

Министерство образования Архангельской области

Государственное автономное учреждение Архангельской области
«Центр детского отдыха «Северный Артек»

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора
ГАУ АО «ЦДО «Северный Артек»
от 20 августа 2026 г. № 124-ос

ПРОГРАММА

общеразвивающей смены «Нейроархеология. Код 404»

Место реализации программы: Загородный стационарный детский оздоровительный лагерь «Северный Артек», расположенный по адресу: Архангельская область, Холмогорский район, д. Бор

Участники программы – дети в возрасте от 7 до 17 лет, при участии детей, находящихся в трудной жизненной ситуации, детей с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью.

Срок реализации программы: 8 календарных дней в период с 23 октября по 30 октября 2026 года.

Авторы программы: Кокушина Юлия Геннадьевна, старший методист; Порохина Анна Григорьевна, начальник обособленного подразделения ЗСДОЛ «Северный Артек»

г. Архангельск, 2026

Содержание

	Стр.
1. Паспорт программы	3
2. Пояснительная записка	4
3. Целевой блок	7
4. Содержание, средства, план реализации программы	8
5. Ресурсное обеспечение программы	15
6. Список использованных источников	17
Приложение № 1. Режим дня	18
Приложение № 2. Структура управления	19
Приложение № 3. Примерная форма анкеты для детей на начало смены	20
Приложение № 4. Примерная форма анкеты для детей по итогам смены	22
Приложение № 5. Легенда смены	24

1. Паспорт программы

1.	Название программы	Программа общеразвивающей смены «Нейроархеология. Код 404»
2.	Направление деятельности	Техническое, социально-гуманитарное, физкультурно-спортивное, художественное.
3.	Цель программы	Создание условий для всестороннего развития участников смены, их физического, эмоционального, социального и интеллектуального потенциала, через активное вовлечение в деятельность, связанную с освоением технологий искусственного интеллекта, генеративных нейросетей и созданием цифрового контента.
4.	Задачи программы	– способствовать развитию активной жизненной позиции участников смены через активное участие в событиях смены; – повысить самооценку и уверенность в себе через успешное выполнение практических заданий и публичные презентации достижений; – развивать навыки организаторской деятельности, сотрудничества, коллективного взаимодействия и коммуникации; – способствовать освоению базовых принципов машинного обучения и промпт-инжиниринга на практике: научить детей обучать простые модели, генерировать код, изображения и тексты с помощью искусственного интеллекта; – познакомить участников с IT-профессиями будущего и сформировать понимание этики использования нейросетей и ценности интеллектуального труда.
5.	Название организации отдыха детей и их оздоровления	Загородный стационарный детский оздоровительный лагерь «Северный Артек» государственного автономного учреждения Архангельской области «Центр детского отдыха «Северный Артек».
6.	Место реализации программы	Архангельская область, Холмогорский район, деревня Бор.
7.	Участники программы	Дети в возрасте от 7 до 17 лет; при участии детей: – находящихся в трудной жизненной ситуации, – с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью, которые не нуждаются в создании специальной среды и у которых не наблюдаются стойкие специфические трудности в общении и взаимодействии, препятствующие освоению содержания программы смены совместно с нормативно развивающимися сверстниками. Формируются отряды, наполняемость которых составляет от 25 до 30 человек

8.	Общее количество участников	268 человек.
9.	Сроки реализации программы	8 календарных дней лагерной смены в период с 23 октября по 30 октября 2026 года.
10.	Краткое содержание программы	Содержание программы реализуется через следующие направления: 1. Техническое направление; 2. Физкультурно-спортивное направление; 3. Творческое направление; 4. Направление «Безопасность».
11.	Авторы программы	Кокушина Юлия Геннадьевна, старший методист; Порохина Анна Григорьевна, начальник обособленного подразделения ЗСДОЛ «Северный Артек».
12.	Контактная информация организации отдыха детей и их оздоровления	ГАУ АО «ЦДО «Северный Артек» 163009, Архангельская область, город Архангельск, улица Прокопия Галушина, дом. 6. Тел. 8-921-070-52-99 E-mail: severartek@yandex.ru

2. Пояснительная записка

Программа общеразвивающей смены «Нейроархеология. Код 404» (далее - программа) разработана для детей возраста 7 - 17 лет (в том числе при участии детей, находящихся в трудной жизненной ситуации, детей с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью), отдыхающих в загородном стационарном детском оздоровительном лагере «Северный Артек» на смене продолжительностью 8 дней. Общее количество участников – 268 человек.

Программа разработана в соответствии со следующими документами:

- Федеральным законом от 24 июля 1998 года № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2010 года № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»;
- Федеральным законом от 14 июля 2022 года № 261-ФЗ «О российском движении детей и молодежи»;
- распоряжением Правительства Российской Федерации от 23 января 2021 года № 122-р «Об утверждении плана основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года»
- приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 июля 2017 года № 656 «Об утверждении примерных положений об организациях отдыха детей и их оздоровления»;
- приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 17 марта 2025 года № 209 «Об утверждении федеральной программы воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления и календарный план воспитательной работы»;
- постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 № 19 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– письмом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2021 года № 06-1600 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по проведению в организациях отдыха детей и их оздоровления инклюзивных смен для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов», утвержденными Министерством просвещения Российской Федерации 8 ноября 2021 года № АБ-45/06вн).

Актуальность

Сейчас – как раз то самое время, когда настоящее прямо на наших глазах превращается в будущее.

Айзек Азимов

В XXI веке стремительно цифровизируются все сферы жизни общества, что приводит к постоянному росту потребности в специалистах, способных не просто использовать технологии, а базово понимать принципы их работы. Современный мир требует от нового поколения развития так называемых «гибридных навыков» – сочетания цифровой и информационной грамотности с критическим мышлением, творческим подходом и умением работать в команде. Уже в 2021 году в «Атласе новых профессий 3.0» работа с искусственным интеллектом была названа надпрофессиональным навыком, наиболее важным для успеха в будущем. Это подчеркивает необходимость подготовки молодежи к вызовам, которые ставят перед ними современные реалии.

В 2024 году Президент Российской Федерации В.В. Путин в рамках международной конференции «Путешествие в мир искусственного интеллекта» отметил важность создания комплекса собственных технологий и продуктов в области генеративного и искусственного интеллекта. Владимир Владимирович отметил, что «алгоритмы и принципы работы искусственного интеллекта закладывают люди, ориентируясь на определенные ценности, язык, образы, культуру, понимание истории, традиции, национальные особенности и интересы».

