» во «ВКонтакте», защиты проектных работ, а также тестирования на знание теоретических основ искусственного интеллекта и медиапроизводства (приложение 5.).

Промежуточная аттестация осуществляется в формате творческих презентаций по разработанным медиапродуктам или проектам, связанным с применением технологий ИИ (приложение 9), а также через участие в реальных медиа-активностях (создание и публикация материалов для социальных сетей «ДЮЦ»).

Итоговая аттестация включает два ключевых компонента: тестирование и защиту портфолио (приложение 4). При этом учитывается креативность и качество выполненных заданий, уровень освоения теоретических знаний, умение применять их в практической деятельности, участие в командной работе и успешность представления медиапроектов (приложение 10).

Для объективной оценки применяются различные диагностические материалы: тематические тесты, практические задания, самооценочные листы, экспертные карты анализа медиапродуктов (приложения 6, 7, 8). Обязательным инструментом является Карта наблюдения: «Критерии оценивания планируемых результатов освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «ИИ – студия» (приложение 2), позволяющая отслеживать динамику развития учащихся и их индивидуальный прогресс.

## **2.6 Информационные источники**

### **Список литературы**

#### **- нормативные документы при составлении программы:**

1. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 № 295 – Ф «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;

3. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.).

4. Концепция Развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв.Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р).

5. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (утв.Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р).

6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.201 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

7. Приказ министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 №652-н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам».

9. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ» (включая разноуровневые).

10. Приказ Министерства Просвещения РФ от 03.09.2019 №467 «Об утверждении целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

11. Министерство образования и молодёжной политики Свердловской области. методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях», 2023 год.

12. Устава Муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр».

**- литература, использованная при составлении программы:**

1. Ахметова, Л. С., Веревкин, А. В., Кудабай, А. А., Лифанова, Т. Ю., Шорохов, Д. П. Медиаграмотность и медиаобразование: справочник [Электронный ресурс] / Л. С. Ахметова [и др.]. — Алматы: Қазақ университеті, 2019. — 158 с. — Режим доступа: <https://pps.kaznu.kz/tu/Main/FileShow2/134153/1/9/0/>.

2. Бурков, А. Машинальное обучение без лишних слов [Электронный ресурс] / А. Бурков. — СПб.: Питер, 2020. — 192 с. — Режим доступа: <https://lib.tau-edu.kz/wp-content/uploads/2023/01/Бурков-А.-Машинное-обучение-без-лишних-слов.pdf>.

3. Пинская М.А.Компетенции «4К»: формирование и оценка на уроке : Практические рекомендации / авт.-сост. М. А. Пинская, А. М. Михайлова. — М.:Корпорация «Российский учебник», 2019 — 76, [4] с.

4. Пономарёв, А. В. Лидерство в молодежной среде : учеб. пособие / А. В. Пономарёв, А. О. Ланцев, М. С. Кырчиков ; Мин-во науки и высшего образования РФ. — Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2020 — 216 с.

5. Солдатова Г. У., Чигарькова С. В., Дренёва А. А., Илюхина С. Н. Мы в ответе за цифровой мир: Профилактика деструктивного поведения подростков и молодежи в Интернете: Учебно-методическое пособие. – М.: Когито-Центр, 2019. – 176 с.

6. Федоров, А. В. Медиаобразование и медиаграмотность: учебное пособие [Электронный ресурс] / А. В. Федоров. — М.: ЭБС «IPRBooks», 2020. — 300 с. — Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?id=610940&page=book>.

7. Шенк, А. М. Методы и техники критического мышления [Электронный ресурс] / А. М. Шенк. — СПб.: Лань, 2019. — 210 с. — Режим доступа: <https://newreporter.org/uchebnoe-posobie-po-mediagramotnosti/>.

**Литература для обучающихся и родителей**

1. . Бруссард, М. Искусственный интеллект: пределы возможного / М. Бруссард ; пер. с англ. – Москва : Альпина нон-фикшн, 2020. – 362 с. – ISBN 9785-00139-080-0. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1220958>
2. Гендина Н.И., Косолопова Е.В. Основы информационной культуры школьника. — М.: РШБА, 2012. — 200 с.
3. Евсеев, В. И. Искусственный интеллект в современном мире: надежды и опасности создания и использования / В. И. Евсеев // Аэрокосмическая техника и технологии. – 2023. – Т. 1, № 1. – С. 16-34. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvennyy-intellekt-v-sovremennom-mire-nadezhdy-i-opasnosti-sozdaniya-i-ispolzovaniya>
4. Евстафьев, В. А. Искусственный интеллект и нейросети: практика применения в рекламе : учебное пособие / В. А. Евстафьев, М. А. Тюков. – Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2023. – 426 с. – ISBN 978-5-394-05703-8. – URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2133542>
5. Сафонов Е.В. Азы кибергигиены. Методологические и правовые аспекты. Издательство «Проспект», 2020 г.; – 44 с.; 4.
6. Солдатова Г. У., Чигарькова С. В., Пермякова И. Д. Тренажёр по курсу Кибербезопасность для 8 класса общеобразовательных организаций. Издательство Русское слово — учебник, Москва, 2020. — 80 с.

#### **Электронные ресурсы:**

1. Craftum [Электронный ресурс]: ресурс, предоставляющий информацию о бесплатных нейросетях для учебы. — Режим доступа: <https://craftum.com/blog/neuroseti-dlya-uchebby/>
2. Digital Matters [Электронный ресурс]: онлайн-платформа обучения безопасности и медиаграмотности для школьников. — Режим доступа: <https://www.internetmatters.org/ru/hub/press-release/primary-school-media-literacy-skills-free-digital-learning-platform/>
3. Optima Academy [Электронный ресурс]: онлайн-курсы по медиаграмотности для детей, направленные на развитие критического мышления и информационной гигиены. — Режим доступа: <https://optima.study/ru/media>
4. Академия искусственного интеллекта для школьников [Электронный ресурс]: всероссийский образовательный проект, знакомящий школьников с миром ИИ. — Режим доступа: <https://ai-academy.ru/> (дата обращения: 05.05.2025)
5. Курс «Критическое мышление и Медиаграмотность» [Электронный ресурс]: бесплатный онлайн-курс для детей от 10 лет и их родителей, включающий теоретические и практические уроки. — Режим доступа: <https://whatisgood.ru/theory/soviet/kurs-mediagramotnost/>
6. Медиасреда | 100 эфиров с Ольгой Жилавской [Электронный ресурс]: цикл авторских вебинаров по медиаобразованию, доступных на ТГ-канале МЕСТО. — Режим доступа: <https://mediasc.ru/>
7. Школа медиаграмотности от РБК [Электронный ресурс]: интерактивный чек-лист и материалы для развития навыков критического анализа информации. — Режим доступа: <https://medianavigator.rbc.ru/school>
8. Яндекс Практикум [Электронный ресурс]: платформа для онлайн-обучения в сфере ИТ и анализа данных. — Режим доступа: <https://practicum.yandex.ru/> (дата обращения: 05.05.2025).

#### **Инструменты искусственного интеллекта:**

1. GigaChat - Российский чат-бот, разработанный Сбербанком, предназначенный для генерации текста и ведения диалогов.  
Ссылка: <https://gigachat.app/>
2. ChatGPT - модель от OpenAI, способная вести диалог, отвечать на вопросы и помогать в различных задачах.  
Ссылка: <https://chat.openai.com/>

3. YandexGPT - модель от Яндекса для генерации текста и обработки естественного языка.

Ссылка: <https://yandex.cloud/en/services/yandexgpt>

4. Claude - ассистент от Anthropic, ориентированный на безопасность и точность в генерации текста.

Ссылка: <https://claude.ai/>

5. Perplexity AI - поисковая система, использующая ИИ для предоставления точных и актуальных ответов.

Ссылка: <https://www.perplexity.ai/>

6. Neural Writer - онлайн-инструмент для перефразирования и улучшения текста с использованием нейросетей.

Ссылка: <https://neuralwriter.com/>

7. Qwen - модель от Alibaba Cloud для генерации текста и обработки изображений.

Ссылка: <https://chat.qwen.ai/>

8. DeepSeek - китайская ИИ-модель, способная к сложным рассуждениям и генерации текста.

Ссылка: <https://chat.deepseek.com/>

9. ChatPDF - инструмент для взаимодействия с PDF-документами с помощью ИИ.

Ссылка: <https://www.chatpdf.com/>

10. Kandinsky - модель для генерации изображений по текстовому описанию.

Ссылка: <https://ai-forever.github.io/Kandinsky-3/>

11. Шедеврум - сервис от Яндекса для создания изображений с помощью нейросетей.

