

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

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

1. Основные характеристики

1.1 Пояснительная записка

Направленность: программа относится к социально-гуманитарной направленности, так как ориентирована на формирование у подростков навыков ответственного медиаторства 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 утверждении целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
11. Министерство образования и молодежной 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 медиапроекты 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, сочетая 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, осознают 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 медиа-контента 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, развоят гражданскую активность и способность к этичному взаимодействию в медиaprостранстве.

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 медиастудии	-	—	—	16	0	16
Итого часов по уровню	68	28	40	68	16	52

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

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в искусственный интеллект	12	4	8	
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
2	Основы медиаграмотности	10	6	4	
2.1	Медiateксты: 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
3	Цифровые инструменты и редакторы	24	10	14	
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

4	Основы фактчекинга и критического мышления	10	4	6	
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
5	Командная работа и создание медиапроектов	12	4	8	
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
Итого часов: 68					

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. Медiateксты: 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	Практик а	
1	Введение в искусственный интеллект	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	Основы медиаграмотности	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
3	Цифровые инструменты и редакторы	20	6	14	
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
4	Основы фактчекинга и критического мышления	8	2	6	Работа с кейсами, мини-тест, медиадискуссия
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
5	Командная работа и создание медиапроектов	12	4	8	Групповое задание, защита медиапроекта
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
6	Практика в медиастудии	16	0	16	Участие в медиа – центре, освещение мероприятий в «ДЮЦ» публикация

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

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

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

2.2. Учебно – тематическое планирование на 2025 – 2026 год

№	Дата занятия	Тема занятий	Форма занятий	Форма контроля	Виды и формы воспитательной деятельности
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 медиастудии (Базовый уровень)	Ведение соц. сетей «ДЮЦ»		Цикл видеороликов "Память поколений"
32.	12.05	Практика в медиастудии (Базовый уровень)	Ведение соц. сетей «ДЮЦ»		Цифровая газета «Новости из будущего»
33.	19.05	Практика в медиастудии (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 медиастудии (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.), петличный 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, применениям 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 медиаактивностях. 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 молодежной 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: Казак университети, 2019. — 158 с. — Режим доступа: <https://pps.kaznu.kz/ru/Main/FileShow2/134153/1/9/0/>.
2. Бурков, А. Машинное обучение без лишних слов [Электронный ресурс] / А. Бурков. — СПб.: Питер, 2020. — 192 с. — Режим доступа: <https://lib.tau-edu.kz/wp-content/uploads/2023/01/Бурков-А.-Машинное-обучение-без-лишних-слов.pdf>.
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-mirenadezhdy-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. Сафронов Е.В. Азы кибергигиены. Методологические и правовые аспекты. Издательство «Проспект», 2020 г.; – 44 с.; 4.

6. Солдатова Г. У., Чигарькова С. В., Пермькова 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/nejroseti-dlya-ucheby/>

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://shdevrum.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 медиапроектов, 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 медиaprостранстве.

Задачи:

- вовлечение каждого учащегося в деятельность объединения «ИИ – студия» и участие в медиапроектах;
- 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 медиасферы, ИТ и ИИ, помощь 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
МОДУЛЬ «Детское объединение»					
1	28.10.2025 23.12.2025 17.03.2026	Демонстрация медиа-продуктов «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			
	1 четверть				
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.		
	2 четверть				
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"		
	3 четверть				
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.		
4 четверть					
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 защит 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 медиа-квиза 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 «Моё 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.		

