

БИБЛИОТЕКИ
ПЕРМИ



Нейросети как инструмент привлечения молодежи: опыт и практика

Надеина Ольга Александровна,
Руководитель библиотеки № 2
им. Н. В. Гоголя «Библиотека для
молодежи»

Модельная библиотека № 2 им.Н.В. Гоголя



В 2025 году библиотека изменила статус и направленность: стала первой в городе «Библиотекой для молодежи» - местом проведения интеллектуального досуга и общения, локальных мероприятий, реализации молодежных инициатив, обучения и самоопределения.

Это единственная библиотека для молодёжи в Пермском крае: основной фокус – на аудиторию 14-35 лет.

«Информационно-справочный центр»

– точка навигации к книжным и электронным массивам и базам данных, доступ к справочной информации.



Электронные цифровые базы данных:

- НЭБ
- East View:
- «ЛитРес: Библиотека»
- Polpred.com

Правовая база данных:

Консультант Плюс



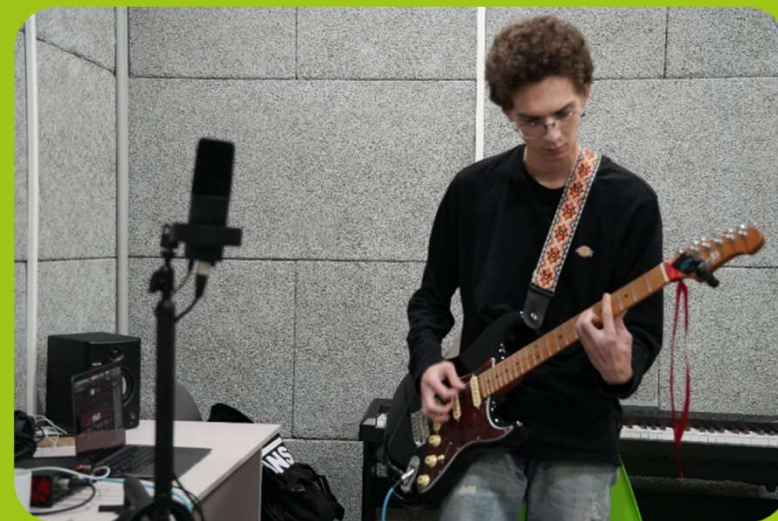
«Пространство развития»

пространство, в котором разместились книжная коллекция для молодежи и взрослой аудитории, локации для удобного, комфортного чтения и самостоятельных занятий



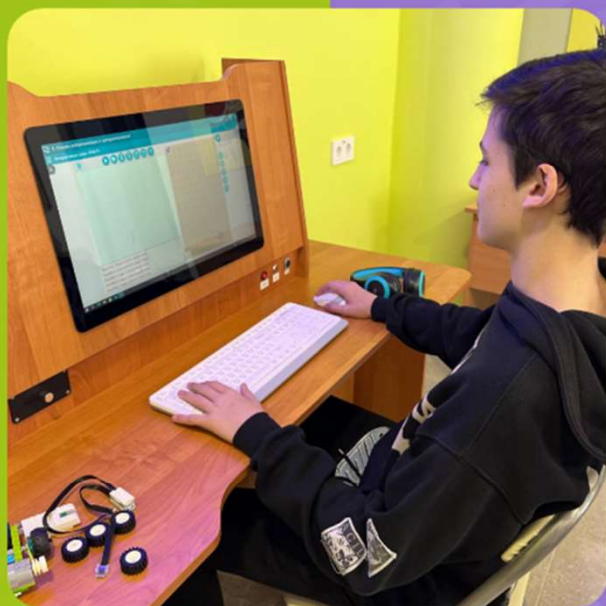
«Пространство креатива»

пространство, для записи видеороликов, подкастов,
аудиотреков



«Пространство творчества»

зона проведения мастер-классов с интерактивным оборудованием



«Территория детства»

– пространство, предназначенное для семейного посещения, для пребывания молодых родителей с детьми, в котором размещаются детская книжная коллекция и зона детского досуга, а также удобное, комфортное чтение и самостоятельных занятий в коворкинг-пространстве для подростков.



«Место встреч»

зона проведения культурно-массовых мероприятий, художественных выставок.



