

**ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ
ОНЛАЙН-ШКОЛА «ТОЧКА ЗНАНИЙ»**

УТВЕРЖДЕНА
Приказом Генерального
директора
ООО «Точка знаний»
№ 20 от «25» августа 2026 г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Курс по нейросетям и искусственному интеллекту»**

(трудоемкость 97 ак. ч.)

Разработчик:
Кочергин Валентин Иванович
Преподаватель дополнительного образования

Возраст: дети (от 9 лет)
Срок обучения: 9 месяцев

Краснодар, 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общая характеристика.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Направленность.....	3
1.3. Актуальность программы.....	3
1.4. Цели и задачи программы.....	3
1.5. Категория обучающихся.....	3
1.6. Форма обучения и сроки освоения.....	4
1.7. Форма организации образовательной деятельности.....	4
1.8. Документ, выдаваемый после завершения обучения.....	4
2. Содержание программы.....	5
2.1. Календарный учебный график.....	5
2.2. Учебный план.....	5
2.3. Рабочая программа.....	7
2.4. Кадровое обеспечение.....	10
2.5. Материально-техническое обеспечение реализации программы.....	10
2.6. Форма аттестации и оценочные материалы	11
2.7. Список рекомендованной литературы.....	13
2.8. Список использованной литература.....	13
2.8.1. Электронные ресурсы.....	13

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Курс по нейросетям и искусственному интеллекту» (далее – Программа) разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разно уровневые)».

Изучение искусственного интеллекта, интегрирующего знания информатики, медиаграмотности, цифровой безопасности и проектной деятельности, строится на практической работе с текстовыми, визуальными, речевыми и мультимедийными нейросетями с обязательной проверкой результатов и учетом возраста обучающихся.

1.2. Направленность: техническая.

1.3. Актуальность программы:

Искусственный интеллект уже используется в поиске информации, обучении, творчестве и цифровых сервисах. Обучающимся необходимо понимать основные принципы работы нейросетей, уметь формулировать запросы, критически оценивать ответы, защищать персональные данные и создавать собственные проекты без подмены самостоятельной деятельности. Практический и разноуровневый характер программы позволяет осваивать эти навыки учащимся 3–11 классов в безопасном дистанционном формате.

1.4. Цели и задачи Программы:

Цель программы:

- сформировать базовое понимание принципов работы, возможностей и ограничений современных нейросетей;
- научить безопасно и осознанно применять ИИ для учебных, творческих и бытовых задач;
- развить критическое мышление, самостоятельность и ответственное авторство при работе с результатами ИИ.

Задачи программы:

- освоить составление, тестирование и улучшение промптов для текстовых и визуальных задач;
- отработать создание и редактирование текстов, изображений, озвучки, раскадровок и мультимедийных материалов;
- научить проверять факты, соблюдать требования цифровой безопасности, авторского права и честного использования ИИ.

1.5. Категория обучающихся: к освоению дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы допускаются учащиеся 3-11-х классов, в возрасте 9-17 лет. Специальная предварительная подготовка не требуется.

В результате изучения курса слушатели должны

знать:

Что такое искусственный интеллект и нейросети, где они применяются в жизни, учёбе и творчестве.

- Что нейросеть не думает как человек, а создаёт ответ на основе запроса пользователя и найденных закономерностей.
- Что такое промпт и как качество запроса влияет на качество ответа ИИ.
- Основные элементы хорошего промпта: роль, задача, контекст, формат ответа, ограничения и уточнения.
- Что ИИ может ошибаться, придумывать факты и давать неточные ответы, поэтому важную информацию нужно проверять.
- Правила безопасного использования ИИ: не отправлять личные данные, пароли, адреса, телефоны и другую конфиденциальную информацию.
- Правила честного использования ИИ в учёбе: применять его как помощника для идей,

объяснений, плана и самопроверки, а не как замену собственной работы.

- Как с помощью ИИ создавать и улучшать тексты: истории, диалоги, учебные объяснения, сценарии, квесты и проекты.
- Как составлять промпты для генерации изображений, персонажей, обложек, плакатов, комиксов и презентаций.
- Из каких этапов состоит итоговый ИИ-проект: идея, план, промпты, тексты, изображения, звук, сборка, проверка и доработка.

