

В 5 майском номере научно-методического журнала «Выхаванне і дадатковая адукацыя» опубликована статья методиста ГУО «Волковысский центр творчества детей и молодежи» Довкша Татьяны Владимировны, посвященная организации воспитательной работы в дневном воспитательно-оздоровительном лагере «Технарики» посредством проектирования профильной смены технической направленности. Проект «Искусственный интеллект против хакеров» награжден дипломом I степени Министерства образования Республики Беларусь в республиканском смотре-конкурсе на лучший оздоровительный лагерь по итогам 2024 года. В статье раскрывается актуальность проекта, его целевое назначение, игровая идея смены, ожидаемые результаты, механизм реализации и основные направления деятельности с воспитанниками. В формате сюжетно-ролевой игры, включающие технологические, виртуальные, спортивные, интеллектуальные и киберспортивные состязания, ребята соревнуются между собой в IT-компаниях с искусственным интеллектом, знакомятся с инновациями мире технологий, учатся эффективному взаимодействию в социуме.



Искусственный интеллект против хакеров

Профильная смена оздоровительного лагеря



Для организации содержательного досуга детей в каникулярный период в техническом отделении Волковысского центра творчества детей и молодежи действует оздоровительный профильный лагерь с дневным пребыванием детей "Технармия". Он пользуется большой популярностью, так как здесь ребята могут расширить свой кругозор и получить знания в области технического творчества, естественно-математических наук, информационных технологий.

Об особенностях организации смены естественно-математического профиля в данном лагере рассказывает методист центра Татьяна Владимировна ДОВКША.

Проект профильной смены "Искусственный интеллект против хакеров" награжден дипломом I степени республиканского смотра-конкурса на лучший оздоровительный лагерь по итогам 2024 года (номинация "Новые модели организации детского отдыха").

В летний период 2024 года педагогами центра был реализован проект профильной смены "Искусственный интеллект против хакеров". Актуальность данного проекта определяется повышением спроса на организованный и содержательный летний отдых детей, потребностью в использовании богатого творческого потенциала учащихся и педагогов технического отделения центра, ростом интереса детей к естественно-математическим наукам, современным компьютерным и интернет-технологиям, профессиям в сфере IT.

Проект "Искусственный интеллект против хакеров" основывается на расширении знаний и умений детей в сфере информационных технологий. Одной из них является нейронная сеть — вид искусственного интеллекта, способный на основе запросов человека решать определенные задачи. Умение взаимодействовать с искусственным интеллектом становится большим преимуществом современного человека при осуществлении им различной деятельности, в том числе и профессиональной.

Профильная смена реализуется в формате сюжетно-ролевой игры, в которой объединяются технологические, виртуальные, спортивные, интеллектуальные и киберспортивные соревнования, в дети, соревнуясь IT-компаниями друг с другом и с искусственным интеллектом, знакомятся с инновациями в мире технологий, учатся эффективному взаимодействию в команде.

Участие в проекте позволяет ребятам познавать свои игровые интересы, потребность в самостоятельности и самореализации. Интеграция естественно-математического и технического профиля помогает создать стимулирующую среду, которая поддерживает активные практические развитие и творческую деятельность в области естественных наук и технического творчества. Такой подход реализуется посредством занятий в Школе Искусственного Интеллекта (занятия объединены по интересам), задача которых — содействовать развитию у детей интереса к естественным наукам и техническому творчеству, формировать компетентную личность, способную к жизнедеятельности и самоопределению в информационном мире.

Но основная задача смены — дать возможность ребятам не только заниматься по профилю, но и отдыхать, поэтому многие занятия проходят в игровой форме. В ходе воспитательных мероприятий ребята активно используют мобильные телефоны для сканирования

QR-кодов, поиска информации в сети Интернет, создания рисунков, презентаций с помощью нейронных сетей.

Целью профильной смены: создание благоприятных условий для творческого развития, эмоционально-насыщенного отдыха детей, формирования мотивации к занятиям техническим творчеством в условиях оздоровительного профильного лагеря с дневным пребыванием, посредством организации познавательного досуга, знакомства с современными технологиями.

Задачи:

- организовать активный и полезный для здоровья отдых детей;
 - создать условия для самореализации детей в различных видах деятельности;
 - развивать познавательную активность, творческий потенциал каждого ребенка;
 - расширять и углублять знания по профилю занятий объединений по интересам;
 - повысить уровень ИКТ-компетентности и компьютерной грамотности детей;
 - познакомить детей с современными технологиями и востребованными профессиями в области IT;
 - формировать гражданские, патриотические качества личности посредством вовлечения в различные виды деятельности.
- В основе проекта лежит сюжетно-ролевая игра, которая состоит из трех периодов:
- ✓ период 1 — "Нашествие вирусов" (день 1—2);
 - ✓ период 2 — "Киберсражение" (день 3—13);
 - ✓ период 3 — "Победа над хакерами" (день 14—15).

ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Образовательное

Данное направление является ключевым в проекте. Образовательная деятельность реализуется в Школе Искусственного Интеллекта, представленной объединениями по интересам: "IT-шники" и "ПроСети". Основная форма обучения — занятия объединениями по интересам, для которых в режиме дня ежедневно отводится 1 час. Они объединяют теорию с практикой и направлены на приобретение, совершенствование знаний и умений в области IT.

Оздоровительно-спортивное

Включает мероприятия, пропагандирующие здоровый образ жизни. Спортивно-оздоровительная деятельность способствует формированию культуры физического здоровья, интереса к спорту, мотивирует детей на заботу

о своем здоровье и активный отдых: физические нагрузки, свежий воздух, максимум спортивной радости, проведение оздоровительных и спортивно-развлекательных мероприятий — все это способствует созданию благоприятного эмоционального фона в детском коллективе. В течение смены организуются спортивные игры, эстафеты, соревнования, марафоны.

Культурно-досуговое

Состоит из общедетских мероприятий и мероприятий в IT-компаниях (творческие конкурсы, изготовление плакатов, квесты и т. д.). Это направление включает в себя мероприятия, содействующие воспитанию любви к родному краю, чувства гордости за свою страну, за ее историю и культуру.

Патриотическое

Мероприятия в рамках данного модуля направлены на формирование у детей патристических качеств, воспитание уважения к своей Родине, культурным традициям, историко-культурному наследию белорусского народа. Патриотический модуль реализуется посредством проведения торжественных линейек открытия и закрытия лагерной смены, формирующих уважительное отношение к символам Республики Беларусь, военно-патристической игры "Тропа героев", экскурсии по памятным местам города, посещения мемориального комплекса в д. Шаули.

Профилактическое

В рамках данного направления проводятся психиатрические по программам безопасного поведения в летний период с целью профилактики детского травматизма, несчастных случаев.

ИГРОВАЯ ИДЕЯ СМЕНИ

Ребята узнают о том, что в нашей стране хакеры распространили страшный вирус, заблокировавший все компьютеры. На спасение страны пришли сотрудники IT-компаний, которые должны разработать антивирус.

В ходе сюжетно-ролевой игры создается Деятельностно-информационная технология, который координирует деятельность IT-компаний по отражению атаки хакеров и освобождению страны от нашествия вирусов. Задача IT-компаний — разработать и протестировать мощный антивирус.

Департаментом разрабатывается план по борьбе с хакерами. На протяжении 15 дней сотрудниками (детьми) с помощью искусственного интеллекта ищет код расшифровки, создают различные программы, которые помогут заблокировать и уничтожить вирус.