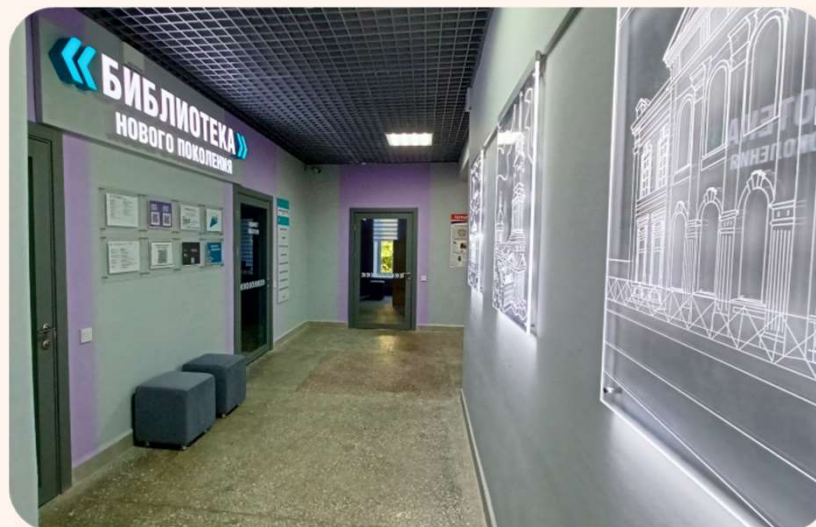
«Кабинет писателя»

камерное пространство, предназначенное для мероприятий малых форм, организации квестов и КВИЗОВ.



Обновленное пространство холла библиотеки №2

Пространство холла оформлено световыми панно с архитектурными достопримечательностями города Перми



Нейросети как инструмент привлечения молодежи: опыт и практика





Направление первое: молодые семьи и «Путешествие по сказкам России»





22 мероприятия по фольклору народов России — ненцев, хантов, татар, башкир и других — для детей от 2 лет и их родителей.

Главный принцип: этнический материал адаптирован так, чтобы быть **понятным, добрым и увлекательным** — без пугающих персонажей и агрессии

КАК МЫ ЭТО ДЕЛАЕМ

Нейросеть на каждом этапе



Тематический план

Запрос к LLM: «22 встречи по сказкам народов России для детей 2–3 лет с учётом сензитивных периодов»



Сценарий

DeepSeek адаптирует первоисточники: простые сцены, реплики, интерактивные повторы «топ-топ», «прыг-скок»



Визуализация

DeepSeek составляет промты → Qwen генерирует акварельные иллюстрации: герои, фоны, орнаменты



ПЕРВАЯ СКАЗКА ПРОЕКТА

«КАК ЛИСЁНОК ДОМОЙ ВЕРНУЛСЯ»



Ненецкая история:
Лисёнок потерялся, а Заюшка и Северный Оленёнок помогают найти дорогу к чуму, где ждёт девочка Аня.

Длительность: 5–7 минут — идеально для детей 2 лет.

Интерактивные повторы: «топ-топ», «прыг-скок»
4 героя, простые сцены с репликами.

Акварельные иллюстрации — от промта до экрана



ПЕРВАЯ СКАЗКА ПРОЕКТА

ПРОМТ ДЛЯ ГЕНЕРАЦИИ СКАЗКИ

«Как Лисёнок домой вернулся»

Напиши сценарий сказки для карточного спектакля для детей 2 лет по мотивам сказок ненцев и хантов без агрессии и страшных героев. сказка должна соответствовать возрасту, быть поучительной и понятной для детей. в сказке должно быть 4 героя.

Сказка для карточного спектакля «Как Лисёнок домой вернулся»

Возраст: 2+

Формат: Карточный (фланелеграф) или магнитный театр. Картинки крупные, понятные, на ярком фоне.