Ссылка: <https://shedevrum.ai/en>

12. FabulaAI - платформа для создания визуального контента с помощью ИИ.

Ссылка: <https://fabula-ai.com/>

13. DALL·E - модель от OpenAI для генерации изображений по текстовому описанию.

Ссылка: <https://openai.com/index/dall-e-2/>

14. Jpgrm - инструмент для удаления нежелательных объектов с изображений с помощью ИИ.

Ссылка: <https://jpgrm.com>

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

Ссылка: <https://colorize.cc/>

16. TurboText AI - платформа для автоматизации создания текстового контента с помощью ИИ.

Ссылка: <https://turbotext.ru/>

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

Ссылка: <https://ideogram.ai/>

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

Ссылка: <https://www.hailuo.ai/>

19. Gamma App - инструмент для создания презентаций и визуального контента с помощью ИИ.

Ссылка: <https://gamma.app/>

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

Ссылка: <https://napkin.io/>

21. MyLens AI - инструмент для анализа и интерпретации данных с помощью ИИ.

Ссылка: <https://mylens.ai/>

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

Ссылка: <https://suno.ai/>

## **2.7 Воспитательный потенциал программы**

### *Раздел 1. «Особенности организации воспитательного процесса».*

Воспитательный процесс в творческом объединении «ИИ – студия» организован с учётом направленности программы на освоение медиатехнологий и искусственного интеллекта. В основе лежит сочетание учебных занятий, проектной деятельности, участия в медиапрактиках и создании собственных медиапродуктов. Учащиеся вовлекаются в коллективные и индивидуальные активности: выпуск цифровой газеты, ведение онлайн-выставок, демонстрацию портфолио, создание видеороликов и подкастов, оформление медиастендов, участие в мастер-классах. Такая организация способствует развитию креативности, ответственности и цифровой культуры подростков.

Особое внимание уделяется взаимодействию педагога и учащихся. Педагог выступает как наставник, помогая учащимся осваивать инструменты ИИ и реализовывать проекты, а учащиеся становятся активными соавторами процесса обучения. Важным элементом воспитательной среды является система наставничества, когда более опытные участники студии помогают новичкам, что формирует атмосферу сотрудничества и преемственности.

Содержание воспитательных мероприятий охватывает не только медиа и цифровые технологии, но и патриотическое, профилактическое и ценностное воспитание. В формате квестов, интерактивных занятий и цифровых проектов дети обсуждают вопросы безопасности, права и обязанности, значимые исторические даты, важность семьи и традиций.

Взаимодействие с родителями осуществляется через демонстрацию медиaproектов, онлайн-консультации, публикации полезных материалов и ведение группы «ДЮЦ» в мессенджере. Родители вовлекаются в воспитательный процесс как полноправные участники. Таким образом, организация воспитательного процесса в «ИИ – студии» строится на принципах активности, наставничества и интеграции медиа- и ИИ-технологий, что позволяет гармонично сочетать образовательные и воспитательные задачи и формировать у учащихся навыки, необходимые для жизни в цифровом обществе.

### *Раздел 2. Цель и задачи воспитания*

#### **Цель воспитательной работы:**

Личностное развитие учащихся через освоение медиатехнологий и искусственного интеллекта, формирование активной гражданской позиции, цифровой культуры, социально значимых ценностей и навыков ответственного участия в современном медиапространстве.

#### **Задачи:**

- вовлечение каждого учащегося в деятельность объединения «ИИ – студия» и участие в медиaproектах;
- развитие навыков сотрудничества и командной работы через совместные проекты и мероприятия;
- формирование цифровой культуры, навыков безопасного и этичного поведения в сети;
- воспитание гражданской позиции, патриотизма, ответственности и уважения к другим;
- знакомство с профессиями и направлениями медиасфера, ИТ и ИИ, помочь в профориентации;
- стимулирование самостоятельности, креативности и инициативы через практическую деятельность.

### *Раздел 3. Виды, формы и содержание деятельности*

#### **Виды деятельности**

Программа включает разнообразные виды деятельности, направленные на воспитание и личностное развитие учащихся:

- *Творческая деятельность* – создание медиапродуктов, участие в выставках и мастер-классах, подготовка цифровых газет и публикаций.
- *Познавательно-исследовательская деятельность* – участие в дебатах, викторинах, подготовка информационных материалов и медиа-репортажей с использованием технологий ИИ.
- *Игровая и социальная деятельность* – интерактивные игры, коллективные проектные задания и цифровые викторины.

- *Коммуникативная деятельность* – дискуссии, наставничество, взаимодействие с родителями, участие в медиасообществе и работе группы «ДЮЦ» в мессенджерах.
- *Профилактическая деятельность* – занятия по цифровой безопасности, этике онлайн-общения, безопасному поведению в реальной и цифровой среде.

### **Формы деятельности**

Формы деятельности представляют организационную структуру мероприятий и включают:

- *Коллективные формы*: мастер-классы, творческие и цифровые проекты, выставки медиапродуктов, тематические мероприятия и праздники.
- *Групповые формы*: работа в малых командах над проектами, подготовка цифровых газет, участие в интерактивных викторинах и дебатах.
- *Индивидуальные формы*: самостоятельное создание медиапродуктов, подготовка портфолио, участие в конкурсах и индивидуальных консультациях с педагогами.
- *Онлайн-формы*: ведение и наполнение цифровых платформ, публикация материалов в социальных сетях, участие в онлайн-викторинах и консультациях.

### **Содержание деятельности**

Содержание деятельности ориентировано на реализацию целей и задач воспитания и включает:

- практическое освоение медиатехнологий и инструментов ИИ;
- развитие навыков безопасного и этичного поведения в цифровой среде;
- формирование навыков проектной и командной работы;
- развитие креативности и самостоятельности через творческие задания;
- поддержание социальной активности через взаимодействие с сообществом, родителями и наставниками;
- проведение профилактических и образовательных мероприятий, направленных на формирование ценностей гражданственности, патриотизма и уважительного отношения к другим.

### **Модульная организация деятельности**

Программа разделена на тематические модули, обеспечивающие решение конкретных задач воспитания:

1. *Детское объединение* – создание медиапродуктов, показ и обсуждение работ, работа с портфолио.
2. *Воспитательная среда* – праздники, памятные даты, информационные доски, интерактивные и творческие занятия.
3. *Работа с родителями* – консультации, совместные онлайн-выставки, демонстрация результатов учащихся.
4. *Наставничество* – индивидуальные и групповые консультации, поддержка старшими учащимися младших, проектная деятельность.
5. *Профилактика* – безопасное поведение, цифровая грамотность, медиаэтика.
6. *Самоопределение* – профессиональное просвещение, развитие интересов к медиа и ИИ, участие в конкурсах и проектах.
7. *Медиасообщество* – публикация и ведение цифрового контента, взаимодействие с сообществами, поддержка активности в соцсетях и медиа.

Таким образом, виды, формы и содержание деятельности программы обеспечивают всестороннее развитие учащихся, позволяют им проявлять инициативу, развивать профессиональные и социальные компетенции, а также реализовывать поставленные задачи воспитания как на индивидуальном, так и на коллективном уровне.

Раздел 4. Основные направления самоанализа воспитательной работы.

#### **Основные направления самоанализа:**

1. Эффективность реализации воспитательной программы  
- Оценка соответствия проведённых мероприятий целям и задачам программы.

- Анализ вовлечённости учащихся в коллективные, групповые и индивидуальные формы деятельности.

- Определение степени освоения медиатехнологий, ИИ-инструментов и навыков безопасного цифрового поведения.

**2. Развитие социальной и коммуникативной компетентности учащихся**

- Анализ формирования навыков сотрудничества, командной работы и взаимодействия с наставниками.

- Оценка качества межличностных отношений в группе и взаимодействия с педагогами.

**3. Формирование ценностей и личностного роста**

- Самоанализ достижения целей по формированию ценностей цифровой культуры, патриотизма, ответственности и уважения к другим.

- Оценка усвоения правил безопасного и этичного поведения в цифровой и реальной среде.

**4. Вовлечённость родителей и законных представителей**

- Анализ участия родителей в онлайн-консультациях, совместных мероприятиях и оценке медиапроектов детей.

- Оценка эффективности взаимодействия педагогов с родителями для решения вопросов личностного и творческого развития учащихся.

**5. Модуль «Воспитательный потенциал программы»**

- Анализ организации мероприятий, направленных на практическое применение ИИ, создание медиапродуктов, участие в конкурсах и проектах.

- Определение успешности формирования цифровой грамотности и навыков проектной деятельности.

**Способы осуществления анализа:**

- наблюдение за деятельностью учащихся;
- анализ медиапродуктов, портфолио и цифровых публикаций;
- опросы и анкетирование участников и родителей;
- обсуждение и разбор успешных практик на педагогических советах;
- использование карты наблюдения «Критерии оценивания планируемых результатов освоения программы «ИИ – студия» (Приложение 2).

**План мероприятий программы воспитания на 2025-2026 учебный год .**

№ п/п	Дата	Наименование мероприятия	Содержание деятельности	Количество участников	Активная ссылка на публикацию
<b>МОДУЛЬ «Детское объединение»</b>					
1	28.10.2025 23.12.2025 17.03.2026	Демонстрация медиапродуктов «Премьера в ИИ-студии»	Проведение показа и обсуждения медиаработ учащихся, созданных в ходе программы.		
2	1 раз в 2 месяца	Цифровая газета «Новости из будущего»	Подготовка и выпуск коллективного электронного издания о событиях, победах и новостях студии.		
3	В течении года	Информационная доска «Доска достижений»	Оформление и регулярное обновление стенда с поздравлениями, победами и праздничными датами.		