**Методическое обеспечение программы
(стартовый 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, 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 медиапроекта, презентации,	Защита проекта, итоговая презентация, портфолио	ПК, кольцевая лампа, камера, доступ к SUNO, MyLens AI, Canva,

			фасилитация	карточки ролей		презентационное 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-иллюстративный, проектный метод, исследование	Презентации, кейсы, интеллектуальные 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, jpgm, 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, проектора, Canva, SUNO, MyLens AI

6	Практика в медиастудии	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»**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Методы диагностики	Приемы и методы
Предметные результаты освоения ДООП				
Теоретические знания (по основным разделам учебно- тематического плана программы)	Будут знать: - основные понятия и принципы работы искусственного интеллекта; - различия между видами нейросетей (текстовые, графические, голосовые) и их функциональные возможности; - основы цифровой безопасности и этики при использовании ИИ-сервисов; - возможности применения ИИ в медиатворчестве: генерация текстов, изображений, аудио; - основные понятия медиасреды: медиатекст, медиаплатформа, медиапродукт,	- <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.	Демонстрационный материал: <i>Видеофрагменты:</i> демонстрация работы ИИ-систем (чат-боты, генеративные нейросети, рекомендательные алгоритмы); <i>Обзорные ролики:</i> «ИИ в повседневной жизни»; <i>Плакаты/слайды:</i> «Признаки фейковых новостей», «Правила этичного поведения в медиа». Приемы: - мультимедийные презентации; - беседа по содержанию видеоматериала; - фронтальный опрос с опорой на слайды; - анализ кейсов и скриншотов с фиксацией терминов и признаков фейков. Методы:

	медиакоммуникация; - этапы создания медиапроекта и структуру медиаконтента; - правила и методы оценки достоверности информации, признаки фейков, дипфейков и медиаманипуляций.			- Информационно-рецептивный метод – передача знаний через лекции, видеоматериалы, слайды; - Проблемный метод – анализ реальных кейсов, постановка проблемных ситуаций; - Объяснительно-иллюстративный метод – использование инфографики, видеопримеров; - Метод эвристической беседы – построение выводов вместе с учащимися; - Метод наглядного моделирования – схемы работы ИИ, структура медиапроекта.
Владение специальной терминологией	Будут знать: - основные термины, связанные с искусственным интеллектом: <i>нейросеть, алгоритм, промт</i>; - ключевые понятия, связанные с медиасредой: <i>медиа¹текст, медиа²платформа, медиа³продукт, медиакоммуникация</i>; - термины, применяемые при создании медиаконтента: <i>сценарий, сториборд, раскадровка, монтаж, контент-план, визуальный стиль, референс</i>;	<u>минимальный уровень</u> (ребенок овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков); <u>средний уровень</u> (объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2); <u>максимальный уровень</u> (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период)	Блиц-опросы, мини-викторины, словарь понятий, кейс – игра, практические задания, работа в медиа – центре.	Демонстрационный материал: <i>Плакаты/слайды:</i> с визуализацией понятий и терминов; <i>Сравнительные таблицы:</i> с пояснениями терминов и примерами из практики. Приемы: - составление словарика терминов (индивидуально и в парах); - игры с терминами: «Угадай слово», «Лови ошибку»; - рефлексия через вопросы: «Что нового я запомнил?», «Какие слова теперь могу объяснить?»; - вставка пропущенных терминов в тексты; - кроссворды и ребусы с ключевыми