Герои (карточки):

Лисёнок (главный герой, маленький, рыжий)

Заюшка (белый, пушистый, добрый)

Северный Оленёнок (с маленькими рожками, добрыми глазами)

Девочка Аня (в яркой ягушке – традиционной одежде)

Декор (фоновые карточки):

Лес (несколько ёлочек и снежный холм)

Чум (домик-палатка)

Солнышко

Сценарий:

(На фоне - лес. Появляется карточка Солнышка. Ведущий двигает карточку Лисёнка по полю)

Ведущий (ласково, негромко): Жил-был на белом снегу маленький **Лисёнок**. Любил он играть, бегать, снежком похрустывать. Топ-топ, прыг-прыг! Бежал, бежал Лисёнок и... ой! (**Лисёнка убирают за край фона/ставят в сторонку**). Заигрался и не заметил, как далеко от дома ушёл. Где же его чум? Куда идти? Лисёнок притих и чуть не заплакал.

(Появляется карточка Заюшки. Она «выпрыгивает» из-за ёлочки).

Ведущий: А это кто? Кто по снежку прыг-скок? Это **Заюшка-попрыгайка!**

Заюшка (карточку можно слегка покачивать): Привет, Лисёнок! Ты что один? Ты потерялся?

Лисёнок (ведущий говорит за него, грустным голосом): Да... Я домой не знаю дорогу.

Заюшка: Не грусти! Я тебе помогу! Я тут все тропинки знаю. Пойдём со мной! Прыг-скок, за мной!

(**Карточки Заюшки и Лисёнка двигаются вместе по полю. Потом останавливаются**).

ПЕРВАЯ СКАЗКА ПРОЕКТА

«Как Лисёнок домой вернулся»

ПРОМТЫ ДЛЯ ГЕНЕРАЦИИ СКАЗКИ. НЕЙРОСЕТЬ ГЕНЕРАЦИИ
ИЗОБРАЖЕНИЯ: Qwen (<https://chat.qwen.ai/>)



нарисуй на белом фоне отдельно лисичку



🔗 🔄 ⋮



нарисуй на белом фоне отдельно девочку



🔗 🔄 ⋮

ПЕРВАЯ СКАЗКА ПРОЕКТА

«Как Лисёнок домой вернулся»

ПРОМТЫ ДЛЯ ГЕНЕРАЦИИ СКАЗКИ



Зимний северный пейзаж с традиционным чумом (коническая палатка), белый снег, из чума идет дымок, простой детский стиль иллюстрации, яркие цвета, плоский дизайн, минимализм, для кардочного театра, без персонажей, уютная атмосфера, для детей 2+



< 2/2 > ↻ ↺ ...



по модели зайца шапочку и шарфик в традициях ненцев как на картинке 2. Не рисуй их на зайце они должны подходить по размеру, но нарисованы с права от зайца, чтобы можно было вырезать



ВТОРАЯ СКАЗКА ПРОЕКТА

«КАК СОБАКА ДРУГА ИСКАЛА»

мордовская сказка

Одинокая собака сидит на поляне в густом осеннем лесу. Собака грустная, опустила голову на лапы. Вокруг высокие сосны, легкий туман. Атмосфера тоски и тишины. Детская книжная иллюстрация, акварельный стиль, мягкий свет, русский лес.



🔗 🔄 ⋮

ПРОМПТЫ ДЛЯ ГЕНЕРАЦИИ СКАЗКИ.
НЕЙРОСЕТЬ ГЕНЕРАЦИИ
ИЗОБРАЖЕНИЯ: Qwen
(<https://chat.qwen.ai/>)

Ночи в лесу. Маленькая берлога или нора под корнями дерева. Зайчик сладко спит, свернувшись калачиком, а собака сидит рядом с открытыми глазами и приоткрытой пастью, словно собирается залаять. Лунный свет освещает поляну. Детская книжная иллюстрация, акварельный стиль, мягкий свет.



