



СКВОЗНЫЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ  
ТРАЕКТОРИИ

# Проекты финалистов

Конкурс COT 2025



ОБРСОЮЗ

# Содержание

страница 82

ПРОФОРИЕНТАЦИЯ И БАС



12 страница

ВОСПИТАНИЕ И СОЦИАЛИЗАЦИЯ



страница 68

ЭФФЕКТИВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ



26 страница

НОВЫЕ МЕДИА



РАБОТА С ДЕТЬМИ С ОСОБЫМИ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМИ  
ПОТРЕБНОСТЯМИ

страница 54



40 страница

ИГРОВЫЕ ФОРМЫ  
И МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ



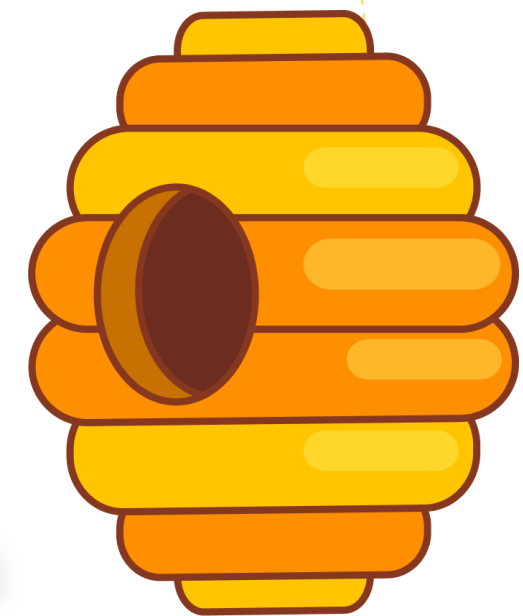
# Обрсоюз

Деятельность Обрсоюза направлена на создание экосистемы устойчивого развития и качества образования через объединение усилий всех участников отношений в сфере образования.

Обрсоюз реализует цикл устойчивого развития, включающий мониторинг дефицитов, выявление точек роста, поддержку лучших практик, содействие их распространению, оценку эффективности результатов.

Вселенная СОТ (сквозные образовательные траектории) является механизмом устойчивого развития и системного повышения качества образования и включает в себя:

- Экспедиции СОТ;
- Гранты СОТ;
- Форум СОТ;
- Клуб СОТ;
- курсы повышения квалификации;
- другие направления.



# Цикл СОТ

## МОНИТОРИНГ

Постоянный мониторинг системы образования, глобальных тенденций и выявление дефицитов

1



## ЭКСПЕРТИЗА

Экспертиза и выявление точек роста, лучших практик, инновационных проектов в актуальных областях развития

2



## КОММУНИКАЦИИ

Организация онлайн- и офлайн-мероприятий для взаимодействия участников процесса, обсуждения и обмена опытом

3



## ВНЕДРЕНИЕ

Информационная и маркетинговая поддержка и сопровождение распространения лучших практик и проектов с оценкой эффектов и результатов

6



## ПОДДЕРЖКА

Методическая, технологическая и финансовая поддержка проектов и их реализация в тиражируемых форматах с использованием современных технологий

5



## ОБУЧЕНИЕ

Повышение квалификации и развитие компетенций участников отношений в сфере образования по актуальным направлениям в целях устойчивого развития

4



# Концепция СОТ

Для успешной реализации цикла устойчивого развития образования была введена концепция сквозных образовательных траекторий (СОТ)

01

**СОТы** – это точки роста в системе образования, прогресс в которых оказывает значительное влияние на повышение качества образования и обеспечение его устойчивого развития

02

Для того чтобы сфокусировать усилия, мы выделяем каждый год ограниченное количество СОТ и работаем с ними по всему циклу СОТ в образовательном пространстве

03

Команды-инициаторы лучших практик в соответствующих СОТах получают экспертную, технологическую и финансовую поддержку Обрсоюза, а сами СОТы формируют образовательное пространство Российской Федерации

# Конкурс грантов СОТ

01

## ПОДДЕРЖКА ВНЕДРЕНИЯ ЛУЧШИХ ПРАКТИК

Выявление перспективных проектов и предоставление им грантовой поддержки на дальнейшее развитие в размере 1 млн рублей

02

## ОПОРНЫЕ ПЛОЩАДКИ

Команды, представившие лучшие проекты, могут стать опорными площадками Обрсоюза для будущих крупных проектов и мероприятий

03

## ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПРОЕКТНЫХ КОМАНД

Обеспечение профессионального роста и повышения мастерства педагогов и управленческих работников образовательных организаций в процессе конкурсных мероприятий

04

## МИНИМУМ ФОРМАЛИЗМА И МАКСИМУМ КРЕАТИВА

Простота подачи заявки, отсутствие сложных требований к комплекту документов, приоритет ярким идеям с перспективами их дальнейшего тиражирования в других организациях и регионах

05

## СОПРОВОЖДЕНИЕ ВСЕГО ЦИКЛА ПРОЕКТА

Поддержка от ведущих экспертов страны в сфере образования по широкому спектру вопросов реализации и дальнейшего тиражирования результатов проекта

# Экспедиции СОТ

Выезды в регионы России с целью выявления и трансляции уникальности и самобытности их образовательного пространства



Яркий видеоконтент, наглядно демонстрирующий образовательно-культурный код региона



Возможность для региона представить точки роста и эффективные способы преодоления вызовов



Актуальные мнения с мест, где пишется новая история российского образования (администрация и педагоги, обучающиеся, представители власти, медийные персоны)



Распространение региональных инноваций и лучших практик в сфере образования



# Курсы СОТ

## Реализация авторских курсов повышения квалификации педагогов

Подготовка учащихся к ГИА (ОГЭ, ЕГЭ),  
олимпиадам и конкурсам

Новые технологии преподавания  
учебных предметов

Работа с учащимися с ОВЗ

Курсы по 15 предметам ГИА  
и 24 предметам ВсОШ

- ✓ Звездный состав авторов
- ✓ Современная удобная система дистанционного обучения
- ✓ Полезные ресурсы и пособия
- ✓ Диалог с создателями курса
- ✓ Доступ к материалам курса в течение года



# Форум СОТ

Площадка для профессионального диалога и обмена инновационным опытом для команд педагогов, руководителей и экспертов в сфере образования

■ Интеллектуальные батлы и дискуссионные площадки

■ Кинофестиваль школьной видеожурналистики

■ Мастер-классы с лучшими педагогическими практиками

■ Повышение квалификации, тренинги, воркшопы

■ Вдохновляющие и мотивирующие выступления топ-экспертов

■ Финал конкурса СОТ

Более 10 тыс. участников

11-13

октября

Москва

# Образовательная программа



## ИИ в школе: как нейросети помогают учить, учиться и управлять

### МОДУЛЬ 1

**Из истории развития искусственного интеллекта и применения его в образовании**

**Рассматриваются**

- Основные направления и технологии ИИ – с 1950-х годов до современных тенденций в области машинного обучения и анализа данных.
- Использование цифровых методов в гуманитарных исследованиях (Digital Humanities) с целью сохранения культурного наследия и анализа текстов и визуальных источников с использованием ИИ.
- Применение ИИ в образовании (AIEd), включая интеллектуальные обучающие системы, диалоговые системы, исследовательские среды и автоматическое оценивание письменных работ.

### МОДУЛЬ 2

**Инструменты и технологии AI в образовательной деятельности**

**Рассматриваются**

- Различные творческие задания, созданные с использованием цифровых технологий ИИ на основе визуализации текстовой информации.
- Цифровые решения для автоматизация рутинных задач педагога, включая создание презентаций, суммаризацию текстов и видео, а также работу с текстовыми данными.
- Инструменты ИИ, используемые в качестве ассистента преподавателя.

### МОДУЛЬ 3

**Будущее AI в образовании**

**Рассматриваются:** тенденции и прогнозы развития технологий на основе ИИ, включая персонализацию обучения, автоматизацию рутинных задач, интеллектуальную оценку, создание контента и использование виртуальных ассистентов, обсуждаются перспективы развития ИИ, такие как гиперперсонализация, интеграция с VR и AR, расширение роли ИИ-учителей и прогнозирование образовательных траекторий. Особое внимание уделяется стратегии «Цифровая трансформация образования», включающей в себя создание библиотеки цифрового образовательного контента, цифрового помощника ученика, цифрового портфолио ученика, цифрового помощника родителей и учителя, а также переход на безбумажные технологии.

# Деловая программа



Мастер-классы



Форсайты



Тренинги



Круглые столы



# Конкурсная программа



Гайд-парк



Кейсы



Оценка зрителей



Дебаты



# Воспитание и социализация



Создание программ дополнительного образования, воспитания детей с цифровым контентом, цифровых ресурсов и инструментов, обеспечивающих реализацию образовательных траекторий с учетом интересов и способностей обучающихся



Диана **Минец**



Ирина **Бачкова**



Вадим **Чеха**



Анастасия **Сакаева**



Мария **Лесонен**





МАОУ «Гимназия № 5», г. Чебоксары

**Исаева Инна Владиславовна**, директор

**Хрусцелевская Алина Борисовна**, учитель

**Мамонтов Евгений Валерьевич**, учитель

**Николаева Марина Владимировна**, учитель

**Фролова Ольга Александровна**, учитель

**Колчанова Елена Николаевна**, учитель

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект создает цифровую платформу для инженерного конкурса, стимулируя интерес школьников и их семей к инженерным специальностям. Основные компоненты платформы:

- Виртуальная образовательная среда.
- Лаборатория виртуального проектирования с системами CAD/CAM/CAE.
- Совместное проектирование с кураторской поддержкой.
- Автоматизированная система оценивания.
- Сервисы коммуникаций.

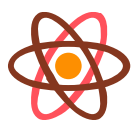
Особенностью проекта является семейная форма участия, укрепляющая связь поколений. Платформа станет эффективным инструментом профориентации и подготовки специалистов для инженерной сферы.

## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Цель проекта — сформировать семейные традиции поддержки технических талантов и подготовить перспективные инженерные кадры через ежегодный региональный конкурс инженерного творчества среди школьников и их семей.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Количество семей-участниц: минимум 100.
- Число подключенных школ: не менее 10.
- Ежемесячная посещаемость ресурса: не менее 100 уникальных пользователей.
- Объем онлайн-консультаций: не менее 100 часов.
- География охвата: не менее 3 федеральных округов РФ.
- Удовлетворённость участников выше 80%.
- Увеличение числа победителей конкурсов и олимпиад.
- Изменение предпочтения технической карьеры.
- Положительный общественный резонанс.
- Свободный доступ к методическим материалам.



# Цифровая платформа для социализации учащихся через естественно-математические дисциплины



МБОУ «ВСОШ № 4 им. Г. Баруди Высокогорского района Республики Татарстан»,  
с. Высокая Гора

Мамедова Евгения Валерьевна, учитель математики

Гимаева Айсылу Салаватовна, учитель информатики

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Электронная система на основе ИИ автоматизирует обработку данных и анализ проектов, учитывая требования общества и рынка труда. Система включает интерактивные модули по математике, физике, информатике и социальным проектам, а также профориентационные кейсы. Решение реализуют в виде веб-приложения с личным кабинетом для участников и планируют внедрить в школы Высокогорского района.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Формирование социальных и цифровых компетенций через интеграцию ИКТ в обучение.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Создание платформы с 5+ интерактивными модулями.
- Апробация в пяти классах образовательного учреждения.
- Обучение 50+ педагогов работе с платформой.
- Повышение мотивации учащихся к изучению предметов естественно-научного цикла.
- Формирование цифровых и социальных компетенций обучающихся и педагогов.
- Создание сообщества педагогов-новаторов, проведение 2 семинаров для педагогов школы и района.
- Повышение количества обучающихся, принимающих участие в различных конкурсах, олимпиадах и конференциях.
- Разработка методических материалов и информационных листовок по работе с платформой.



# «Сити-ферма будущего: от 3D-модели к реальному проекту»



ГБОУ «Школа «Бескудниково», г. Москва

Борисов Дмитрий Эдуардович, учитель начальных классов

Яковлев Сергей Станиславович, учитель биологии

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект предлагает инновационное цифровое решение – создание школьной сити-фермы с полным технологическим циклом: от цифрового проектирования до реальной эксплуатации с применением IoT-устройств. Используемые технологии включают цифровое моделирование, анализ показаний датчиков, автоматизированное управление, методическое сопровождение, в том числе видеоуроки и 3D-библиотеку конструкций. Проект объединяет биологию, информатику и технологию, развивает «мягкие навыки» и прививает интерес к науке и технологиям.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание школьной сити-фермы с применением 3D-моделирования для практического освоения учащимися современных агротехнологий и цифрового проектирования с дальнейшим распространением успешного опыта в другие образовательные организации.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Создана готовая модульная сити-ферма с автоматическим поливом и системой мониторинга.
- Разработаны три варианта занятий: технология (3D-печать), биология (высадка растений), информатика (датчики влажности и света).
- Созданы открытые базы с моделями, инструкциями и рекомендациями.
- Организованы выставка фермы и ученических проектов.
- Подготовлены пять видеоуроков по сборке и эксплуатации.
- Осуществлена информационная поддержка на сайте школы, в каналах Telegram, VK.
- Разработан полный комплект открытых материалов для тиражирования.



# «Digital Memory: история, рассказанная заново»



МАОУ «СОШ № 60», г. Пермь

Габидуллина Алёна Игоревна, учитель истории и обществознания

Бажина Наталья Михайловна, заместитель директора

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект создаёт цифровую образовательную платформу для сохранения историй героев Великой Отечественной войны и специальной военной операции через мультимедийные карточки с текстом, фото, видео, подкастами и картами. Интерактивный формат объединяет патриотическое воспитание и современные технологии, повышает заинтересованность школьников, развивая цифровую грамотность, навыки работы с контентом и публичного выступления. Платформа способствует сохранению семейной памяти. Проект подходит для разных регионов и школ, укрепляет национальную идентичность и ответственность молодёжи.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание цифровой образовательной платформы на основе школьной «Книги памяти» для воспитания гражданской идентичности, патриотизма и социализации обучающихся через исследование судеб героев Великой Отечественной войны и специальной военной операции.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Создание и запуск цифровой образовательной платформы с не менее 150 уникальными цифровыми историями героев ВОВ и СВО.
2. Вовлечение не менее 300–400 учащихся в первый год с ростом вовлечённости в последующие периоды.
3. Повышение цифровой грамотности и медиакомпетентности школьников.
4. Проведение не менее трёх открытых мероприятий (онлайн и офлайн).
5. Формирование патриотического сообщества учащихся, педагогов и родителей.
6. Создание базы данных цифрового архива для дальнейшего использования.
7. Масштабируемость проекта и готовность к внедрению в другие школы и регионы.



# «Прямо по курсу — дружба: новое измерение». Разработка цифрового помощника для создания комфортной школьной атмосферы для профилактики школьной травли



МБОУ «Школа № 157», г. Самара

Хожателева Светлана Владимировна, учитель изобразительного искусства

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект предлагает использовать «цифровой подкаст» – помощника на основе искусственного интеллекта, способствующего профилактике буллинга и негатива. Дополнительно проводятся тренинги в формате живого общения для развития навыков коммуникации и преодоления конфликтов. Формы реализации включают интерактивную платформу, бота-помощника и «живые» интенсивы, где дети делятся переживаниями и поддерживают друг друга.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Использование цифрового помощника для оказания психологической поддержки подросткам как начального этапа в борьбе с травлей.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### Количественные результаты:

1. Обращения к цифровому помощнику – более 1000.
2. Выездные очные сессии (интенсивы) – более 200 участников.

### Основные результаты:

1. Создание интерактивного инструмента помощи для работы по профилактике травли в детских коллективах образовательных организаций Самарской области.
2. Для школьников: четкое понимание проблемы, воспитание уважения к себе своим сверстникам, доверие к взрослым;
3. Для педагогов: совершенствование профессиональных компетенций по профилактике травли в детских коллективах.



# Медиацентр «ЗаМедиа!»



МАУ ДО «Дом творчества Советского района г. Улан-Удэ»

Басхаева Ирина Иннокентьевна, директор

Стрекаловская Любовь Ивановна, педагог-психолог

Дугаров Сергей Владимирович, программист

Попова Ксения Владимировна, педагог-организатор

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Медиа студия «ЗаМедиа» создаст яркие трехминутные ролики, вдохновляющие детей на исследование и развитие. Средства гранта пойдут на покупку оборудования и оформление студии. Команда проекта разработает интересные образовательные материалы, позволяющие анализировать информацию, искать решения и делать выводы. Современный видеоконтент станет стимулом для саморазвития и освоения новых навыков. Благодаря материалам в медиа дети смогут раскрыть таланты и определить будущую профессию. Новая студия поднимет проект на новый уровень, объединив творчество, познание и полезные навыки в яркое приключение.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Формирование среды, способствующей развитию подрастающего поколения через повышение уровня медиаграмотности и создание увлекательного цифрового образовательного контента, включая выпуск познавательных видеоуроков, подкастов и других интерактивных форматов.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Разработано 100 видеороликов и подкастов, зарегистрировано не менее 5 тысяч активных пользователей.
2. Пользователи начинают осознанно выбирать надежные источники информации.
3. 90% опрошенных удовлетворены качеством медиаконтента и его доступностью на разных устройствах.
4. Увеличение численности объединений Дома творчества на 10%.
5. Конкурсный отбор экспертов и партнеров для разработки медиаконтента.
6. Публикации в соцсетях привлекают внимание СМИ и общественности.