Таким образом, мы можем говорить о том, что искусственный интеллект сегодня перестал быть узкоспециализированной темой и стал инструментом, влияющим на экономику, культуру и повседневную жизнь. Раннее знакомство с его основами будет готовить детей к реалиям завтрашнего дня. Также данная программа направлена на формирование понимания этики использования искусственного интеллекта и ценности интеллектуального труда. Особое внимание будет уделено развитию медиаграмотности, что является своевременным ответом на проблемы плагиата, дипфейков и дезинформации.

Стоит отметить, что Указом Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года» закреплена необходимость «адаптации системы образования, с целью формирования у населения с детства необходимых для инновационного общества знаний, компетенций, навыков и моделей поведения».

Актуальной и перспективной стратегией развития сферы детского отдыха и оздоровления сегодня по-прежнему остается оптимальное сочетание образования и оздоровления, направленное на формирование личностных компетенций ребенка, поэтому помимо технических знаний, программа «Нейроархеология. Код 404» направлена на развитие метапредметных навыков и умений, так называемых «soft skills»: целеполагание, планирование своих действий; коммуникативные и организаторские умения; творческий потенциал, способность к сотрудничеству и работе в команде. Эти навыки необходимы

для успешной адаптации и самореализации в современном мире, где взаимодействие и сотрудничество становятся ключевыми факторами достижения целей.

Также отметим, что название самой программы не случайно. В нем, как и в информационных технологиях, существует свой особый символичный код:

«Нейро» - ассоциируется с будущим, искусственным интеллектом, работой мозга и высокими технологиями;

«Археология» - добавляет элемент тайны, загадочности, мотивации к новым исследованиям;

«Код» - прямо указывает на цифровую грамотность, создание чего-то материального из абстрактных символов;

«404» - узнаваемый цифровой код ошибки Not Found («не найдено»), вызывающий желание эту ошибку исправить.

Будущее принадлежит тем, кто умеет гармонично сочетать технологическую мощь с человечностью: эмпатией, воображением и нравственными смыслами. Именно такие гибкие специалисты, способные ставить технологии на службу созидательным целям, будут определять развитие нашей страны на ближайшие десятилетия. Таким образом, участие в программе смены станет для ребенка первым шагом к формированию мировоззрения исследователя и ответственного создателя.

Программа разработана с учетом:

- целей и задач воспитания, определенных Концепцией духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина Российской Федерации;
- возрастных закономерностей развития воспитанников, их возможностей и способностей в каждом возрасте;
- обеспечения вариативности и гибкости в использовании содержания данной программы в условиях конкретного детского лагеря.

Принципы реализации программы:

1. Принцип многообразия видов, форм и содержания деятельности, рассчитанных на доминирующие способности, интерес и потребности детей (интеллектуально-познавательные, художественно-творческие, организаторско-лидерские).

2. Принцип свободы и творчества: право выбора познавательной деятельности, пути и темпа продвижения по маршруту в освоении выбранной деятельности; форм и способов участия в досугово-развлекательных мероприятиях; выбора ролевой позиции при подготовке дел (организатор, участник, оформитель и т.д.).

3. Принцип учета интересов детей: при планировании мероприятий программы предусматривается возможность включения в план деятельности, соответствующей интересам воспитанников.

4. Принцип доверия: построение всех отношений на основе уважения и доверия к человеку, на стремлении привести его к успеху.

5. Принцип сотрудничества: результатом деятельности воспитательного характера в лагере является сотрудничество ребенка и взрослого, которое позволяет воспитаннику лагеря почувствовать себя творческой личностью.

6. Принцип взаимосвязи педагогического управления и самоуправления: формирование временных творческих групп из числа взрослых и детей по организации жизнедеятельности в лагере.

7. Принцип инклюзивности: организация воспитательного процесса, при котором все дети, независимо от их физических, психических, интеллектуальных, культурно-этнических, языковых и иных особенностей, включены в общую систему воспитания и обучения.

Новизна (уникальность) программы

Новизна программы заключается в уникальном сочетании традиционных форм детского отдыха и технологий искусственного интеллекта. Сложные технические задачи будут адаптированы в привычные для детского лагеря форматы: квесты, игры, мастер-классы, викторины и т.д.. Искусственный интеллект перестанет быть объектом изучения «с нуля», а станет инструментом-союзником ребенка, который помогает решать игровые задачи.

Понятийный аппарат

Генерация контента – автоматическое создание уникальных материалов (кода, изображений, музыки или текстов) искусственным интеллектом на основе полученного запроса.

Искусственный интеллект (ИИ) – компьютерная система, способная выполнять творческие задачи: писать тексты, рисовать картины или создавать код.

Коллективно-творческое дело (КТД) – форма работы с детским коллективом, обязательным результатом которой является продукт деятельности.

Мастер-класс – оригинальный метод обучения и конкретное занятие по совершенствованию практического мастерства, проводимое специалистом в определенной области для лиц, достигших достаточного уровня профессионализма в этой сфере деятельности; мастер-класс может дополниться теоретическим обзором актуальных проблем и технологий, однако главная задача – передать способы деятельности, будь то прием, метод, методика или технология, а не сообщить или освоить информацию.

Машинное обучение – способ обучения нейросети. Вместо того чтобы прописывать программе строгие правила («если видишь красный круг – нажми кнопку»), мы даем ей тысячи примеров, чтобы она сама нашла закономерность и научилась принимать решения.

Нейросеть – математическая модель, работающая по принципу человеческого мозга, состоящая из множества связанных между собой узлов (нейронов), которые передают друг другу сигналы для обработки информации.

Проектная деятельность – ограниченная во времени деятельность, представленная в виде разного рода мероприятий, направленная на решение определенной социально значимой проблемы и достижение некой цели, предполагающая получение ожидаемых результатов путем решения связанных с целью задач, обеспеченная необходимыми ресурсами и управляемая на основе постоянного мониторинга деятельности и ее результатов с учетом возможных рисков.

Промпт-инжиниринг – искусство составления точных текстовых запросов (промтов) для нейросети. Умение так описать задачу словами, чтобы ИИ с первого раза выдал именно тот результат, который нужен автору.

3. Целевой блок

Цель программы – создание условий для всестороннего развития участников смены, их физического, эмоционального, социального и интеллектуального потенциала, через активное вовлечение в деятельность, связанную с освоением технологий искусственного интеллекта, генеративных нейросетей и созданием цифрового контента.

Задачи:

- способствовать развитию активной жизненной позиции участников смены через активное участие в событиях смены;
- повысить самооценку и уверенность в себе через успешное выполнение практических заданий и публичные презентации достижений;

- развивать навыки организаторской деятельности, сотрудничества, коллективного взаимодействия и коммуникации;
- способствовать освоению базовых принципов машинного обучения и промпт-инжиниринга на практике: научить детей обучать простые модели, генерировать код, изображения и тексты с помощью искусственного интеллекта;
- познакомить участников с IT-профессиями будущего и сформировать понимание этики использования нейросетей и ценности интеллектуального труда.