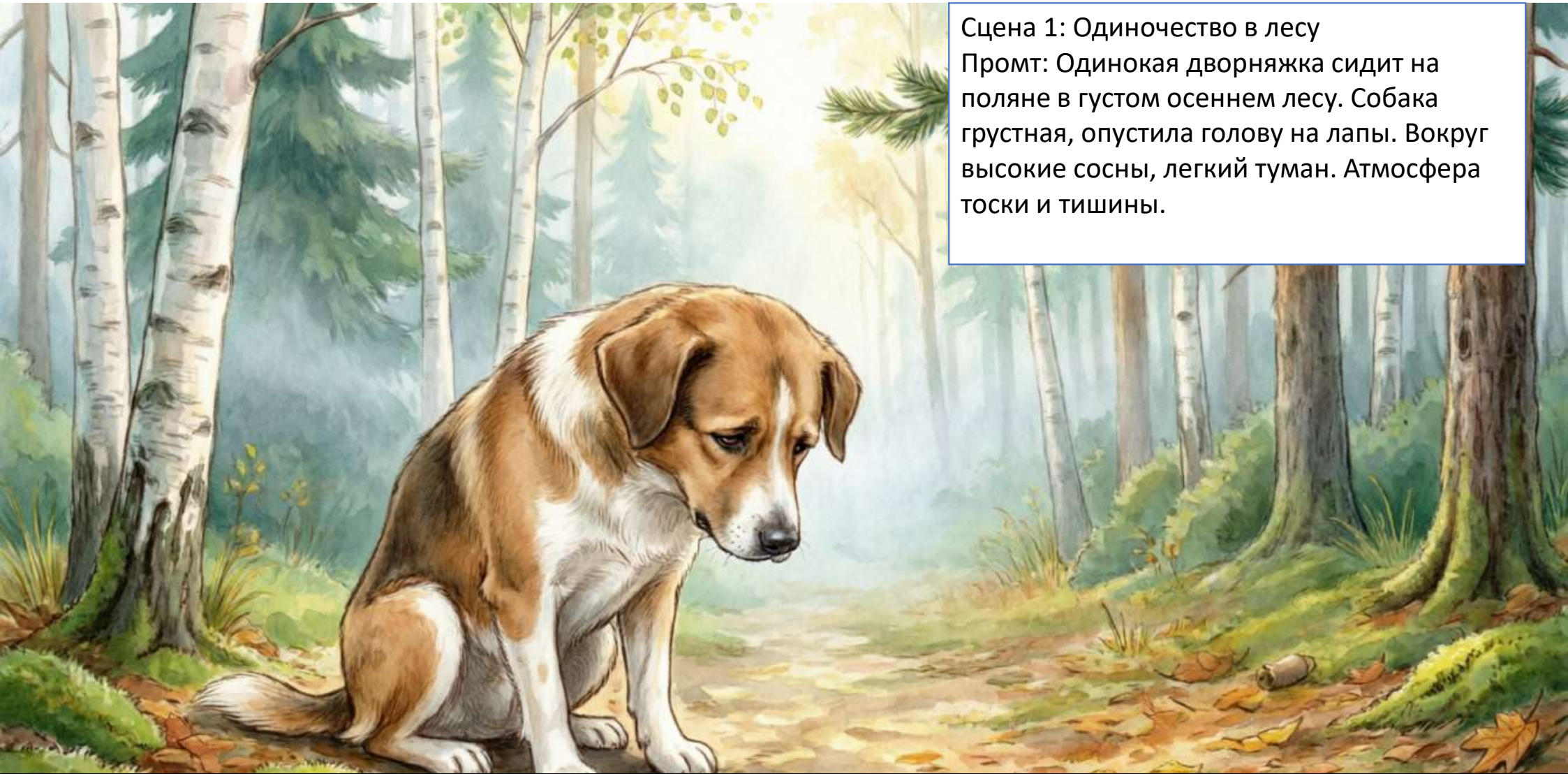
🔗 🔄 ⋮

Ночной лес. Заяц в панике подрыл нору на месте, его уши прижаты к спине, глаза широко раскрыты от страха. Он смотрит на собаку, которая перестала лаять. Эмоция испуга, тени от деревьев. Детская книжная иллюстрация, акварельный стиль, мягкий свет.



🔗 🔄 ⋮





Сцена 1: Одиночество в лесу
Промт: Одинокая дворняжка сидит на поляне в густом осеннем лесу. Собака грустная, опустила голову на лапы. Вокруг высокие сосны, легкий туман. Атмосфера тоски и тишины.

Когда-то давно собака жила в лесу одна.
И стало ей одной скучно. Пошла она по лесу друга себе искать.