# Гармония интересов семьи и школы через научно-познавательскую деятельность радиоклуба «Маяк знаний»



МБОУ «Гимназия» МО «Островский район», г. Остров

Петрикова Лариса Викторовна, директор

Окольничева Людмила Дмитриевна, учитель информатики

Петрова Ольга Викторовна, учитель английского языка, зам. директора по ВР

Ибрагимова Светлана Александровна, учитель математики

Осипов Дмитрий Васильевич, учитель информатики, зам. директора по ИКТ

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Наш проект направлен на повышение качества образования по техническим предметам через деятельность радиоклуба «Маяк знаний». Имеющаяся аппаратура устаревшая, проект позволит обновить оборудование и привлечь родителей и партнеров для создания радиоэфиров и подкастов. Это повысит интерес к предметам, навыки анализа информации и поможет решить кадровый дефицит в технических сферах.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Цель проекта – создать радиоклуб «Маяк знаний» как площадку для сближения семьи и школы, привлечения родителей, повышения качества образования и развития технического потенциала школьников.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Разработана нормативно-правовая база -100%.
2. Разработан структурированный контент и учебный материал – 100%.
3. Увеличение процента участия родителей в совместной деятельности семьи и школы – 100%.
4. Сформирована группа родителей, участвующая в совместной деятельности семьи и школы.
5. Увеличен процент экзаменуемых по предметам технической направленности – 35%.
6. Функционирует радиоклуб с обновленной материально-технической базой.
7. Действует система повышения квалификации: педагоги повышают профессиональные компетенции через курсовую подготовку, организованную преподавателями ПОИПКРО.
8. Повышение качества образования по предметам технической направленности.



# «Создавай и печатай»: конкурс по 3D-моделированию и аддитивным технологиям для школьников и студентов



ЦМИТ «Призма» (ИП Розанова Э.А.), г. Котельники

Розанова Элина Ахмедовна, руководитель

Шведов Александр Валерьевич, инженер-программист

Евдокимова Татьяна Андреевна, педагог дополнительного образования

Лебедева Елизавета Александровна, администратор

Кучина Ольга Михайловна, SMM-менеджер

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Основная идея проекта – создание цифровой экосистемы для проведения массовых конкурсов 3D-моделирования, включающей онлайн-ресурс для подачи заявок, лендинг, Телеграм-канал, регламенты, обучающие материалы и цифровые призы. Проект служит инструментом развития цифровых компетенций и формирования сообщества ювелиров инженерных идей. Ключевая особенность – внедрение инновационных ИКТ-решений, повышающих доступность, объективность и образовательную ценность мероприятия.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Выявление, поддержка и развитие творческих и технических способностей детей и молодежи в области цифрового проектирования и 3D-моделирования, популяризация инженерного творчества и современных технологий в дополнительном образовании.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Повышение интереса к 3D-моделированию.
2. Развитие компетенций
3. Обратная связь предоставлена всем участникам, проведено минимум 7 мастер-классов.
4. Поддержка талантливых: призёры и лауреаты – от 30 человек, поощрения – от 30 шт., популяризация проекта, позитивный отклик, мотивация участников.
5. Передача опыта: опубликованные работы победителей – от 30 шт.; примеры лучших работ в дальнейшем обучении.

**Методы контроля:** анкетирование, наблюдение, экспертиза, саморефлексия участников и наставников.



# Разработка и внедрение в образовательный процесс цифровой модульной платформы «Проуспех»



МБОУ «Школа № 16», г. Саров

Кундикова Юлия Андреевна, директор

Галкина Инна Владимировна, учитель

Гараева Юлия Александровна, заместитель директора

Степанова Татьяна Юрьевна, учитель

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Цифровая платформа объединяет четыре модуля:

1. Медиацентр «4x4» для подготовки специалистов в медиа, передачи опыта старшими школьниками младшим, продвижения школы в медиапространстве.
2. Школьный музей «Всё начинается со школьного звонка» для сохранения культурных традиций, научных исследований, патриотического воспитания.
3. Цифровая школа для поддержки одарённых и мотивированных учеников, проведения ВСОШ с удобной информацией о соревнованиях.
4. Профнавигатор для профориентации школьников с помощью тестов, консультаций и ознакомления с профессиями.

## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание цифровой образовательной платформы для комплексного сопровождения школьников на основе персонализации, музейной педагогики и профориентации, формирующих конкурентоспособную личность, готовую к самоопределению в цифровом мире.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Разработана цифровая платформа и ее модули.
2. Более 60% учащихся активно используют платформу.
3. Более 70% педагогов применяют цифровую систему в работе.
4. Подготовлен электронный сборник методических материалов.
5. Учащиеся показывают положительную динамику образовательных результатов.
6. Произведено и распространено не менее 5 информационных материалов.
7. Оформлен полный отчет о выполнении проекта.



# «Юный анатом: путь к себе через науку и технологии»



МБОУ «Лицей № 2», г. Красноярск

Кухтачева Ирина Витальевна, заместитель директора по УВР

Сосновская Илона Владимировна, директор

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект «Юный анатом» реализует инновационный подход к изучению биологии с помощью медицинских технологий (стол «Пирогов», голографический киоск). Будет создан интерактивный курс по анатомии и физиологии для школьников 5–11 классов с модулем диагностики и развития навыков. Интеграция профессионального оборудования впервые сделает обучение осмысленным и визуально-образным, развивая интерес к медицине и научным дисциплинам.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Цель проекта — создание программы дополнительного образования для учащихся 8–9 классов, использующей цифровые технологии (стол «Пирогов», голографический киоск) для изучения анатомии и физиологии, развития научного интереса, навыков самопознания, командной работы и осознанного выбора профиля обучения.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Рост знаний по анатомии и физиологии у 80% учащихся.
- Участие 70% учеников в мини-проектах и презентациях.
- Реализация 3 тематических недель здоровья и встреч с врачами.
- Разработка 10 интерактивных модулей для стола «Пирогов» и голографического киоска.
- Развитие навыков самопознания и работы с цифровыми инструментами.
- Освоение педагогами новых методик.
- Повышение мотивации к естественно-научным предметам.
- Высокий уровень вовлечённости и положительных отзывов участников.



МБОУДО «Дворец детского (юношеского) творчества», г. Курган

**Пилигримова Татьяна Викторовна**, заместитель директора по информационно-коммуникационным технологиям и организации работы с молодежью

**Жорнова Татьяна Анатольевна**, методист

**Данчина Екатерина Сергеевна**, методист, руководитель отряда волонтеров

**Ребенок Галина Ивановна**, директор

**Плетнева Елена Викторовна**, педагог-организатор, мультимедиа-специалист

**Менщикова Наталья Николаевна**, педагог-организатор музея-экспозиции «Аллея Славы»

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект «Музей говорит» преобразует пространство музея «Аллея Славы» в интерактивную лабораторию истории. Экспонаты «разговаривают» с помощью современных технологий, вовлекая посетителей в живое общение с прошлым. AR-эффекты, интерактивные экраны и направленные звуки воссоздают атмосферу эпохи, а подростки участвуют в создании фильмов, подкастов и квестов, исследуя личную историю героев. Музей превращается в точку притяжения для семей, студентов и горожан, становясь мостиком между поколениями и катализатором патриотического воспитания.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание IT-системы образовательных маршрутов по музею «Аллея Славы» для актуализации исторических знаний и формирования патриотических ценностей у детей и молодежи города Кургана и области.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### Количественные:

- Созданы 3 иммерсивные зоны с AR-этикетками и мультимедиа.
- Охвачено 3 330 участников через 30 маршрутов и 8 онлайн-викторин.
- Оцифрованы 200 экспонатов, выпущено 50 медиа-материалов.

### Качественные:

- 80% участников включены в создание контента.
- Выросло знание истории на 70%.
- 35% участников с ОВЗ вовлечены через доступные решения.

### Соответствие номинациям:

- AR-этикетки, викторины, медиаархивы.
- Маршруты адаптированы под разные группы.
- Сценарии квестов переданы областным школам.



# Истории детей Великой Отечественной войны: короткометражные фильмы



МБОУ ДО «ЦДЮТ и Э», г. Микунь

**Макаренко Наталия Сергеевна**, педагог дополнительного образования

**Бобина Светлана Викторовна**, педагог, директор

**Кутузикова Екатерина Николаевна**, педагог

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Задача проекта – создание цикла короткометражных фильмов о жизни детей в годы Великой Отечественной войны и разработка онлайн-платформы для их демонстрации. Помимо самих фильмов, платформа будет включать исторические справки, фотографии, документы, интерактивные карты. Использование современных цифровых технологий позволяет представить исторические факты интересно и доступно, а возможность комментировать и обсуждать кино повышает интерес и вовлеченность зрителя. Материалы подходят для использования на уроках истории.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание серии короткометражных фильмов, рассказывающих о жизни детей в годы Великой Отечественной войны, для сохранения исторической памяти и передачи её молодому поколению.



## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Проведение шести блоков мероприятий проекта.
2. Размещение 80 публикаций о мероприятиях проекта в средствах массовой информации, а также в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».
3. 1000 просмотров публикаций о мероприятиях проекта в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».
4. Создание трех художественных короткометражных фильмов, презентация их в Доме культуры г. Микунь, с. Айкино и п. Жешарт.

# Новые медиа



Проекты, предлагающие новые жанры и форматы освещения авторских образовательных инициатив в медиапространстве, в том числе на площадках отечественных интернет-ресурсов, блог-платформах, видеохостингах и мессенджерах



Маргарита **Бриткевич**



Елена **Аверченко**



Татьяна **Зарайская**



Алексей **Лапков**



Владимир **Шулов**

Эксперты





МБОУ «СОШ № 39», г. Хабаровск

Гетман София Константиновна, учитель

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект «Взгляд изнутри: жизнь глазами учеников» объединяет образовательные цели с подростковыми интересами через создание серии подкастов учащимися 5–11 классов.

Ключевое новшество — профессиональная реализация медиапродуктов, интеграция школьного содержания и культуры подростков, развитие ключевых компетенций и эффективной профориентации.

## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание подросткового подкаста, формирующего медийные и коммуникационные навыки через обсуждение актуальных молодежных тем, искусства и традиций в формате интервью и диалогов с интересными гостями.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### Количественные:

- Производство 6–10 подкаст-выпусков.
- Прослушивания:  $\geq 500$  на выпуск.
- Участники: 5–15 основных и 5–10 приглашённых.
- Школы-участники: 2–3.

### Качественные:

- Повышение медиаграмотности, навыков публичных выступлений и формирования межпоколенческой коммуникации.
- Появление профпредпочтений.

### Критерии успешности:

- Базовые навыки освоения: 80%.
- Полное прохождение этапов производства: 100%.
- Учащиеся предлагают 60% тем.
- Улучшение школьного климата на 10–15%, рост активности на 25%.

### Методы мониторинга:

- Анализ статистики, посещение мероприятий, количество выпусков.
- Анкетирование, чек-листы, обратная связь.



# Медиацентр «Регион 38»



ГАУ ДО «Центр развития дополнительного образования детей», г. Иркутск

Мельникова Наталья Леонидовна, методист

Мельников Анатолий Борисович, педагог дополнительного образования

Успенский Павел Васильевич, педагог-организатор

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект сосредоточен на развитии медианавыков подростков в Иркутской области. Планируется провести не менее пяти очных интенсивов, где профессионалы в сфере журналистики, победители конкурсов и историки проведут мастер-классы. Будет разработана система онлайн-мастерских для поддержки региональной сети медиастудий. Финальным этапом станет масштабный фестиваль-конкурс для региональных медиастудий, на котором участники продемонстрируют приобретённые компетенции. В итоге качество молодёжного контента значительно возрастёт, станет привлекательным и полезным для сверстников.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Развитие медианавыков подростков в Иркутске и Иркутской области через объединение усилий и создание привлекательного современного контента.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Охват: не менее 5000 человек.
- Изменение отношения подростков к журналистике, создание востребованного контента.

### Показатели результативности:

- Информирование подростковых объединений о региональном медиацентре (2000 чел.).
- Встреча руководителей медиастудий (100 чел.).
- Онлайн-занятия, консультации, медиаинтенсивы (5 интенсивов, 20 участников), мастер-классы (10 чел.), организация интенсивов на площадках школ (500 участников).
- Ежемесячные видеопрограммы (9 выпусков).
- Онлайн-обучение и консультации (300 участников), Фестиваль-конкурс (500 участников).
- Премьеры на образовательных площадках (5 мест, 100 зрителей каждое).
- Информация в СМИ и соцсетях (5000 чел.).



# «В кабинете директора» — подкаст об учителях, их профессиональном пути и историях из практики



МБОУ «СОШ № 23», г. Грозный

Пешхоева Аза Идрисовна, директор

Окуев Али Хаважиевич, заместитель директора по ИКТ

Мовлатов Лом-Али Ибрагимович, советник директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект «В кабинете директора» — цифровая медиаплатформа в виде видео- и аудиоподкаста о педагогических историях, публикуется на VK, Rutube, Telegram, снабжена методическим пособием и шаблонами для запуска аналогичных проектов. Уникальность проекта — сочетание формата интервью и методической пользы, участие учеников в качестве ассистентов. Каждый выпуск рассказывает о профессиональном пути педагогов, их опыте и практиках. Проект повышает престиж учительской профессии, укрепляет сотрудничество школ и развивает профессиональный потенциал педагогов.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создать цифровую медиаплощадку в формате подкаста, где учителя смогут делиться историями, опытом и методическими находками, укрепляя профессиональное сообщество и формируя положительный образ профессии педагога.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### Количественные показатели:

- Выпущено 20 подкастов (видео и аудио).
- Охват аудитории — не менее 5000 просмотров и прослушиваний, участие 20 педагогов и 10 учеников.
- Проведено две онлайн-встречи с педагогами (по 50 участников), передано пособие и шаблоны в 50 школ.

### Качественные показатели:

- Повышена активность педагогов в обмене опытом, возрос интерес школьников к педагогике.
- Расширена школа и регион в цифровой медиасфере.
- Создана тиражируемая модель школьного подкаста.



# Виртуальное краеведение: интерактивные VR-экскурсии по родному краю для сельских школьников



МБОУ «Первомайская основная общеобразовательная школа», д. Юшино

Политова Людмила Николаевна, директор

Чеснокова Ксения Сергеевна, советник директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями

Жилыева Валентина Николаевна, педагог-организатор

Лунина Наталья Николаевна, методист

Чупрова Ольга Владимировна, учитель информатики

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект предлагает инновационный подход к изучению родных мест с помощью VR-экскурсий по виртуальным достопримечательностям региона. Это устраняет территориальные ограничения, вовлекая детей в активное исследование природы и архитектуры. Проект интерактивен, интересен и доступен детям с особыми потребностями. Учителя получают эффективный инструмент мотивации и новые методики преподавания. Наряду с развитием цифровых навыков, проект воспитывает патриотизм и формирует цифровую летопись региона. Модель проекта может быть масштабирована на всю страну, создавая единое образовательное пространство.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание доступной цифровой образовательной среды на основе VR-технологий, способствующей повышению мотивации учащихся и сохранению культурного наследия, для изучения истории, культуры и природы малой родины.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### Количественные показатели:

- Создано 10–15 VR-экскурсий по региону.
- Вовлечено более 200 школьников.
- Проведено 5 открытых уроков с VR-технологиями.
- Организовано 3 мастер-класса для педагогов.
- Опубликовано 15+ материалов в СМИ и соцсетях.

### Качественные показатели:

- Повышена мотивация к краеведению: рост числа исследовательских проектов (30–40%).
- Улучшена доступность образования для сельских школ.
- Вовлечены дети с ОВЗ.
- Учащиеся участвовали в создании контента (50% экскурсий).