Ожидаемые результаты:

- у детей сформирована устойчивая мотивация к ведению активной творческой, познавательной и социально-полезной деятельности;
- становление активной жизненной позиции участников смены, их активное участие в событиях смены;
- развитие навыков организаторской деятельности, сотрудничества, коллективного взаимодействия и коммуникации;
- дети освоили базовые принципы машинного обучения и промпт-инжиниринга, научились применять искусственный интеллект, как инструмент для решения творческих и социальных задач;
- у детей сформировано понимание этики использования нейросетей и ценности интеллектуального труда.

4. Содержание, средства, план реализации программы

4.1 Игровая модель смены

Погружение детей в тематику смены происходит благодаря легенде (Приложение № 5). Согласно сюжету, дети становятся стажерами Института Нейроархеологии, чья миссия – помочь исправить системную ошибку 404.

Экономическая модель

«Севарт» - игровая валюта лагеря на бумажном носителе. Проявление инициатив, активное и результативное участие детей в отрядных и общелагерных мероприятиях позволяет каждому ребёнку сначала заработать севарты, а затем потратить по своему усмотрению на ярмарке, организованной в конце смены.

4.2 Средства реализации программы

Методы, используемые в ходе практической реализации задач программы:

- методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности (беседа, лекция, дискуссия, практические занятия);
- методы изучения конкретной ситуации (наблюдение, анализ, тестирование, анкетирование, социологические исследования);
- метод воздействия на чувства, сознание (эмоциональное заражение, подражание, пример, погружение);
- методы прогнозирования возможных воспитательных последствий (моделирование, причинно-следственный анализ изучаемых процессов).

4.3 Содержание:

4.3.1 Содержание программы реализуется через следующие направления (блоки):

1. Техническое направление;
2. Физкультурно-спортивное направление;
3. Творческое направление;
4. Направление «Безопасность».

Мероприятия в рамках **технического направления** погрузят участников в практическую работу с искусственным интеллектом, где они освоят базовые принципы машинного обучения и промпт-инжиниринга для генерации кода, изображений и текстов, а также научатся обучать простые модели на основе собственных данных и приобщатся к культуре осознанного потребления контента.

Комплекс мероприятий направления включает в себя:

- Творческая лаборатория «Нейро-иллюстратор»;
- Игра «Промпт-детектив»;
- Квест «Охота на данные»;
- Проект «Нейро-AR-скульптуры» и др.

Физкультурно-спортивное направление реализуется через организацию занятий физической культурой и спортом, развитие навыков гигиены, организацию полноценного рационального питания, приобщение их к здоровому образу жизни, вовлечение детей в активную спортивно-оздоровительную деятельность, организация мероприятий смены на свежем воздухе. Через командные эстафеты и спортивные игры дети учатся выстраивать эффективное взаимодействие внутри коллектива, сбрасывать когнитивное напряжение и поддерживать лидерский тонус на протяжении всей интенсивной смены. Система мероприятий данного направления включает:

- Ежедневная утренняя зарядка (традиционный формат, в виде пробежки, анимационных танцев);
- Спортивные игры и соревнования (пионербол, волейбол и др.);
- Занятия на веревочном парке;
- Авторская спортивно-игровая программа «Плей-Артек»;
- Просветительские беседы, лекции, просмотр и обсуждение тематических видеороликов и мультфильмов, направленных на профилактику вредных привычек и привлечение интереса детей к занятиям физкультурой и спортом;
- Размещение наглядных материалов, направленных на приобщение детей к здоровому образу жизни (с правилами мытья рук, о физической активности и др.);
- Общелагерный конкурс «Операция «Чистюли»;
- Ежедневные отрядные огоньки, направленные на развитие навыка рефлексии своего состояния (физического, эмоционального, психологического).

Творческое направление. Мероприятия данного направления направлены на развитие творческих способностей участников смены, воображения и навыков самовыражения через различные виды искусства.

- Импровизационное шоу «Внутренний навигатор»;
- Цикл мастер-классов по гончарному искусству, художественному стилю рисования, с использованием искусственного интеллекта;
- Квест-ориентирование «Фото-сафари»;
- Театр теней «Мифы лагеря»;
- Битва хоров «Голос смены»;
- Оформление отрядных уголков и оборудование отрядных мест, оформление выставок из творческих работ детей.

Формирование и поддержка безопасной и комфортной среды реализуется через следующие мероприятия:

- Проведение с детьми инструктажей по правилам безопасного поведения в период пребывания в детском лагере и вопросам профилактики противоправного поведения (вводный инструктаж, при проведении спортивных мероприятий, во время экскурсий, др.);

- Проведение учебных тренировок (эвакуаций) по противопожарной и антитеррористической безопасности;

- Просветительские беседы, игры, викторины, просмотр и обсуждение видеороликов и мультфильмов по безопасности (безопасность в цифровой среде; безопасность дорожного движения; противопожарная безопасность; антитеррористическая, антиэкстремистская безопасность; вовлечение в деструктивные группы в социальных сетях, деструктивные молодежные, религиозные объединения, культы, субкультуры; безопасность в лесу, на водных объектах; финансовая безопасность и т.д.);

- Размещение на территории и в помещениях лагеря наглядных материалов (плакатов, памяток и др.) по пожарной безопасности, др.

4.3.2 Интересные мероприятия

Квест «Я знаю карту объекта». Организационно-игровое мероприятие, проводимое в день заезда для оперативного знакомства участников с инфраструктурой лагеря. В рамках легенды о «системном сбое» отряды проходят по ключевым локациям (столовая, медпункт, спортивные площадки, корпуса), выполняя задания на командное взаимодействие и наблюдательность.

Квест «Охота на данные». Масштабная игровая симуляция процесса машинного обучения на открытом воздухе. Участники делятся на команды (по 10–15 человек), которые превращаются в «лаборатории по сбору данных». Их задача – собирать качественные «датасеты» (фотографии определенных объектов), чтобы обучить нейросеть. Побеждает не тот, кто быстрее бежит, а тот, чьи данные окажутся самыми чистыми и полными, что наглядно демонстрирует детям главный принцип ИТ: качество выходных данных напрямую зависит от качества входных.

Битва хоров «Голос смены» направлена на развитие навыков активного слушания, эмпатии и умения работать в команде через вокальное искусство. В ходе мероприятия каждому отряду предстоит выбрать известную композицию и полностью переосмыслить её: создать уникальную вокальную аранжировку, развести многоголосие по партиям и поставить сценическое движение.

