

## 1. AI Nomad Lab & Nomad Startup

### Мероприятие: Ролевая игра «Аналоговый AI-инкубатор»

- **Концепция:** Дети делятся на команды: одна часть — «Нейросети» (алгоритмы), другая — «Промт-инженеры» (пользователи).
- **Как это работает:** «Промт-инженеры» должны составить текстовое задание (промт) для «Нейросети», например: *«Нарисуй традиционное казахское жилище, но в стиле киберпанк, где вместо купола — солнечные батареи»*. «Нейросеть» (команда художников) строго по инструкции, не добавляя ничего от себя, за 10 минут рисует это на ватмане.
- **Итог:** Наглядно объясняет, как работают LLM и генеративные сети (Midjourney/ChatGPT) — они выдают ровно то, насколько точно написан ТЗ (промт). Из лучших работ создается «Офлайн-выставка стартапов».

## 2. AR/VR-пространство «Улы дала»

### Мероприятие: Квест-перформанс «Живые слои истории»

- **Концепция:** Моделируем технологию дополненной реальности (AR) в реальном мире, где «маркерами» выступают объекты лагеря, а «цифровым слоем» — актеры или декорации.
- **Как это работает:** Отряды ходят по территории лагеря с картой и самодельными «планшетами» (картонные рамки). Когда они наводят рамку на обычное дерево, за деревом «активируется» исторический персонаж (например, аль-Фараби или Кенесары хан), который оживает и рассказывает свою историю или дает задание.
- **Итог:** Полное погружение в историю через механику AR, где вместо пикселей — реальное актерское взаимодействие и воображение.

## 3. EthnoTech & Qazaq Digital Art

### Мероприятие: Арт-челлендж «Пиксельный орнамент (8-bit Shanyrak)»

- **Концепция:** Перевод традиционного прикладного искусства в концепцию цифровой графики (растровые изображения и пиксель-арт) без компьютеров.
- **Как это работает:** Детям выдаются огромные листы в клетку (миллиметровка) или поле лагеря размечается как сетка. Используя цветные стикеры, разноцветные камушки, крышки или просто маркеры, команды воссоздают казахские национальные орнаменты (кошкар мюиз, косалка), рассчитывая координаты каждой «точки-пикселя».
- **Итог:** Дети понимают, как устроена цифровая графика на базовом уровне (матрицы, пиксели), и создают масштабные этно-муралы.

## 4. Digital Storytelling & Media Nomad Studio

### Мероприятие: Офлайн-фестиваль «Сторис на ватмане» (Раскадровка)

- **Концепция:** Создание «видеоконтента» и цифровых историй методами классической мультипликации и театра.
- **Как это работает:** Отряды получают задание запустить свой «TikTok-тренд» или «YouTube-подкаст» на тему казахских легенд. Вместо камер они используют:

- «Раскадровку» — рисуют серию комиксов на длинном рулоне обоев и прокручивают его через картонный «экран телевизора».
- «Живые звуковые эффекты» (Фолл-арт) — один человек читает текст, а команда с помощью подручных средств (сухие ветки, крупа, камни, кожаные ремни) вживую озвучивает шаги коней, свист степного ветра или кипение кумыса.
- **Итог:** Развитие медиаграмотности, навыков режиссуры и командной работы.

## 5) Digital Nomad («Цифровой кочевник»)

**Мероприятие:** Большая стратегическая игра «Кочевники Будущего: Эко-Система»

- **Концепция:** Погружение в философию Digital Nomad через симуляцию выживания и развития в изменяющемся мире. Игра объединяет социальную ответственность, коммуникацию и уважение к корням.
- **Как это работает:** Каждому отряду («племени») выдается ограниченный набор ресурсов (веревки, картон, ткань, палки) и «карта вызовов» (например: *наводнение, потеря связи, необходимость перенести лагерь*).
  - Дети должны распределить роли: «Логисты» (проектное мышление), «Медиаторы» (коммуникация), «Инженеры».
  - Задача: спроектировать и построить мини-модель мобильного эко-жилища будущего, которое легко собирается, не вредит природе и защищает от катаклизмов.
  - При защите проекта команда должна доказать, как их решение отражает традиции казахского кочевничества (мобильность, гармония с природой) и отвечает принципам социальной ответственности.
- **Итог:** Формирование образа ответственного лидера, способного адаптироваться к любым условиям.