	понятия, связанные с цифровой гигиеной и информационной безопасностью: <i>цифровой след, фейк, дипфейк, кликбейт, верификация источника, медиаманипуляция, фактчекинг.</i>			понятиями. Методы: - Игровой метод – лексические игры, карточки, кроссворды; - Эвристический метод – совместный поиск значения терминов на основе контекста; - Метод опорных конспектов – визуализация и систематизация понятий; - Технология развития критического мышления – работа с манипулятивными текстами и терминами.
Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Будут уметь: - работать с различными ИИ-сервисами: текстовыми (ChatGPT, ЯндексGPT), графическими (например, Kandinsky, DALL·E), аудио видеогенераторами; - формулировать чёткие запросы (промты) к нейросетям для получения релевантного результата; - создавать медиапродукты с применением ИИ: посты, презентации, короткие видео, аудиофрагменты, визуальные образы; - выявлять фейки, дипфейки, искажённую или недостоверную информацию,	<u>минимальный уровень</u> – воспроизведение материала по шаблону, учебное задание требует навыков анализа и синтеза, но не является основной задачей <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. <u>максимальный уровень</u> – формирование новых знаний является основной учебной задачей, учащиеся обязаны применять полученные знания и задание носит междисциплинарный характер.	Выполнение практических заданий с применением ИИ-инструментов в разных форматах (текст, графика, аудио), защита индивидуальных и групповых медиапроектов, презентация портфолио.	Демонстрационный материал: <i>Пошаговые инструкции (скринкасты):</i> по созданию медиапродуктов с ИИ; <i>Образцы работ:</i> посты, изображения, аудио, созданные учащимися и ИИ; <i>Кейс-карточки:</i> «Правда или фейк?»; <i>Таблицы ролей в команде:</i> «Кто за что отвечает?»; <i>Чек-листы:</i> «Проверка готовности к защите проекта». Приемы: - практические задания с ИИ-сервисами (интерактивный разбор интерфейсов); - работа в группах (создание проекта);

	используя алгоритмы фактчекинга; - работать в медиастудии: организовывать процесс медиапроизводства (от идеи до реализации); - разрабатывать, оформлять и презентовать собственный медиапроект с использованием ИИ-технологий.		- мозговой штурм и генерация идей; - использование чек-листа при кейс-анализ: «Что не так в этом посте?», «Где скрыта манипуляция?»; - рефлексия по результатам выполнения заданий. Методы: - Практический метод – пошаговая работа с инструментами, сервисами; - Проектный метод – создание медиапроекта от идеи до защиты; - Метод кейс-анализа – разбор медиаситуаций, ложной информации; - Игровой метод – распределение ролей, командные задания.
Метапредметные результаты освоения ДООП			

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.	<u>минимальный уровень</u> – воспроизведение материала по шаблону, учебное задание требует навыков анализа и синтеза, но не является основной задачей <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. <u>максимальный уровень</u> – формирование новых знаний является основной учебной задачей, учащиеся обязаны применять полученные знания и задание носит междисциплинарный характер.	Анализ проектной работы, решение кейсовых задач, портфолио.	- Проблемный метод – постановка исследовательских вопросов, разбор проблемных ситуаций; - Метод кейс-анализа – применение анализа к реальным или моделируемым ситуациям; - Исследовательский метод – сбор, анализ и интерпретация информации по заданной теме; - Метод проектов – постановка цели, планирование, исследование, защита медиапроекта; - Метод критического мышления – работа с фактами, аргументами, опровержениями, фейками.
Использование ИКТ в качестве средств обучения	Использование ИКТ для решения учебных задач. Формирование новых знаний с помощью ИКТ	<u>минимальный уровень</u>- учащиеся не используют ИКТ для решения учебных задач или используют для тренировки навыков или воспроизведения информации. <u>средний уровень</u>- Используют ИКТ для решения задач, но могут обойтись и без ИКТ. <u>максимальный уровень</u>- Используют ИКТ для получения и формирования новых знаний. Создают свой цифровой продукт.	Наблюдение, тест, анализ созданного продукта.	- Метод проектов – создание медиапродукта с применением ИКТ на всех этапах; - Интерактивный метод – выполнение заданий на онлайн-платформах, использование облачных сервисов; - Метод инструкций – освоение инструментов по демонстрационным материалам (видео, чек-листы)
Развитие творческих способностей через создание медиа - проектов	Формирование новых идей, разработка оригинальной концепции медиа-проекта; Умение находить нестандартные решения и применять их в медиатворчестве;	<u>Минимальный уровень</u> — учащиеся участвуют в медиапроектах эпизодически, проявляют пассивность, не вносят собственных идей, копируют чужие форматы и решения, творческий вклад минимален. <u>Средний уровень</u> — учащиеся вносят идеи	Наблюдение, анализ медиапродукта, экспертная оценка проектной работы.	- Метод проектов – полная реализация медиапроекта от идеи до презентации; - Проблемно-ориентированное обучение – поиск нестандартных решений в рамках заданной темы; - Эвристический метод –