4	20.01.2026	Мастер-класс «Медиа и интеллект: твой первый опыт»	Проведение творческого занятия ко Дню СМИ с практическим использованием ИИ-сервисов.		
5	14.04.2026	Онлайн-выставка медиапродуктов «Галерея будущего»	Организация виртуальной выставки работ учащихся, созданных с применением технологий ИИ.		
6	28.04.2026	Защита портфолио – рейтинг «Звёзды ИИ-студии»	Презентация личных достижений учащихся и оформление рейтинга успехов за учебный период.		
№ п/п	Дата	Наименование мероприятия	Содержание деятельности	Количество участников	Активная ссылка на публикацию

#### МОДУЛЬ «Воспитательная среда»

	Дата события	Наименование события			
<b>1 четверть</b>					
1	5 октября	День учителя	Видео - поздравление с использованием инструментов ИИ		
2	19 октября	День отца	Фото-коллаж «Я и папа» — генерация творческих коллажей через ИИ.		
<b>2 четверть</b>					
3	4 ноября	День народного единства	КТД «Видеомост дружбы» — запись видеоролика, где каждый рассказывает о традициях своей семьи.		
4	25 ноября	День государственного герба РФ	Интерактивная беседа "Символы страны"		
5	30 ноября	День матери	Видеопоздравление "Роднее всех"		
6	3 декабря	День Неизвестного солдата	Подкаст «Письма с фронта» — закадровое чтение писем фронтовиков, озвученное в сопровождении нейросетей.		
7	12 декабря	День Конституции РФ	ИИ - викторина "Права и обязанности"		
<b>3 четверть</b>					
8	13 января	День Российской печати	Проведение творческого занятия ко Дню СМИ с практическим использованием ИИ-сервисов.		
9	8 февраля	День Российской науки	Проведение цикла репортажей с мероприятий, посвящённых недели Российской науки		

10	23 февраля	День защитника Отечества	Цифровая доска «Наши герои» — фото семейных защитников в интерактивном медиастенде.		
11	8 марта	Международный женский день	Видеопоздравление "Женский праздник"		
12	23 марта	День искусственного интеллекта	Организация виртуальной выставки работ учащихся, созданных с применением технологий ИИ.		
<b>4 четверть</b>					
13	7 апреля	Всемирный день здоровья	Информационная доска «Цифровые правила здоровья» — инфографика о питании и спорте.		
14	12 апреля	День космонавтики	Информационная доска «Поехали!» — о Гагарине и космосе.		
15	9 мая	День победы в ВОВ	Цикл видеороликов "Память поколений"		
№ п\п	Дата	Наименование мероприятия	Содержание деятельности	Количество участников	Активная ссылка на публикацию

#### **МОДУЛЬ «Работа с родителями»**

1	В течении года	Онлайн - консультация родителей, по интересующим вопросам	Работа в мессенджере		
2	23.04.2026	Демонстрация проектов, созданных учащимися ИИ - студии	Проведение онлайн - выставок с демонстрацией продукта с использованием ИИ инструментов		
№ п\п	Дата	Наименование мероприятия	Содержание деятельности	Количество участников	Активная ссылка на публикацию

#### **МОДУЛЬ «Наставничество»**

1	В течении года	Индивидуальные консультации учащихся творческого объединения в конкурсах различных уровней	Индивидуальная консультация (педагог - ученик)		
2	В течении года	Учебная проектная деятельность	Подготовка материалов медиа - центра, проведение репортажей и т.д. Форма наставничества: педагог - ученик		
3	20.01.2026	Мастер-класс «Медиа и интеллект: твой первый опыт»	Проведение творческого занятия ко Дню СМИ с практическим использованием ИИ-сервисов. Форма наставничества: ученик - ученик (сильный, слабый)		

№ п/п	Дата	Наименование мероприятия	Содержание деятельности	Количество участников	Активная ссылка на публикацию
-------	------	--------------------------	-------------------------	-----------------------	-------------------------------

### МОДУЛЬ «Профилактика»

1	15.09.2025	Интерактив "Осень: безопасность на дорогах"	Просмотр роликов, разбор ситуаций на дороге, создание с помощью ИИ памяток и комиксов по ПДД.		
2	09.11.2025	Профилактическая беседа "Без ненависти"	Беседа, посвящённая Международному дню против фашизма, расизма и антисемитизма		
3	30.11.2025	Кейс - игра "Цифровой щит"	Занятие с элементами практикума — разбор примеров интернет-угроз. Занятие посвящено Международному дню защиты информации		
4	23.12.2025	Беседа "Безопасный Новый год"	Обсуждение правил обращения с пиротехникой, электроприборами и поведением на льду; просмотр иллюстраций и видео;		
5	17.03.2026	Мини - квиз "Безопасные каникулы"	Беседа с элементами медиаквиза о правилах поведения на дороге, у воды и на природе		
6	07.04.2026	Информационная доска «Цифровые правила здоровья»	Создание инфографики о питании и спорте.		

7	19.05.2025	Интерактивное занятие "Лето безопасных приключений"	Интерактивное занятие о правилах поведения на воде, в лесу и на солнце; работа в группах по созданию с помощью ИИ комиксов и цифровых памяток «Мое безопасное лето».		
№ п/п	Дата	Наименование мероприятия	Содержание деятельности	Количество участников	Активная ссылка на публикацию

### МОДУЛЬ «Самоопределение»

1	16.09.2025	Вводное занятие "Будущее медиа - пространство"	Тематическое занятие о важности медиа - пространства в жизни каждого человека		
2	18.11.2025	Дебаты "ИИ и человек"	Обсуждение плюсов и минусов использования ИИ в жизни и медиа		
3	В течении года	Индивидуальная работа с одарёнными детьми	Создание медиапродуктов с ИИ для участия в конкурсах		
4	20.01.2026	Мастер - класс "Учусь - сам учу"	Проведение творческого занятия ко Дню СМИ с практическим использованием ИИ-сервисов.		

5	28.04.2026	Портфолио: день «Звёзды ИИ-студии»	Презентация личных достижений учащихся и оформление рейтинга успехов за учебный период.		
№ п/п	Дата	Наименование мероприятия	Содержание деятельности	Количество участников	Активная ссылка на публикацию

#### МОДУЛЬ «Медиасообщество»

1	В течении года	Публикация деятельности творческого объединения на странице в ВК и официальном сайте «ДЮЦ»	Проведение репортажей, выпуск электронных газет, работа с контент - планом и т.д.		
2	1 раз в 2 месяца	Цифровая газета «Новости из будущего»	Подготовка и выпуск коллективного электронного издания о событиях, победах и новостях студии.		
3	В течении года	Заполнение контент плана по своему направлению			
4	В течении года	Ведение группы для родителей в мессенджере			
5	14.04.2026	Онлайн-выставка медиапродуктов «Галерея будущего»	Организация виртуальной выставки работ учащихся, созданных с применением технологий ИИ.		

**Приложение 1**

**Методическое обеспечение программы  
(стартовый уровень)**

<b>№</b>	<b>Раздел программы</b>	<b>Форма организации образовательного процесса (форма занятия)</b>	<b>Используемые методы, приёмы, технологии</b>	<b>Дидактический материал</b>	<b>Педагогический инструментарий оценки и формы подведения итогов</b>	<b>Техническое оснащение, в т.ч. информационные ресурсы</b>
1	Введение в искусственный интеллект	Интерактивная лекция, групповая работа, мини-дискуссия, тест	Объяснительно-иллюстративный метод, анализ кейсов, рефлексия	Презентации, кейсы, мини-тест, карточки-опоры	Устная беседа, мини-тест, практическое задание, индивидуальная презентация	ПК/ноутбук, проектор, доступ к GigaChat, Kandinsky, Шедеврум, презентации PowerPoint
2	Основы медиаграмотности	Лекция, групповая работа, обсуждение, мини-практикум	Критическое мышление, дискуссия, разбор медиатекста, работа с фактами	Подборка медиатекстов, инфографика, презентации	Анализ медиафрагментов, устный опрос, творческое задание	ПК, интернет, доступ к mediaiq.ru, проектор, кольцевая лампа, петличка
3	Цифровые инструменты и редакторы	Практикум, мастер-класс, индивидуальная работа	Проектные технологии, обучение в сотрудничестве, самостоятельная работа	Инструкции по работе в редакторах, шаблоны, медиаплан	Мини-проект, защита работы, презентация результатов	ПК с доступом к TurboText AI, Kandinsky, микрофоны, прожекторы, видеоредакторы
4	Основы фактчекинга и критического мышления	Работа с кейсами, медиадискуссия, командное занятие	Метод критического мышления, мозговой штурм,	Кейсы с фейками, интерактивные тесты, подборка фейковых и достоверных новостей	Мини-тест, командная работа, творческое задание	ПК, проектор, доступ к factcheck.kz, proviru.org, Яндекс.Фактчек, интернет
5	Командная работа и создание медиапроектов	Групповая работа, защита проекта, презентация	Проектный метод, командная работа,	Шаблон медиaproекта, презентации,	Защита проекта, итоговая презентация, портфолио	ПК, кольцевая лампа, камера, доступ к SUNO, MyLens AI, Canva,