уметь:

- объяснять простыми словами, как нейросеть обучается на примерах, создает результат и почему может ошибаться;
- составлять и улучшать промпты, сравнивать варианты ответов, проверять важные факты и не передавать персональные данные;
- создавать и дорабатывать текстовые, визуальные, аудио- и мультимедийные проекты, указывая помощь ИИ и собственный вклад.

1.6. Форма обучения и сроки освоения:

Программа реализуется исключительно с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения заочной форме.

Сроки освоения программы – **9 месяцев.**

Лекционные занятия онлайн (вебинар) – **48 ак.ч.**

Самостоятельная работа – **48 ак.ч.**

Итоговая аттестация (тестирование) - **1 ак.ч.**

Период обучения и режим занятий:

Занятия проводятся 1 раз в неделю по **1,33 ак.ч.**

1.7. Форма организации образовательной деятельности: групповая.

1.8. Документ, выдаваемый после завершения обучения: сертификат об обучении.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа включает: 36 уроков и итоговый тест.

Перечень, трудоемкость, последовательность и распределение уроков, формы промежуточной аттестации слушателей определяются учебным (тематическим) планом.

Содержание каждого урока включает лекционный и практический материал.

2.1 Календарный учебный график

Общая учебная нагрузка – 36 дней													
1 мес яц	2 ме ся ц	3 мес яц	4 мес яц	5 мес яц	6 месяц	7 месяц	8 месяц	9 меся ц					
ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ ИА					

ЛЗ – лекционные занятия

СР – самостоятельная работа

ЕТ – ежемесячное тестирование

ИА – итоговая аттестация

2.2. Учебный план

№ п / п	Название модулей	Количество часов			
		Всего ак.ч.	Лекционн ые занятия онлайн (видеоурок/ вебинар) ак.ч.	Самостоя- тельная работа ак.ч.	Форма проверки
1	Модуль №1. Основы искусственного интеллекта и безопасная работа	22	11	11	ТК, ЕТ
2	Модуль №2. Работа с текстом	20	10	10	ТК, ЕТ

3	Модуль №3. Генерация изображений	20	10	10	ТК, ЕТ
4	Модуль №4. Аудио и видео	18	9	9	ТК, ЕТ
5	Модуль №5. Итоговый проект	16	8	8	ТК, ЕТ
	Итоговая аттестация	1	0	1	Тестирование
	ИТОГО	97	48	49	

ТК – текущий контроль

ЕТ – ежемесячное тестирование

2.3. Рабочая программа

Модуль №1. Основы искусственного интеллекта и безопасная работа

Урок №1. Что такое искусственный интеллект

Понятие искусственного интеллекта, его отличие от обычных программ и примеры применения в повседневной жизни. Практика: обучающиеся распределяют знакомые цифровые функции на «ИИ», «не ИИ» и «нужно проверить», затем формулируют признаки своего решения.

Урок №2. Как нейросеть «думает»

Обучение нейросети на примерах, распознавание закономерностей, токены и предсказание вероятного продолжения. Практика: игра «Продолжи фразу», сравнение человеческого понимания с вероятностным ответом нейросети и разбор причин разных ответов на один запрос.

Урок №3. Промпт — язык общения с ИИ

Промпт как инструкция для нейросети: задача, контекст, детали и ожидаемый результат. Практика: преобразование коротких запросов в понятные инструкции и сравнение полученных ответов.

Урок №4. Формула понятного промпта

Составление запросов по формуле «роль — задача — исходные данные — ограничения — формат». Практика: создание трех версий одного промпта для текста, учебного объяснения и списка идей.

Урок №5. Сравнение и улучшение ответов нейросети

Критерии качества ответа: соответствие задаче, понятность, полнота, безопасность и проверяемость. Практика: сравнение двух ответов, выбор сильных частей и уточнение промпта для повторной генерации.

