

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ СРЕДЫ ПОЗИТИВНОЙ ПРОФИЛАКТИКИ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ: РОЛЬ НЕЙРОСЕТЕЙ В РАЗРАБОТКЕ ОНЛАЙН-МАРАФОНОВ НА ПРИМЕРЕ ОНЛАЙН-МАРАФОНА «ЦИФРОВОЙ ДОЗОР»

Капитонова Е.А.

Государственное бюджетное учреждение Воронежской области «Центр психолого-педагогической поддержки и развития детей», г. Воронеж

Интернет не просто вошел в нашу повседневную жизнь, но стал ее неотъемлемой частью. По последним исследованиям подростки и молодые люди проводят в интернете почти столько же времени, сколько и во сне (рис. 1)

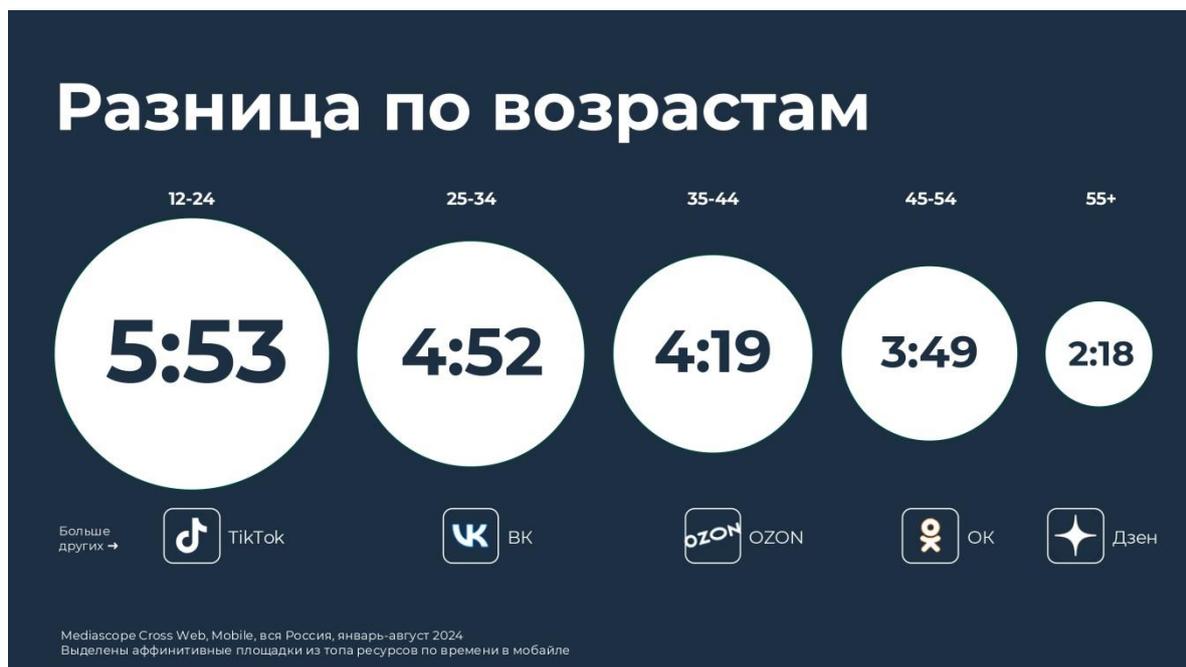


Рис. 1

Так 3 сентября 2024г. руководитель департамента по работе с клиентами Mediascope Ирина Суанова представила на конференции Mobile 2024 доклад «Человек в смартфоне», посвященный мобильному потреблению россиян в

интернете. Опираясь на этот доклад, можно сделать некоторые важные выводы (рис. 2 и рис.3).



Рис. 2



Рис. 3

Согласно этим данным, 85% населения страны пользуется мобильным интернетом. Больше всего времени онлайн проводят пользователи 12-24 года – 5 часов 53 минут ежедневно. Четверть этого времени подростки и молодые люди проводят в социальных сетях. Одной из самых популярных социальных

сетей в этой возрастной группе является соцсеть «ВКонтакте». А значит, профилактическая работа в подростковой среде онлайн пространстве становится все более и более актуальной.

Еще одной реалией нашей виртуальной жизни в последние 2 года стало такое явление, как нейросети. Такие нейросети, как «Шедеврум» (<https://shdevrum.ai/>), «YandexGPT 3» (<https://ya.ru/ai/gpt-3>), Кандинский (<https://www.sberbank.com/promo/kandinsky/>), «Гигачат» (<https://giga.chat>), SUNO (<https://suno.com/>) и т.д. становятся теми ресурсами, к которым наиболее часто обращаются для учебы или развлечений подростки. Конечно, нейросети могут генерировать текст, проводить анализ и переводить, сочинять мелодии или рисовать картины, основываясь на заданных параметрах. Однако, работать с нейросетями не так просто как может показаться на первый взгляд. Не зря, в последнее время появилась такая новая профессия, как промпт-инженер. Промпт-инженер — это специалист, который создает и оптимизирует текстовые подсказки (промпты) для взаимодействия с языковыми моделями искусственного интеллекта, такими как GPT. Промпт-инженеры разрабатывают инструкции и примеры, чтобы направлять модели на создание нужного контента, будь то текст, код или другой вид данных. Их работа требует глубокого понимания принципов работы нейросетей и умения формулировать точные и эффективные команды. Овладение навыками промпт-инжиниринга важная задача, особенно для подростков, которые будут выбирать профессию в будущих реалиях, где нейросети станут такой же неотъемлемой частью жизни, как текстовые редакторы сейчас.