# «БиоСказки»: интерактивные биологические сказки для формирования естественно-научной грамотности школьников



МАОУ «Средняя школа № 151», г. Красноярск

Афанаскина Любовь Николаевна, педагог дополнительного образования

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Идея проекта — создание серии анимированных биологических сказок с веб-платформой и заданиями, содержащими намеренные ошибки для развития критического мышления. Комплексное цифровое решение повысит мотивацию и успеваемость, улучшит подготовку к экзаменам и вооружит учителей современными методами обучения.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание интерактивного образовательного контента в формате биологических сказок с диагностикой ошибок для повышения мотивации, углублённого понимания сложных тем биологии и эффективной подготовки к ОГЭ/ЕГЭ у учащихся 9–11 классов.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Подготовлены 10 интерактивных сказок с ошибками по ключевым темам биологии (9–11 кл.).
2. Запущена цифровая платформа с 20 автоматическими тестами, геймификацией и личным кабинетом.
3. Экспертиза контента: научные и методические оценки, IT-тестирование.
4. Методические материалы: сценарии уроков, руководства для учителей и инструкция по платформе.
5. Тестирование в школе №151 (Красноярск), охват — >300 учащихся, срок — 3–4 четверти (2026 г.).
6. Семинары и мастер-классы для педагогов и старшеклассников, число школ — 2–3.
7. Информационное продвижение: публикации в СМИ, соцсетях, проморолик, отчёт о распространении методики.



# Студенческое телевидение



ГАПОУ «Чебоксарский техникум технологии питания и коммерции»,  
г. Чебоксары

**Воробьева Светлана Васильевна**, педагог-психолог

**Каткова Анастасия Михайловна**, советник директора по воспитанию  
и взаимодействию с детскими общественными объединениями

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект направлен на создание инновационной образовательной среды, где молодые люди смогут развивать творческие способности, коммуницировать и делиться информацией через собственное студенческое телевидение. Молодёжь будет создавать образовательные ролики, интервью, новости, проводить прямые трансляции, что позволит формировать медиакультуру, продвигать имидж техникума, воспитывать патриотизм и пропагандировать здоровый образ жизни.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание студенческого телевидения как информационного и коммуникационного средства освещения жизни ГАПОУ ЧР «Чебоксарский техникум технологии питания и коммерции» МО ЧР г. Чебоксары.



## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

**Студенты освоят:**

- Основы дизайна и макетирования.
- Фото- и видеопроизводство.
- Журналистские жанры.

**Мониторинг проекта:** анонимный опрос студентов и преподавателей (декабрь/март).

**Дополнительно:** создание группы VK «Студенческое телевидение ЧТТПик» с рубрикой «Отзывы зрителей».



# Разработка, съемка и трансляция профориентационных образовательных подкастов «МАСТЕР-ПЕРМЬ» медиапорталом «СОЛЬ»



МАОУ «СОШ «Мастерград», г. Пермь

Казакова Оксана Анатольевна, директор

Кухар Светлана Алексеевна, сотрудник

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Цикл профподкастов «МАСТЕР-ПЕРМЬ» – просветительный медиаресурс для профессиональной ориентации школьников.

Проект развивает навыки оператора, монтажёра, сценариста и ведущего. Главная идея состоит в профессиональном просвещении через школьный медиасервис. Каждый выпуск рассказывает о профессиях поэтапно: от интереса ученика до опыта мастера на производстве. Подкасты повышают привлекательность профессий и образовательных возможностей города Перми.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Развитие школьного медиапортала «СОЛЬ» как ресурса медийного просвещения школьников в вопросах профориентации.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Сняты и опубликованы на медиапортале «СОЛЬ» пять профподкастов «МАСТЕР-ПЕРМЬ».
2. В съёмках подкастов участвуют пять профессионалов по указанным направлениям. Будут заключены соглашения о сотрудничестве школы с предприятиями.
3. В съёмках принимают участие пять студентов пермских вузов и ссузов.
4. Просмотрят подкасты около 1000 школьников, педагогов и родителей.
5. Проект получает положительные отзывы от педагогов и школьников.
6. Проведена рабочая встреча школьной команды медиапортала «СОЛЬ» и администрации для обсуждения будущих образовательных медийных проектов.



# Медиашкола «Креативный кадр»



ГБОУ АО «Астраханская лингвистическая гимназия», г. Астрахань

**Рябина Ангелина Викторовна**, директор

**Абдрашитова Ильмира Ильматовна**, заместитель директора по УВР

**Мельникова Ангелина Борисовна**, заместитель директора по УВР

**Ломакина Оксана Николаевна**, советник директора по воспитанию

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

В медиашколе будут использованы интерактивные форматы в разных направлениях медиа, что позволит каждому участнику найти свою нишу и развивать навыки в интересной для него области. В рамках проекта приглашаются эксперты в области медиа и ораторского искусства, которые поделятся своим опытом и знаниями с участниками. Проект основан на интересах учеников (что подтверждается результатами анкетирования среди 465 учеников образовательных организаций целевой аудитории проекта). Открытие медиацентров позволит развивать инициативы и проекты учеников, укрепляя лидерские качества и командную работу.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание медиашколы для повышения медиаграмотности, технических и коммуникативных навыков, креативности и самовыражения у 380 школьников Астрахани и установления межшкольного сотрудничества.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

**В результате работы медиашколы будут организованы:**

- 1 интерактив «Развитие молодежных медиа» с Ресурсным центром волонтеров для 100 участников.
- 2 мастер-класса по сценарному искусству, 6 по операторскому, 6 по монтажу, 4 по звуковому дизайну и 18 занятий с контент-мейкерами от АНО «Медиаскоп».
- 2 мастер-класса по публичным выступлениям от Регионального школьного технопарка.
- 1 мастер-класс по написанию статей и интервью, 1 по созданию сайтов от Астраханской гимназии.
- Круглый стол «Итоги медиашколы» для 50 активных участников и партнеров.



# Нейровспышка в медицентре «Вышка-29»



МБОУ «Средняя школа № 60», г. Архангельск

**Корельская Виктория Валерьевна**, директор

**Родина Ирина Николаевна**, советник директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями

**Богданова Татьяна Владимировна**, заместитель директора

**Бобрецова Ирина Витальевна**, учитель информатики

**Богданова Александра Ивановна**, учитель начальных классов

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект нацелен на формирование медиакомпетенции школьников путем освоения навыков копирайтинга, фотографирования и видеосъёмки с применением нейросетей. Применение навыков реализуется через творческий конкурс «Дети знают нейросети», создание собственного персонажа-стикера Вспыша и разработку мультипликационного сериала «Медиапрофессии от Вспыша». Команда медиacentра планирует трансляцию ярких школьных событий на собственной площадке, используя возможности российского сервиса МАХ и чат-ассистента GigaChat МАХ. Особый акцент делается на интеграцию полученных знаний в учебную программу.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Развитие школьного медиacentра посредством возможностей дополнительного образования в сфере медиа с использованием нейросетей и ресурсов российской платформы МАХ.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Закуплено оборудование для программы «Нейросети в медиа», разработана программа дополнительного образования для детей 11–17 лет.
2. Обучено 30 детей по программе «Нейросети в медиа», проведена творческая мастерская «Дети знают нейросети».
3. Создан стикер-персонаж Вспыш на платформе МАХ, смонтирован детский мультфильм «Медиа-профессии от Вспыша».
4. Организован канал «Школьные новости со Вспышем» на платформе МАХ с новостями.
5. Подготовлен уникальный контент по трём важным событиям: школьному спектаклю, слёту РДДМ и фестивалю моделирования.
6. Опыт представлен в Архангельской области через платформу МАХ.
7. Подведены итоги проекта на круглом столе с партнерами и участниками.



## Подкаст «Учу легко»



КОГПОБУ «Омутнинский колледж педагогики, экономики и права», г. Омутнинск

**Черепенникова Мария Евгеньевна**, преподаватель

**Полушкина Татьяна Анатольевна**, учитель начальных классов КОГБОУ СШ с УИОП г. Омутнинска

**Бердова Дарья Павловна**, советник директора по воспитанию

### ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

10 подкастов будут разделены на 3 крупных блока: обучение (в том числе обучение детей с РАС), развитие (в том числе обучение детей с РАС), воспитание. Каждый подкаст будет занимать от 10 до 40 минут, в зависимости от выбранного вида медиаконтента. Подкасты будут в свободном доступе на сайте организации в разделе «Учу легко», видеохостингах и интернет-ресурсах организаций-партнерах с возможностью обратной связи. Внутри блоков подразумевается разделение на уровни: дошкольное, школьное, дополнительное образование.



### ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание 10 подкастов о ресурсах личностного роста педагогов с демонстрацией лучших практик педагогической деятельности, позволяющих повысить качество образования.

### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Созданный контент: минимум 10 полноценных эпизодов (10–40 минут каждый), которые будут доступны на разных платформах: сайте колледжа, интернет-платформах организаций-партнеров, личных страницах команды проекта в соцсетях.
2. Широкий охват аудитории: совокупно не менее 1000 просмотров за период проекта.
3. Увеличение интереса к новаторству: отзывы от зрителей покажут, что проект мотивирует использовать представленные практики педагогов.
4. Повышение уровня квалификации: минимум 14 педагогов приобретут практику работы по созданию подкастов, 400 человек расширят свои знания о возможности личного и карьерного роста, создания неформального сообщества из представителей района, желающих повысить качество образования.



МБОУ «СОШ № 80 им. В. С. Тарасова», г. Ижевск

Кулемин Иван Николаевич, директор

Кропотина Елена Яновна, руководитель медиацентра

Белоусов Сергей Васильевич, программист

Вилесова Светлана Григорьевна, заместитель директора

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Основная идея проекта — создать современную медиа лабораторию в школе, обучающую учащихся навыкам медиаработы под руководством профессионалов. Создаваемый контент будет посвящен местной тематике, а итоговым продуктом станет интерактивный путеводитель, используемый на уроках краеведения. Профорientация, формирование патриотизма и информационной грамотности станут ключевыми результатами проекта.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание мультимедийного путеводителя для развития практических навыков работы с медиа и сохранения культурного наследия региона, а также продвижения уникальных особенностей города среди широкой общественности.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Проведение не менее 5 блоков обучения.
2. Создание не менее 50 медиапродуктов (новостей, репортажей, интервью, фото и видео материалов).
3. Обучение не менее 100 учащихся.
4. Проведение конкурса медиапроектов по 5 номинациям с участием школьников и специалистов, вовлечение в проект не менее 30 классов, развитие навыков учащихся в области медиа.
5. Рост интереса к краеведению и патриотическому воспитанию, формирование у участников профессиональных компетенций, необходимых для дальнейшего развития в сфере медиа.
6. Увеличение информационной открытости школы.



# Медиа направление «Живем и помним», как одно из основных в работе школьного медиацентра



МБОУ «Основная общеобразовательная школа № 1 г. Анадыря»

Горских Анна Валерьевна, советник директора по воспитанию

Панова Елена Геннадьевна, директор

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект направлен на развитие школьного медиацентра через создание видеоконтента, посвящённого работе волонтеров и патриотическим мероприятиям школы. Обучающиеся осваивают съёмку, монтаж, работу с источниками информации, ведение блогов и соцсетей, создание фоторепортажей и профессиональных публикаций. Установленная интерактивная панель обеспечит доступ к данным о героях спецоперации, виртуальным реконструкциям боев и памятным датам. Выпуск печатной продукции зафиксировывает важные события и встречи. Это укрепит связь молодёжи с историей, формирует нравственность и гражданскую ответственность.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Цель проекта — создание документалистики и интервью с участниками СВО, вовлечение школьников в съёмочную деятельность, популяризация памятных дат России и памяти ветеранов Анадыря для формирования патриотизма и духовно-нравственных ценностей.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### Количественные показатели:

- Создание 15 документальных роликов о памятных датах и днях воинской славы, размещение видеоконтента на сайтах медиацентра и школы.
- Проведение городского конкурса видеороликов среди школ, сотрудничество минимум с 4 учреждениями.
- Повышение вовлеченности школьников во внеурочную деятельность на 40%, участие педагогов и учеников в конкурсах — не менее 10%.

### Качественные показатели:

- Формирование активной гражданской позиции.
- Освоение современных технологий обработки информации.
- Увековечение памяти защитников Отечества, творческое развитие подростков.

# Игровые формы и методы обучения



Проекты с элементами геймификации, позволяющие более эффективно осваивать учебные программы, развивать компетенции, повысить мотивацию к обучению и сформировать социальный опыт



Юлия **Соловьева**



Наталья **Булаева**



Лариса **Маршева**



Елена **Мартынова**



Екатерина **Григоренко**



Эксперты



ГБПОУ «Архангельский музыкальный колледж», г. Архангельск

Пугачева Ольга Алексеевна, преподаватель

Пугачева Анна Николаевна, SMM-менеджер

Уткина Наталья Николаевна, методист образовательных программ, преподаватель

Пугачева Татьяна Николаевна, IT-специалист

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Цель проекта – создать цифровую музыкальную лабораторию, состоящую из трёх треков («Обучаюсь», «Создаю», «Внедряю») для повышения качества обучения и профессиональной переподготовки преподавателей.

Проект включает разработку сайта на платформе Tilda с обучающими материалами, Telegram-группу и сообщество «ВКонтакте», предлагая пользователям игровой подход, анимации, видеоуроки и методики эффективного преподавания.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Повышение мотивации и качества обучения обучающихся музыкальных школ, школ искусств Архангельской области посредством геймификации и внедрения цифровой платформы для интерактивного изучения теории музыки.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### Количественные показатели:

- Создано 32 видеоурока по темам нотной грамоты, подготовлено 8 обучающих игр, 14 контрольных тестов для закрепления знаний
- Разработаны 8 методических руководств и 10 дидактических сборников с образцами учебных игр.
- Проект охватывает 240 участников, включая школьников, студентов и педагогов, организованы тематические сообщества в соц. сетях, а также разработан специализированный веб-сайт.

### Качественные показатели:

- Рост мотивации участников, повышение уровня понимания основ нотной грамоты учащимися.
- Развитие креативности приобретение новых педагогических компетенций.



# «Тигрификация»



ГООУ АО «Амурский кадетский корпус имени Героя Советского Союза генерал-майора Ю.В. Кузнецова», г. Благовещенск

**Колотова Ксения Андреевна**, учитель информатики

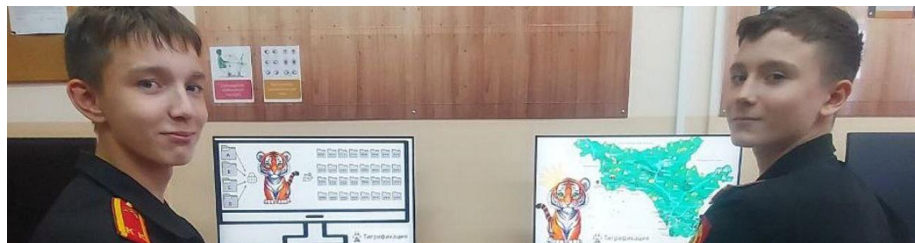
**Сысоенко Анна Викторовна**, учитель информатики

**Крюченкова Юлия Владимировна**, учитель информатики МАОУ «Школа № 16 г. Благовещенска им. Героя Советского Союза летчика-космонавта А. А. Леонова»

**Валюк Татьяна Васильевна**, учитель информатики МАОУ «Лицей № 11 г. Благовещенска»

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект «Тигрификация» предлагает дистанционный командный квест в формате онлайн-платформы и материалов в социальной сети «ВКонтакте». Используется игровая форма обучения, объединяющая информатику, краеведение и повышение цифровой грамотности. Квест состоит из 4 этапов с последовательными задачами в виде зашифрованных архивов. Самостоятельный выбор этапов и сложности позволяет гибко участвовать и достигать индивидуальных результатов. Проект стимулирует самообразование через рейтинговую систему, создавая цифровую и культурную идентичность школьников.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Формирование цифровой и культурной идентичности школьников 5 через проведение дистанционного командного квеста по информатике и информационным технологиям с интеграцией краеведческого компонента региона.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### Количественные показатели:

- Проведение квеста с участием  $\geq 50$  команд (150–250 школьников) из Амурской области.
- Банк из  $\geq 80$  межпредметных заданий.
- Онлайн-сообщество с  $\geq 80$  участниками и  $\geq 30$  активными комментариями.
- Сертификаты выданы  $\geq 80\%$  зарегистрировавшимся командам.
- Ознакомление с демоверсией  $\geq 100$  участников.

### Качественные показатели:

- Повышение осведомленности об Амурской области, рост цифровой грамотности, развитие метапредметных навыков.
- Повышение мотивации к изучению информатики и краеведению, функционирование цифровой платформы и материалов, устойчивая практика повторного проведения квестов.



МБОУ «СОШ № 16», г. Артем

Демура Ульяна Валерьевна, учитель

Алексеева Надежда Валерьевна, учитель

Понкратенко Анастасия Павловна, учитель

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Онлайн-версия игры «Карманная физика» — это интерактивный инструмент для запоминания формул. Ученик выбирает класс и количество формул, затем просматривает карточки с формулами и изображениями, слушает инструкцию по запоминанию и проговаривает каждую формулу вслух. Затем следует проверка, где нужно подобрать правильную формулу к ассоциациям, а на третьем этапе — ввести формулу вручную. В настройках можно смешивать формулы разных классов. Такая игра помогает быстрее и эффективнее запоминать сложный материал, а бесплатные цифровые ресурсы сделают качественное образование доступным.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

К сентябрю 2026 г. создать онлайн версию настольной игры по физике «ФОРМУЛА» для школьников Приморского края и России, увеличив доступность метода запоминания 150 формул по физике через ассоциации.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. В печатной версии игры по физике появится еще 100 формул с ассоциациями. Итого будет 150 ассоциаций к 150 формулам по физике из школьного курса.
2. Будет создана одна онлайн-игра по физике с тремя этапами.
3. Количество пользователей онлайн-версии игры – не менее 350 человек. Инструмент мониторинга – доступ к игре после регистрации, сбор данных.
4. Качество запоминания формул по физике среди играющих вырастет не менее чем на 20 %. Инструмент мониторинга – входное и выходное анкетирование, анализ.