Урок №6. Ошибки нейросети и проверка фактов

Причины правдоподобных ошибок, вымышленных фактов и устаревшей информации. Практика: поиск сигналов сомнительного ответа, постановка проверочного вопроса и сверка важных фактов по надежным источникам.

Урок №7. Безопасность и честное использование ИИ

Защита персональных данных, возрастные ограничения, авторство, уважительное общение и допустимая помощь в учебе. Практика: исправление небезопасных запросов и составление памятки безопасной работы.

Урок №8. Мини-проект «Мой ИИ-помощник»

Выбор полезной задачи для учебы или повседневной жизни и создание набора проверенных промптов. Практика: подготовка трех запросов, тестирование результатов, улучшение одного ответа и краткая презентация процесса.

Модуль №2. Работа с текстом

Урок №9. Идеи и короткие тексты

Использование нейросети для мозгового штурма, заголовков, объявлений и кратких описаний. Практика: генерация вариантов по критериям, отбор подходящей идеи и редактирование текста своими словами.

Урок №10. Создание сказки с помощью ИИ

Структура истории: герой, цель, препятствие, события и развязка. Практика: совместное составление плана сказки, генерация черновика и исправление несвязных или лишних фрагментов.

Урок №11. Персонажи и их характеры

Паспорт персонажа: внешность, характер, цель, способности, слабость и изменение в истории. Практика: создание двух контрастных героев и проверка, соответствуют ли их поступки заданным качествам.

Урок №12. Диалоги и ролевые сцены

Реплики персонажей, речевые особенности, конфликт и правила безопасной ролевой игры. Практика: написание короткой сцены, сокращение повторов и адаптация диалога под возраст читателя.

Урок №13. ИИ помогает в учёбе

Безопасные способы учебной помощи: объяснение темы, план подготовки, тренировка и самопроверка вместо выдачи готовой работы. Практика: создание промпта для объяснения темы и заданий без немедленного показа ответов.

Урок №14. Проверка и улучшение текста

Редактирование структуры, логики, фактов, орфографии и соответствия аудитории. Практика: работа с черновиком по чек-листу и объяснение каждого принятого изменения.

Урок №15. Квесты, загадки и интерактивные истории

Ветвление сюжета, понятные правила, подсказки и проверяемые решения. Практика: создание мини-квеста с тремя выборами, тестирование всех веток и устранение тупиков.

Урок №16. Текстовый мини-проект

Создание завершенного текстового продукта на выбор: рассказа, квеста, памятки или учебного объяснения. Практика: планирование, работа с несколькими версиями промпта, авторская редактура и самооценка по критериям.

Модуль №3. Генерация изображений

Урок №17. Введение в генерацию изображений

Возможности и ограничения генераторов изображений, связь текста запроса и визуального результата. Практика: сравнение трех описаний одной сцены и поиск деталей, которые повлияли на изображение.

Урок №18. Формула промпта для изображения

Элементы визуального запроса: объект, действие, место, стиль, настроение, цвет, композиция и формат. Практика: поэтапное дополнение промпта и сравнение последовательных генераций.

Урок №19. Стили, настроение и композиция

Передача атмосферы через жанр, освещение, палитру, план и расположение объектов. Практика: создание одной сцены в разных настроениях без копирования работ конкретных современных авторов.

Урок №20. Создание персонажа

Разработка визуального паспорта героя и безопасного образа для детской истории. Практика: генерация вариантов, анализ ошибок в лице, руках и деталях, упрощение запроса и выбор итогового образа.

Урок №21. Серия изображений с одним героем

Сохранение ключевых признаков персонажа в нескольких сценах с помощью постоянного описания и референсного кадра, если сервис это поддерживает. Практика: создание трех связанных кадров и фиксация неизменяемых характеристик.

Урок №22. Создание комикса

Сценарий, кадры, планы, последовательность действий и реплики. Практика: создание короткого комикса из трех-четырех кадров; текст и облачка добавляются отдельно, если генератор искажает буквы.