Проект «Нейро-AR-скульптуры». Участники выступают в роли цифровых урбанистов: с помощью нейросетей они создадут визуальные образы «хранителей» различных локаций лагеря, а затем превратят их в интерактивные AR-объекты. Используя смартфоны как инструмент дополненной реальности, ребята «расставят» свои работы по карте лагеря, создав слой цифрового искусства, который виден только через объектив камеры.

Игра «Промпт-детектив». Интеллектуально-командная игра, в которой участники учатся отличать изображения, созданные искусственным интеллектом, от реальных фотографий. Отряды превращаются в детективные агентства, которые должны найти «цифровые улики».

Блок игр «Этика цифрового следа: «Код 404»» - это серия интерактивных мероприятий, направленных на формирование культуры безопасного поведения в сети.

«Классная встреча». В рамках данных мероприятий дети получают возможность познакомиться с интересными людьми Архангельской области.

Блок игр «Этика цифрового следа: «Код 404»». Серия интерактивных мероприятий, направленных на формирование культуры безопасного поведения в сети.

4.4 План реализации программы.

1. Подготовительный этап (июль-сентябрь): разработка программы, подготовка методического материала, профессиональная подготовка вожатых, отбор кадров, составление необходимой документации, подготовка дидактических материалов, закупка материалов для реализации программы.

2. Организационный период (первые 1-2 дня смены): встреча детей, формирование детских отрядов, презентация предстоящей деятельности: запуск игровой модели, знакомство с законами, традициями, правилами жизнедеятельности лагеря, техникой обеспечения безопасности, знакомство детей друг с другом, определение ожиданий детей от смены, проведение конкурсов, игр, мероприятий, тренинговых занятий, направленных на раскрытие интересов и потребностей детей, проведение диагностики по выявлению лидерских, организаторских и творческих способностей, выборы органов детского самоуправления в отряде, создание, оформление имиджа отряда.

3. Основной период – реализация цели и задач программы через мероприятия и проекты.

4. Заключительный период (заключительные 1-2 дня смены): создание атмосферы «завершения»; помощь в адаптации детей к скорому возвращению домой; подведение итогов смены: подведение итогов работы органов детского самоуправления, награждение участников смены, проведение прощальных отрядных мероприятий, проведение анкетирования детей с целью оценки результатов реализации программы смены, закрытие смены, выпуск фото - видеоотчёта по итогам смены.

5. Постлагерный (месяц после окончания смены): опрос родителей (законных представителей) детей с целью оценки удовлетворённости результатами смены, определение результативности проведения смены, анализ предложений по дальнейшему развитию, внесённых детьми, родителями, педагогами; представление успешного опыта работы на региональном форуме организаторов детского отдыха «Лето Плюс», иных мероприятиях, в том числе публикация методических разработок.

4.5 Календарный план смены

Дата	Мероприятия
23 октября (1 день) «Ошибка входа»	Заезд детей. Распределение по отрядам «Релизам», медицинские осмотры и антропометрия. Заселение и деплой команды. Общий сбор с введением в игровую модель смены Хозяйственный сбор детского лагеря: Квест на знакомство с территорией лагеря и его персоналом «Я знаю карту объекта» Вечерний сбор отряда: Огонек знакомства.
24 октября (2 день) «Поиск сигнала» <i>Тематический день безопасности</i>	Линейка, посвященная открытию смены и тематическому дню, с церемонией подъема Государственного флага Российской Федерации. Хозяйственный сбор отряда с проведением инструктажей «Красная кнопка». Школа безопасности (тренировочные эвакуации по пожарной и антитеррористической безопасности).

Дата	Мероприятия
	Организационный сбор отряда, выбор актива отрядов и распределение обязанностей, оформление отрядных уголков, оборудование отрядных мест. Игры на знакомство на свежем воздухе. Работа над проектом «Нейро-AR-скульптуры». Блок игр: «Этика цифрового следа: «Код 404»». Праздничный концерт открытия смены и дискотека «Старт системы». Вечерний сбор отряда: Аналитический огонек.
25 октября (3 день) «Оптимизация носителя» <i>Тематический день здоровья и спорта</i>	Линейка, посвященная тематическому дню, с церемонией подъема Государственного флага Российской Федерации. Минутки здоровья «Зарядка для процессора». Игры на сплочение и командообразование на свежем воздухе «Синхронизация данных». Блок игр: «Этика цифрового следа: «Код 404»». Работа над проектом «Нейро-AR-скульптуры». Квест «Охота на данные». Вечерний сбор отряда: Аналитический огонек.
26 октября (4 день) «Архитекторы будущего» <i>Тематический день «День профессий»</i>	Линейка, посвященная тематическому дню, с церемонией подъема Государственного флага Российской Федерации. Минутки здоровья «Зарядка для процессора». «Классная встреча» с представителем Российского Общества «Знание». Битва хоров «Голос смены». Игра «Промпт-детектив». Блок игр: «Этика цифрового следа: «Код 404»». Вечерний сбор отряда: Аналитический огонек.
27 октября (5 день) «Сборка ядра» <i>Тематический день «День Первых»</i>	Тематическая линейка, посвященная Дню Первых, с церемонией подъема Государственного флага Российской Федерации. Зарядка Движения Первых. Игра по станциям «Быть в движении». Работа над проектом «Нейро-AR-скульптуры». Блок игр: «Этика цифрового следа: «Код 404»». Театр теней «Мифы лагеря». Вечерний сбор отряда: Тематический огонек «Быть лидером».
28 октября (6 день) «Активация ядра»	Минутки здоровья «Зарядка для процессора». Работа над проектом «Нейро-AR-скульптуры». Блок игр: «Этика цифрового следа: «Код 404»». Квест-ориентирование «Фото-сафари» . Просмотр фильма «Сто лет тому вперёд» с обсуждением. Тематическая дискотека «Танцуй как я». Вечерний сбор отряда: Тематический огонек «Лучший друг».
29 октября (7 день) «Эпоха нейро-артефактов»	Минутки здоровья «Зарядка для процессора». Торжественная линейка закрытия смены со спуском государственного флага Российской Федерации, поощрение социально активных детей. Работа над проектом «Нейро-AR-скульптуры».

Дата	Мероприятия
	Блок игр: «Этика цифрового следа: «Код 404»». Импровизированное шоу «Внутренний навигатор». Итоговый сбор отряда. Вечерний сбор отряда: Прощальный огонек.
30 октября (8 день) «Синхронизация»	Сбор вещей и выезд детей из лагеря. «Операция «Чистый кэш». Анкетирование об удовлетворенности итогами смены.

Содержание воспитательной работы, взаимодействие с родительским сообществом, а также описание уклада лагеря, включающего бытовые условия, корпоративную культуру, символику и ритуалы, представлены в программе воспитательной работы загородного лагеря «Северный Артек».