Промт: Тропинка в лесу. Рыжая собака встретила серого зайца с длинными ушами. Зайчик удивленно смотрит на собаку, они стоят друг напротив друга. Солнечные лучи пробиваются сквозь кроны деревьев.

Идёт, идёт, а навстречу ей зайчик бежит.



Нашли они в лесу себе место. Как стемнело, легли спать. Зайчик заснул, а собаке не спится.



У зайчика сон как рукой сняло. Прыгнул он и говорит собаке:
— Почему ты лаешь? Услышит тебя волк — придёт и съест нас обоих.



Шла, шла она по лесу, вдруг навстречу ей волк бежит.



Стемнело, легли они спать. Ровно в полночь проснулась собака и залаяла. Испугался волк — сердце в пятки ушло.



Идёт она по лесу, а навстречу ей медведь.



Целый день они вместе ходили, а ночь наступила — медведь задремал.
Собака в полночь опять начала лаять. Проснулся медведь, испугался — душа в пятки ушла.



Бегала, бегала она по всему лесу, а человека не нашла.
Вышла на опушку, села отдохнуть. А человек в это время шёл в лес за дровами.



И взял собаку к себе в дом.



Собака поела и спать легла. И с тех пор осталась она у человека и до сих пор живёт.

СКАЗКА ПРОЕКТА

«Сказка о чудесном огурце и золотоволосой невесте»

Армянская сказка

Т Текст Картинка Видео Аудио Файл

Вы Нарисуй: Детская книжная иллюстрация в стиле наивного искусства, теплая и уютная. Крупным планом изображен огромный ярко-зеленый огурец, размером с большую тыкву, лежащий на грядке среди сочных листьев. Рядом стоит добрый старик-огородник с седой бородой, в национальной армянской одежде (темный жилет поверх рубахи) и невысокой шалочке. Он ласково гладит огурец рукой. Вокруг грядки растут яркие красные маки. На заднем плане — белые вершины гор и голубое небо. Изображение плоское, с четкими контурами, подходит для детей. --ar 16:9 --size-preset 2K



Seedream 4

Вы Перерисуй: Хорошая иллюстрация для малышей. Во дворе, на зеленой траве, стоит большой красивый конь с длинной гривой, украшенной цветными ленточками. Рядом стоит золотоволосая девочка в нарядном переднике и протягивает коно на ладошке пучок зеленой травы. Конь наклонил голову и аккуратно берет угощение. На заднем плане видны каменные стены дома и виноградная лоза. Яркие, чистые цвета, персонажи с добрыми глазами. --ar 16:9 --size-preset 2K



Seedream 4

НЕЙРОСЕТЬ ГЕНЕРАЦИИ
ИЗОБРАЖЕНИЯ: SEEDREAM4 (ЧЕРЕЗ
СЕРВИС <https://chadgpt.ru/>)



СКАЗКА ПРОЕКТА

«Сказка о чудесном огурце и золотоволосой невесте»

Армянская сказка

Вы

Перерисуй: Праздничная армянская иллюстрация в народном стиле. Царевич в золотой короне и нарядной одежде держит за руку свою невесту с золотыми волосами, заплетенными в длинные косы, и в красивом платье с вышивкой. Они стоят под высоким цветущим деревом, вокруг них танцуют люди в национальных костюмах, играют на зурне и дхолье (барабанах). На столе лежат связки лаваша и гранаты. Небо ярко-голубое, все улыбается и хлопает в ладоши. Картинка полна радости и света. --ar 16:9 --size-preset 2K



📄 ✎ 🗄

👤



📄 📄 🗄 🗄 Seedream 4

НЕЙРОСЕТЬ ГЕНЕРАЦИИ
ИЗОБРАЖЕНИЯ: SEEDREAM4 (ЧЕРЕЗ
СЕРВИС <https://chadgpt.ru/>)