## 6) Future Skills («Навыки будущего»)

**Мероприятие:** Тренинг-баттл «Креативный хаос и Эмоциональный код»

- **Концепция:** Прокачка критического мышления, медиаграмотности и эмоционального интеллекта без экранов.
- **Как это работает:** Проводится в формате интерактивных станций-испытаний:
  - Станция «Медиа-фильтр» (*Критическое мышление и медиаграмотность*): Ведущий зачитывает «древнюю легенду» или «новость из будущего», в которой перемешаны реальные исторические факты, научные данные и откровенный вымысел (фейки). Задача команды за 3 минуты распутать текст и аргументировать, чему можно верить, а чему нет.
  - Станция «Эмоциональный интеллект»: Один участник команды должен «закодировать» сложную эмоцию или послание, используя только язык тела, мимику и ритмические удары в барабан/тамбурин (без слов). Команда должна расшифровать «код».
  - Станция «Коллаборация»: Команде нужно построить самую высокую башню из сухих спагетти/палочек и пластилина, но общаться можно только жестами.
- **Итог:** Наглядная демонстрация того, что навыки XXI века — это про людей и их взаимодействие, а не про гаджеты.

## 7) Media Nomad Studio

### Мероприяти; Иммерсивный квест-интервью «Репортаж из глубины веков»

**Формат:** Дневной лагерный квест / Журналистское расследование. **Связь с концепцией:** Развитие навыков интервьюирования, сбора информации и создания исторических медиапроектов.

- **Концепция:** По территории лагеря рассредоточены «локации-эпохи» Казахстана. На каждой локации находится вожатый или подготовленный ребенок в образе исторического персонажа, свидетеля важных событий или мифического героя (например, Коркыт ата, Алпамыс батыр, ученый Шокан Уалиханов). Отряды превращаются в независимые журналистские исследовательские группы.
- **Как это работает:**
  1. Каждому медиа-отряду выдается «Блокнот репортера» и диктофон (если есть обычные кнопочные телефоны) или просто бумажные бланки для фиксации цитат.
  2. Задача команды — обойти локации и взять **эксклюзивное интервью** у персонажей. Но персонажи непростые: они говорят загадками, неохотно делятся тайнами или требуют выполнения «журналистского задания» (например, доказать свою честность).
  3. Журналисты должны формулировать открытые, глубокие вопросы, чтобы узнать **предысторию** персонажа, его мотивацию и взгляды на будущее Казахстана.
  4. На финальной точке отряд собирает все интервью воедино и пишет «Сенсационный лонгрид» — большую иллюстрированную статью на ватмане, раскрывающую историческое событие с неожиданной стороны.
- **Итог:** Прокачка навыка коммуникации, умения слушать, задавать правильные вопросы (база для подкастов и интервью) и структурировать большие объемы информации.

## 8) Nomad Startup

### Мероприятие: Ярмарка проектов «Иновации Великой Степи» (Офлайн Краудфандинг)

- **Концепция:** Разработка социально-культурных стартап-концепций и их защита перед «инвесторами».
- **Как это работает:**
  - Каждая команда придумывает проект, направленный на популяризацию казахстанской культуры среди молодежи. Например: *настольная игра по мотивам казахских сказок, дизайн-код для современной этно-одежды, концепция туристического лагеря в стиле гуннов.*
  - На большой поляне команды оформляют свои «стенды» (используя ватманы, природные материалы, макеты из картона).
  - Всем участникам лагеря и вожатым выдается лагерная «валюта» (например, «кочевники» или «коины»).
  - Участники ходят по ярмарке, слушают питчи (презентации) команд и «инвестируют» свои монеты в самые жизнеспособные и крутые идеи.

- **Итог:** Понимание основ маркетинга, проектной деятельности и финансовой грамотности.

## 9) Qazaq Digital Art

### Мероприятие: Инсталляция-перформанс «Ожившие петроглифы»

- **Концепция:** Знакомство с визуальным искусством, анимацией и дизайном через монументальное творчество под открытым небом.
- **Как это работает:** Так как графических планшетов нет, мы переносим концепцию слоев и анимации в реальное пространство.
  - *Часть 1 (Дизайн):* Команды создают масштабные трафареты казахских петроглифов или элементов орнамента из старых коробок.
  - *Часть 2 (Анимация/Слоеное искусство):* Натянув между деревьями несколько слоев прозрачной пищевой пленки, дети рисуют маркерами или гуашью на разных слоях элементы пейзажа и персонажей. Если смотреть с определенной точки — получается объемная 3D-картина (аналог слоев в Photoshop).
  - *Альтернатива (Стоп-моушен):* Дети создают «раскадровку» на земле из камней, шишек и листьев. Они меняют положение предметов, имитируя покадровую анимацию, а зрители проходят мимо и видят «движение» истории step-by-step.
- **Итог:** Развитие пространственного мышления, понимания композиции и основ визуального искусства.