	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;
Личностные результаты освоения ДООП				
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	<u>Минимальный уровень</u> — учащиеся не осознают нормы цифровой этики и поведения, игнорируют риски и последствия публикации информации, введут 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,

	чужих данных); Умение корректно вести коммуникацию в онлайн-пространстве (толерантность, уважительность, этичность).	основные нормы цифровой этики, но могут иногда нарушать их; понимают последствия публикации личной информации, но не всегда строго соблюдают принципы безопасности и уважения. <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.		социальных сетей и других онлайн-ресурсов. - Метод проблемных ситуаций — создание проблемных ситуаций, в которых учащиеся должны сделать выбор, как поступить в условиях онлайн-коммуникации, соблюдая нормы этики. - Метод ролевых игр — моделирование ситуаций, в которых учащиеся должны выступать в разных ролях, демонстрируя навыки этичного общения и соблюдения норм поведения в интернете. - Метод анализа ошибок — анализ неправильных поступков в интернете, разбор ошибок, допущенных учащимися в онлайн-коммуникации, и выработка рекомендаций для их исправления.
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	• <u>минимальный уровень</u> – не готов к саморазвитию, воспринимает новые знания без особого желания • <u>средний уровень</u> – готов к саморазвитию, использует предложенную деятельность без инициативы • <u>максимальный уровень</u> настроен на личностное саморазвитие и самоопределение.	- Наблюдение; - Портфолио учащегося.	- Метод рефлексии – регулярное осмысление учащимися собственного опыта, успехов, затруднений, эмоционального состояния после выполнения заданий или участия в проекте. - Метод портфолио – накопление личных достижений, фиксация индивидуального прогресса в освоении ИИ-инструментов и медиатворчества. - Метод целеполагания – формулирование учащимися

	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

	Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций; 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 людей;			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 теоретически х 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, мини-викторины, 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 «медiateкст»?**
 - 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) Видеооблог 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 медиакommunikация?**
 - 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) Игнорировать собеседника
 - б) Быть резким
 - в) Проявлять уважение и толерантность
 - г) Писать ВСЁ ЗАГЛАВНЫМИ
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

Критерий	Описание	Баллы
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, дизайнерского 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

С) Обработку естественного языка

D) Статистический движатель

10. Какой из навыков НЕ характерен для ИИ?

A) Самообучение

B) Эмоции

С) Принятие решений

D) Анализ данных

Ответы:

С

В

С

В

С

В

С

В

С

В

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

С) Установка языковых пакетов

Д) Перевод слов вручную

10. Что такое переобучение (overfitting)?

А) ИИ отказывается обучаться

В) Модель запомнила данные, но не умеет работать с новыми

С) Повторное обучение ИИ

Д) Ошибка загрузки модели

Правильные ответы:

В

А

С

В

А

В

С

А

В

В

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
Цель	Формирование осознанного отношения к публикации информации в цифровой среде, развитие критического мышления и цифровой ответственности.
Задачи	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.
Возраст участников	15–17 лет
Форма проведения	Кейс-игра с групповым обсуждением и презентацией решений
Продолжительность	60 минут
Материалы и ресурсы	- 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 услугу.
2. Использование ложной информации в социальных сетях для получения лайков или популярности.

Вопрос 3: Чем отличается креатив от манипуляции?

Креатив:

- Направлен на позитивное воздействие, вдохновение 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)
Оценка медиапродукта	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 переосмысления
	Работа в команде и вклад каждого	10	Видна распределённость ролей, вклад всех участников	Участие распределено неравномерно	Работала лишь часть команды, нет командного взаимодействия
Публичная защита	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