			фасилитаци я	карточки ролей		презентационн ое ПО
--	--	--	-----------------	-------------------	--	------------------------

**Методическое обеспечение программы**  
**(базовый уровень)**

№	Раздел программы	Форма организации образовательного процесса (форма занятия)	Используемые методы, приёмы, технологии	Дидактический материал	Педагогический инструментарий оценки и формы подведения итогов	Техническое оснащение, в т.ч. информационные ресурсы
1	Введение в искусственный интеллект	Интерактивная лекция, анализ ИИ-кейсов, работа с демоверсиями	Объяснительно-илюстративный, проектный метод, исследование	Презентации, кейсы, интеллект-карты, видеофрагменты	Устная беседа, мини-тест, творческое задание	ПК/ноутбук, проектор, GigaChat, YandexGPT, DeepSeak, ChatGPT
2	Основы медиаграмотности	Анализ медиатекста, работа в парах, медиасравнение	Критическое мышление, медианаблюдение, SWOT-анализ	Примеры медиаисточников, шаблоны анализа, медиамикс	Анализ материалов, устный опрос, эссе	ПК, интернет, mediaiq.ru, кольцевая лампа, микрофоны, платформа Gamma App
3	Цифровые инструменты и редакторы	Практикум, мастер-класс, работа в редакторах	Самостоятельная и групповая работа, интерактивное обучение	Инструкции, примеры работ, шаблоны, медиапланы	Мини-проект, демонстрация навыков, защита результата	ПК, Canva, jpgrm, Neural Writer, TurboText AI, видеоредакторы
4	Основы фактчекинга и критического мышления	Анализ инфоповодов, командная работа, медиатренинг	Технология критического мышления, рефлексия, кейс-анализ	Подборки фейков/достоверных новостей, чек-листы, интерактивные задания	Кейс-анализ, тест, рефлексия	ПК, проектор, ProvCheck, ProvodnikMedia, factcheck.kz
5	Командная работа и создание медиапроектов	Проектная сессия, фасилитация, ролевая игра	Проектная технология, метод мозгового штурма, фасилитация	Гайды по командам, карточки ролей, доски планирования	Промежуточная защита, peer-review, рефлексия	ПК, кольцевая лампа, камера, прожектора, Canva, SUNO, MyLens AI

6	Практика в медиа студии	Практикум, съемочный день, постпродакшн	Метод проектов, дизайн-мышление, практика с ИИ-инструментами	Медиаинструкции, чек-листы, примеры оформления, монтажные сценарии	Итоговое портфолио, видео-презентация, защита, самооценка	Камера, петлички, прожектора, кольцевая лампа, Kandinsky, DALL-E, монтажное ПО, доступ к соцсетям
---	-------------------------	---	--	--	---	---

**Критерии оценивания планируемых результатов освоения дополнительной образовательной общеразвивающей программы  
«ИИ - студия»**

<b>Показатели (оцениваемые параметры)</b>	<b>Критерии</b>	<b>Степень выраженности оцениваемого качества</b>	<b>Методы диагностики</b>	<b>Приемы и методы</b>
<b>Предметные результаты освоения ДОП</b>				
Теоретические знания (по основным разделам учебно- тематического плана программы)	<b>Будут знать:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные понятия и принципы работы искусственного интеллекта;</li> <li>- различия между видами нейросетей (текстовые, графические, голосовые) и их функциональные возможности;</li> <li>- основы цифровой безопасности и этики при использовании ИИ-сервисов;</li> <li>- возможности применения ИИ в медиаворчестве: генерация текстов, изображений, аудио;</li> <li>- основные понятия медиасреды: медиатекст, медиаплатформа, медиапродукт,</li> </ul>	<u>-минимальный уровень</u> (ребёнок овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой); <u>-средний уровень</u> (объем усвоенных знаний составляет более 1/2); <u>-максимальный уровень</u> (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период);	Наблюдение, тестирование, блиц-опрос, тематические задания, кейс – игры, самостоятельные и групповые проекты, защита медиа – проектов, дискуссия.	<b>Демонстрационный материал:</b> <b>Видеофрагменты:</b> демонстрация работы ИИ-систем (чат-боты, генеративные нейросети, рекомендательные алгоритмы); <b>Обзорные ролики:</b> «ИИ в повседневной жизни»; <b>Плакаты/слайды:</b> «Признаки фейковых новостей», «Правила этичного поведения в медиа». <b>Приемы:</b> - мультимедийные презентации; - беседа по содержанию видеоматериала; - фронтальный опрос с опорой на слайды; - анализ кейсов и скриншотов с фиксацией терминов и признаков фейков. <b>Методы:</b>

	<p>медиакоммуникация;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- этапы создания медиапроекта и структуру медиаконтента;</li> <li>- правила и методы оценки достоверности информации, признаки фейков, дипфейков и медиаманипуляций.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Информационно-рецептивный метод – передача знаний через лекции, видеоматериалы, слайды;</li> <li>- Проблемный метод – анализ реальных кейсов, постановка проблемных ситуаций;</li> <li>- Объяснительно-иллюстративный метод – использование инфографики, видеопримеров;</li> <li>- Метод эвристической беседы – построение выводов вместе с учащимися;</li> <li>- Метод наглядного моделирования – схемы работы ИИ, структура медиапроекта.</li> </ul>
Владение специальной терминологией	<p>Будут знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные термины, связанные с искусственным интеллектом: <i>нейросеть, промт, алгоритм, промт</i>;</li> <li>- ключевые понятия, связанные с медиасредой: <i>медиатекст, медиаплатформа, медиапродукт, медиакоммуникация</i>;</li> <li>- термины, применяемые при создании медиаконтента: <i>сценарий, сториборд, раскадровка, монтаж, контент-план, визуальный стиль, референс</i>;</li> </ul>	<p><u>минимальный уровень</u> (ребенок овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков);</p> <p><u>средний уровень</u> (объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2);</p> <p><u>максимальный уровень</u> (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период)</p>	<p>Блиц-опросы, мини-викторины, словарь понятий, кейс – игра, практические задания, работа в медиа – центре.</p> <p><b>Демонстрационный материал:</b> <b>Плакаты/слайды:</b> с визуализацией понятий и терминов; <b>Сравнительные таблицы:</b> с пояснениями терминов и примерами из практики. <b>Приемы:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- составление словарика терминов (индивидуально и в парах);</li> <li>- игры с терминами: «Угадай слово», «Лови ошибку»;</li> <li>- рефлексия через вопросы: «Что нового я запомнил?», «Какие слова теперь могу объяснить?»;</li> <li>- вставка пропущенных терминов в тексты;</li> <li>- кроссворды и ребусы с ключевыми</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- понятия, связанные с цифровой гигиеной и информационной безопасностью: <i>цифровой след, фейк, дипфейк, кликбейт, верификация источника, медиаманипуляция, фактчекинг.</i></li> </ul>			<p>понятиями.</p> <p><b>Методы:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Игровой метод – лексические игры, карточки, кроссворды;</li> <li>- Эвристический метод – совместный поиск значения терминов на основе контекста;</li> <li>- Метод опорных конспектов – визуализация и систематизация понятий;</li> <li>- Технология развития критического мышления – работа с манипулятивными текстами и терминами.</li> </ul>
Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	<p><b>Будут уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работать с различными ИИ-сервисами: текстовыми (ChatGPT, ЯндексGPT), графическими (например, Kandinsky, DALL·E), аудио видеогенераторами;</li> <li>- формулировать чёткие запросы (промты) для получения релевантного результата;</li> <li>- создавать медиапродукты применением ИИ: презентации, короткие видео, аудиофрагменты, визуальные образы;</li> <li>- выявлять фейки, дипфейки, искаженную или недостоверную информацию,</li> </ul>	<p><u>минимальный уровень</u> – воспроизведение материала по шаблону, учебное задание требует навыков анализа и синтеза, но не является основной задачей</p> <p><u>средний уровень</u> – формирование новых знаний является основной учебной задачей, но учащиеся не обязаны применять новые знания в учебных ситуациях и не носит междисциплинарный характер.</p> <p><u>максимальный уровень</u> – формирование новых знаний является основной учебной задачей, учащиеся обязаны применять полученные знания и задание носит междисциплинарный характер.</p>	<p>Выполнение практических заданий с применением ИИ-медиапродуктов с ИИ; инструментов в различных форматах изображения, аудио, созданные (текст, графика, учащимися и ИИ; аудио), защита индивидуальных карточки: «Правда или инфейк?»;</p> <p>групповых медиапроектов, презентация портфолио.</p>	<p><b>Демонстрационный материал:</b></p> <p><i>Пошаговые инструкции с скринкастами:</i> по созданию ИИ-медиапродуктов с ИИ;</p> <p><i>Образцы работ:</i> посты, изображения, аудио, созданные (текст, графика, учащимися и ИИ; аудио), защита индивидуальных карточки: «Правда или инфейк?»;</p> <p><i>Кейс-карточки:</i> Таблицы ролей в команде: «Кто за что отвечает?»;</p> <p><i>Чек-листы:</i> «Проверка готовности к защите проекта».</p> <p><b>Приемы:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- практические задания с ИИ-сервисами (интерактивный разбор интерфейсов);</li> <li>- работа в группах (создание проекта);</li> </ul>