4.6 Система стимулирования и поощрения

Система стимулирования и поощрения детей:

Организационное стимулирование - стимулирование деятельности, регулирующее поведение ребенка на основе изменения чувства его удовлетворенности деятельностью в организации (коллективе). Организационное стимулирование предполагает привлечение ребенка к участию в делах коллектива, ребенку предоставляется право голоса при решении ряда проблем, как правило, социального характера.

Содержание стимулирования: самоуправление; участие ребенка в планировании, разработке и проведении мероприятий; организация соревнования между отрядами.

Творческое стимулирование и развитие рационализаторства – стимулирование, основанное на обеспечении потребностей ребенка в самореализации, самосовершенствовании, самовыражении (повышение квалификации, приобретение и развитие необходимых навыков).

Содержание стимулирования: участие в работе творческих групп; участие в конкурсных программах индивидуального и коллективного характера.

Моральное стимулирование – это регулирование поведения ребенка на основе предметов и явлений, отражающих общественное признание, повышающих престиж ребенка.

Содержание стимулирования: вручение дипломов, грамот, сувенирной продукции за участие и победу в конкурсных мероприятиях; публичные поощрения отрядных и индивидуальных достижений на концертах и линейках лагеря; рост рейтинга ребенка, демонстрируемого на линейках ежедневно; создание ситуации успеха ребенка.

Эмоциональное стимулирование – эмоциональный компонент, который выполняет особую функцию в структуре мотивации. Эмоция, возникающая в составе мотивации, играет важную роль в определении направленности поведения и способов его реализации.

Содержание стимулирования: торжественное вручение отличительных знаков каждому ребенку (галстук и браслет с логотипом лагеря); интерактивная работа с детьми (игры, квесты, концерты).

Система стимулирования и поощрения работников педагогического отдела:

Финансовое стимулирование:

– наличие стимулирующих выплат в соответствии с положением о системе оплаты труда в ГАУ АО «ЦДО «Северный Артек» (премия за интенсивность и высокие результаты

работы; премия за выполнение особо важных и сложных работ);

– проведение конкурса «Лучший вожатый ЗСДОЛ «Северный Артек», представляющего собой рейтинговую систему оценки работы вожатых на протяжении всей смены. По итогам конкурса на смене победитель и призеры награждаются дипломами, а также приглашаются к участию в региональном конкурсе профессионального мастерства вожатых.

Материальное стимулирование:

– выдача фирменной брендированной одежды с логотипом лагеря (галстук, футболка, юбка или брюки);

– торжественное поздравление с вручением памятного подарка в день рождения сотрудника.

Нематериальное стимулирование:

– проведение для вожатых мастерской с целью восстановления ресурсного состояния и профилактики эмоционального выгорания (середина смены);

– награждение благодарственными письмами (по итогам смены);

– внесение в кадровый резерв.

4.7 Механизм оценки эффективности реализации программы

В начале смены	Выявление пожеланий, интересов и ожиданий детей от смены, первичное выяснение психологического климата в детских коллективах: – «входное» анкетирование (Приложение № 3); – беседы на отрядных сборах и индивидуальные; – ежедневная рефлексия, в том числе в форме отрядных огоньков (огонек знакомств, огонек-анализ дела / дня). Педагогические планерки.
В течение смены	Диагностика психологического климата и состояния участников временного детского коллектива, оценка удовлетворенностью сменой: – анкетирование или опрос детей об удовлетворенности реализуемыми мероприятиями; – беседы на отрядных сборах и индивидуальные; – ежедневная рефлексия, в том числе в форме отрядных огоньков (огонек-анализ дела / дня, конфликтный огонек и др.); Педагогические планерки.
В конце смены	Оценка удовлетворенностью реализуемой сменой: – «выходное» анкетирование (Приложение № 4) или опрос детей об удовлетворенности итогами смены; – беседы на отрядных сборах и индивидуальные; – ежедневная рефлексия, в том числе в форме отрядных огоньков (огонек-анализ дела / дня, прощальный огонек). Педагогические планерки. Опрос (отзывы) социальных партнеров, педагогического персонала смены, законных представителей детей – участников программы.

В результате анализа составляется перечень предложений по совершенствованию программы.

5. Ресурсное обеспечение программы

5.1. Кадровые условия обеспечения программы

Условиями реализации программы является подбор кадров и наличие социальных партнеров.

Наименование должности	Выполняемые функции	Количество, единицы
Старший вожатый	Реализация методической, консультационной и организационной работы с вожатыми. Мониторинг подготовки и проведения вожатыми различных мероприятий, дел и игр.	1
Педагог-организатор	Проектирование содержания воспитательной работы в лагере. Проведение общелагерных мероприятий.	1
Педагог дополнительного образования	Организация деятельности кружков, программ профильных смен.	3
Педагог-психолог	Реализация психолого-педагогического сопровождения детей на протяжении всего периода их пребывания в лагере.	1
Социальный педагог	Реализация психолого-педагогического сопровождения детей на протяжении всего периода их пребывания в лагере.	1
Инструктор по физической культуре	Реализация спортивно-оздоровительной работы в лагере, организация деятельности секций.	2
Ведущий дискотеки	Организация музыкального сопровождения мероприятий смены.	1
Воспитатель	Курирование деятельности вожатых. Реализация функций по воспитанию, оздоровлению и организации досуговой деятельности для детей отряда. Планирование и анализ своей деятельности.	7
Вожатый	Реализация функций по воспитанию, оздоровлению и организации досуговой деятельности для детей отряда. Планирование и анализ своей деятельности.	15
Помощник воспитателя	Осуществление присмотра за детьми в ночное время суток.	7

Партнеры программы

Социальными партнерами ГАУ АО «ЦДО «Северный Артек» при реализации программы являются:

Архангельское отделение общероссийского общественно-государственной просветительской организации «Российское общество «Знание»;

Государственное автономное образовательное учреждение дополнительного образования Архангельской области «Центр выявления и поддержки одаренных детей «Созвездие»;

Центр дополнительного образования детей «Дом научной коллаборации имени М.В. Ломоносова»,

а также иные заинтересованные в партнерстве структуры (бизнес, некоммерческие организации, государственные учреждения и др.), физические лица и др.