# «KosmoKode: Миссия JavaScript»



ГБПОУ МО «Ступинский техникум им. А. Т. Туманова», г. Ступино

Сарычев Павел Викторович, преподаватель

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект «KosmoKode» — браузерная 3D-стратегия для изучения JavaScript через управление космическими кораблями. Игроки пишут код в текстовом редакторе или перетаскивают блоки в визуальном редакторе, немедленно видя результат. Головоломки, песочница и многопользовательские режимы повышают мотивацию и развивают алгоритмическое мышление. Новизна — мгновенная визуализация кода, снижающий порог входа и обеспечивающий эффективное обучение программированию.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создать уникальную увлекательную интерактивную 3D-платформу для эффективного изучения основ JavaScript и развития алгоритмического мышления через решение практических задач по управлению космическим флотом.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### Количественные:

- $\geq 70\%$  пользователей освоят API после сценариев.
- $\geq 80\%$  успешности на лёгких уровнях,  $\geq 60\%$  на средних.
- $\geq 40\%$  попробуют оба редактора в первой сессии.

### Качественные:

- Пользователи поймут основные концепции программирования.
- Высокая вовлечённость и желание продолжать участие в проекте.
- Сокращение страха перед кодом.
- Простота и удобство интерфейса.

**Методики мониторинга результата:** тест-группы, опросы, анализ логов с соблюдением приватности.



МБУ ЦДО «Хоста», г. Сочи

**Шульга Максим Александрович**, педагог-организатор

**Аветисян Ваграм Гнелович**, педагог дополнительного образования,  
педагог-организатор

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Фиджитал-центр в Сочи объединит реальный и цифровой спорт. Опытные тренеры и волонтеры проведут занятия и соревнования по фиджитал-футболу, в том числе для детей с ОВЗ. Проект включает пропаганду фиджитал-спорта, открытие центра, проведение восьми тренировок и четырёх турниров по фиджитал-футболу, включая занятия и соревнования для детей с ОВЗ, а также четырех уроков мужества для воспитания лидерских качеств. Результатом станет привлечение минимум 120 детей к здоровому образу жизни, спорту и социальной активности, а также снижение зависимости от гаджетов.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Привлечение детей и подростков, в том числе с ОВЗ, заинтересованных в компьютерных играх, к занятиям спортом посредством фиджитал для формирования здорового образа жизни и содействия развитию личности в цифровом и реальном мире.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Для 120 участников (4 группы по 30 человек) будут проведены:

- 8 тренировок по фиджитал-футболу;
- 4 турнира по фиджитал-футболу;
- 4 урока мужества с почетными гостями.

Мероприятия помогут развить патриотизм, привьют любовь к истории, сформируют навыки командной работы и социализации, особенно для детей с ОВЗ. Показателем успешности станут высокие оценки участников и желание продолжать участие в программе.



# «Цифровая школа: персонализированное обучение через AI и VR-технологии»



МБОУ «Гимназия № 11», г. Махачкала

Аджиева Рабият Курашовна, учитель

Ибрагимова Унайзат Саидовна, учитель

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Задача проекта – создание образовательной платформы с искусственным интеллектом и виртуальной реальностью, нацеленной на персонализацию обучения школьников 5–11 классов. Инновации позволят компенсировать недостаток ресурсов и обеспечить высокое качество образования, особенно в сельской местности. Пилотное внедрение запланировано в образовательной организации, далее – распространение на всю область.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание цифровой образовательной среды для персонализации обучения.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Для учащихся:**  
рост успеваемости на 15–20%, повышение мотивации к учёбе; сформированность цифровой грамотности; профессиональная ориентация у 80% старшеклассников.
- Для преподавателей:**  
обучение 20 педагогов работе с VR и AI; создание 30+ методических разработок; повышение квалификации в цифровых технологиях.
- Для школы:**  
создание цифровой образовательной среды; разработка 10+ VR-сценариев; сотрудничество с 5+ предприятиями и вузами.
- Для системы образования:**  
методические рекомендации по применению VR и AI; тиражирование опыта в 3 школы региона; публикации в профильных изданиях.
- Количественные показатели:**  
участие 150+ учеников; проведение 50+ VR-занятий; разработка 15+ индивидуальных программ; участие в 3+ региональных событиях.



# Гастрономические истории, или литература через профессию



БПОУ ВО «Череповецкий многопрофильный колледж», г. Череповец

Харапонова Олеся Владимировна, учитель

Ильина Диана Юрьевна, преподаватель

Харапонова Татьяна Викторовна, преподаватель

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект объединяет литературу и кулинарию через инновационный цифровой образовательный продукт. Он включает интерактивные рецепты, виртуальные экскурсии и онлайн-курсы, интерпретируя классические произведения через гастрономический контекст. Интерактивные блюда, викторины и культурные путешествия обогащают восприятие искусства и истории, развивая у студентов метапредметные компетенции, повышая интерес к чтению и профессионализм поваров. Проект открывает устойчивые образовательные пути, превращая кухню в мост между литературой и профессиональным мастерством.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание авторского меню по произведениям русских классиков для развития творческих навыков студентов-поваров, популяризации литературы через гастрономию и формирования нового формата культурного просветительства..

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### Количественные показатели:

вовлечены 100+ студентов и 30 педагогов; создано 50+ рецептов, 15 экскурсий, 20 мастер-классов; проведены 10 дегустаций, 5 вебинаров, 50+ постов в соцсетях (охват >50 тыс.).

### Качественные показатели:

у студентов вырос интерес к литературе (+40%), развиты профессиональные и креативные навыки (80%); в СПО внедрены 3 пособия, создана междисциплинарная модель; литература популяризована через гастрономию (5 публикаций в СМИ).

**Методики мониторинга:** анкетирование, экспертные оценки, анализ соцсетей, защита проектов.

**Критерии успеха:** выполнены количественные планы; выросли мотивация и уровень навыков у 70% участников; разработки приняты 3+ партнерами.



# #НЕСКОЛА родной словесности



МАОУ «СОШ № 61 имени С. В. Капранова», г. Чебоксары

**Таратина Елена Геннадьевна**, учитель русского языка и литературы

**Ефремова Ирина Леонидовна**, заместитель директора по учебно-воспитательной работе

**Николаева Светлана Валерьевна**, учитель математики и информатики

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект предлагает «расколивание» учебного пространства. Современный ученик живёт в мире инфографики, блогов, социальных сетей, комментариев, фанфиков и буктрейлеров. Поэтому «НЕСКОЛА» предлагает изучение литературы и русского языка через создание и распространение медийного контента, трансмедийного сторителлинга, «личных страниц» писателей, чатов персонажей, техник вербатима, видеоарта, иммерсивных спектаклей, перфомансов и инсталляций. Всё это расширяет образовательное пространство, ведет к сотворчеству и лучшему пониманию родной литературы и языка.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Расширение образовательного пространства детей за счет использования цифровых ресурсов, городской среды и геймификации, что способствует воспитанию любви к русскому языку, литературе и родине.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Разработаны 2 методики визуализации и геймификации произведений литературы.
2. Методики прошли экспертизу.
3. Подготовлено пособие (2 печ. листа).
4. Проведена апробация методики в МАОУ «СОШ №61» г. Чебоксары (3 четверть 2025/2026 гг.).
5. Создана мобильная страница в приложении «Живые страницы Чувашии».
6. Представлено 5 новых образовательных продуктов (видео-арт, перфомансы, инсталляции, спектакли).
7. Проведены 2 семинара и 1 информационное мероприятие, обучено 50 педагогов.
8. Подготовлены и распространены 2 информационных материала о методиках.



# АватAR – экскурсии на основе дополненной реальности (AR) с аватарами



Таврический колледж (структурное подразделение) ФГАОУ ВО «Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского», г. Симферополь

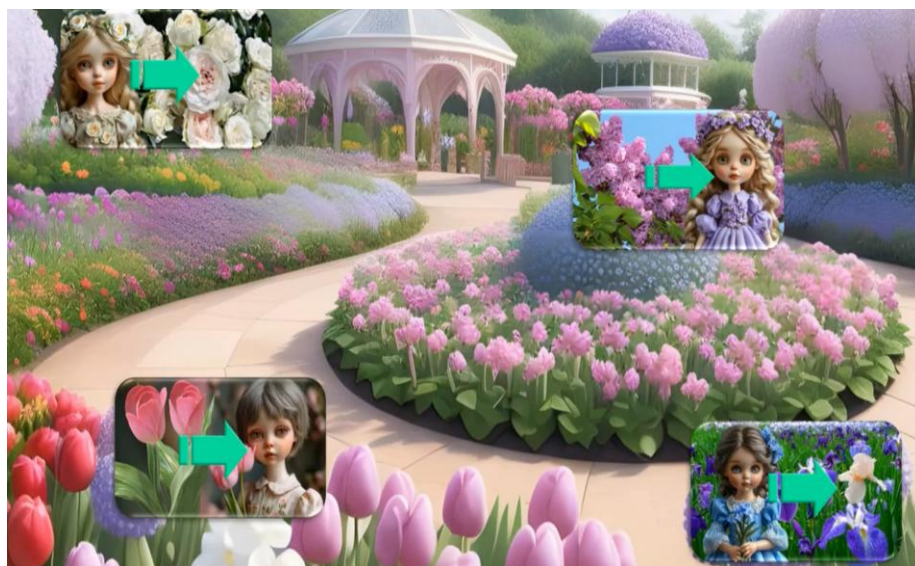
Кучер Лариса Сергеевна, преподаватель иностранного языка

Сивцева Александра Сергеевна, доцент СевГУ

Титова Наталья Сергеевна, доцент МГУСИТ

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Экскурсии на основе AR-технологий позволяют создавать immersive learning experiences (иммерсивное обучение), погружая учащихся в виртуальные среды или дополняя реальный мир интерактивными элементами.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Развитие познавательной активности обучающихся через экскурсии, организуемые на основе технологий дополненной реальности (AR).

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Организация мастер-классов для обучающихся (не менее 4 мастер-классов).
2. Создание цикла экскурсий на основе технологий дополненной реальности (AR) с аватарами (не менее 4 экскурсий).
3. Применение цикла экскурсий на основе дополненной реальности (AR) в учебном процессе и воспитательных мероприятиях (не менее 4 уроков и воспитательных мероприятий с общим охватом аудитории – не менее 1000 участников).
4. Трансляция опыта посредством видеоуроков «АватAR» (не менее 4 видеоуроков) с демонстрацией интерактивных карт, свидетельствующих о положительной динамике в развитии познавательной активности у обучающихся.
5. Масштабирование опыта, расширение географии проекта (не менее 4 регионов).



# Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Стань дизайнером сада своей мечты»



ЦОПП Забайкальского края, г. Чита

Дарьина Оксана Васильевна, методист

Номоконова Нина Александровна, руководитель

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Основной замысел проекта — научиться воплощать идеи садово-паркового дизайна в виртуальном пространстве с помощью специальной компьютерной программы. Завершением работы станет полноценный 3D-проект сада, который можно детально рассмотреть со всех ракурсов и вывести на печать в виде плана. Полученный результат позволит точно спланировать будущий ландшафт и значительно облегчить его последующее создание в реальности.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Ознакомить обучающихся с профессией ландшафтный дизайнер, привить первоначальные навыки в использовании программы для создания проекта сада.



## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Завершив обучение и получив сертификаты, участники пройдут специальный опрос, в ходе которого выяснится, насколько сильно их привлекла профессия ландшафтного дизайнера и готовы ли они посвятить ей дальнейшее образование. Впоследствии полученные данные будут внимательно проанализированы, чтобы выявить, сколько слушателей выбрали карьеру в дизайне ландшафта и какими учебными заведениями предпочли воспользоваться.



# Развитие базовых когнитивных функций младших школьников, в том числе обучающихся с ОВЗ посредством использования игровых практик



ОГАПОУ «Белгородский педагогический колледж», г. Белгород

Орехова Виктория Ивановна, преподаватель

Лещук Софья Павловна, преподаватель

Еськова Маргарита Игоревна, преподаватель

Бекназарова Марина Юрьевна, преподаватель

Овчаренко Елена Павловна, преподаватель

Сердюкова Елена Ивановна, зам. директора по учебно-методической работе

Клестова Наталья Ивановна, преподаватель

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Конкуренция между развлечением и образованием обостряется в эпоху медиауслуг. Развлекательный контент завладевает вниманием детей, тогда как познавательный требует большего времени и усилий. Игровая форма обучения снимает напряжение, вызывает интерес и развивает внимание, память, мышление и воображение.

Сказки Пушкина, богатые фантазией и интригующими сюжетами, отлично подходят для игровых заданий. Проект систематизирует педагогические практики, гармонично объединяющие игру, сказки Пушкина и совместную работу «ребенок-родитель-учитель», способствуя всестороннему развитию младших школьников.

## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание методического электронного ресурса для педагогов и родителей младших школьников, в том числе обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, по развитию базовых когнитивных функций посредством использования игровых практик.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Разработан электронный ресурс для развития базовых когнитивных функций младших школьников, в том числе школьников с ограниченными возможностями здоровья.
2. Проведена экспертная оценка разработанного электронного ресурса.
3. Подготовлен комплект методических рекомендаций и инструкция по работе с электронным ресурсом (2 документа).
4. Проведена апробация и модернизация электронного ресурса (3 квартал 2025/2026 учебного года), проведены 2 вебинара для родителей и 2 мастер-класса онлайн для педагогических работников.
5. Подготовлены и распространены среди целевых аудиторий не менее 2 информационных материалов о разработанном ресурсе.



# Настольная игра с мобильным приложением для обучения основам программирования «Тотемы: Код Кощея»



Рыбинский филиал ГОАУ ДО ЯО ЦДЮТТ (Кванториум), г. Рыбинск

Титова Ирина Игоревна, педагог дополнительного образования

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект «Тотемы: Код Кощея» — настольная игра с мобильным приложением, предназначенная для школьников 10–16 лет. Игра помогает изучать основы программирования (алгоритмы, условия, циклы) через увлекательное путешествие по миру славянской мифологии. Интерактивное приложение дополняет игровой процесс, предлагая персонализированные задания и адаптируя сложность под уровень каждого участника. «Тотемы» подойдут как для классных занятий, так и для семейного досуга, позволяя взрослым помогать детям и следить за правильностью выполнения алгоритмов.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Разработать настольную игру «Тотемы: Код Кощея» с мобильным приложением для изучения основ программирования и развития алгоритмического мышления у школьников 10–16 лет.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Оценка эффективности: сравнительное тестирование в два этапа.
  - Первый этап (февраль-сентябрь): входное тестирование 20–30 участников фокус-группы, пробные игровые сессии.
  - Второй этап (сентябрь-декабрь): тестирование 100–120 обучающихся, получение статистически значимых результатов.
2. Ключевые показатели эффективности: увеличение точности составления алгоритмов, повышение уровня понимания базовых алгоритмических конструкций, рост интереса к программированию (по анкетам).
3. Способы сбора данных: стандартизированные тестовые задания, структурированные анкеты обратной связи, экспертные оценки педагогов.

# Работа с детьми с особыми образовательными потребностями



Создание программ дополнительного образования с цифровым контентом, цифровых ресурсов и инструментов для детей с особыми образовательными потребностями



Жанна **Сугак**



Елена **Кутепова**



Наталья **Эйхвальд**



Игорь **Суринов**



Юрий **Дробышев**





# Создание курса онлайн уроков по мини-футболу для детей с ОВЗ (интеллектуальными нарушениями) «Спорт для ума»



БОУ «Чебоксарская общеобразовательная школа для обучающихся с ОВЗ №1»  
Минобразования Чувашии

Любимова Мария Александровна, директор

Островская Виктория Рустамовна, социальный педагог

Якимова Ольга Николаевна, учитель физической культуры

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Программа курса онлайн уроков по мини-футболу состоит из 12 уроков в 3 модулях. Задания курса построены по принципу «от простого к сложному». Дети смогут отрабатывать свою технику в любое время самостоятельно или при помощи родителей дома, развивая все необходимые футбольные навыки. В каждом разделе представлены базовые упражнения для развития определенного футбольного навыка. Обучение проходит в формате видеоуроков, помогающих детям развить футбольные навыки вне зависимости от места нахождения. Курсом легко пользоваться в условиях карантина и семьям с домашним обучением.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Организация секций по адаптивному мини-футболу для обучающихся с интеллектуальными нарушениями, способствующая их социальной адаптации, улучшению физической формы, укреплению психического здоровья и семейных взаимоотношений.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Создан курс онлайн уроков по мини-футболу из 12 уроков в 3 модулях.
- Подготовлен методический инструментарий по внедрению программы курса.
- Подготовлены и распространены среди целевых аудиторий не менее 2 информационных материалов о курсе.
- Проведена конференция для специалистов в целях укрепления профессионального сообщества, работающего с семьями и детьми с ОВЗ (интеллектуальными нарушениями), представляющая опыт образовательного учреждения по внедрению новых методик и технологий в рамках проектной деятельности.
- Дети с ОВЗ освоены новые двигательные умения и навыки, расширен социальный опыт и социальные контакты.