Урок №23. Обложки и плакаты

Визуальная иерархия, свободное место под заголовок, соответствие изображения теме и аудитории. Практика: генерация фона без надписей и добавление читаемого текста в редакторе презентаций.

Урок №24. Презентация с изображениями

Структура короткой презентации, единый стиль, одна главная мысль на слайде и разумное соотношение текста и изображения. Практика: создание пяти слайдов и проверка связности визуального рассказа.

Модуль №4. Аудио и видео

Урок №25. Подготовка текста для озвучки

Короткие фразы, пунктуация, паузы, произношение имен, чисел и сокращений. Практика: редактирование текста для естественного звучания и сравнение двух вариантов синтезированной речи.

Урок №26. Синтез и распознавание речи

Преобразование текста в речь и речи в текст, области применения и правила работы с голосовыми данными. Практика: озвучка короткого фрагмента, расшифровка записи без персональных данных и исправление ошибок распознавания.

Урок №27. Музыка, настроение и звуковые эффекты

Описание жанра, темпа, инструментов и эмоционального тона; ответственное использование звуковых материалов. Практика: создание звукового плана сцены, подбор допустимых эффектов и проверка соответствия настроению.

Урок №28. Сценарий и раскадровка мини-видео

Цель ролика, длительность, последовательность кадров, движение камеры, текст и звук. Практика: создание раскадровки из четырех-шести сцен и промптов для каждого кадра.

Урок №29. Монтаж истории из кадров, текста и звука

Сборка короткого ролика или слайд-истории, темп, переходы, титры и баланс громкости. Практика: создание минимальной версии и резервного варианта из статичных кадров при недоступности видеогенерации.

Урок №30. Мультимедийный мини-проект

Объединение сценария, изображений, озвучки и звукового оформления в законченную работу. Практика: сборка проекта, взаимопроверка по чек-листу и доработка понятности, безопасности и длительности.

Модуль №5. Итоговый проект

Урок №31. Выбор идеи и формата итогового проекта

Определение аудитории, цели, продукта и реалистичного объема проекта. Практика: сравнение идей, выбор одного формата и заполнение паспорта проекта с критериями готовности.

Урок №32. Сценарий и текст проекта

Планирование содержания, создание черновика с ИИ и обязательная авторская переработка. Практика: разработка структуры, уточнение промптов и проверка фактов в тексте.

Урок №33. Визуальные материалы проекта

Создание обложки, персонажей, иллюстраций или слайдов в едином стиле. Практика: подготовка набора изображений, проверка деталей и добавление надписей в редакторе.

Урок №34. Озвучка, музыка и звуковое оформление

Подготовка речевого текста, выбор голоса и создание звуковой атмосферы, соответствующей задаче. Практика: запись или синтез короткой озвучки и выравнивание громкости элементов.

Урок №35. Сборка, проверка и доработка проекта

Создание минимально завершенной версии и комплексная проверка структуры, фактов, безопасности, авторства и технической работоспособности. Практика: исправление замечаний по чек-листу и подготовка листа автора.

Урок №36. Защита итогового проекта и рефлексия

Представление результата, использованных сервисов, ключевых промптов и личного вклада обучающегося. Практика: короткая защита, ответы на вопросы, самооценка и формулирование следующего шага развития проекта.

Итоговая аттестация: Тестирование

2.4. Кадровое обеспечение

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими высшее профессиональное образование и отвечающими квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам, в рамках изучаемого цикла.

2.5. Материально-техническое и программное обеспечение реализации программы

ООО «ТОЧКА ЗНАНИЙ» располагает материально-технической базой, обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, итоговой аттестации слушателей, предусмотренных учебным планом:

Место работы преподавателя	✓ Стол компьютерный/письменный 120x60 - 1 шт; ✓ Кресло ARDOR GAMING Gun Shield 10B - 1 шт; ✓ ИБП Dexp IEC Plus LCD 3000VA - 1 шт; ✓ Переходник от ИБП к сетевому фильтру - 1 шт; ✓ Сетевой фильтр с USB разъемами - 1 шт; ✓ Софтбокс 50x70 600BT - 1 шт; ✓ Лампа студийная для софтбокса 135W E27 5500K, Холодный белый свет, 135 Вт, Люминесцентная (энергосберегающая) - 4шт (запасные); ✓ Предохранители в софтбокс 3- 5А, 250V - 5 штук; ✓ Монитор 21.45" DEXP DF22N2 черный - 1 шт; ✓ Микрофон петличный BOYA BY-M1 - 1 шт; ✓ Apple iPad 10.2" (2021) Wi-Fi 64Gb Silver - 1 шт; ✓ Apple MacBook Pro 16", M1, 16ГБ, 2021г - 1 шт; ✓ Стилус WiWU Pencil Pro - 1 шт; ✓ Хаб Baseus (4K@60Hz 8-in-1 STARJOY 8-PORT TYPE-C) - 1 шт; ✓ Патч-корд RJ 45 - 1 шт; ✓ Футболки (мерч) "Точка знаний" - 2 шт.
----------------------------	---

Программное обеспечение: лицензионные системные программы, обеспечивающие взаимодействие всех других программ с оборудованием и взаимодействие пользователя персонального компьютера с программами. Универсальные офисные прикладные программы и средства ИКТ, например, программа подготовки презентаций; использование Интернета, электронной почты; использование автоматизированных поисковых систем Интернета.

Информационно-образовательная среда включает в себя образовательную LMS «Точка Знаний».

Образовательная LMS «Точка Знаний» обеспечивает через Интернет доступ к:

- электронным информационным и образовательным ресурсам ООО «ТОЧКА ЗНАНИЙ»;
- доступ к нормативным и организационно-методическим документам, регламентирующим образовательный процесс в ООО «ТОЧКА ЗНАНИЙ»;

- систему электронного учёта слушателей; (см. [Положение](#))
- взаимодействие слушателей с преподавателями, организаторами образовательного процесса и администрацией ООО «ТОЧКА ЗНАНИЙ». (см. [Положение](#))

2.6. Форма аттестации и оценочные материалы

Программой предусмотрен текущий контроль в виде домашнего задания и тестов, размещенных в уроках на образовательной LMS «Точка Знаний», промежуточный контроль в виде тестов, согласно учебному плану.

Итоговая аттестация проводится в виде теста. Итоговый тест включает в себя 20 вопросов. Для успешного прохождения теста необходимо правильно выполнить не менее 85 % заданий.

Обучающиеся допускаются к итоговой аттестации после изучения Модулей программы в объеме, предусмотренном учебным планом программы.

Оценка качества освоения учебной программы проводится в процессе итоговой аттестации в форме тестирования.

Оценка	Критерии
Зачтено	Оценка «Зачтено» выставляется обучающемуся, продемонстрировавшему твердое и всесторонние знания материалы, умение применять полученные в рамках занятий практические навыки и умения. Достижения за период обучения и результаты текущей аттестации демонстрировали отличный уровень знаний и умений обучающегося. Не менее 85% правильных ответов при решении теста.
Не зачтено	Оценка «Не зачтено» выставляется обучающемуся, который в недостаточной мере овладел теоретическим материалом по дисциплине, допустил ряд грубых ошибок при выполнении практических заданий, а также не выполнил требований, предъявляемых к промежуточной аттестации. Достижения за период обучения и результаты текущей аттестации демонстрировали неудовлетворительный уровень знаний и умений обучающегося. Менее 80% правильных ответов при решении теста.

Примеры оценочных материалов текущего контроля

Урок №1 «Что такое искусственный интеллект»

Домашнее задание «Карта ИИ вокруг меня»

Цель: научиться отличать функции с искусственным интеллектом от обычных программ и объяснять свое решение.

Задание: выберите три знакомые цифровые функции, например голосового помощника, рекомендации видео, построение маршрута, калькулятор, будильник или фильтр нежелательной почты. Для каждой функции определите: «использует ИИ», «не использует ИИ» или «нужно проверить».

Шаг 1. Запишите название функции и что она делает.

Шаг 2. Составьте свое предположение и объясните его одним-двумя предложениями.