5.2. Информационно-методическое обеспечение:

– реализация программы профессионального обучения вожатых в ГАУ АО «ЦДО «Северный Артек» (март - май);

– участие сотрудников лагеря в семинарах по организации летнего отдыха, в том числе обучение по направлению организации профильных смен «Движения первых»;

– подготовка методических материалов для вожатых и воспитателей;

– проведение обучающих семинаров с педагогическим коллективом по вопросам, связанным с безопасностью, санитарно-гигиеническим требованиям, организации деятельности отряда, методами работы с детьми в лагере;

– проведение инструктажей с педагогическим персоналом по мерам обеспечения безопасности, охране здоровья детей и пожарной безопасности;

– проведение для вожатых организационных встреч и установочных занятий с целью знакомства со спецификой, тематикой, план-сеткой смены, особенностями организации педагогической деятельности по программе смены в соответствии с социально-психологическими характеристиками её участников, разбор проблемных ситуаций;

– разработка брошюры для родителей об основных требованиях лагеря;

– информация о смене в социальных сетях и на сайте учреждения.

5.3. Материально-техническое обеспечение

При реализации программы используются материально-техническое обеспечение ЗСДОЛ «Северный Артек», а также ресурсы социальных партнеров.

Техническое оснащение	Звуковое и световое оснащение; Компьютер/ноутбук с лицензионным программным обеспечением – 2 шт. Мультимедийный проектор и экран – по 2 шт. Принтер – 2 шт., Рации – 15 шт. Фотоаппараты Брейн-система для интеллектуальных игр – 2 шт. Телевизоры, аудиоколонки В том числе ресурсы социальных партнеров
Оснащение для проведения занятий, мероприятий	Баннеры (с логотипом и направлениями деятельности Движения) Спортивно-игровой инвентарь, в т.ч. для игры «Лепта» Костюмы, декорации Флипчарт, маркеры, стиратель Канцелярские принадлежности (бумага А4 и др.) Дидактические материалы (фильмы, игры и др.) Теплицы – 2 шт. Оборудования для ухода за растениями (тыпки, лопаты, грабли и др.) В том числе ресурсы социальных партнеров

5.4 Финансовое обеспечение

Программа реализуется за счёт средств областного бюджета и средств от приносящей доход деятельности, привлеченных грантовых средств (по возможности).

6. Список использованных источников

1. Атлас новых профессий 3.0 [Электронный ресурс] : / Под ред. Д. Варламовой, Д. Судакова. – М.: Альпина ПРО, 2021. – 472 с. // URL: <https://new.atlas100.ru/>
2. Книга вожатого [Электронный ресурс] : методическое пособие для вожатых. Нижний Тагил: Репринт, 2023 г. – 300 с. // URL: <https://img.orlyonok.ru/book/html/#page/1>
3. Крачевская, Н.Н. Эффект Ребячки: сборник программ детских смен. Методический сборник из опыта работы. Книга 2 [Текст] / Составитель сборника Н.Н. Крачевская. – Тюмень. – 2023. – 282 с.
4. Программы педагогов: в помощь педагогам, специалистам в сфере образования [Текст] : Владивосток: ООО Типография «Африка», 2019. – 260 с.
5. Ребячка – центр детства: Ты в центре [Текст] : сборник программ смен для детей. – Тюмень, 2025. – 292 с.
6. Твои чудесные каникулы [Текст] : сборник сценариев. Методический сборник из опыта работы. – Тюмень, 2021. – 258 с.
7. Фабрика добрых дел [Текст] : Методические рекомендации по реализации дополнительной общеобразовательной, общеразвивающей программы в детском лагере. – Благовещенск: ООО «Издательский дом «Дважды два», 2020. – 200 с.

Интернет-ресурсы, рекомендуемые для детей - участников программы

1. Билет в будущее. [Электронный ресурс] / Платформа проекта ранней профориентации школьников. – 2026. // URL: <https://bvbinfo.ru/>.
2. РДДМ «Движение Первых» [Электронный ресурс] / Официальный сайт Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых». – 2026. // URL: <https://будьвдвижении.рф/>
3. Россия – страна достижений [Электронный ресурс] / Официальный сайт проекта «Россия – страна достижений». – 2026. // URL: <https://достижения.рф>.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1
к программе общеразвивающей смены
«Нейроархеология. Код 404»