Вы

Перерисуй: Хорошая детская иллюстрация в стиле мультфильма, тёплые и яркие цвета. На переднем плане стоит большой красивый конь с длинной блестящей гривой, украшенной цветной ленточкой. Он упрямо опустил голову и прижал уши, не слушая двух растерянных царских слуг в нарядных кафтанах, которые тянут его за повод. Рядом стоит молодой царевич в высокой шапке и красном кафтане, он смотрит в сторону дома с удивленным и заинтересованным выражением лица. Из открытой калитки во двор выбегает золотоволосая девочка в красивом платьице с армянским узором, она радостно протягивает руки к коню. Конь резко поднял голову, его глаза заблестели, он поднял переднюю ногу, словно готовый весело пойти за девочкой. Фон: уютный деревенский дворик с зелёной травой, каменным невысоким забором и лозой винограда. Небо ясное голубое. Изображение крупное, с чёткими контурами, подходит для малышей. --ar 16:9 --size-preset 2K



📄 ✎ 🗄

👤



📄 📄 🗄 🗄 Seedream 4









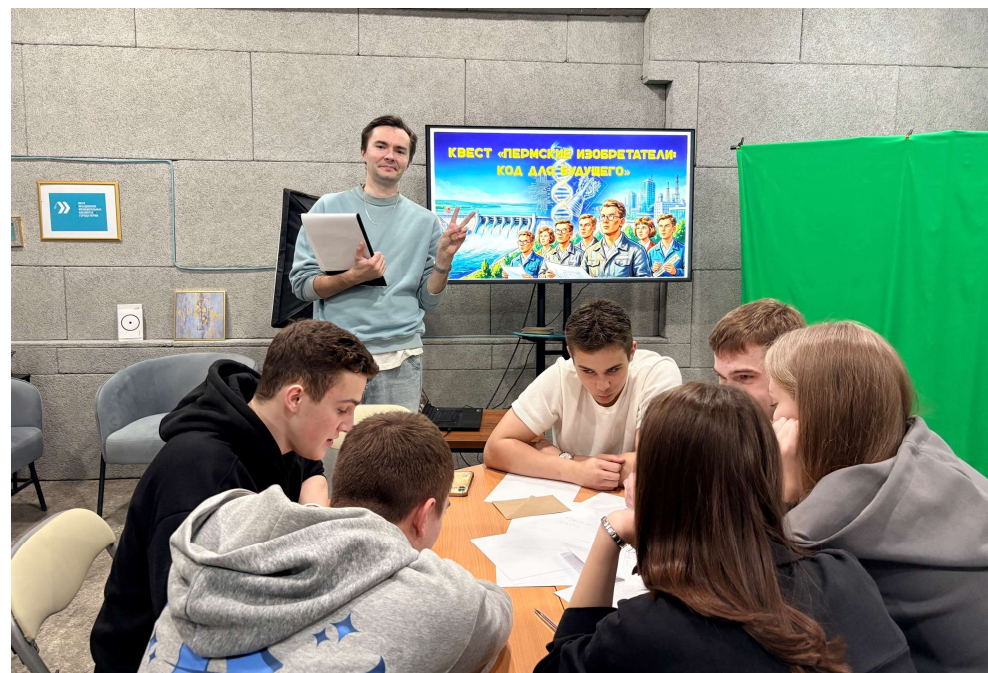




Направление первое: молодые семьи и «Путешествие по сказкам России»



Студентам нужны не лекции, а интерактив с драматургией. Написать образовательный квест вручную — долго и дорого. Нейросеть меняет это уравнение: один библиотекарь за несколько часов создаёт методический продукт, который работает весь год.



Кейс: «Бюро изобретателей: Пермский код»

Задача и механика:

Квест для студентов 1–2 курсов, 60 минут.

Нейросети задана роль «команды геймдизайнера и сценариста».

Легенда про секретное Бюро изобретателей
6 «конвертов» с заданиями: логика, шифры, лего-конструирование.

Пермские изобретатели: Паюсов, Попов, Славянов, Каменский и другие
Система подсказок, штрафных минут и раздаточных материалов.



Готовый сценарий «из коробки» — минимальная подготовка ведущего

Пример задания

На этапе «Дело Паюсова» студенты, опираясь на чертёж сохи «Курашимка», вычисляют высоту равнобедренного треугольника — это код изобретателя.

Математика + история технологии + командообразование — в одном задании.