# Цифровая мастерская центра «Особый ребенок»



МОУ «Лицей №1 им. К. С. Отарова» г. п. Тырнауза Эльбрусского района

**Лихов Мухамед Абубакирович**, директор

**Кяров Вячеслав Анатольевич**, учитель истории и обществознания

**Решетникова Галина Игоревна**, учитель математики и информатики

**Моллаева Зарета Мустафаевна**, руководитель центра «Особый ребенок»

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

В условиях стремительной цифровизации общества владение современными технологиями становится неотъемлемой частью успешной социализации. Однако для детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) доступ к цифровым ресурсам остается затрудненным. Проект «Цифровая мастерская «Особый ребенок» направлен на создание и внедрение устойчивой системы цифрового наставничества для детей с ограниченными возможностями здоровья. В основе — подготовка 50 старшеклассников в качестве наставников, способных обучать 50 детей с ОВЗ ключевым цифровым компетенциям: работа с текстовыми и графическими редакторами, презентациями, интернет-безопасность, основы работы с нейросетями.

Для реализации будет разработан полный цифровой образовательный пакет: 40 адаптированных занятий, 10 видеоматериалов, 20 практических заданий, методическое пособие и онлайн-курс. Все материалы будут доступны в открытом доступе.

## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Внедрить модель цифрового наставничества, в рамках которой 50 старшеклассников обучат 50 детей с ОВЗ ключевым цифровым навыкам, способствуя их социальной адаптации и подготовке к дальнейшему обучению и профессии.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Разработана и внедрена адаптированная образовательная программа для детей с ОВЗ.
2. Подготовлено 50 старшеклассников-наставников, проведено 40 очных занятий для 50 детей с ОВЗ.
3. Вовлечено не менее 30 родителей в образовательный процесс и мероприятия проекта.
4. Разработано и распространено методическое пособие по организации цифрового наставничества и онлайн-курс для самостоятельного применения модели в других школах, проведена итоговая конференция с участием не менее 50 человек.
5. Получено и проанализировано не менее 100 анкет обратной связи от участников проекта.
6. Создано сетевое сообщество наставников и педагогов (не менее 150 участников), проведено не менее 2 онлайн-форумов по обмену опытом.



ГБОУ Школа № 25 Петроградского района Санкт-Петербурга

**Котикова Оксана Валентиновна**, заместитель директора по учебно-воспитательной работе

**Петрова Анна Борисовна**, директор

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

В рамках реализации проекта «Инклюзивная медиастудия «Дом Дружбы» будет создано отдельное сообщество в ВК, способствующее распространению инклюзивных практик с помощью цифровых продуктов, разработанных обучающимися. Также на регулярной основе будет издаваться цифровая «Газета #НЕПРОСТО ШКОЛА», отражающая школьную жизнь и события в лагере. Будет функционировать медиастудия, где обучающиеся будут создавать видеоролики и мультипликационные фильмы на социально значимые темы.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Социализация детей с ОВЗ и инвалидностью через освоение ими компетенций в области ИКТ-технологий в условиях инклюзивной образовательной среды.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### Количественные параметры:

- Не менее 80% обучающихся с ОВЗ и инвалидностью вовлечены в деятельность школьной медиастудии.
- Не менее 50% педагогических работников прошли курсы повышения квалификации по программам использования ИКТ-технологий в работе с детьми с ОВЗ.
- Публикации в журнале РИНЦ, отражающие результаты реализации проекта (не менее 1 статьи), создано сообщество в сети ВК, к которому в течение года присоединиться не менее 700 человек.

**Качественные параметры:** разработаны нормативно-правовые документы, сформирована у школьников с ОВЗ и инвалидностью элементарная цифровая грамотность; разработана программа дополнительного образования «Инклюзивная медиастудия «Дом Дружбы».



# Естественные науки – моё увлечение и будущая профессия



СОГБУ ДО «Станция юннатов», г. Смоленск

Коренькова Наталья Викторовна, директор

Панин Алексей Владимирович, методист

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект «Естественные науки – моё увлечение и будущая профессия» направлен на формирование у педагогов практических навыков в области профессиональной ориентации детей с ОВЗ в сфере естественно-научных профессий. Педагоги осваивают спектр приёмов и методов для решения творческих, практико-ориентированных и профориентационных задач, позволяющих развивать позицию активного преобразователя мира, формировать нелинейный подход к выбору профессии у обучающихся с ОВЗ.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Проект направлен на повышение квалификации педагогов, работающих с детьми с ОВЗ по программам естественно-научной ориентации, и распространение передового педагогического опыта в этой области.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Создана единая модель системной работы профориентации детей с ОВЗ с широким вовлечением методических возможностей областной станции юных натуралистов.
2. Будут разработаны дополнительные общеобразовательные программы в соответствии со всеми нозологиями.
3. Будет разработан портал, на котором аккумулированы дополнительные общеобразовательные программы, методические разработки, учебные пособия в данной области.
4. Будет разработана программа повышения квалификации педагогов, работающих в области профориентации детей с ОВЗ (совместно со специалистами СОИРО).
5. Популяризованы естественно-научные профессии, доступные для детей с ОВЗ (в соответствии с имеющимися нозологиями).



# Разработка и развитие регионального инклюзивного интернет-портала «Открытые двери»



ГАУ ДПО ВО «Центр опережающей профессиональной подготовки», г. Воронеж

Трибунских Наталья Ивановна, методист

Колесникова Мария Андреевна, методист

Григоренко Оксана Олеговна, начальник отдела по внешним связям и продвижению

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект предусматривает создание в Воронежской области первого регионального портала для детей и молодёжи с инвалидностью и ОВЗ, их семей и педагогов на базе уже существующего сообщества «Абилимпикс в ВО» (<https://vk.ru/abilympics36>). Ресурс включает атласы специализированных учреждений и образовательных организаций, разделы «Трудоустройство», «Профориентация», «Календарь мероприятий», «Волонтерство» и «Абилимпикс». Авторы контента – специалисты, общественные активисты и сами инвалиды. Для развития медиакомпетенций участников планируется запуск бесплатного курса по медиаграмотности.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Формирование открытой цифровой площадки для психологической и социальной интеграции детей с инвалидностью и ОВЗ, их семей и специалистов в сфере инклюзивного образования.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Оформлено молодежное онлайн-комьюнити на площадке официального сообщества «Абилимпикс» Воронежской области с числом подписчиков не менее 2500, из которых 60% – дети и молодежь в возрасте до 25 лет.
2. Сформированы и наполнены контентом основные тематические разделы площадки. Все разделы поддерживаются в актуальном состоянии за счет новых публикаций. Количество еженедельных публикаций составляет не менее 8. Не менее 25% публикаций предложены подписчиками из числа молодежи самостоятельно или в соавторстве с законными представителями.
3. Проведена презентация портала на площадке ГАУ ДПО ВО «ЦОПП» с приглашением представителей общеобразовательных и профессиональных образовательных организаций, социальных партнеров и работодателей. Общее количество участников – не менее 100.



## Разработка и внедрение в образовательный процесс начальной школы электронных ресурсов для обучения детей из семей мигрантов русскому языку, культуре и традициям России



КГБ ПОУ «Хабаровский педагогический колледж имени Героя Советского Союза Д.Л. Калараша», г. Хабаровск

**Кальницкая Ирина Геннадьевна**, преподаватель, заведующий мастерской «Преподавание в младших классах»

**Ваганова Арина Валерьевна**, учитель КГБОУ «Школа-интернат № 4»

**Лавникова Анна Викторовна**, учитель КГАНОУ «Краевой центр образования»

**Шулик Ирина Викторовна**, преподаватель КГБ ПОУ «Хабаровский педагогический колледж имени Героя Советского Союза Д.Л. Калараша»

**Крайняя Ирина Викторовна**, руководитель структурного подразделения «Краевой центр охраны зрения» КГБОУ «Школа-интернат № 2»

**Надточий Людмила Сергеевна**, учитель КГАНОУ «Краевой центр образования»

**Сапрыкина Ольга Анатольевна**, учитель КГБОУ «Школа-интернат № 2»

**Мальцева Ольга Александровна**, зам. директора по НМР КГБ ПОУ «Хабаровский педагогический колледж имени Героя Советского Союза Д.Л. Калараша»

### ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

На базе Хабаровского педагогического колледжа реализуется проект «АзБуКа» (центр адаптации детей из семей мигрантов). На базе проекта возможна апробация специального цифрового ресурса – тренажеров «Познаю Россию: изучаю русский язык».

Каждый тренажер (интерактивная презентация) – это готовый материал для проведения внеурочного занятия, занятия в рамках дополнительного образования для детей-инофонов, детей-билингвов. В тренажере заложен культурологический материал в познавательной форме.

### ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Совершенствование системы обучения и воспитания детей из семей мигрантов.

### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Разработана документация проекта, разработан цифровой ресурс.
2. Проведена экспертная оценка разработанного цифрового контента, не менее 3-х экспертных заключений, разработаны рекомендации по использованию цифрового контента в образовательном процессе начальной школы (1 документ).
3. Проведена апробация цифрового контента на базе центра адаптации детей из семей мигрантов «АзБуКа» (КГБ ПОУ ХПК) и образовательных учреждений-партнеров колледжа (не менее 20 детей, 3-х образовательных учреждений, 4 педагогов).
4. Цифровой продукт представлен на семинарах, конференциях, не менее 5 презентаций результатов проекта.
5. Подготовлены и распространены среди целевых аудиторий разработанные цифровые ресурсы (комплект тренажеров).



# Разработка и внедрение в образовательный процесс цифрового образовательного контента для обучающихся с особыми образовательными потребностями



МАОУ «СОШ № 66 р.п. Бердяуш»

Лоскутова Елена Александровна, директор

Чумакова Наталья Юрьевна, заместитель директора по УВР

Лусникова Ксения Радифовна, учитель иностранных языков

Цепилова Елена Александровна, заместитель директора по УВР

Ершова Дарья Петровна, учитель математики

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Основная идея проекта — создание инклюзивного цифрового образовательного контента, который обеспечивает доступность и эффективность обучения для обучающихся с особыми образовательными потребностями. В рамках проекта будут разработаны адаптивные мультимедийные материалы, интерактивные инструменты, учитывающие индивидуальные особенности и потребности каждого ученика.

Проект нацелен на повышение качества образования за счет доступности учебных материалов, индивидуализации обучения, повышения мотивации и эффективности усвоения знаний, а также интеграции обучающихся с особыми потребностями в образовательный процесс на равных условиях.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Разработать и внедрить в образовательный процесс цифровой образовательный контент, обеспечивающий доступность и эффективность обучения для обучающихся с особыми образовательными потребностями, способствующий их интеграции и развитию необходимых навыков.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Создано не менее 8 специализированных цифровых образовательных модулей, адаптированных под различные типы особенностей, обеспечено внедрение контента в не менее 5 образовательных учреждений.
2. Проведено обучение не менее 20 педагогов по использованию новых материалов, повышение уровня вовлеченности и мотивации обучающихся с ОСО.
3. Улучшение учебных достижений по ключевым дисциплинам у обучающихся с ОВЗ (рост успеваемости на 3-5%), значительное увеличение активности обучающихся.
4. Положительные оценки педагогов и родителей относительно доступности и адаптивности материалов.



# «Инклюзивный AI»: разработка интеллектуальной платформы поддержки детей с особыми образовательными потребностями



МБОУ «СШ №33», г. Норильск

Ерофеева Екатерина Николаевна, учитель-дефектолог

Ковалева Елена Николаевна, директор

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Создается уникальная инклюзивная платформа с поддержкой AI, предназначенная для адаптации учебных материалов под нужды детей с ОВЗ. Она включает мобильный помощник для родителей, чат-бота с юридической информацией, единый профиль ребенка с историей успехов. Решение облегчает работу педагогов, снижает нагрузку на комиссии и увеличивает эффективность обучения на 20–30%. Экосистема поддерживает преемственность данных при смене школы и доступна офлайн, решая проблемы труднодоступности цифровых технологий в отдаленных регионах.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание цифровой платформы с искусственным интеллектом для поддержки детей с особенностями развития, их семей и педагогов для автоматизации процессов адаптации, мониторинга и формирования единого пространства для инклюзивного образования.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Для детей с ОВЗ:** персонализация обучения, снижение стресса и повышение уровня социализации.
- Для родителей:** упрощение доступа к документам и консультациям, экономия времени, психологическая поддержка.
- Для педагогов:** снижение нагрузки, повышение квалификации, улучшение качества работы за счет автоматизации мониторинга.
- Для системы образования:** стандартизация процессов в сопровождении детей с ОВЗ в разных регионах, data-driven аналитика, масштабируемость.



ГКОУ «Тверская школа № 4», г. Тверь

Гаак Ольга Юрьевна, педагог дополнительного образования

Бурундукова Анна Ивановна, директор

Васильева Светлана Александровна, педагог дополнительного образования

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Создание пространств для самовыражения детей с ограниченными возможностями здоровья через изучение основ журналистики и публикации их работ. Проект станет платформой, где участники смогут в удобных для них режимах развивать свои творческие и коммуникативные навыки, осваивать цифровые технологии и взаимодействовать с окружающим миром.

В результате реализации проекта будет создан цифровой продукт — интерактивная мультимедийная платформа, где будут публиковаться работы детей.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание инклюзивной и поддерживающей среды, где каждый ребенок сможет развивать свои коммуникативные навыки, повышать уверенность в себе, выражать свои мысли и чувства, а также интегрироваться в общество через изучение основ журналистики и участие в творческих проектах как в очном формате, так и онлайн.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Выпуск и размещение не менее 22 видеосюжетов с участием детей (освещение школьных и городских событий).
2. Проведение не менее 5 вебинаров для педагогов коррекционных и общеобразовательных учреждений, содержащие рекомендации по вопросам развития медиа в школе.
3. Приглашение в медиацентр не менее 5 спикеров для обучения детей (мастер классы от профессионалов с записью и публикацией на платформу).
4. Создание и публикация на платформе более 20 обучающих занятий для детей с ОВЗ от педагогов.



# Читаю и пишу: цифровой образовательный ресурс для младших школьников с нарушениями письменной речи



ГБОУ «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа-интернат V вида», г. Улан-Удэ

Гаак Ольга Юрьевна, педагог дополнительного образования

Бурундукова Анна Ивановна, директор

Васильева Светлана Александровна, педагог дополнительного образования

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект направлен на разработку цифрового образовательного контента — комплекса интерактивных обучающих игр, предназначенного для коррекции нарушений письменной речи у младших школьников с тяжёлыми нарушениями речи (ТНР).

Цифровой продукт станет инструментом адресной помощи детям с особыми образовательными потребностями, способствуя формированию индивидуальных образовательных траекторий в доступной и адаптированной форме.

Игровые задания будут разрабатывать специалисты в области коррекционной педагогики и логопедии. Каждое задание будет направлено на развитие одного или нескольких компонентов письменной речи. Игры будут адаптированы под возможности детей с ТНР: простые инструкции, пошаговые действия, визуальное и аудиосопровождение, чёткая структура и обратная связь.

## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание цифрового образовательного контента в формате интерактивных обучающих игр, предназначенного для коррекционной работы по устранению нарушений письменной речи у детей младшего школьного возраста с тяжёлыми нарушениями речи.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### Количественные результаты:

- разработано не менее 5 интерактивных обучающих игр для коррекции нарушений письменной речи у детей с ТНР; будет вовлечено не менее 100 детей младшего школьного возраста с тяжёлыми нарушениями речи;
- подготовлены методические рекомендации для учителей-логопедов и родителей (1 комплект); не менее 5 образовательных учреждений примут участие в тестировании ресурса.

### Качественные результаты:

- повышена доступность специализированного цифрового контента для детей с ТНР;
- повышена учебная мотивация детей с речевыми нарушениями, усилена педагогическая поддержка индивидуальных образовательных траекторий школьников с ОВЗ.