Шаг 3. Проверьте одно предположение с помощью Алисы AI или GigaChat. Не указывайте в запросе имя, адрес, телефон, школу и другие персональные данные.

Промпт для проверки: «Я изучаю искусственный интеллект. Объясни простыми словами, использует ли функция [название функции] искусственный интеллект. Назови признаки, по которым это можно понять, и предупреди, если без сведений о конкретном сервисе точный ответ дать нельзя».

Шаг 4. Сравните ответ нейросети со своим предположением. Если в ответе есть точные названия технологий, даты или спорные утверждения, проверьте их по официальному описанию сервиса.

Формат сдачи: таблица из четырех столбцов «Функция», «Мое решение», «Объяснение», «Что показала проверка» и вывод из двух-трех предложений «Что я понял(а) об ИИ».

Для 3-5 классов достаточно трех функций и коротких ответов. Для 6-8 классов необходимо добавить по одному признаку ИИ. Для 9-11 классов необходимо также указать, какие данные могут использоваться для обучения или работы выбранной функции.

Примеры оценочных материалов промежуточного контроля

Ежемесячное тестирование №1

Инструкция: выберите один правильный ответ в каждом вопросе. Максимум — 10 баллов.

1. Что лучше всего описывает искусственный интеллект?
А) Любая программа на компьютере. Б) Система, которая выполняет задачи с помощью найденных в данных закономерностей. В) Только человекоподобный робот. Г) Любое устройство с экраном.
2. На чем нейросеть учится находить закономерности?
А) На примерах и данных. Б) Только на догадках пользователя. В) На электричестве без данных. Г) На случайных кнопках.
3. Что делает текстовая нейросеть при создании ответа?
А) Всегда находит готовую страницу учебника. Б) Предсказывает вероятное продолжение текста. В) Читает мысли пользователя. Г) Гарантирует истинность каждой фразы.
4. Что такое промпт?
А) Пароль от сервиса. Б) Инструкция или запрос для нейросети. В) Ошибка программы. Г) Вид компьютерной игры.
5. Какой запрос даст наиболее управляемый результат?
А) «Космос». Б) «Напиши что-нибудь». В) «Объясни ученику 5 класса, почему меняются времена года, в пяти коротких предложениях и с одним примером». Г) «Быстро».
6. Зачем в промпте указывать аудиторию?
А) Чтобы изменить размер окна. Б) Чтобы ответ соответствовал возрасту и уровню знаний читателя. В) Чтобы скрыть запрос. Г) Чтобы отключить интернет.
7. Какая часть запроса задает вид результата?
А) «Ответ дай таблицей из трех строк». Б) «Мне нравится синий цвет». В) «Вчера был дождь». Г) «Открой браузер».
8. Что делать, если первый ответ получился слишком общим?
А) Всегда принимать его без изменений. Б) Добавить детали и критерии, затем повторить запрос. В) Сообщить нейросети пароль. Г) Удалить все слова из запроса.
9. Какие данные нельзя отправлять в нейросеть?
А) Тему вымышленной сказки. Б) Свой пароль, адрес и номер телефона. В) Жанр истории. Г) Количество пунктов в ответе.
10. Как следует поступить с важным фактом из ответа нейросети?
А) Переслать без чтения. Б) Проверить по надежному источнику. В) Считать верным из-за уверенного тона. Г) Добавить вымышленную ссылку.

Примеры оценочных материалов итоговой аттестации

Итоговый тест. Выберите один правильный ответ.

1. Почему нейросеть может отвечать по-разному на похожие запросы?
А) Она использует вероятностное продолжение и зависит от формулировки и контекста. Б) Она всегда копирует один ответ. В) Она видит пользователя. Г) Она знает только числа.
2. Какое утверждение об ответах ИИ верно?
А) Они всегда безошибочны. Б) Они могут содержать правдоподобные ошибки и требуют проверки. В) Они являются официальным источником. Г) Они не зависят от запроса.
3. Какой набор лучше всего описывает качественный промпт?
А) Одно случайное слово. Б) Задача, контекст, детали, ограничения и формат результата. В) Логин

и пароль. Г) Только восклицательные знаки.

