



ОБРСОЮЗ

СОЦИАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННАЯ
НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

119121, г. Москва,
Ростовская набережная, д. 5, пом. XIV, к. 8
ОГРН 1177700014535

ПРОТОКОЛ
подведения итогов голосования проектов-финалистов
в рамках Всероссийского конкурса
«Сквозные образовательные траектории» 2024 г.

НОМИНАЦИЯ «ВОСПИТАНИЕ И СОЦИАЛИЗАЦИЯ»

№ п/п	Название проекта
1.	Научный хакатон «SCIENCEHACK`24»
2.	Музей в эфире!
3.	Этнокультурный центр «Солнечный круг»
4.	Лаборатория физических знаний «АтомНаш»
5.	Чат-бот «Мне нужна помощь»
6.	Виртуальный школьный музей боевой славы 31-й Краснознаменной отдельной лыжной бригады
7.	Школа медиаволонтеров «По секрету всему свету»
8.	Онлайн-курс «STEAM – лаборатория»
9.	ВсОШ в кармане
10.	Рука помощи
11.	Профориентационная программа по IT специальностям для школьников 5–9 классов «Киберпрофика»
12.	Цифровой центр естественных наук «МИРМИСФЕРА»

НОМИНАЦИЯ «ПРОФОРИЕНТАЦИЯ И БАС»

№ п/п	Название проекта
1.	Реализация эффективных инструментов профессионального самоопределения и системы непрерывного образования специалистов отрасли беспилотной авиации на основе создания семейного клуба «На высоте»
2.	Школа дронов «Аэро СТЕМ»
3.	Мне бы в небо
4.	Соревновательная арена «Полигон12»: инновационная система профессиональной ориентации инновационная система профессиональной ориентации и развития инженерных компетенций
5.	Крылья возможностей
6.	Взлетная полоса
7.	«Автопилот.63 - цифровой образовательный контент для популяризации беспилотных авиационных систем»
8.	Мастерская дронов
9.	Работа с учащимися по изучению и обучению пилотирования БПЛА
10.	«Интеграция искусственного интеллекта в образовательный процесс: профессиональная переподготовка педагогов»
11.	Небо-дрон - вовлечение учащихся в сферу БПЛА
12.	Школа беспилотных авиационных систем

НОМИНАЦИЯ «РАБОТА С ДЕТЬМИ С ОСОБЫМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМИ ПОТРЕБНОСТЯМИ»

№ п/п	Название проекта
1.	Медиаторчество без границ: создание медиастудии для детей с ОВЗ
2.	«Школа родителей и детей, имеющих разный уровень возможностей обучения «Учимся вместе»
3.	Серия выпусков коррекционно-развивающего контента «Занимаемся на даче - У - Дачный контент»
4.	«Билет в будущее», #ПрофиБудуЯ - «Детская сыроварня»
5.	Deaf-тур с Йошкиной котосемьей
6.	Разработка лазерных цифровых образовательных наборов с целью углубленного изучения лазерной физики и лазерных технологий в профильной старшей школе
7.	МультЛаборатория: оживляя сказки и традиции
8.	Театр теней собирает друзей
9.	«Медиацентр «Равные возможности»
10.	Электронный образовательный ресурс для младших школьников с нарушениями слуха «ПРОГрамматику.ру»
11.	«PROФинклюзия»
12.	Разработка и внедрение в образовательный процесс интерактивных пособий, обеспечивающих коррекцию знаний и умений учащихся по русскому языку и дальнейшее формирование грамотной речи

НОМИНАЦИЯ «ЭФФЕКТИВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ»

№ п/п	Название проекта
1.	Цифровая система управления общеобразовательной организацией. Проект «ЛИС» (Лицейская информационная система)
2.	Программа «Потеряно-найдено»
3.	Разработка и внедрение системы централизованного учета и отчетности на базе платформы Isfusion
4.	Урок 2.0
5.	Разработка и внедрение в образовательный процесс интерактивного телеграм-бота «Медиа-копилот»
6.	Разработка и внедрение в образовательный процесс электронной системы управления проектами в образовательной деятельности ПОКК
7.	Разработка и внедрение информационной системы подготовки материалов для аттестации педагогических работников
8.	«Искусственный интеллект на службе физики»
9.	Таланты Тобольского района
10.	Внедрение CRM системы для поднятия уровня вовлечения учащихся в школьные, краевые и федеральные конкурсы и олимпиады
11.	Педагогическая гостиная Сферум
12.	Цифровое управление «24/7/365»

НОМИНАЦИЯ «ИГРОВЫЕ ФОРМЫ И МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ»

№ п/п	Название проекта
1.	Biggy&Smally: Английский старт и обучение чтению теперь доступно каждому ребенку
2.	Интерактивная литературная карта Дагестана
3.	Разработка и внедрение в образовательный процесс обучающихся с ОВЗ технологии цифрового аватара
4.	Интерактивное обучение урбанистике с помощью виртуальной реальности: проявление любви к родному краю через преобразование городской среды
5.	Использование элементов геймификации средствами искусственного интеллекта на уроках гуманитарного цикла
6.	Интеллектуально-творческие игры – ресурс развития функциональной грамотности у обучающихся инструментами цифровой образовательной среды
7.	Шестиугольное обучение, как способ развития критического мышления младших школьников
8.	Модульный полигон с препятствиями для организации соревнований по робототехнике среди школьников
9.	Приемы игровых технологий на уроках физико-математического цикла для развития функциональной грамотности учащихся основной школы
10.	«77 Ступеней успеха»
11.	Метавселенная «Школьный музей». Образование будущего, которое уже наступило
12.	Инструмент геймификации познания ОДИК (Образовательно-досуговый игровой комплекс)

НОМИНАЦИЯ «МЕДИАЦЕНТРЫ»

№ п/п	Название проекта
1.	Виртуальный музей как эффективный инструмент СОТ в информационно-образовательном и социокультурном пространстве медиацентра современной школы.
2.	Медиа студия «#30вКадре»
3.	Нейровспышка в медиацентре «Вышка-29»
4.	Телестудия для детей с ОВЗ «Шаг вперед»
5.	Медиацентр в образовательной организации
6.	Ты в кадре
7.	«Дни воинской славы России»
8.	Школьный медиацентр Молодогвардейцы
9.	«МЕДИА ЦЕНТР КРИСТАЛЛ». Создание и развитие медиацентра, направленного на производство игровых и документальных видео, обучение основам журналистики, театральной деятельности и обучению ОБЗР
10.	Медиацентр «НОВАЯ студия»
11.	Интернет-платформа/Медиацентр «Детство Науки»
12.	Медиашкола «МОЯ ПЕРСПЕКТИВА»