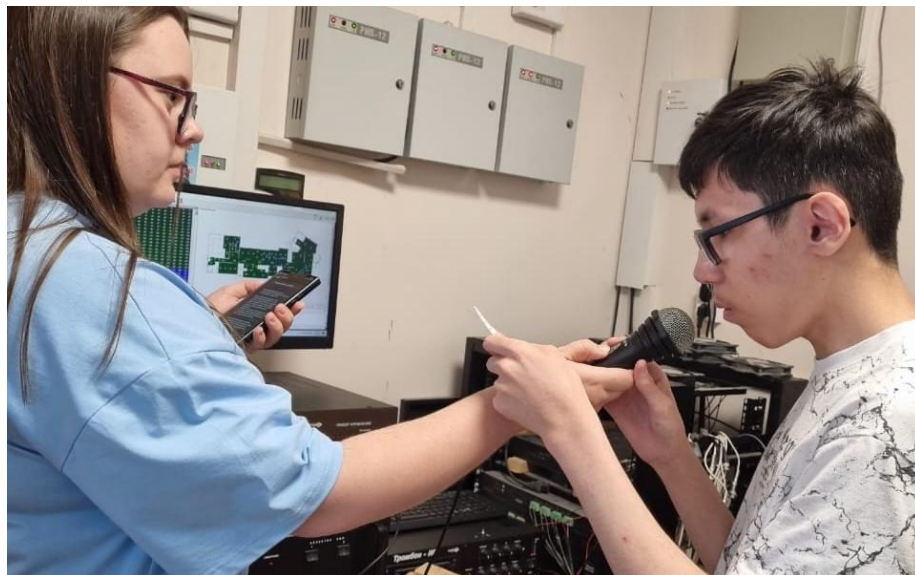
ГБУ РС(Я) «Республиканский реабилитационный центр для детей и подростков с ОВЗ», г. Якутск

**Ефремова Лена Павловна**, заместитель директора - руководитель методического центра

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

В ходе реализации проекта будет создана творческая студия с применением цифровых технологий.

В учреждении имеется своя радиорубка. Предполагается расширить применение студии с участием детей и подростков с ОВЗ, в том числе детей-инвалидов.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Обеспечение доступности цифровым профессиям детей и подростков с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов и подготовку цифровым профессиям с использованием современных ИТ технологий.



## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### Количественные результаты:

- о целевой категории, в том числе их родителей – 40 чел.;
- охват специалистами, педагогами – 10 чел.

### Качественные результаты:

- обучение навыкам владения ИТ технологии детьми с ОВЗ, в том числе детьми инвалидами и их родителей (законных представителей) по программе проекта – 100%;
- овладение навыками обучения ИТ технологии педагогами, специалистами – 100 %.



# Цифровой компас



ОГАОУ «Центр образования «Ступени», г. Биробиджан

**Тонких Мария Павловна**, учитель истории и обществознания

**Ларионов Алексей Анатольевич**, инженер-электроник

**Черкасова Наталья Владимировна**, учитель информатики

**Кириченко Наталья Владимировна**, учитель, диспетчер образовательной организации

**Изосимова Любовь Михайловна**, зам. директора по учебно-методической работе

**Козлова Марина Александровна**, зам. директора по воспитательной работе

**Кудренко Екатерина Андреевна**, педагог-организатор, учитель-дефектолог

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект предусматривает создание инклюзивной цифровой среды в ОГАОУ «Центр образования «Ступени», который обучает детей с инвалидностью и ограниченными возможностями здоровья, в том числе с расстройствами аутистического спектра. С помощью сенсорных киосков и интерактивных сенсорных столов, адаптированных под различные нозологии, обучающиеся смогут самостоятельно и комфортно получать ключевую информацию о процессе обучения и жизни Центра: цифровое расписание занятий, расположение кабинетов, новости Центра, фотоотчеты с мероприятий. Использование цифровой среды повысит самостоятельность обучающихся, снизит тревожность, улучшит навигацию в школьном пространстве.

## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание в ОГАОУ «Центре образования «Ступени» для обучающихся с инвалидностью и ОВЗ, в том числе с РАС, комфортной и доступной цифровой среды навигации и информационного сопровождения посредством интерактивных киосков и столов.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Выпустить 1 новостной сюжет на региональных телеканалах ВГТРК «Бира» (хронометраж не менее 1 минуты с выходом 3 раза в течение суток).
- Выступить с обобщением полученного опыта среди родительского сообщества на территории ЕАО (две родительских гостиных на базе ОГАОУ «Центр образования «Ступени»).
- 80 обучающихся могут самостоятельно пользоваться цифровым расписанием и школьной навигацией (по данным наблюдений за обучающимся).
- Разработать и провести не менее 2 обучающих занятий для обучающихся и педагогов по использованию цифровой среды.

# Эффективное управление



Цифровизация процессов управления образовательной деятельностью, в том числе планирования, организации, контроля и координации



Жанна **Мурзина**



Екатерина **Морозова**



Ольга **Мачехина**



Ирина **Абанкина**



Алексей **Лобанов**





# Разработка и внедрение виртуального пространства с элементами геймификации для эффективной мотивации к образовательной деятельности



МАОУ «Средняя школа №8», г. Бор

**Тиханова Ольга Сергеевна**, директор

**Ванькович Екатерина Сергеевна**, советник директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями

**Шведова Светлана Юрьевна**, заместитель директора

**Сулова Анна Сергеевна**, советник директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями

**Рябова Екатерина Петровна**, заместитель директора

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Система мотивации представлена игровой картой города «ЮТА» («Юных, Творческих, Активных»). Участники зарабатывают очки («Ключи знаний») за участие в мероприятиях. Карта включает четыре раздела: Центр событий, Министерство (управление самоуправлением), Город возможностей (рейтинг классов и командообразующие активности) и Банк знаний (материалы для подготовки к олимпиадам и конференциям). Общение поддерживается через чат-бот и интерактивные элементы в классе.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Совершенствование системы мотивации обучающихся в образовательном процессе и повышение вовлеченности в социальную значимую деятельность через создание виртуального пространства с элементами геймификации.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Разработано виртуальное пространство (четыре модуля), чат-бот и проведено тестирование.
2. Подготовлено пять инструкций для администраторов, 83 документа для педагогов и 43 стенда для классов.
3. Подготовлены методические рекомендации (один сценарный ход, одна презентация) для проведения классных часов в формате экскурсии по виртуальному пространству.
4. Проведен один обучающий семинар для педагогического коллектива.
5. Проведено 43 классных часа в формате экскурсии по виртуальному пространству.
6. Распространено не менее трех информационных постов о внедрении и использовании платформы на информационных ресурсах школы в сети Интернет.



# АИС «Рейтинг абитуриента»



АПОУ «Вологодский колледж связи и информационных технологий», г. Вологда

**Трошкин Павел Евгеньевич**, руководитель центра информатизации

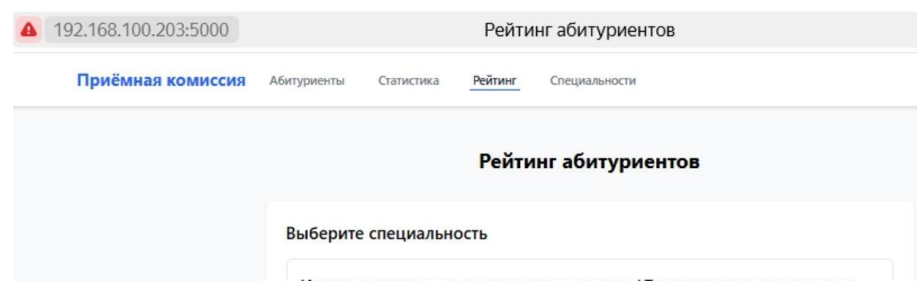
**Жидкова Мария Викторовна**, ответственный секретарь приемной комиссии

**Трофимова Анастасия Игоревна**, руководитель центра проектной деятельности

**Сидорова Юлия Васильевна**, советник директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект «АИС Рейтинг абитуриента» предполагает создание автоматизированной системы, формирующей объективный рейтинг кандидатов в учреждения СПО на основе школьных оценок и социальных льгот. Система упрощает процедуру зачисления, снижает нагрузку на приёмные комиссии, уменьшает стресс абитуриентов и их семей, повышает прозрачность и доступность информации о поступлении. Студенты, участвующие в разработке, приобретают ценные навыки, полезные для дальнейшего трудоустройства.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание программного модуля для сайта учреждения среднего профессионального образования, позволяющего просто, наглядно и оперативно рейтинговать абитуриентов в соответствии с правилами приема.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Главный результат — снижение временных затрат сотрудников за счет уменьшения времени обработки документов абитуриентов, что позволит в период отпусков привлекать к работе в приемной комиссии в два раза меньшее количество человек. Вследствие этого значительно уменьшатся операционные и канцелярские расходы на организацию работы приемной комиссии.

Со стороны абитуриентов и их родителей повысится удовлетворенность процедурой поступления. Исчезнет необходимость загружать и просматривать десятки объемных документов, искать себя среди большого количества других абитуриентов, появится возможность моментально оценить свои шансы на поступление.



# Разработка и внедрение в образовательный процесс электронной системы обучения взрослого населения основам технологий искусственного интеллекта



ОГБПОУ «Костромской машиностроительный техникум», г. Кострома

**Бедов Александр Николаевич**, преподаватель, руководитель Методического совета техникума

**Суркова Анастасия Александровна**, преподаватель

**Плеханова Нелли Александровна**, заведующая отделением доп. образования

**Ипатова Любовь Михайловна**, заведующая отделением

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Большинство курсов по ИИ рассчитаны на студентов и программистов, недоступны взрослым. Наш проект предлагает адаптивную платформу с онлайн-курсом «Основы ИИ для взрослых» из 6 модулей (40 ак. ч.). Материалы — короткие видео, кейсы, игры. Простой интерфейс с субтитрами и озвучиванием облегчает восприятие. Курс соответствует нацпроектам «Цифровая экономика» и «Образование», снижает цифровое неравенство и готовит граждан к экономике будущего.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Разработка и внедрение электронной системы обучения взрослых основам искусственного интеллекта для повышения цифровой грамотности, профессиональной мобильности и активного участия в цифровой трансформации общества.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

В ходе проекта будет разработан и внедрён электронный курс по основам ИИ для взрослых (6 модулей, 40 ак. ч.) на мобильной адаптивной платформе с субтитрами и облегчённым интерфейсом.

Курс пройдёт 250 человек (30–60 лет), из них 70% успешно завершат обучение и получат сертификаты.

Разработанные методические рекомендации откроют доступ к курсу и внесут его в реестр региональных программ цифровой грамотности.

Качественные результаты будут оценены по следующим параметрам:

- уровень удовлетворённости обучением;
- прирост знаний;
- рост цифровой самооценки;
- практическое применение.



# Telegram-бот для автоматизации патронажного учета и оперативного управления в образовательных учреждениях



ГАОУ «Лицей Иннополис», г. Иннополис

Михайлов Михаил Леонидович, заместитель директора по информационным технологиям

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Бот для школ совмещает учет посещаемости и подачу ремонтных заявок, сокращая временные затраты и повышая прозрачность процессов. Бот автоматически составляет отчёты по отсутствующим ученикам и фиксирует заявленные неисправности, уведомляя администрацию и обслуживающий персонал. Искусственный интеллект помогает формировать отчёты, а интеграция с Telegram обеспечивает бесплатное внедрение. Повышается безопасность и качество преподавания, растет цифровая грамотность педагогов, проект соответствует стратегии развития технологического суверенитета России до 2025 года.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание цифрового инструмента для автоматизации учета посещаемости и оперативного управления ресурсами школы, что сокращает время администрирования, повышает безопасность детей и обеспечивает прозрачность работы технических служб.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### Количественные показатели:

- Сокращение времени формирования отчетов.
- Внедрение бота в школах с числом пользователей не менее 100 человек.
- Минимальное количество неучтенных запросов на ремонт.
- Автоматизация отчетности.

### Качественные показатели:

- Повышение безопасности.
- Улучшение коммуникации.
- Рост цифровой грамотности педагогов.
- Положительный отклик от не менее 80% пользователей.



# «Путь к профессии» как механизм формирования профессионального самоопределения обучающихся с использованием цифровых инструментов профориентации



ФГБОУ ВО «Грозненский государственный нефтяной технический университет им. М.Д. Миллионщикова», г. Грозный

Уматгериева Луиза Рамзановна, преподаватель

Атабаева Элиза Руслановна, преподаватель

Орзумиев АбдурРахман Висалиевич, преподаватель

Дубаев Имаил Магомедович, председатель предметно-цикловой комиссии «Информационные технологии»

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект «Путь к профессии» создает цифровую экосистему профориентации для средних специальных учебных заведений Чеченской Республики. Платформа включает диагностику интересов, интерактивные кейсы, цифровое портфолио, онлайн-наставничество и интеграцию с рынком труда региона. Это обеспечивает осознанный выбор профессии, развитие soft skills и высокий уровень трудоустройства выпускников.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Обеспечить эффективное профессиональное самоопределение школьников с помощью цифровых инструментов, учитывая личные интересы, способности и требования рынка труда.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### Количественные.

- Зарегистрировано и протестировано около 500 участников, примерно 400 полностью профилированы.
- Проведено не менее 20 онлайн-мероприятий (семинары, консультации).
- Присоединятся не менее 30 наставников (преподавателей, работодателей, выпускников).
- Опубликовано не менее 10 интерактивных кейсов.
- Очно охвачено не менее 300 человек.

### Качественные.

- Уровень осознанности выбора профессии вырастет минимум на 30%.
- Пользу от проекта подтвердят ≈80% участников.
- Эффективность цифровых инструментов признают свыше 70% педагогов.



МБОУ «Карсунская СШ им. Д.Н. Гусева», р.п. Карсун

**Скалкина Светлана Ивановна**, заместитель директора по научно-методической работе, учитель информатики

**Панков Сергей Олегович**, заместитель директора по информационным технологиям, учитель информатики

**Шамшетдинов Шамиль Рестемович**, и.о. директора

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Цифровая методическая система (ЦМС) помогает педагогам выявить профессиональные трудности и формировать индивидуальный план роста, отслеживая успехи в виде рейтинга и наград. Администраторы получают аналитику для эффективного планирования курсов повышения квалификации и справедливого распределения стимулирующих выплат. Система повышает прозрачность и мотивирует педагогов к постоянному развитию, улучшая качество преподавания и образовательные результаты.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание цифровой платформы для системного управления профессиональным развитием педагогов, обеспечивающей рост их компетенций и повышение качества образовательных результатов учащихся.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### 1. Педагоги

- 70% учителей провели самооценку компетенций в течение первого месяца.
- Компетенции повысились у 60% педагогов.
- Удобство системы оценили положительно 75% сотрудников.

### 2. Администрация

- Время подготовки отчетов сократилось на 50–70%.
- Курсы повышения квалификации соответствуют выявленным недостаткам на 100%.

### 3. Учащиеся

- Средний балл по дисциплинам вырос на 10–15%.
- Победители олимпиад и конкурсов увеличились на 15–20%.



# Разработка мобильного приложения с внедрением в образовательный процесс системы «Виртуальный учитель» для контроля готовности к уроку



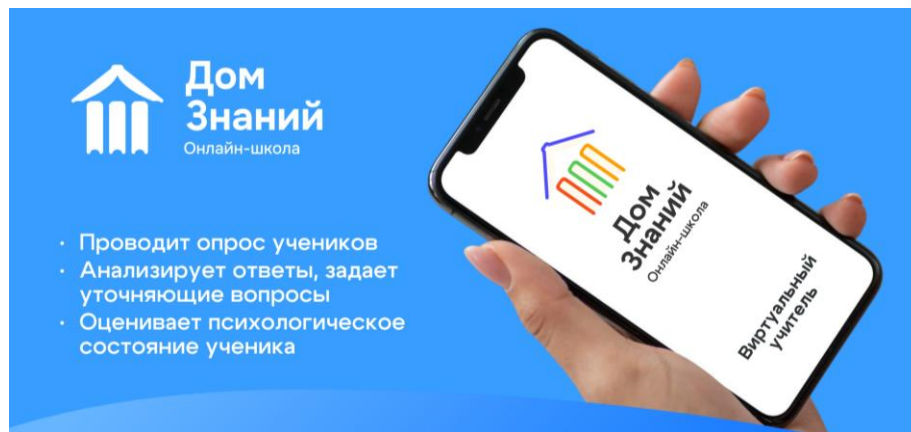
АНОО «Дом Знаний», г. Махачкала

Тагиров Халипа Юсупович, генеральный директор

Асланов Тагирбек Гайдарбекович, руководитель проектов в области искусственного интеллекта и внедрения новых технологий

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект предполагает создание мобильного приложения с ИИ-системой «Виртуальный учитель» для автоматического устного опроса и оценки готовности учеников к уроку. Оно анализирует полноту и точность ответов, генерируя рекомендации для повторения. Приложение снижает нагрузку на педагогов, повышает качество образования и вовлечённость учеников, доступно для любых школ и семейного обучения.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание мобильного приложения «Виртуальный учитель» для оперативной проверки знаний учащихся, анализа решений и формирования персональных рекомендаций, уменьшения нагрузки на педагогов и повышения контроля над учебным процессом.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### 1. Количественные показатели:

- Запуск приложения на iOS и Android.
- Пилот в 10 школах (очное, семейное, онлайн-образование).
- Модуль устного опроса с оценкой и рекомендациями.
- Набор методических рекомендаций.