	<p>используя алгоритмы фактчекинга;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работать в медиа студии: организовывать процесс медиапроизводства (от идеи до реализации);</li> <li>- разрабатывать, оформлять и презентовать собственный медиапроект с использованием ИИ-технологий.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- мозговой штурм и генерация идей;</li> <li>- использование чек-листа при кейс-анализе: «Что не так в этом посте?», «Где скрыта манипуляция?»;</li> <li>- рефлексия по результатам выполнения заданий.</li> </ul> <p><b>Методы:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Практический метод – пошаговая работа с инструментами, сервисами;</li> <li>- Проектный метод – создание медиапроекта от идеи до защиты;</li> <li>- Метод кейс-анализа – разбор медиаситуаций, ложной информации;</li> <li>- Игровой метод – распределение ролей, командные задания.</li> </ul>
--	---	--	--

#### Метапредметные результаты освоения ДОП

Развитие исследовательских навыков и аналитического мышления	Формирование новых знаний., разработка и развитие новых целей, формирование выводов, умение находить смысл, умение анализировать, синтезировать информацию, а также оценка качеств полученных знаний, гипотез и событий.	<p><u>минимальный уровень</u> – воспроизведение материала по шаблону, учебное задание требует навыков анализа и синтеза, но не является основной задачей</p> <p><u>средний уровень</u> – формирование новых знаний является основной учебной задачей, но учащиеся не обязаны применять новые знания в учебных ситуациях и не носит междисциплинарный характер.</p> <p><u>максимальный уровень</u> – формирование новых знаний является основной учебной задачей, учащиеся обязаны применять полученные знания и задание носит междисциплинарный характер.</p>	Анализ проектной работы, решение кейсовых задач, портфолио.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Проблемный метод – постановка исследовательских вопросов, разбор проблемных ситуаций;</li> <li>- Метод кейс-анализа – применение анализа к реальным или моделируемым ситуациям;</li> <li>- Исследовательский метод – сбор, анализ и интерпретация информации по заданной теме;</li> <li>- Метод проектов – постановка цели, планирование, исследование, защита медиапроекта;</li> <li>- Метод критического мышления – работа с фактами, аргументами, опровержениями, фейками.</li> </ul>
Использование ИКТ в качестве средств обучения	Использование ИКТ для решения учебных задач. Формирование новых знаний с помощью ИКТ	<p><u>минимальный уровень</u>- учащиеся не используют ИКТ для решения учебных задач или используют для тренировки навыков или воспроизведения информации.</p> <p><u>средний уровень</u>- Используют ИКТ для решения задач, но могут обойтись и без ИКТ.</p> <p><u>максимальный уровень</u>- Используют ИКТ для получения и формирования новых знаний. Создают свой цифровой продукт.</p>	Наблюдение, тест, анализ созданного продукта.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Метод проектов – создание медиапродукта с применением ИКТ на всех этапах;</li> <li>- Интерактивный метод – выполнение заданий на онлайн-платформах, использование облачных сервисов;</li> <li>- Метод инструкций – освоение инструментов по демонстрационным материалам (видео, чек-листы)</li> </ul>
Развитие творческих способностей через создание медиа - проектов	Формирование новых идей, разработка оригинальной концепции медиа-проекта; Умение находить нестандартные решения применять их в медиатворчестве;	<p><u>Минимальный уровень</u> — учащиеся участвуют в медиапроектах эпизодически, проявляют пассивность, не вносят собственных идей, копируют чужие информативные и решения, творческий вклад в минимален.</p> <p><u>Средний уровень</u> — учащиеся вносят идеи</p>	Наблюдение, анализ экспертная оценка проектной работы.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Метод проектов – полная реализация медиапроекта от идеи до презентации;</li> <li>- Проблемно-ориентированное обучение – поиск нестандартных решений в рамках заданной темы;</li> <li>- Эвристический метод</li> </ul>

	Использование ИИ как инструмента для расширения творческих возможностей.	в общий проект, пробуют разрабатывать собственные медиапродукты, используют известные шаблоны, проявляют ограниченную инициативу и креативность. <u>Максимальный уровень</u> — учащиеся самостоятельно генерируют идеи, планируют и реализуют оригинальный медиапроект, проявляют инициативу и креативность, осознанно используют ИИ и медиатехнологии для раскрытия авторского замысла, учитывают целевую аудиторию и смысловую нагрузку продукта.		стимулирование творческого поиска и авторского подхода.
Сотрудничество и взаимодействие	Работа в парах и группах , способность обсудить проблему, задание, принять решение и создать продукт или получить новое знание.	<u>минимальный</u> – не предполагается совместная работа или работают вместе, но не распределяют ответственность, <u>средний</u> – работают в группе, распределяют ответственность, но не принимают решения, их работа не является сотрудничеством. <u>максимальный</u> – работают в группах, распределяют ответственность, совместно принимают решения. Сотрудничают.	Проектная деятельность	Исследовательский метод – сбор, анализ и интерпретация информации по заданной теме; Метод проектов – постановка цели, планирование, исследование, защита медиапроекта;
<b>Личностные результаты освоения ДОП</b>				
Осознание ответственности за свои действия в цифровой среде	Знание и соблюдение норм цифровой этики и поведения в интернете; Осознанное отношение к последствия публикации информации в сети (понимание последствий распространения личных и	<u>Минимальный уровень</u> — учащиеся не осознают нормы цифровой этики и поведения, игнорируют риски и последствия публикации информации, ведут некорректную коммуникацию в интернете. <u>Средний уровень</u> — учащиеся знают	Наблюдение, опрос, рефлексия, тест.	Метод анализа ситуаций – рассмотрение реальных примеров из интернета, где учащиеся должны выявить, что является нарушением цифровой этики, а что соответствует нормам. Это может быть обсуждение случаев из новостей,

	<p>чужих данных); Умение корректно вести коммуникацию в онлайн-пространстве (толерантность, уважительность, этичность).</p>	<p>основные нормы цифровой этики, но могут иногда нарушать их; понимают последствия публикации личной информации, но не всегда строго соблюдают принципы безопасности и уважения.</p> <p><u>Максимальный уровень</u> — учащиеся осведомлены о всех нормах цифровой этики, следуют им в любой ситуации, осознанно публикуют информацию, учитывают риски и соблюдают уважение и толерантность в онлайн-коммуникации.</p>		<p>социальных сетей и других онлайн-ресурсов.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Метод проблемных ситуаций — создание проблемных ситуаций, в которых учащиеся должны сделать выбор, как поступить в условиях онлайн-коммуникации, соблюдая нормы этики.</li> <li>- Метод ролевых игр — моделирование ситуаций, в которых учащиеся должны выступать в разных ролях, демонстрируя навыки этичного общения и соблюдения норм поведения в интернете.</li> <li>- Метод анализа ошибок — анализ неправильных поступков в интернете, разбор ошибок, допущенных учащимися в онлайн-коммуникации, и выработка рекомендаций для их исправления.</li> </ul>
Саморазвитие	<p>Готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению</p> <p>1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;</p> <p>2) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>минимальный уровень</u> – не готов к саморазвитию, воспринимает новые знания без особого желания</li> <li>• <u>средний уровень</u> – готов к саморазвитию, использует предложенную деятельность без инициативы</li> <li>• <u>максимальный уровень</u> настроен на личностное саморазвитие и самоопределение.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Наблюдение;</li> <li>- Портфолио учащегося.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Метод рефлексии – регулярное осмысление учащимися собственного опыта, успехов, затруднений, эмоционального состояния после выполнения заданий или участия в проекте.</li> <li>- Метод портфолио – накопление личных достижений, фиксация индивидуального прогресса в освоении ИИ-инструментов и медиатворчества.</li> <li>- Метод целеполагания – формулирование учащимися</li> </ul>

	деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.			собственных целей в обучении и саморазвитии, планирование шагов для их достижения. - Проектный метод – работа над индивидуальными и групповыми медиапроектами с элементами самоуправления и личной ответственности за результат.
Мотивация	Сформированность мотивации к обучению и познанию	<u>минимальный уровень</u> – не сформировано. <u>средний уровень</u> – сформировано на 1/2 <u>максимальный уровень</u> – сформировано более чем на 1/2	Участие в медиа – центре «ДЮЦ» (рейтинг)	- Метод проектов – позволяет учащимся увидеть практический результат своей деятельности, повышает вовлечённость через создание реального медиапродукта (видео, пост, подкаст) для медиа-центра «ДЮЦ». - Метод включения в социально значимую деятельность – участие в деятельности медиа-центра, выпуск новостей, освещение мероприятий, съёмка репортажей — как мотивация быть полезным и нужным.
Ценностно-смысловые установки	Сформированность системы значимых социальных и межличностных отношений, ценностно-смысловых установок, отражающих личностные и гражданские позиции в деятельности 1)формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою	<u>минимальный уровень</u> – не сформировано. <u>средний уровень</u> – сформировано на 1/2 <u>максимальный уровень</u> – сформировано более чем на 1/2	Наблюдение, анкетирование, рефлексивные задания, ситуационные игры.	- Эвристический метод – побуждает к поиску собственного смысла, личного отношения к затронутым темам; - Диалогический метод – обсуждения в формате открытого диалога, обмен мнениями, формирование аргументированной позиции; - Метод проектов – создание медиапродуктов, отражающих