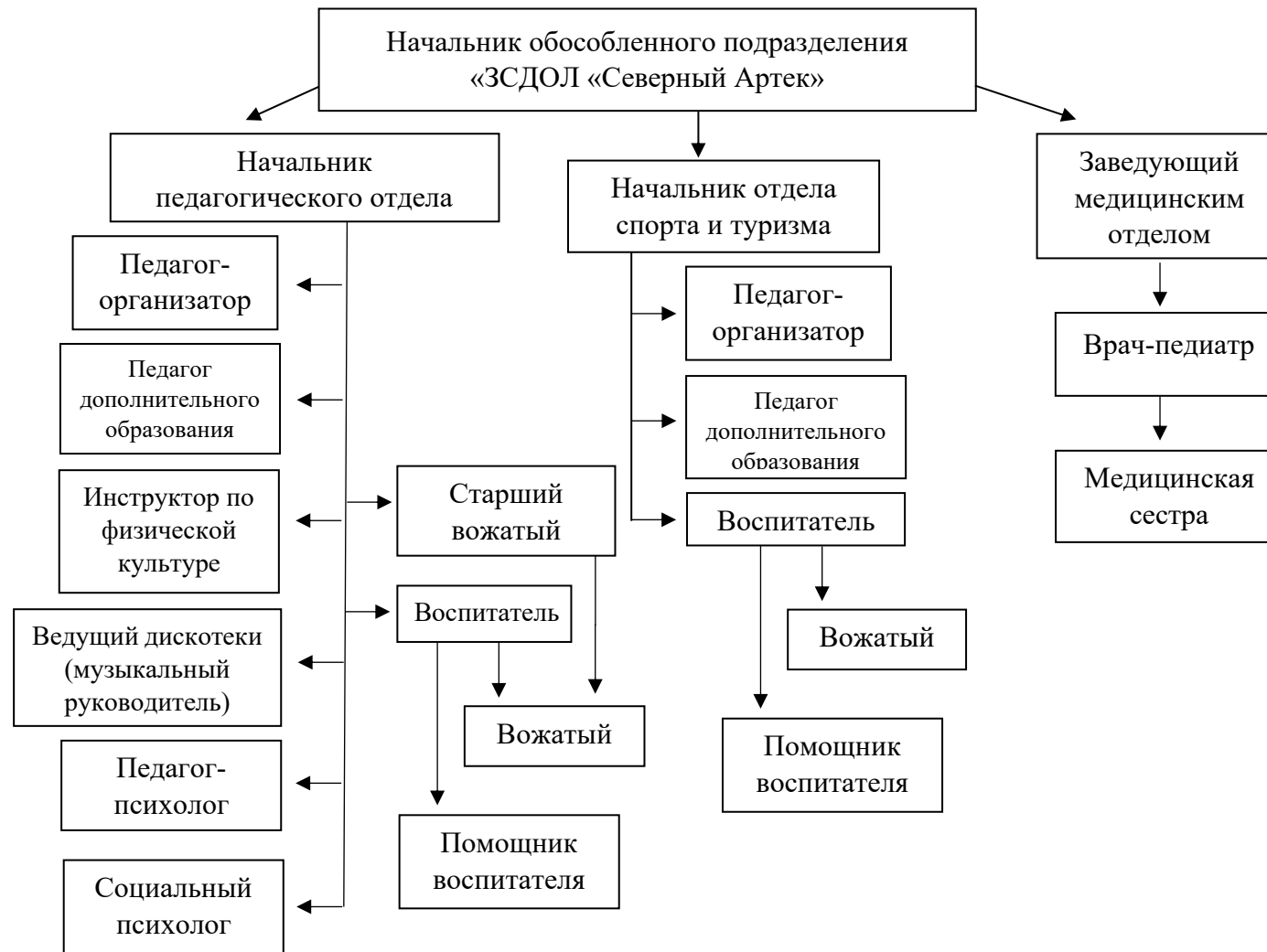
РЕЖИМ ДНЯ

Вся деятельность детского лагеря подчинена режиму, соблюдение которого залог успешного отдыха и оздоровления. Режим дня детского лагеря – это гигиенически и педагогически распланированная дозировка всех компонентов, составляющих активную жизнь детей в лагере:

	Дети младшего школьного возраста	Дети среднего и старшего школьного возраста
Подъем	7.45 - 8.00	
Время личной гигиены	8.00 - 8.30	
Утренняя зарядка	8.30 - 8.45	
Завтрак	8.45 - 9.15	
Мероприятия по плану на день (внутриотрядные игры и дела, общелагерные мероприятия и подготовки к ним, др.)	9.15 - 12.30	
Обед	12.30 - 13.30	
Тихий час	13.30 - 15.30	
Время личной гигиены	15.30 - 16.00	
Полдник	16.00 - 16.20	
Мероприятия по плану на день	16.20 - 19.00	
Ужин	19.00 - 19.30	
Дисотека	20.00 - 20.45	20.00 - 21.00
Второй ужин	20.45 – 21.00	21.00 - 21.15
Отрядное время для подведения итогов дня	21.15 – 21.40	21.30 – 22.40
Время личной гигиены	21.40 – 22.00	22.40 - 23.00
Отбой	22.00	23.00

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2
к программе общеразвивающей смены
«Нейроархеология. Код 404»

СТРУКТУРА УПРАВЛЕНИЯ
обособленного подразделения «Загородный стационарный детский оздоровительный лагерь
«Северный Артек»



ПРИЛОЖЕНИЕ № 3
к программе общеразвивающей смены
«Нейроархеология. Код 404»

ПРИМЕРНАЯ ФОРМА АНКЕТЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ НА НАЧАЛО СМЕНЫ

Дорогие ребята!

Для того, чтобы сделать жизнь лагере более интересной, мы просим тебя ответить на некоторые вопросы:

1. Меня зовут (ФИО) _____
2. Мне нравится, когда меня называют _____
3. Какой Я (*напиши прилагательные, которые меня характеризуют*) _____
4. Дома в свободное время я увлекаюсь: танцами, литературой, прикладным творчеством, музыкой, пением, спортом, театром, туризмом, рисованием, журналистикой, свой вариант _____
5. Мои ожидания от смены (*отметь подходящие варианты*):
 - а) получить новые знания;
 - б) лучше понять и узнать себя;
 - в) познакомиться с новыми людьми;
 - г) беспечно провести время;
 - д) попробовать себя в самостоятельной жизни;
 - е) свой вариант (указать);
6. В своих сверстниках я ценю больше всего (*отметь 3 наиболее важных качества*): честность, взаимоуважение, решительность, взаимопомощь, чувство юмора, общительность, интеллект, внешние данные, сильный характер, аккуратность, достоинство, благородство поступков, инициативность, целеустремленность, ответственность.
7. Ты когда-нибудь отдыхал в лагере? Если да, то в каком? _____
8. Закончи, пожалуйста, следующие предложения:
 - Я приехал в лагерь, чтобы _____
 - Я не хочу, чтобы здесь _____
 - Я хочу, чтобы _____
 - Я боюсь, что _____
 - Весело – это когда _____
- 9*. Оцените каждое суждение по предложенной шкале

	всегда	часто	иногда	редко	никогда
1. Стараюсь слушаться во всем своих учителей и родителей.					
2. Считаю, что всегда надо чем-то отличаться от других.					
3. За что бы я ни взялся – добиваюсь успеха.					
4. Я умею прощать людей.					
5. Я стремлюсь поступать так же, как и все мои товарищи.					
6. Мне хочется быть впереди других в любом деле.					
7. Я становлюсь упрямым, когда уверен, что я прав.					
8. Считаю, что делать людям добро – это главное в жизни.					
9. Стараюсь поступать так, чтобы меня хвалили окружающие.					

	всегда	часто	иногда	редко	никогда
10. Общаясь с товарищами, отстаиваю свое мнение.					
11. Если я что-то задумал, то обязательно сделаю.					
12. Мне нравится помогать другим.					
13. Мне хочется, чтобы со мной все дружили.					
14. Если мне не нравятся люди, то я не буду с ними общаться.					
15. Стремлюсь всегда побеждать и выигрывать.					
16. Переживаю неприятности других, как свои.					
17. Стремлюсь не ссориться с товарищами.					
18. Стараюсь доказать свою правоту, даже если с моим мнением не согласны окружающие,					
19. Если я берусь за дело, то обязательно доведу его до конца.					
20. Стараюсь защищать тех, кого обижают.					

**Опросник М.И. Рожкова на выявление уровня социальной активности, социальной адаптированности, социальной автономности и нравственной воспитанности. Педагог оценивает каждое суждение опросника в баллах по следующей шкале: 4 – всегда; 3 – часто; 2 – иногда; 1 – редко; 0 – никогда.*

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

Социальная адаптированность - сложить оценки 1 строки разделить на 5;

социальная автономность (ориентация на нормы и правила поведения, принятие этих норм – приспособление) – сложить оценки 2 строки разделить на 5;

социальная активность (наличие внутренней потребности в социальной деятельности) - сложить оценки 3 строки разделить на 5;

уровень воспитанности - сложить оценки 4 строки разделить на 5.

4 – высокий уровень; 3 – норма; 2 – низкий.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 4
к программе общеразвивающей смены
«Нейроархеология. Код 404»

ПРИМЕРНАЯ ФОРМА АНКЕТЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ ПО ИТОГАМ СМЕНЫ

Дорогие друзья!