### 2. Качественные показатели:

- Повышение информированности о готовности учеников.
- Автоматизация устных проверок.
- Совершенствование навыков устного изложения.
- Повышенная удовлетворённость участников (по опросам).



# Умная рекомендательная система подбора заданий на основе цифрового профиля обучающегося



ГБОУ ВО «Московский технический университет связи и информатики»

Живетьев Александр Викторович, руководитель программ ДПО

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект направлен на создание интеллектуальной рекомендательной системы, автоматически подбирающей учебные задания для студентов исходя из их цифрового профиля, сформированного на основе академических данных, интересов и скорости обучения. Алгоритм подберёт задания оптимального уровня сложности, стимулируя развитие студентов и сохраняя мотивацию. В состав входят модули формирования профиля, оценки сложности, рекомендации и удобные интерфейсы. Ожидаемые эффекты: повышенная вовлеченность, снижение отсева, ускоренный рост компетенций и создание последовательных образовательных траекторий.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создать интеллектуальную систему подбора учебных заданий для студентов колледжей, основанную на цифровом профиле, учитывающую уровень знаний, интересы и скорость обучения, для повышения вовлечённости и качества усвоения материала.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Проект позволит повысить удовлетворённость студентов и преподавателей качеством подбора заданий. Основное внимание будет уделено качественным показателям, так как на успеваемость и понятность влияют внешние факторы, не зависящие от системы.

### Целевые ориентиры:

- не менее 70% студентов отметят, что задания соответствуют их уровню и интересам;
- не менее 70% студентов зафиксируют рост мотивации;
- не менее 70% преподавателей подтвердят упрощение подбора заданий;
- не менее 75% пользователей положительно оценят удобство интерфейса.



# Цифровой ресурс проекта «Учусь учить»



МБОУ ДО «Станция юных техников», г. Туапсе

Тулаева Мария Викторовна, методист

Максименко Анастасия Владимировна, методист

Калмыкова Марина Викторовна, методист

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

«Учусь учить» — это открытая цифровая платформа для начинающих педагогов с диагностикой компетенций, обучающими модулями, методическими материалами и инструментами для проектирования уроков. Отличительной чертой является единая образовательная траектория перехода от базовой диагностики к самостоятельному созданию методик. Сайт оснащён функцией обратной связи и интерактивными инструментами. Экосистема «Учусь учить» доступна повсеместно, что даёт возможность передавать инновационные педагогические практики другим специалистам и поддерживать развитие цифровых компетенций.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создать цифровой ресурс, обеспечивающий доступную и эффективную методическую поддержку педагогов дополнительного образования, развивающий навыки проектирования, самоанализа и исследовательской деятельности.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### 1. Качественные результаты

- Повышение компетенций у 300 педагогов.
- Внедрение 25 цифровых продуктов.
- Формирование сообщества педагогов, использующих современные инструменты.
- Открытый доступ к материалам на платформе.

### 2. Количественные показатели

- Пользователи платформы – 300 человек.
- Разработано цифровых продуктов – 25.
- Применившие методики педагоги – 150.
- Удовлетворенность участников – 85%.
- Просмотры и загрузки материалов – 5000.



# «Цифровая эпоха управления ранней профориентацией школьников в проведении инженерно-творческих STEAM-лабораторий интенсивного погружения «От цифры к реальности»



ГБОУ «Школа № 297», г. Санкт-Петербург

Токаревских Наталья Александровна, методист, заместитель директора по УВР

Михайлова Татьяна Анатольевна, директор

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект «Цифровая эпоха управления ранней профориентацией» создаёт единую систему учёта данных об успехах и наклонностях школьников для построения индивидуальных маршрутов обучения и выбора профессии. Лаборатории и интенсивы позволяют применять знания на практике, повышают качество образования и рационально используют ресурсы школы. В основу заложен индивидуальный подход, обеспечивающий осознанный выбор профессии детьми.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Внедрение системы ранней профориентации с 1-го класса через урочную и внеурочную деятельность, современные технологии и платформу «Кулибин», формируя положительное отношение к техническим профессиям.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Распространение результатов инноваций в системе образования.
2. Рост интереса к инженерным специальностям на 75%, повышение качества преподавания предметов на 25%.
3. Увеличение числа призеров технических олимпиад.
4. Повышение престижа инженерных профессий.
5. Рост удовлетворенности учащихся и родителей образованием.
6. Повышение мотивации и улучшение академических результатов.
7. Развитие ключевых навыков учащихся.
8. Упрощение контроля и закрепления знаний.
9. Тиражирование методик ранней профориентации, создание сети обмена опытом.



ГБОУ «СОШ № 385», г. Санкт-Петербург

**Войнаровская Юлия Владимировна**, учитель истории и обществознания, заместитель директора по УР

**Атоманова Надежда Борисовна**, заместитель директора по УР

**Ильина Мария Владимировна**, педагог-психолог

**Садкова Кристина Вячеславовна**, заведующая ОДОД

**Новожилова Екатерина Геннадьевна**, заместитель директора по УР

**Ларичева Ольга Васильевна**, учитель физической культуры

**Волжина Татьяна Юрьевна**, учитель физической культуры

**Пономарева Мария Алексеевна**, учитель математики

**Леоненко Татьяна Юрьевна**, учитель музыки

**Горина Анастасия Игоревна**, учитель математики

**Демидкина Оксана Альбертовна**, учитель истории и обществознания

**Белевская Лилия Владимировна**, учитель физической культуры

**Краснова Татьяна Анатольевна**, учитель изобразительного искусства

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект направлен на восстановление психологического комфорта педагогов через релаксационные тренировки, арт-терапию, спорт, интеллектуальные игры и встречи с известными людьми. В школе создается специальная комната отдыха с массажным креслом, зеленой зоной и травяной терапией.

Цифровой продукт «Не выГОРАЙ» предоставляет информацию о здоровом образе жизни, эргономике и психотерапевтической помощи.

## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание условий для развития благоприятного климата в коллективе посредством внедрения психолого-педагогического цифрового ресурса по укреплению эмоционального здоровья, профилактики выгорания и повышению уровня профессиональной компетентности.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Снижение уровня стресса и конфликтности в педагогическом коллективе.
- Овладение педагогами психологическими навыками саморегуляции и профилактики выгорания.
- Повышение мотивации и удовлетворенности педагогов условиями труда.
- Укрепление социального и психологического благополучия коллектива.
- Сохранение и привлечение высококвалифицированных педагогов.
- Повышение престижа профессии учителя и привлекательности школы для молодых специалистов.
- Улучшение качества преподавания и образовательного процесса в целом.



# Путь к знаниям: электронная диагностика навыков



МАОУ «Средняя общеобразовательная школа № 22», г. Миасс

Масалимова Ирина Анваровна, учитель

Чучкалова Елена Михайловна, директор

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Оптимизация труда педагогических работников путем автоматизации инструмента оценки «AFLS: Школа для тестирования детей с ОВЗ». Программный продукт позволит автоматизировать сбор данных, а также проанализировать полученные сведения. Запланирован процесс внедрения разрабатываемого программного продукта в образовательный процесс через обучающие мероприятия, а также тиражирование инновационной технологии в школах Миасского городского округа.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Совершенствование системы по сбору и анализу данных о базовых навыках, необходимых в школе для детей с ОВЗ, обучающихся в условиях инклюзивного образования.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Разработан программный продукт на основе «AFLS: Школа для тестирования детей с ОВЗ» (8 блоков).
2. Проведено тестирование программного продукта на участниках проекта.
3. Проведена экспертная оценка разработанного программного продукта.
4. Подготовлен комплект руководств и инструкций по работе с программным продуктом.
5. Проведена апробация программного продукта в образовательном процессе (1-я четверть 2026/2027 учебного года).
6. Проведен 1 обучающий семинар для педагогических работников школы, а также 1 информационное мероприятие для педагогов и администрации других образовательных организаций Миасского городского округа.

# Профориентация и БАС



Подготовка обучающихся к профессиональному самоопределению в сфере беспилотных авиационных систем (БАС), поддержка молодежи в профориентации, разработка цифрового образовательного контента и дополнительных программ, в том числе в сфере БАС



Наталья **Мушастая**



Алексей **Конобеев**



Ольга **Мартынова**



Людмила **Жукова**



Анастасия **Лобзина**



Эксперты



# Профориентационный проект «Мир профессий БПЛА»



МАОУ «Средняя школа № 36 имени Гавриила Романовича Державина»,  
г. Великий Новгород

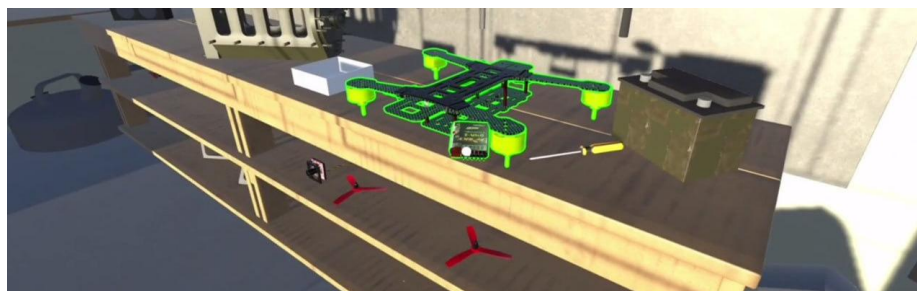
**Куликова Евгения Викторовна**, заместитель директора

**Румянцев Дмитрий Сергеевич**, педагог дополнительного образования

**Аверкина Елизавета Сергеевна**, заместитель директора

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Приложение «Мир профессий БПЛА» в игровой форме знакомит с профессиями в сфере беспилотных систем, проверяя знания и рекомендуя дальнейшее развитие. Используются VR-технологии для демонстрации лаборатории сборки, зоны пилотирования и учебного класса. Предусмотрена база вузов и колледжей, готовящих специалистов по БПЛА. Результат прохождения тестов фиксируется автономно, без интернета. Среди учеников запланирован конкурс на создание персонажей для приложения, стимулирующий интерес школьников. Проект формирует индивидуальные маршруты развития будущих специалистов.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Разработка приложения с элементами геймификации, позволяющего познакомиться с профессиями в области БАС и БПЛА, соотнести интересы ученика с требованиями к профессии через профориентационные инструменты.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Разработано приложение «Мир профессий БПЛА» с обучающей, игровой и тестовой частями, справочником вузов и колледжей, интерактивным каталогом профессий.
2. Beta-тестирование завершило доработку приложения перед тиражированием.
3. Создана рабочая тетрадь для фиксации достижений, подготовлены 3 инструкции по эксплуатации.
4. Проведен конкурс персонажей для приложения, персонажи интегрированы в интерфейс.
5. Организатор — фестиваль профориентации «Мир профессий БПЛА» с презентацией проекта.
6. Информация опубликована на сайте, в соцсетях и СМИ, создана площадка для обмена опытом и образовательная программа для детей.



# АгроАвиа. Создание школьного профориентационного полигона по работе с беспилотными авиационными системами для освоения практик цифрового сельского хозяйства



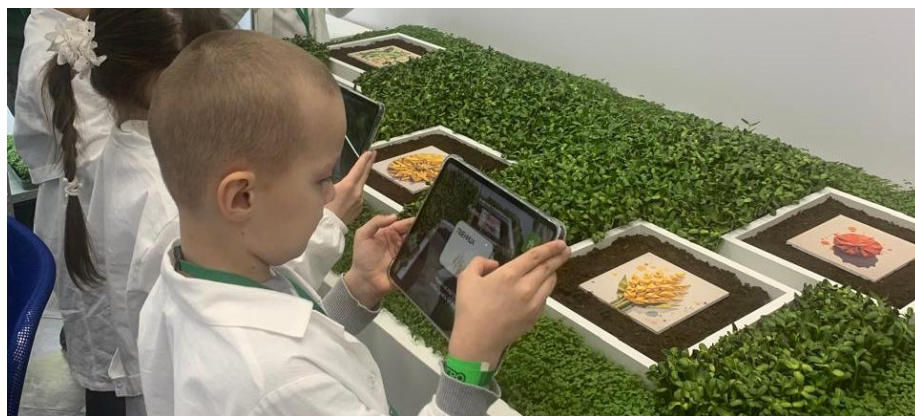
ГБОУ «СОШ № 297», г. Санкт-Петербург

Токаревских Светлана Александровна, методист

Михайлова Татьяна Анатольевна, директор

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект «АгроАвиа» создает цифровую среду для подготовки специалистов по беспилотным аппаратам в агросекторе. Включает виртуальные тренажеры, цифровые двойники и междисциплинарную платформу для школьников, студентов и учёных. Проект объединяет ведущие образовательные учреждения и предприятия Санкт-Петербурга, обеспечивая целостную образовательную траекторию от школы до вуза. Использование цифровых технологий формирует практические навыки, востребованные на рынке труда, и стимулирует интерес молодёжи к агротехнике и беспилотной авиации.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание образовательной среды для освоения школьниками агроклассов инженерных и цифровых компетенций с использованием беспилотных аппаратов и ИИ-технологий в растениеводстве и животноводстве.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Результатом проекта станет устойчивая образовательная среда, использующая цифровые технологии, БАС и ИИ для решения задач АПК.

Участвуют 200 школьников, осваивающие навыки программирования дронов.

Не менее 80% успешно закончат обучение, появится 50 исследований, средний балл — 85%.

15 педагогов пройдут переподготовку, 70% введут новые модули в практику.

Создаются виртуальная среда, лаборатория цифровых двойников, полигон БПЛА и четыре методички.

Признаки успеха: рост интереса к агротехнологиям, положительные результаты диагностики, расширение проекта в 10 школах региона.



# Образовательный и профориентационный сайт школьных лесничеств Республики Бурятия «Лес рук-03»



ГБУ ДО «Ресурсный эколого-биологический центр Республики Бурятия»,  
г. Улан-Удэ

Митыпова Елена Николаевна, заместитель директора по УИИВР

Тимофеев Виктор Николаевич, директор

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Сайт «Лес рук-03» — цифровой ресурс для профориентации и обучения школьников Бурятии в лесной отрасли. Содержит блоки с информацией о лесных предприятиях, вузах и техникумах, реестре школьных лесничеств, образовательных программах, новостях, достижениях и конкурсах.

Представляет цифровые модули, тестирование, литературу и программы повышения квалификации педагогов. Сегодня образовательные программы признаны лучшими практиками России, члены школьных лесничеств выигрывают национальные конкурсы и форумы. Новый сайт систематизирует разные форматы обучения и оптимизирует образовательный процесс.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Разработка сайта школьных лесничеств Республики Бурятия «Лес рук-03» как единого образовательно-профориентационного межведомственного цифрового ресурса.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Создан сайт школьных лесничеств Республики Бурятия — единый региональный цифровой ресурс, решающий задачи координации учреждений и ведомств, обеспечивающих кадровое наполнение лесной отрасли.
2. Партнеры проекта (5 учреждений, 2 ведомства, 2 образовательных учреждения) размещают информацию о своей деятельности согласно распоряжению Правительства Республики Бурятия № 126-Р от 12.01.2019 г.
3. Все 44 школьных лесничества региона выкладывают образовательные программы, информацию о руководителях и краткое описание деятельности.
4. На сайте организован новостной раздел с обновлениями не реже 5 раз в неделю.
5. Минимальное количество посетителей ресурса — 5 тысяч в месяц.



# Формирование компетенций в области беспилотных авиационных систем (БАС) как фактор профессионального самоопределения молодежи



МАОУ «СОШ №314», г. Екатеринбург

Белова Елена Геннадьевна, директор

Кукушкин Сергей Сергеевич, учитель

Ильенкова Галина Сергеевна, учитель

Нужных Анастасия Леонидовна, секретарь учебной части

Гилев Аркадий Сергеевич, учитель

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Для успешной реализации проекта предусмотрено создание группы в «ВКонтакте» для доступа к образовательным ресурсам, вебинарам, интерактивным урокам, модульным курсам по основам проектирования и эксплуатации БАС. Инновационность проекта заключается в сочетании теоретической подготовки и проектной деятельности. Проект будет способствовать повышению качества образования через развитие компетенций в области БАС, формируя цифровую грамотность и навыки работы с современными технологиями.

## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создать условия для формирования устойчивой системы развития компетенций в области БАС у обучающихся МАОУ «СОШ №314» г. Екатеринбурга в рамках дополнительного образования для обеспечения их профессионального самоопределения.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### Количественные результаты

- Увеличение числа обучающихся, освоивших программы в области БАС (не менее 100 человек).
- Рост числа участников мероприятий по популяризации БАС (не менее 5 мероприятий с общим числом участников не менее 100 в офлайн-формате и 100 онлайн-формате).
- Создание и внедрение общеразвивающей программы по БАС.