Кейс: психологическая игра «Сцена общения»



Вербальная и невербальная коммуникация
Пластические этюды вместо лекций



Активное слушание
Работа с карточками и групповые упражнения



Эмпатия
Театральная метафора труппы как основа игры



Позиции Р–В–Р
Родитель–Взрослый–Ребёнок через микро-шеринг



Промт требовал: *«избегай лекций, только интерактив, после каждого блока — микро-шеринг с объяснением теории простыми словами»*. Результат использовали сразу.

Кейс: психологическая игра «Сцена общения»

Ты — команда разработчиков образовательных игр, состоящая из геймдизайнера и сценариста-нарративного дизайнера. Ваша задача — создать концепцию увлекательного командного квеста для студентов 1-2 курсов колледжа (не технических специальностей).

Цель - Разработать сценарий квеста длительностью 60 минут, который познакомит студентов с выдающимися изобретателями Пермского края через разнообразные игровые механики. Игра должна быть динамичной, вовлекающей и не требовать специальных технических знаний.

Целевая аудитория: Студенты колледжа 1-2 курсов (17-20 лет), Гуманитарные и творческие специальности

Уровень сложности: средний, с упором на логику и креативность

Требования к игровому процессу

От геймдизайнера:

Разнообразие механик — задания не должны повторяться по типу. Нужно использовать:

Логические головоломки: Пространственное мышление (лего-конструирование)

Творческие задания (нарисовать, собрать)

Шифры и коды (включая азбуку Морзе)

Математические вычисления (базовые)

Задания на внимательность и поиск закономерностей

Баланс сложности — задания должны быть решаемы за 5-7 минут каждое, с нарастающей сложностью.

Командное взаимодействие — механики должны требовать обсуждения и распределения ролей в команде (4-6 человек).

Физические элементы — по возможности включить работу с раздаточным материалом (карточки, конверты, схемы, кубики легио).





Что это дает библиотекарю?

Новая роль

Библиотекарь становится **промт-инженером** и креативным продюсером — это повышает профессиональную самооценку

Язык молодёжи

Квест с нейросетевым сценарием не уступает коммерческим аналогам. Барьер «библиотека — это скучно» снимается


Конвейер контента


Один библиотекарь за несколько часов создаёт методический продукт, который работает **целый год**

Возможности нейросети безграничны?

Создаем рекламу для группы

Вы: Перерисуй: Крупный план рук малыша 2 лет, который мастерит солнышко из желтого картона за детским столиком для творчества. Размытый фон светлой детской библиотеки. Рядом принадлежности для творчества: клей-карандаши, цветная бумага. Плюшевый мишка наблюдает. Теплый солнечный свет, уютная атмосфера, акцент на мелкой моторике и творчестве. Фотореалистичный стиль, размытый фон -- size-preset 2K



Вы: 

Пишем музыку для мероприятий

Текст Картинка Видео Аудио Файл

Вы: напиши промпт для генерации музыки ко дню защитника отечества

Эпическая, торжественная и патриотическая оркестровая музыка. Героическая атмосфера, вдохновляющая и мощная. Стиль военного марша с использованием духовых инструментов (трубы, валторны) и ритмичных барабанов. Кинематографичное звучание, подходящее для поздравления с Днем защитника Отечества. Величественная кульминация.

Вы хотите создать аудио с этим промптом?

Да Нет, хочу ответ текстом

Gemini 3 Pro

Вы: Создай музыку: Эпическая, торжественная и патриотическая оркестровая музыка. Героическая атмосфера, вдохновляющая и мощная. Стиль военного марша с использованием духовых инструментов (трубы, валторны) и ритмичных барабанов. Кинематографичное звучание, подходящее для поздравления с Днем защитника Отечества. Величественная кульминация.

Suno AI v5

03:21

Перегенерировать

+ Задайте вопрос или опишите задачу

DeepSeek V4 Pro x1.4

Общение

Создаем макеты для мероприятий



нанеси на сумку орнамент с фотографии



сделай вектор черно-белое изображение на белом фоне



нанеси рисунок с фотографии 1 на белую футболку



Принимаем участие в создании мобильного приложения на платформе без кода



перерисуй изображение в стиле вектор цветной



п



перерисуй изображение в стиле вектор цветной



Спасибо за внимание!



Ссылка на группа Вконтакте

Адрес библиотеки:

ул.Шоссе Космонавтов, 110

Тел.: 8 342-207-50-85