В этой статье мы рассмотрим, как создавать контент, который дает наилучшие возможности для социально позитивной деятельности в социальных сетях и при этом формировать навыки промпт-инжиниринга. Делать мы это будем на примере группы ВКонтакте «Поколение рунета». Для детального рассмотрения мы возьмем онлайн-марафон «Цифровой дозор», который проходил с 6 декабря 2024 года по 31 января 2025 года. Целью этого марафона

было повышение цифровой и правовой грамотности детей и подростков в интернет пространстве. Марафон решал следующие задачи:

- повышение уровня знаний участников об основных опасностях при использовании сети Интернет,
- знакомство с безопасными современными цифровыми технологиями;
- закрепление участниками правил безопасного использования Интернета;
- формирование осведомленности о возможностях решения противоправных и опасных ситуаций, возникающих в Интернете, навыков оценки опасных ситуаций, информации;
- создание условий для реализации творческого потенциала детей и подростков.

Марафон проводится среди команд образовательных организаций, а участие могли принять обучающиеся образовательных и профессиональных организаций Воронежской области в возрасте от 12 и старше. Деятельность команды организовывал координатор из числа педагогических работников образовательной организации. Этот марафон вызвал большую заинтересованность у участников образовательного пространства. Всего было зарегистрировано 76 команд, общее количество участников составило 1204 человека. Для повышения вовлеченности аудитории в игровой процесс при создании контента для марафона использовались нейросети.

Первый этап марафона назывался «Аудиовизитка «Цифровой голос». Команды, создавали аудио-представление своей команды с помощью нейросетей. Мы предложили воспользоваться нейросетью SUNO <https://suno.com>, но не ограничивали команды только этой нейросетью. Suno — это генеративная модель машинного обучения, с помощью которой можно создавать музыку, не владея нотной грамотой и игрой на музыкальных инструментах. Нейросеть генерирует полноценные песни длительностью до двух минут, знакома практически со всеми популярными жанрами и

поддерживает русский язык. С помощью этого ресурса команды создали «гимны» своих команд. Это задание вызвало большой отклик и заинтересованность участников.

Во втором задании «Нейросеть спрашивает» участники готовили видео с ответами на вопросы о кибербезопасности. Ответы публиковались в группе «Поколение Рунета» в видеоформате. Команды создавали видео с использованием различного инструментария, но 80% команд выбрали нейросети: <https://www.sberbank.com/promo/kandinsky/>, <https://www.animaker.ru/>, <https://www.renderforest.com/ru/animation-videos>, <https://runwayml.com/resources/how-to-animate-pictures>. Благодаря этому участники имели шанс продемонстрировать свои успехи в промт-инжиниринге перед большой аудиторией, что положительно сказывается на самооценке.

Третий этап назывался «Нейросеть отвечает». С помощью любой нейросети, которая работает с текстом (например, GigaChat или YandexGPT3) команды создавали советы о безопасности в интернете от лица известного персонажа. Этот этап вызвал особенно сильный отклик у команд, участники создали более 100 постов от лица известных деятелей науки, культуры и политики и даже вымышленных персонажей, таких как Дед Мороз, Чебурашка и т.д. Этот этап был создан для того, чтобы формировать навыки кибербезопасности, промт-инжиниринга и стимулировать творческую активность команд. Все команды прекрасно справились и проявили большую заинтересованность.

Четвертым этапом была онлайн-игра «Новогодний патруль». Каждый участник команды должен сыграть в онлайн-игру, в которой нужно на время собрать пару «термин-определение» <https://interacty.me/projects/fe18ab690089c40e>. После игры необходимо было сделать фото процесса игры и отправить его своему координатору, который создавал коллаж из присланных фото. Легкая игровая форма, терминология, связанная с кибербезопасностью и возможность проходить игру в любом месте

и в любое время, благодаря мобильности, определили высокий уровень заинтересованности участников. Более 1000 прохождений игры за месяц это подтверждает.

Таким образом, навыки и знания, полученные участниками команды во время марафона, распространялись в образовательной среде. Всего на протяжении марафона модераторами группы Вконтакте была произведена публикация и анализ 346 постов участников. Общий охват аудитории составил 205784. Как видно, аудитория охватывает значительно больше людей, чем просто число участников. Это подчеркивает важность организации пространства позитивной профилактики в социальных сетях. Онлайн-марафоны позволяют распространять информацию не только среди зарегистрированных участников, но и через их друзей и подписчиков, тем самым значительно увеличивая потенциал просветительской работы.

Литература

1. Санова И. Доклад «Человек в смартфоне» конференция Mobile 2024, Москва, [Электронный ресурс] // Агентство «Mediascope». – URL: https://mediascope.net/upload/iblock/a88/93gub0nnuaudd6zkn9gc5g2zjv1t2pb/Человек%20в%20смартфоне_Mediascope.pdf (дата обращения 13.01.2025);

2. О проведении регионального марафона для обучающихся «Цифровой дозор» № 90-11/12213 от 04 декабря 2024 г.: (Письмо Министерства образования Воронежской области).