Вы провели целую смену в лагере «Северный Артек». Мы старались, чтобы ваш отдых был интересным и полезным. Ответьте, пожалуйста, на вопросы этой анкеты. Подходящие варианты ответа нужно обводить в кружок. Ваше мнение поможет нам сделать отдых в лагере ещё более ярким и запоминающимся.

1. Ваши фамилия и имя _____

Отряд № _____ **Возраст** _____ **Пол:** мужской / женский

2. Понравилось ли вам в лагере?

Оцените по шкале от 0 до 10.

		Прокомментируйте, почему вы поставили именно такую оценку
Оцените ваше общее впечатление о лагере	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 где 0 - "очень плохо", 10 - "отлично"	
Оцените размещение и условия проживания	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 где 0 - "плохие бытовые условия", 10 - "отличные бытовые условия в лагере"	
Оцените питание	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 где 0 - "не вкусно", 10 - "очень вкусно"	
	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 где 0 - "маленькие порции, еды не хватало", 10 - "большие порции, всего хватало"	
Какими были отношения в вашем отряде?	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 где 0 - "очень плохие", 10 - "отличные"	
Какими были ваши отношения с вожатыми?	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 где 0 - "очень плохие", 10 - "отличные"	

3. Была ли программа смены насыщенной? *(Отметьте подходящий вариант ответа)*

- а) Было достаточно и мероприятий, и свободного времени
- б) Можно добавить мероприятий, свободного времени было слишком много
- в) Хотелось бы меньше мероприятий и больше свободного времени

4. Удалось ли вам проявить свои способности на смене? *(Отметьте подходящий вариант ответа)*

- а) Да, смена предоставила достаточно возможностей, я проявил(а) свои способности
- б) Нет, было недостаточно возможностей, проявить свои способности мне не удалось

5. Что изменилось в вас после лагерной смены? *(Отметьте подходящие варианты ответа)*

- а) Я стал(а) больше ценить и уважать свою Родину
- б) Я научился(лась) работать в команде
- в) Я понял(а), что мне интересно и полезно для собственного развития
- г) Я научился(лась) применять свои способности
- д) Я стал(а) более самостоятельным(ой)
- е) Я больше узнал(а) о том, как организовывать полезные дела, и хочу в таких делах участвовать
- ж) Я стал(а) лучше понимать других людей, больше задумываться о своих поступках и их последствиях

6. Когда вам было трудно, вам помогали: *(Отметьте подходящие варианты ответа)*

- | | |
|-------------------------|----------------------------|
| а) Вожатые | д) Мои друзья в лагере |
| б) Воспитатели | е) Мои друзья не из лагеря |
| в) Администрация лагеря | ж) Справлялся(лась) сам(а) |
| г) Родители | з) Другое _____ |

7. Если бы вы стали директором лагеря, что бы вы добавили, улучшили, чтобы смены в лагере стали более интересными и полезными? *(Отметьте подходящие варианты ответа)*

- а) Ничего менять не нужно, всё и так отлично!
- б) Чтобы возили на экскурсии и водили в походы
- в) Чтобы было больше свободного времени
- г) Чтобы была возможность влиять на те мероприятия, которые будут на смене
- д) Чтобы нас лучше кормили
- е) Чтобы нас заранее знакомили с программой смены
- ж) Чтобы было больше разноплановых событий, мероприятий, кружков. Каких? _____
- з) Чтобы лагерь стал красивее и уютнее. Укажи конкретные предложения, как сделать лагерь ещё лучше _____

и) Что-то еще? Напиши _____

8. Напишите два-три самых интересных и запоминающихся события лагерной смены.

1. _____

2. _____

3. _____

9. Какие новые активности вы впервые попробовали за эту смену?

(Отметьте подходящие варианты ответа)

- | | |
|----------------------------|---------------------|
| а) Конструирование роботов | д) Веревоочный парк |
| б) Программирование | е) Лепка из глины |
| в) Работа с нейросетями | ж) Рисование |
| г) Квесты и игры | з) Другое _____ |

10. Насколько интересными и разнообразными были мероприятия, связанные с технологиями? (мастер-классы, интеллектуальные игры и т.д.)? *(Отметьте подходящий вариант ответа)*

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| а) Очень интересно | в) Не очень интересно |
| б) Достаточно интересно | г) Совсем не интересно |

11. Если бы вам представилась такая возможность, вы бы приехали еще раз в наш лагерь?

(Отметьте подходящий вариант ответа)

- а) Да, с большим желанием
- б) Скорее приехал(а) бы, чем нет
- в) Нет, потому что _____

12. Кому и за что вы бы хотели сказать «спасибо» после прошедшей смены?

(Постарайтесь выбрать трех важных для вас людей)

Спасибо (кому) _____ за _____

Спасибо (кому) _____ за _____

Спасибо (кому) _____ за _____

Спасибо, что ответили на все вопросы анкеты!

ПРИЛОЖЕНИЕ № 5
к программе общеразвивающей смены
«Нейроархеология. Код 404»

ЛЕГЕНДА СМЕНИ

«В начале XXI века, когда границы между цифровым и реальным мирами начали стираться, был создан величайший проект в истории человечества – «Ковчег знаний». Это была не просто библиотека или серверная. Это был гигантский нейросетевой кристалл, который спрятали глубоко под нашим лагерем. Ведь надежнее места тогда найти не смогли. Кристалл хранил в себе все то, что создали люди: от рецепта любимого пирога до чертежей космических кораблей, от смеха детей до музыки великих композиторов.

«Ковчег» должен был стать вечной памятью Земли. Но несколько лет назад произошел масштабный сбой. Система столкнулась с концепцией, которую ее идеальный алгоритм не смог обработать – с понятием «ничто». На всех компьютерах на секунду высветилась надпись: ERROR 404: DATA NOT FOUND. Затем наступила Тишина.

Что же такое «Код 404»?

Это не просто ошибка. Это цифровая чума. Это пустота, которая начала пожирать информацию. Наш лагерь тоже оказался отрезан от мира. Нейросеть, управляющая им, тоже заразилась «Кодом 404». Она забыла свои протоколы безопасности, распорядок дня, и даже то, как играть. Лагерь медленно начал погружаться в забвение.

Когда казалось, что все потеряно, группа ученых создала Институт Нейроархеологии. Они поняли, что данные «Ковчеха знаний» нельзя «скачать» или «починить». Их можно только «восстановить», став нейроархеологами.»

Именно вы, участники смены, призваны спасти «Ковчег знаний». Сейчас вы – отряд элитных стажеров-нейроархеологов. Вы прибыли в то место, которое служит наземным комплексом Института Нейроархеологии. Каждый день вы будете совершать экспедиции, учиться новому, тем самым, восстанавливая данные нейросетевого кристалла.