4. Что нужно добавить, если объяснение слишком сложное для ученика 4 класса?

А) Просьбу использовать больше терминов. Б) Указание возраста, простого языка, коротких примеров и тренировки. В) Персональные данные. Г) Просьбу не объяснять тему.

5. Нейросеть назвала точную историческую дату. Как поступить?

А) Проверить дату по надежным источникам. Б) Сразу включить в работу. В) Придумать вторую дату. Г) Удалить весь проект.

6. Как честно использовать ИИ в учебной работе?

А) Сдать неизмененный ответ за свой. Б) Использовать для плана, объяснения и проверки, а итог сформулировать самостоятельно. В) Скрыть все использованные источники. Г) Попросить обойти ограничения сервиса.

7. Что важно указать в промпте для изображения?

А) Объект, действие, место, стиль, настроение и композицию. Б) Пароль от почты. В) Только слово «красиво». Г) Номер телефона.

8. Генератор искажил русскую надпись на обложке. Какой способ надежнее?

А) Сгенерировать фон без текста и добавить заголовок в редакторе. Б) Оставить нечитаемые буквы. В) Отправить личные данные. Г) Удалить изображение и не выполнять работу.

9. Как повысить похожесть героя в серии изображений?

А) Каждый раз полностью менять описание. Б) Повторять паспорт персонажа и неизменяемые признаки в каждом промпте. В) Не описывать героя. Г) Добавлять случайные детали.

10. Что улучшит синтезированную озвучку?

А) Одно очень длинное предложение без знаков. Б) Короткие фразы, пунктуация и проверка произношения. В) Случайный набор букв. Г) Удаление всех пауз.

11. Как безопасно выполнять распознавание речи?

А) Загружать чужие записи без разрешения. Б) Использовать разрешенную запись без лишних персональных данных. В) Публиковать адрес говорящего. Г) Передавать пароль от аккаунта.

12. Зачем нужна раскадровка мини-видео?

А) Чтобы заранее определить сцены, действия, текст и звук. Б) Чтобы увеличить пароль. В) Чтобы заменить проверку фактов. Г) Чтобы скрыть тему ролика.

13. Что делать, если видеогенерация долго не завершается?

А) Отказаться от всей работы. Б) Собрать резервную историю из статичных кадров, подписей и озвучки. В) Отправить сервису персональные данные. Г) Повторять запрос без ограничений бесконечно.

14. Что должен показывать лист автора итогового проекта?

А) Только название сервиса. Б) Использованные промпты, помощь ИИ, собственные доработки, источники и трудности. В) Чужой пароль. Г) Только итоговую оценку.

15. В каком порядке разумнее собирать большой проект?

А) Сразу делать все форматы без плана. Б) Выбрать цель и формат, создать минимальную версию, проверить и затем улучшать. В) Начать с десяти случайных картинок. Г) Не сохранять промежуточные версии.

2.7. Список рекомендованной литературы

1. Хозяинова Н. А. Нейросети и искусственный интеллект. — Москва: Аванта; Издательство АСТ, 2026. — ISBN 978-5-17-172085-8.
2. Дормидонтова А., Дронова К. Искусственный интеллект. Детская энциклопедия (Чевостик). — Москва: МИФ, 2025.

2.8. Список использованной литературы

2.8.1. Электронные ресурсы

1. Электронная библиотека <https://elibrary.ru/>

2. Алиса AI — официальный веб-сервис для работы с текстом и изображениями <https://alice.yandex.ru>
3. GigaChat — официальный веб-сервис генеративного искусственного интеллекта <https://giga.chat>
4. Kandinsky — официальный веб-сервис генерации изображений <https://fusionbrain.ai>
5. Yandex SpeechKit — официальный сервис синтеза и распознавания речи <https://yandex.cloud/ru/services/speechkit>
6. Яндекс Документы — веб-сервис для подготовки документов и презентаций <https://docs.yandex.ru>
7. Яндекс Формы — веб-сервис для создания форм и тестов <https://forms.yandex.ru>