<p>Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;</p> <p>2) формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;</p> <p>3) формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;</p> <p>4) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;</p> <p>5) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;</p>			ценностные установки.
--	--	--	-----------------------

### Характеристика оценочных материалов

	Планируемые результаты	Критерии оценивания	Виды контроля / промежуточной аттестации	Диагностический инструментарий (формы, методы, диагностики)
Личностные результаты	Осознание ответственности за свои действия в цифровой среде	Знание и соблюдение норм цифровой этики и поведения в интернете; Осознанное отношение к публикации информации в сети (понимание последствий распространения личных и чужих данных); Умение корректно вести коммуникацию в онлайн-пространстве (толерантность, уважительность, этичность).	Карта наблюдения Текущий контроль: Кейс – игра	Наблюдение, опрос, рефлексия, тест.
	Саморазвитие	Готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению 1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире; 2) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.	Карта наблюдения	Наблюдение, портфолио учащегося.
	Мотивация	Сформированность мотивации к обучению и познанию	Карта наблюдения	Участие в медиа – центре «ДЮЦ» (рейтинг)
	Ценностно-смысловые установки	Сформированность системы значимых социальных и межличностных отношений, ценностно-смысловых установок, отражающих личностные и гражданские позиции в деятельности 1)формирование основ российской гражданской идентичности; 2) формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий; 3) формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов; 4) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств; 5) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других	Карта наблюдения	Наблюдение, анкетирование, рефлексивные задания, ситуационные игры.

		людей;		
Метапредметные результаты	Развитие исследовательских навыков и аналитического мышления	Формирование новых знаний., разработка и развитие новых целей, формирование выводов, умение находить смысл, умение анализировать, синтезировать информацию, а также оценка качеств полученных знаний, гипотез и событий.	Карта наблюдения Анализ учебных медиа - проектов	Анализ проектной работы, решение кейсовых задач, портфолио.
	Использование ИКТ в качестве средств обучения	Использование ИКТ для решения учебных задач. Формирование новых знаний с помощью ИКТ	Карта наблюдения	Наблюдение, тест, анализ созданного продукта.
	Развитие творческих способностей через создание медиа - проектов	Формирование новых идей, разработка оригинальной концепции медиа-проекта; Умение находить нестандартные решения и применять их в медиатворчестве; Использование ИИ как инструмента для расширения творческих возможностей.	Карта наблюдения	Наблюдение, анализ медиапродукта, экспертная оценка проектной работы.
	Сотрудничество и взаимодействие	Работа в парах и группах , способность обсудить проблему, задание, принять решение и создать продукт или получить новое знание.	Карта наблюдения	Проектная деятельность
Предметные результаты	Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	Тест «Основы искусственного интеллекта» Кейс - игра «Что будет, если выложить это в сеть?» Мозговой штурм «Где граница между креативом и манипуляцией?» Игра «Правда или фейк?» Презентация «Мой медиапродукт»	Наблюдение, тестирование, блиц – опрос, тематические задания, кейс – игры, самостоятельные и групповые проекты, защита медиа – проектов, дискуссия.

			Портфолио	
Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Тест «Термины ИИ: от алгоритма до нейросети». Командная работа «Словарь медиасреды» Блиц-опрос «Угадай понятие» Устное выступление с применением терминологии	Блиц-опросы, минивикторины, словарь понятий, практические задания, работа в медиа – центре.	
Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Практическая работа «Создание визуала в генеративной нейросети» Групповые проекты «Создание медиапродукта с использованием ИИ-инструментов» Защита проекта	Выполнение практических заданий с применением ИИ-инструментов в разных форматах (текст, графика, аудио), защита индивидуальных и групповых медиапроектов, презентация портфолио.	

**Итоговая аттестация**  
**Итоговое тестирование «ИИ и медиатворчество»**

- 1. Что такое искусственный интеллект?**  
а) Компьютерная игра  
б) Алгоритмы, имитирующие умственную деятельность человека  
в) Программа для скачивания фильмов  
г) Интернет-браузер
- 2. Как называется тип нейросети, которая создает тексты?**  
а) Графическая  
б) Голосовая  
в) Текстовая  
г) Слуховая
- 3. Какой ИИ-сервис используется для генерации изображений?**  
а) Google Docs  
б) Midjourney  
в) Excel  
г) Canva Free
- 4. Что такое фейк?**  
а) Популярный мем  
б) Надёжный источник  
в) Намеренно ложная информация  
г) Дипфейк
- 5. Что обозначает термин «медиатекст»?**  
а) Только аудиозапись  
б) Только текст статьи  
в) Сообщение, содержащее текст, изображение, звук и т.д.  
г) Только видеоконтент
- 6. Какой принцип цифровой безопасности самый важный при работе в интернете?**  
а) Быстрая загрузка  
б) Красивый никнейм  
в) Защита личных данных  
г) Максимум лайков
- 7. Какое поведение нарушает цифровую этику?**  
а) Уважение к чужому мнению  
б) Проверка информации  
в) Публикация чужих данных без разрешения  
г) Сомнение в источнике
- 8. Какой ИИ-инструмент подходит для генерации аудио?**  
а) Runway  
б) ElevenLabs  
в) ChatGPT  
г) DeepL
- 9. Что означает термин «медиаплатформа»?**  
а) Электронная почта  
б) Пространство для хранения книг  
в) Онлайн-среда для размещения и потребления медиаконтента  
г) Антивирусная программа

- 10. Что называют дипфейком?**
- а) Видео с реальными событиями
  - б) Монтаж с подменой лиц или голосов, созданный ИИ
  - в) Видеоблог о путешествиях
  - г) Запись экрана компьютера
- 11. Где чаще всего применяются рекомендательные алгоритмы?**
- а) В книгах
  - б) На платформах типа YouTube и Netflix
  - в) В письмах
  - г) На конференциях
- 12. Что входит в структуру медиапроекта?**
- а) Только видео
  - б) Логин и пароль
  - в) Цель, аудитория, формат, контент
  - г) Лайки и подписчики
- 13. Что помогает отличить фейк?**
- а) Яркий заголовок
  - б) Проверка источников и фактов
  - в) Количество лайков
  - г) Количество репостов
- 14. Какой элемент не относится к медиапроекту?**
- а) Сценарий
  - б) Тема
  - в) Антивирус
  - г) Целевая аудитория
- 15. Какой ИИ-сервис чаще всего используется как чат-бот?**
- а) Excel
  - б) ChatGPT
  - в) Paint
  - г) TikTok
- 16. Что такое медиакоммуникация?**
- а) Речь политика
  - б) Передача сообщений через медиа
  - в) Чтение книг
  - г) Сканирование текста
- 17. Какой навык необходим для оценки достоверности информации?**
- а) Креативность
  - б) Эмпатия
  - в) Критическое мышление
  - г) Скорость
- 18. Что означает «цифровой след»?**
- а) Следы животных в лесу
  - б) Запись действий пользователя в сети
  - в) Вирус в телефоне
  - г) Подпись в письме
- 19. Как вести себя корректно в онлайн-коммуникации?**
- а)忽視する相手
  - б) 純然と
  - в) 表現する尊重とtolerant
  - г) 全ての大文字で書く
- 20. Зачем создавать медиапроект с использованием ИИ?**
- а) Чтобы просто попробовать

- б) Для лайков
- в) Для выражения идей в современной форме с помощью технологий
- г) Чтобы занять время на уроке

Правильные ответы:

1. б
2. в
3. б
4. в
5. в
6. в
7. в
8. б
9. в
10. б
11. б
12. в
13. б
14. в
15. б
16. б
17. в
18. б
19. в
20. в

### **Оценка уровня знаний по итогам тестирования**

- **Высокий уровень** – 16–20 баллов
- Учащийся демонстрирует глубокое понимание тем, способен применять знания на практике, осознаёт значимость цифровой этики и медиатехнологий.
- **Средний уровень** – 10–15 баллов
- Учащийся знаком с основными понятиями, но испытывает затруднения в практическом применении или анализе отдельных ситуаций.
- **Низкий уровень** – 0–9 баллов
- Учащийся слабо ориентируется в содержании программы, требуется повторение и индивидуальная поддержка.