### Качественные результаты

- Повышение уровня компетенций обучающихся в области БАС, формирование интереса к профессиональной деятельности в сфере БАС.
- Развитие сетевого взаимодействия между образовательными учреждениями и предприятиями, использующими БАС (не менее 7 соглашений о сотрудничестве).
- Повышение узнаваемости и престижа образовательной организации как центра компетенций в области БАС.
- Разработка и внедрение онлайн-платформы-агрегатора образовательного контента, методических материалов и кейсов, разработанных в рамках проекта.



# Организация ранней профориентации школьников «Полет к мечте: квест в мир БАС»



ГБПОУ «Борский Губернский колледж», г. Бор

**Андриянова Олеся Евгеньевна**, руководитель отдела по научно-методической работе и инновационному развитию

**Рева Марина Викторовна**, методист

**Рева Алексей Анатольевич**, руков. Центра практической подготовки БАС

**Канцерова Любовь Николаевна**, методист

**Хамраев Сергей Тахирович**, мастер производственного обучения

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

В основе проекта – увлекательная квест-игра для раннего знакомства школьников с беспилотными системами. Игра включает изучение устройства, управление дронами, выполнение заданий и преодоление препятствий.

Проект развивает аналитическое мышление, навыки командной работы и привлекает к высоким технологиям и профессиям будущего.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Организация мероприятий по знакомству школьников с беспилотными авиационными системами, развитие инженерных навыков и стимуляция интереса к высокотехнологичным профессиям будущего.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Разработано не менее 12 заданий различной сложности, создана квест-игра, вовлечено не менее 1000 школьников.
2. Повышен уровень осведомлённости о современных технологиях и беспилотных системах, способствующий выбору профессии.
3. Получены первоначальные навыки работы с техникой и инструментами XXI века.
4. Увеличено число школьников, выбравших профильное обучение в сфере беспилотных систем, привлечены к участию не менее 10 учащихся с особыми потребностями.
5. Подготовлены и распространены не менее 5 учебно-методических и 3 просветительских материалов.
6. Повышен статус образовательной организации как центра инновационных педагогических практик.



# Первые шаги в профессии «Графический дизайнер»



СОГБУ ДО «Центр развития творчества детей и юношества», г. Смоленск

Агеева Ольга Михайловна, директор

Ивановская Инна Игоревна, педагог дополнительного образования

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Организация и проведение комплекса профориентационных мероприятий по профессии «Графический дизайнер», включающего, в том числе, первичные профессиональные пробы (мастер-классы).



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Формирование системы работы по организации ранней профориентации школьников, повышение результативности работы региональной опорной площадкой Всероссийского чемпионата «Профессионалы» по компетенции «Графический дизайн (юниоры)».

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Увеличение доли обучающихся, принявших участие в профориентационных мероприятиях.
2. Корректировка дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн» с учетом стандартов чемпионата «Профессионалы».
3. Повышение уровня квалификации педагогов-наставников.
4. Повышение результативности участия в региональном и межрегиональном этапах чемпионата по профессиональному мастерству «Профессионалы», выход в финал.



# Инженерная школа будущего: 3D-моделирование, программирование и сборка БПЛА «Цифровые крылья»



ГБОУ ПОО «Златоустовский техникум технологий и экономики», г. Златоуст

Евтихова Наталья Викторовна, преподаватель

Колобов Дмитрий Александрович, педагог дополнительного образования

Балагуров Сергей Владимирович, руководитель центра информатизации

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Мы создаем уникальную российскую платформу для подготовки специалистов по беспилотникам, где школьники и студенты проходят полный цикл проектирования, сборки и пилотирования в виртуальной среде. Геймификация, полная имитация производственного цикла и доступные практические навыки делают инженерные дисциплины интереснее и ближе даже школам без дорогого оборудования.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание образовательного контента для освоения 3D-проектирования, печати деталей, программирования (Arduino) и самостоятельной сборки беспилотников с возможностью презентации опыта в интернете.



## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Разработано веб-приложение с методическими материалами и видеоуроками.
2. Группа школьников и студентов колледжа успешно завершила курс от моделирования до тестовых полётов.
3. Проведено три открытых онлайн-мастер-класса.
4. Организованы соревнования по моделированию, сборке, программированию и запуску беспилотников.

# **Дополнительная программа технической направленности «Могу летать»**



ГБПОУ «Новосибирский профессионально-педагогический колледж»,  
г. Новосибирск

**Андреев Андрей Борисович**, мастер производственного обучения

**Царева Елена Валентиновна**, руководитель центра проектной деятельности

**Токарев Антон Павлович**, преподаватель

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект направлен на создание комплексной программы обучения управлению БПЛА для лиц с ОВЗ, включающей теорию, практику на симуляторе «Старт» и мониторинг прогресса. Решает проблему нехватки специализированных программ, обеспечивает равные возможности для обучения и социализации, повышает квалификацию педагогов и качество образования. Внедряются адаптивные учебные материалы, сквозная образовательная траектория и методы оценки, способствующие профессиональному развитию и интеграции инвалидов в общество.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Разработать и внедрить образовательную траекторию по обучению управлению беспилотниками для школьников и студентов СПО с ограниченными возможностями здоровья, обеспечив непрерывное развитие компетенций и повышение качества образования.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Разработка и апробация адаптивных учебных программ (не менее 4) для детей с различными видами нарушений.
2. Внедрение траектории в 10 школах с охватом минимум 200 детей с ОВЗ.
3. Повышение квалификации не менее 30 педагогов.
4. Рост результатов по управлению БПЛА на 30% (по итогам тестирования).
5. Участие в соревнованиях не менее 40% обучающихся.
6. Увеличение удовлетворенности участников не ниже 40% (опросы).
7. Мониторинг результата: тестирование, анализ успеваемости, опросы, промежуточные и итоговые отчёты.



# Интерактивная платформа с дистанционными уроками «Учимся Родину защищать. БАС – ЭТО ДЛЯ НАС!», где дети самостоятельно создают образовательный контент и делятся им



МБОУ «Центр образования № 7 имени Героя Советского Союза Сергея Николаевича Судейского», г. Тула

**Субботина Полина Викторовна**, руководитель кафедры доп. образования

**Ларкина Наталья Сергеевна**, экономист

**Родионова Ольга Владимировна**, доцент института передовых информационных технологий ФГБОУ ВО «ТГПУ им. Л. Н. Толстого»

**Адаев Дмитрий Витальевич**, педагог-организатор

**Роот Вадим Сергеевич**, педагог дополнительного образования

**Колканова Олеся Николаевна**, зам. директора по учебно-воспитательной работе

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект направлен на создание цифровой платформы для обучения школьников 5–9 классов беспилотным авиационным системам.

Платформа объединяет видеолекции, интерактивные задания, форумы и инструменты для создания контента. Ученики самостоятельно создают материалы, обмениваются ими, развивая инициативу, творчество и цифровые навыки.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создать дистанционную платформу для школьников 5–9 классов, где они сами создают материалы и обмениваются образовательным контентом по беспилотным системам, развивая навыки самостоятельного обучения, творчества и инициативы.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Создание цифровой платформы для обучения БАС, доступной 500 школьникам за первый год.
2. Внедрение 3 образовательных модулей с лекциями и заданиями.
3. Рост интереса и компетенций в сфере БПЛА у 80% участников по итогам анкетирования.
4. Развитие навыков командной работы и инициативности у 70% участников.
5. Количественные показатели: участие 5 школ, проведение 5 онлайн-мероприятий, создание 10 образовательных материалов пользователями.
6. Качественные показатели: положительные отзывы, повышение цифровой грамотности и инженерных компетенций участников.



КГБПОУ «Красноярский технологический техникум пищевой промышленности»,  
г. Красноярск

**Бояркина Анна Витальевна**, заместитель директора, руководитель ЦОПП

**Носова Надежда Викторовна**, заведующий профориентацией  
и трудоустройством

**Кузьминых Юрий Владимирович**, начальник отдела информации

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Фестиваль — популяризаторское мероприятие, демонстрирующее беспилотные авиационные системы (БАС) и сферы их применения. В программе: квест-игра, мастер-классы, квизы, хакатоны. Образовательные траектории помогают составить карьеру от школьника до инженера. В проекте использованы сквозные образовательные траектории, которые позволят построить карьерную карту от школьника до инженера.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание условий, способствующих знакомству с БАС и вовлечению подростков и молодежи в данную сферу в доступной и привлекательной форме, а также популяризация сферы БАС среди населения региона.



## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Вовлечение школьников от 11 до 18 лет – 1000 человек (очно).
2. Вовлечение студентов СПО – 300 человек (очно).



# Дополнительная образовательная программа по пилотированию беспилотных летательных аппаратов «Дроны и образование. Путь к будущим специалистам в области беспилотных систем»



МБОУ «СОШ № 7 им. А.В. Мокроусова с углубленным изучением английского языка», г. Симферополь

**Перова Виктория Викторовна**, учитель внеурочной деятельности

**Белокопытов Сергей Александрович**, учитель «Основ безопасности и защиты Родины»

**Коновалов Евгений Юрьевич**, учитель внеурочной деятельности

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект обучения пилотов БПЛА создаст полноценную образовательную систему, сочетая теорию, виртуальные тренажеры и удаленное консультирование. Используются мультимедиа, симуляторы полетов, мониторинг успеваемости и коммуникационная платформа. Ориентирован на российские условия эксплуатации, применение новейших технологий, что делает образование доступным и эффективным.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Подготовка пилотов FPV-дронов со знаниями теории, правовых норм и практическими навыками безопасного и эффективного пилотирования для съемки, соревнований и других задач, с формированием ответственного подхода к полетам.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

### 1. Количественные показатели:

- Подготовленные операторы FPV – 85 чел.
- Освоение программы и сдача итогового тестирования:  $\geq 90\%$ .
- Средний балл тестирования – 75 из 100.
- Поступление в «Алабуга Политех»:  $\geq 10$  чел.

### 2. Личностные результаты:

- Гражданская позиция и патриотизм.
- Критическое мышление и принятие решений.

### 3. Метапредметные результаты:

- Работа в команде.
- Анализ информации и принятие решений.
- Применение информационных технологий.
- Адаптация к переменам и освоение новых технологий.



# Студия цифрового наставничества «Мой выбор»



ГБПОУ «Хакасский политехнический колледж», г. Абакан

Шувалова Людмила Владимировна, заместитель директора

Лукьянова Елена Павловна, заместитель директора

Мартынова Анастасия Николаевна, старший методист

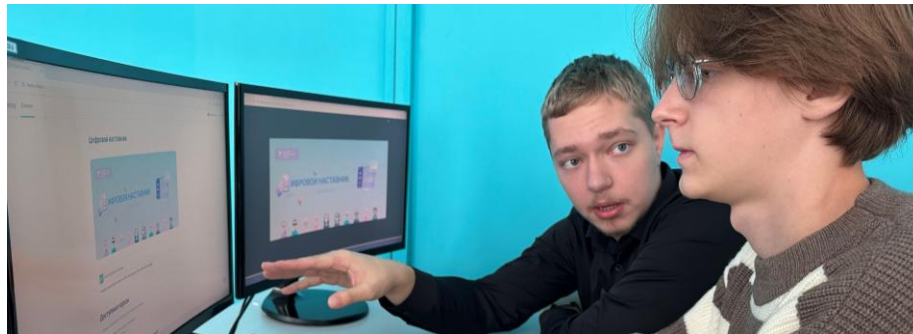
Головина Екатерина Алексеевна, преподаватель

Линдт Татьяна Эдуардовна, преподаватель

Тюкалова Анастасия Федоровна, преподаватель

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

На платформе Moodle создан ресурс «Цифровой наставник» с электронными курсами по специальностям колледжа. После регистрации студенты выбирают наставника и формируют индивидуальную траекторию. Параллельно студия «Мой выбор» организует видеозанятия, экскурсии и онлайн-встречи. Проект помогает студентам определиться с выбором профессии и адаптируется в цифровой среде, а наставникам — развиваться профессионально.



## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание дополнительных условий для организации и проведения профориентационной работы посредством реализации модели цифрового наставничества.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Вовлечены не менее 7 работодателей.
2. Разработано 7 курсов для школьников и 7 курсов для студентов колледжа.
3. В наставничестве участвует не менее 35 студентов, охват не менее 50 школьников и 150 первокурсников.
4. Готов комплект инструкций для школьников.
5. Создана студия цифрового наставничества.
6. Обучено 35 студентов в «Школе цифрового наставника».
7. Заключено 5 соглашений с СОШ Хакасии, разработана программа стажировки для педагогов Хакасии.
8. Удовлетворенность проектом – более 80%.
9. Создана страница проекта в VK.
10. Проведены 2 мастер-класса для учителей, 2 семинара для педагогов.



## Юлия Соловьева

Вице-президент  
Обрсоюза



## Наталья Булаева

Ведущий эксперт центра экспертиз  
Российской академии образования,  
кандидат экономических наук



Один из основателей российской педагогики Константин Дмитриевич Ушинский сказал: «Педагогика не наука, а искусство — самое обширное, сложное, самое высокое и самое необходимое из всех искусств».

В современной педагогике все большее распространение получает проектная деятельность, а ее организация выступает одним из приоритетов современного образования. Сама же проектная деятельность становится искусством, выходя за рамки простой реализации задач, достижения цели, превращаясь в творческий процесс поиска новых неординарных решений, получения уникального продукта, сочетая логику плана с возможностью самовыражения.

Конкурс СОР направлен на поддержку самых интересных проектов педагогов, педагогических коллективов со всей территории России, а так же дает возможность получить оценку проектов ведущими экспертами в области образования.



Участие в конкурсах — важная часть пути развития любого педагога, кто хочет понять свое место в профессии, улучшить практические навыки.

Участие в конкурсе СОР мотивирует, вдохновляет педагогов на создание новых идей и проектов, придает стимул к дальнейшей самореализации и профессиональному росту, но не только.

В атмосфере профессионального сообщества, при поддержке участников, формируется активное и конструктивное отношение к внешним вызовам, готовность нести ответственность за свои решения и действия.

Наше конкурсное движение СОР создает смелых и настойчивых, тех, кто не боится показать свой опыт, свой характер, кто идет до конца.

Конкурс СОР помогает формировать новую педагогическую Личность, способную оставаться профессионалами в условиях постоянных изменений, кризисов и трансформаций.



## Диана Минец

Ведущий методист обрсоюза,  
«Учитель года – 2020», «Цифровой учитель  
года – 2020» по версии Mail.ru Group,  
кандидат филологических наук



## Анастасия Сакаева

Руководитель проектов  
СОНО «Обрсоюз», филолог,  
магистр психологии



Грантовый конкурс «СОТ» на протяжении 5 лет является одним из самых значимых событий в сфере образования, успешно продолжает эту традицию. Какие возможности открывает конкурс?

Реальная поддержка проектов. Участники получают шанс не просто получить средства, но и «прокачать» свой проект под руководством экспертов, доработать его и повесить шансы на устойчивость.

Легитимация и медиаподдержка. Победа или даже успешное участие в таком престижном конкурсе — это знак качества для проекта.

«СОТ-2025» — это не просто грантовый конкурс. Это полноценная экосистема для роста, которая в этом году делает ставку на зрелые, технологичные и стратегически выверенные проекты. «СОТ-2025» становится идеальной площадкой для старта и мощного рывка вперёд.

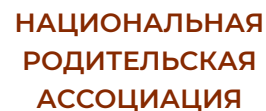
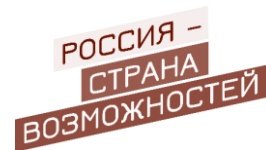
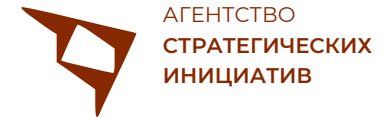


Конкурс «СОТ» — это не просто событие в календаре, а настоящий праздник педагогической мысли и инноваций.

Он представляет собой уникальную возможность для каждого педагога не просто проявить себя, но и выйти на новую профессиональную орбиту, громко и уверенно заявить о своих идеях в масштабном образовательном пространстве.

Это та сцена, где рождаются будущие тенденции и переосмысливаются традиционные подходы к обучению. Каждый участник привнес в свой проект крупицу души, глубокое понимание современных вызовов и безграничную веру в силу образования.

# Партнеры





## СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ



**grant.obr.so** Конкурс грантов COT

---

**obr.so/forum** Форум COT

---

**obr.so/map** Карта образования

---

**obr.club** Сообщество Обрсоюза «ВКонтакте»

---

**obr.tel** Телеграмм-канал Обрсоюза

---

**obr.tv** Экспедиции COT и другие видео Обрсоюза

---

**8 999 333 33 03** Телефон (многоканальный)

---

**obr.so/bot** Бот-тьютор Форума COT

---

**forum@obr.so** Email-поддержка Форума COT

---