### **Критерии оценки портфолио учащегося**

<b>Критерий</b>	<b>Описание</b>	<b>Баллы</b>
Полнота и содержательность	Оценка полноты представленных материалов, соответствие заданиям программы. Презентация различных аспектов работы учащегося.	20
Качество выполненных заданий	Оценка качества работы, внимательность к деталям, точность выполнения заданий. Включает оценку креативности и технической реализации.	20

Структура и организация портфолио	Четкость структуры, логичность и последовательность представленных материалов. Наличие разделов и их корректное оформление.	10
Реализация теоретических знаний в практике	Способность ученика применять полученные теоретические знания для решения практических задач, связанных с ИИ и медиаплатформами.	15
Многообразие представленных материалов	Оценка разнообразия типов материалов, использованных в портфолио: текстовые материалы, видео, графика, инфографика и др.	10
Личное участие и вклад	Оценка активности учащегося в процессе создания материалов, уровень самостоятельности в работе и творческий вклад.	10
Эстетика и презентация	Оценка визуальной составляющей портфолио, аккуратности, дизайнераского оформления, привлекательности материалов.	5
Уровень освоения медиаплатформ и ИИ-инструментов	Оценка уровня овладения медиаплатформами, ИИ-сервисами и инструментами для создания медиа-контента.	10

Описание системы оценок для портфолио учащихся

- **90–100 баллов (Отлично):** Учащийся продемонстрировал высокий уровень навыков и знаний, оригинальность и креативность, а также отличное оформление и структуру портфолио.
- **70–89 баллов (Хорошо):** Учащийся выполнил все задания на хорошем уровне, продемонстрировал основное понимание и использование теории и практики, но некоторые элементы могли быть доработаны.
- **50–69 баллов (Удовлетворительно):** Портфолио выполнено на удовлетворительном уровне, но в нём есть недочёты, например, не все задания выполнены должным образом или есть проблемы с организацией материала.
- **Менее 50 баллов (Неудовлетворительно):** Портфолио не соответствует требованиям, присутствуют значительные недочёты в выполнении заданий, оформлении или соблюдении заданной структуры.

### Общий протокол итоговой аттестации

Компоненты аттестации:

Тестирование – максимум 20 баллов

Портфолио – максимум 100 баллов

Итоговый балл – максимум 120 баллов

Суммарные баллы (из 120)	Итоговый уровень	Характеристика
106–120	Высокий	Учащийся отлично справляется с заданиями, умеет применять знания, создал качественное портфолио

80–105	Средний	Учащийся усвоил основные знания, допускает отдельные ошибки, продукт не всегда целостный
0–79	Низкий	Недостаточный уровень усвоения программы, слабые навыки и низкое качество итоговой работы

**Тест «Основы искусственного интеллекта»**

**1. Что такое искусственный интеллект (ИИ)?**

- A) Робот с руками и ногами
- B) Программа, заменяющая интернет
- C) Система, способная выполнять интеллектуальные задачи, присущие человеку
- D) Механическое устройство для уборки

**2. Что такое машинное обучение?**

- A) Изучение работы станков
- B) Способ, при котором компьютер учится на данных без явного программирования
- C) Сборка компьютеров вручную
- D) Управление машинами с помощью пульта

**3. Какой из примеров относится к применению ИИ?**

- A) Печатная машинка
- B) Холодильник
- C) Голосовой помощник (например, Siri, Алиса)
- D) Микроволновая печь

**4. Как называется разновидность ИИ, основанная на работе с изображениями?**

- A) Зрительная математика
- B) Компьютерное зрение
- C) Видеопротокол
- D) Экранная логика

**5. Что такое нейронная сеть?**

- A) Сеть интернет-кафе
- B) Сеть нервов у человека
- C) Модель, вдохновлённая строением мозга, применяемая в ИИ
- D) Электрическая схема

**6. Какая из задач НЕ относится к задачам ИИ?**

- A) Распознавание речи
- B) Уборка комнаты пылесосом
- C) Прогнозирование погоды с помощью анализа данных
- D) Перевод текста с одного языка на другой

**7. Что является источником «обучения» ИИ?**

- A) Интуиция
- B) Инструкции на бумаге
- C) Данные
- D) Телевидение

**8. Как называется ИИ, выполняющий только ограниченный круг задач?**

- A) Общий ИИ
- B) Слабый ИИ
- C) Всесторонний интеллект
- D) Мощный интеллект

**9. Какой ИИ применяют в чат-ботах?**

- A) Интуитивный ИИ
- B) Механический ИИ

- C) Обработка естественного языка
- D) Статистический двигатель

**10. Какой из навыков НЕ характерен для ИИ?**

- A) Самообучение
- B) Эмоции
- C) Принятие решений
- D) Анализ данных

**Ответы:**

- C
- B
- C
- B
- C
- B
- C
- B
- B

**Оценка в баллах**

Баллы	Уровень	Характеристика
0–4	Низкий	Учащийся не знаком с основами ИИ.
5–7	Средний	Базовые знания присутствуют, но есть пробелы
8–10	Высокий	Учащийся хорошо ориентируется в основных понятиях ИИ

**Тест «Термины ИИ: от алгоритма до нейросети».**

**1. Что такое алгоритм?**

- A) Компьютерная игра
- B) Последовательность действий для решения задачи
- C) Электронное устройство
- D) Набор картинок

**2. Что означает термин "данные" в контексте ИИ?**

- A) Сведения, на основе которых принимаются решения
- B) Старые книги и документы
- C) Случайные числа
- D) Записи в бумажном архиве

**3. Что такое обучение с учителем (supervised learning)?**

- A) Учитель обучает учеников ИИ
- B) ИИ сам создаёт правила
- C) Обучение ИИ по размеченным данным с известными ответами
- D) Работа ИИ без какой-либо информации

**4. Что такое нейросеть?**

- A) Часть компьютера
- B) Искусственная система, имитирующая работу нейронов мозга
- C) Логическая таблица
- D) Программа для скачивания фильмов

**5. Что такое классификация в ИИ?**

- A) Деление данных на категории
- B) Выбор цвета
- C) Создание списка покупок
- D) Назначение паролей

**6. Какой термин описывает способность ИИ находить закономерности в данных?**

- A) Вычитание
- B) Обобщение
- C) Упрощение
- D) Рассеивание

**7. Что такое big data (большие данные)?**

- A) Таблицы с оценками
- B) Большие бумажные архивы
- C) Огромные объёмы разнообразной информации, обрабатываемые ИИ
- D) Трудные вопросы

**8. Что означает термин "тестовая выборка"?**

- A) Набор данных, используемый для проверки качества модели
- B) Данные, которые не используются
- C) Список вопросов
- D) Контрольная работа

**9. Что такое "обработка естественного языка" (NLP)?**

- A) Программирование на русском языке
- B) Способность ИИ понимать и анализировать человеческую речь и текст

- C) Установка языковых пакетов
- D) Перевод слов вручную

**10. Что такое переобучение (overfitting)?**

- A) ИИ отказывается обучаться
- B) Модель запомнила данные, но не умеет работать с новыми
- C) Повторное обучение ИИ
- D) Ошибка загрузки модели

Правильные ответы:

B  
A  
C  
B  
A  
B  
C  
A  
B  
B

**Оценка в баллах**

Баллы	Уровень	Характеристика
0–4	Низкий	Знания терминов ИИ недостаточны, требуется разъяснение
5–7	Средний	Учащийся знает базовые понятия, но путается в деталях
8–10	Высокий	Уверенное владение ключевыми терминами в области ИИ

**Кейс - игра «Что будет, если выложить это в сеть?»**

## Технологическая карта

Компонент	Описание
<b>Цель</b>	Формирование осознанного отношения к публикации информации в цифровой среде, развитие критического мышления и цифровой ответственности.
<b>Задачи</b>	1. Познакомить учащихся с понятием цифровой след и его последствиями. 2. Научить анализировать риски публикации личной информации. 3. Развить умения принимать обоснованные решения в ситуациях цифровой коммуникации.
<b>Возраст участников</b>	15–17 лет
<b>Форма проведения</b>	Кейс-игра с групповым обсуждением и презентацией решений
<b>Продолжительность</b>	60 минут
<b>Материалы и ресурсы</b>	- Карточки с кейсами (ситуациями) - Бумага/маркеры для групповой работы - Мультимедиа для показа слайдов (по желанию) - Таймер/часы

**Этапы проведения****1. Вводная часть (10 мин)**

- Обсуждение: «Что мы выкладываем в сеть и зачем?»
- Мини-опрос: кто что публиковал за последнюю неделю.
- Объяснение термина «цифровой след», «персональные данные», «этика онлайн-общения».

**Цифровой след**

Это информация, которую человек оставляет в интернете при каждом действии: лайки, посты, комментарии, фото, история просмотров.

Важно: даже если удалить пост, он может сохраниться у других или в архивах. Цифровой след формирует репутацию в сети.

**Персональные данные**

Это любые данные, которые позволяют узнать человека: имя, телефон, адрес, фото, номер школы, документы.

Важно: нельзя публиковать свои или чужие персональные данные без разрешения — это может привести к мошенничеству, кражам аккаунтов или другим проблемам.

**Этика онлайн-общения**

Это правила вежливого, уважительного и безопасного поведения в интернете.

Важно: в сети нужно общаться так же уважительно, как и в жизни — не оскорблять, не распространять слухи, не публиковать чужую информацию без согласия.

**2. Работа с кейсами (25 мин)**

- Участники делятся на 3–4 группы.
- Каждая группа получает один кейс — жизненную ситуацию, связанную с публикацией информации в интернете (см. ниже примеры кейсов).
- Задание: обсудить, какие последствия могут быть у публикации, как поступить правильно, какие риски для себя и других.

**Примеры кейсов и решение:**

Кейс 1: Ученик публикует сторис с одноклассником, сделанный без его ведома, где тот попал в неловкую ситуацию.

**Решение:**

- Удалить сторис.
- Извиниться перед одноклассником.
- Запомнить, что **публикация фото/видео другого человека без согласия — это нарушение его прав.**

– Обсудить в классе правило: «**Сначала спроси — потом публикуй**».

Кейс 2: Девочка делится скриншотом переписки, не спросив второго участника чата.

**Решение:**

- Удалить скриншот.
- Попросить прощения у собеседника.
- Понять, что **переписка — это частное пространство**, и её публикация без согласия нарушает доверие и нормы этики.
- Ввести личное правило: «**Чужие слова — чужая ответственность**». Разрешение — обязательно.

Кейс 3: Ученик выставил фото своей школьной справки и документов, забыв закрыть персональные данные.

**Решение:**

- Удалить пост немедленно.
- Понять, что **ФИО, адрес, номер документа и другие личные данные — это персональная информация**.
- Такие публикации могут привести к **мошенничеству или утечке личной информации**.
- Выучить правило: «**Не выкладывай то, что нельзя потерять**».

Кейс 4: Подросток делится фото с вечеринки, где видно, как другой подросток курит.

**Решение:**

- Удалить фото.
- Осознать, что **даже случайный «компрометирующий» контент может повредить репутации другого человека**.
- Всегда проверять, что на заднем фоне и кого можно узнать на снимке.
- Принять за правило: «**Снимок — это ответственность**».

**3. Презентация решений (15 мин)**

- Каждая группа кратко (по 2–3 минуты) презентует, как бы они поступили и почему.
- Ведущий комментирует и задаёт уточняющие вопросы.

**4. Обсуждение и рефлексия (10 мин)**

- Общий круг: «Что нового вы узнали?», «Изменилось ли ваше отношение к публикациям в интернете?»
- Выводы и памятка «Правила ответственного поведения в сети».

## Мозговой штурм «Где граница между креативом и манипуляцией?»

### Цель:

Изучить и обсудить тонкую грань между креативностью в цифровом пространстве и манипуляцией, понять, как определить и отличить эти два явления.

### 1. Введение (5-7 минут):

Определение креативности: Создание оригинальных идей, продуктов или контента, которые привлекают внимание и вызывают интерес, уважая ценности аудитории.

Определение манипуляции: Использование психологических техник или стратегий, направленных на манипуляцию восприятием или поведением аудитории с целью извлечения личной выгоды, часто без учета интересов других.

### 2. Этап обсуждения: (15-20 минут)

#### Вопрос 1: Что такое креатив?

*Положительные характеристики:*

1. Оригинальность
2. Свежий взгляд на вещи
3. Уважение к аудитории
4. Вдохновляющий эффект

*Примеры креативных решений:*

1. Видеоконтент, который вызывает эмоции, но не манипулирует чувствами.
2. Кампании с четким посланием и социальной значимостью.

#### Вопрос 2: Что такое манипуляция?

*Признаки манипуляции:*

1. Использование эмоций для получения личной выгоды
2. Неуважительное отношение к мнению аудитории
3. Подмена понятий или информации
4. Создание фальшивых потребностей

*Примеры манипуляции:*

1. Реклама, скрывающая реальный эффект продукта или услуги.
2. Использование ложной информации в социальных сетях для получения лайков или популярности.

#### Вопрос 3: Чем отличается креатив от манипуляции?

*Креатив:*

- Направлен на позитивное воздействие, вдохновление и развитие.
- Создаёт интерес и способствует обмену мнениями, идеями, знаниями.
- Четко выражает идею, не нарушая моральных или этических норм.

*Манипуляция:*

- Направлена на использование слабостей аудитории в своих целях.
- Часто скрывает реальную цель и использует недобросовестные методы.
- Искажает информацию, чтобы повлиять на мнение аудитории без её согласия.

### Пример обсуждения:

Кейс 1: Компания запускает рекламную кампанию с позитивным посланием об охране природы. Креативный подход: компания подчеркивает важность заботы об окружающей среде через активные действия. Манипуляция: Кампания скрывает факты о загрязнении, которое сама компания может быть виновата, но манипулирует образом заботы о природе, чтобы улучшить имидж и увеличить продажи.

### 3. Признаки, позволяющие отличить креатив от манипуляции:

*Креатив:*

Прозрачность цели

Поддержка ценностей и интересов аудитории

Акцент на честности и добросовестности

Согласие аудитории с предложенной идеей или продуктом

**Манипуляция:**

Искажение информации для достижения цели

Использование эмоционального воздействия без учета интересов аудитории

Игнорирование последствий для общества или отдельных групп

**4. Итоги мозгового штурма (10 минут):**

Ключевая мысль: Креативность основывается на взаимном уважении и честности, а манипуляция — на использовании слабых мест аудитории для достижения личной выгоды.

Участники подчеркивают важность ответственности за информацию, которую они распространяют, и влияние, которое может оказать эта информация на общество и отдельных людей.

Заключение: Креатив всегда должен быть направлен на создание положительного контента, тогда как манипуляция — это использование людей в своих интересах. Важно учитывать этическую сторону любого контента, будь то реклама, социальные сети или массовые коммуникации.

### Критерии оценивания Презентации «Мой медиапродукт»

Критерий	Максимум баллов	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1. Структура и логика подачи материала	20	Чёткая структура, логичные переходы, последовательная подача	Структура понятна, но местами нарушена логика	Нет чёткой структуры, нарушена последовательность
2. Креативность и оригинальность	20	Оригинальный подход, креативное оформление, медиапродукт уникален	Есть креатив, но не в полной мере, медиапродукт стандартен	Идеи неоригинальны, отсутствует креативность
3. Мультимедийные материалы	20	Разнообразные элементы (видео, графика и др.) логично встроены	Использованы ограниченно, не всегда уместны	Используются слабо или не по теме
4. Оформление и визуальное восприятие	15	Гармоничное оформление, читабельность, визуальная поддержка идеи	Приемлемое оформление, но с недочётами	Оформление мешает восприятию, шрифты и цвета неудачные
5. Понимание темы и её раскрытие	20	Полное раскрытие темы, глубокое понимание, примеры и объяснения	Тема раскрыта частично, недостаёт деталей	Поверхностное раскрытие темы или её непонимание
6. Оценка результата медиапродукта	5	Чёткий анализ результатов и их значимости	Общая оценка, без глубины анализа	Нет анализа результатов

#### Интерпретация итогового балла

Уровень	Баллы	Описание
Высокий уровень	90–100 баллов	Отличное владение темой, креативный и технически качественный медиапродукт
Средний уровень	70–89 баллов	Хорошее понимание и оформление, но с незначительными недочётами

Низкий уровень	менее 70 баллов	Недостаточное раскрытие темы, проблемы с оформлением и структурой
----------------	-----------------	---

**Критерии оценивания групповых проектов**  
**«Создание медиапродукта с использованием ИИ-инструментов»**

Блок	Критерий	Максимум баллов	Высокий уровень (отлично)	Средний уровень (хорошо)	Низкий уровень (удовлетворительно/неуд)
<b>Оценка медиапродукта</b>	Соответствие теме и целям проекта	15	Полное соответствие теме и задачам, ясная идея	Частичное соответствие, цели не всегда чётко прослеживаются	Тема раскрыта слабо, цели не определены
	Использование ИИ-инструментов	15	ИИ-инструменты использованы уместно, разнообразно, творчески	Использование ограничено, но по назначению	Применение формально или с ошибками
	Качество исполнения (оформление, техническая часть)	15	Высокое качество визуала, звука, монтажа, оригинальный стиль	Допущены отдельные неточности, оформление среднее	Много технических или визуальных недоработок
	Креативность и оригинальность	10	Уникальный подход, яркие идеи, нестандартная подача	Идея частично оригинальна, шаблонные элементы	Отсутствие оригинальности, заимствование без переосмыслиния
	Работа в команде и вклад каждого	10	Видна распределённость ролей, вклад всех участников	Участие распределено неравномерно	Работала лишь часть команды, нет командного взаимодействия
<b>Публичная защита</b>	Структурированность и логика выступления	10	Ясная структура, логичное изложение, плавные переходы	Есть структура, но возможны логические сбои	Отсутствует чёткая логика, перескоки по теме
	Уверенность, речевые навыки	10	Уверенное выступление, хорошая дикция, контакт с аудиторией	Присутствует волнение, сбои в речи	Невнятная речь, неуверенность, плохой контакт с аудиторией

	Ответы на вопросы	10	Полные, аргументированные ответы, владение темой	Ответы частично точные, видна подготовка	Ответы неполные или уклончивые, слабое знание темы
	Визуальное сопровождение выступления	5	Слайды/ролик и/демо дополняют речь, хорошо оформлены	Использовано, но не всегда уместно	Отсутствует или перегружено, мешает восприятию

### **Интерпретация итогового балла**

Уровень	Баллы	Описание
Высокий уровень	85–100	Команда продемонстрировала отличное владение ИИ-инструментами и навыками презентации
Средний уровень	65–84	Основные цели достигнуты, но есть недоработки
Низкий уровень	менее 65	Работа требует существенной доработки, не раскрыт потенциал темы

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 342613088659557027477417031171105956650881454998

Владелец Чукавина Елена Петровна

Действителен с 22.07.2025 по 22.07.2026