

**ОБРСОЮЗ**СОЦИАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННАЯ
НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ119121, г. Москва,
Ростовская набережная, д. 5, пом. XIV, к. 8
ОГРН 1177700014535

**ПРОГРАММА ФЕСТИВАЛЯ НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ
В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЕКТА «УРОК ЦИФРЫ»
(ОНЛАЙН ЭТАП)**

Дата проведения: 30 марта 2026 г. (онлайн)**Партнер онлайн этапа:** Компания ООО «1Т»**Участники:**

- **Школьники:** возраст 11–17 лет.
- **Педагоги**

** Участника проходят конкурсные задания самостоятельно в любое удобное для себя время с 10.00 по 19.00 по московскому времени.*

Время	Мероприятия
10.00 – 19.00	<ul style="list-style-type: none">• Игра «1Т Арена»* – простое моделирование боя. (5 на 5 участников)<ol style="list-style-type: none">1) http://game.1t.ru/Arena - Стандартная версия (для обычных компьютеров)2) http://game.1t.ru/ArenaLQ - Лайт-версия (для слабых ПК)• «Управляем беспилотником»*<ol style="list-style-type: none">1) https://game.1t.ru/airPhotographer.html - ищем цели из изображения в углу экрана, летим к ним в акробатическом режиме и фотографируем их, всего 5 целей2) https://game.1t.ru/ringMaster.html - летаем в акробатическом режиме сквозь кольца, всего 12 колец
Практико-ориентированный вебинар для педагогов на (webinar.1t.vc)	
15.30 – 16.00	«Цифровой портфель педагога: актуальные инструменты и возможности профессионального роста» Спикеры: <ul style="list-style-type: none">– Шадрина Наталья Максимовна, президент СОНО «Обрсоюз», победитель Всероссийского конкурса «Про Образование» – 2020, эксперт Фонда президентских грантов– Журкин Максим Сергеевич, директор центра инновационных проектов СОНО «Обрсоюз»
16.00 – 17.00	«Digital педагогика»: можно ли воспитывать через тренды? Анонс Цифровые технологии и соцсети меняют поколение — как использовать это в образовании? Спикер: Минец Диана Владимировна, кандидат педагогических наук, учитель русского языка и литературы, руководитель цифровых проектов СОНО «Обрсоюз», призер Всероссийского конкурса «Учитель года – 2020», «Цифровой учитель года – 2020», амбассадор цифрового образования VK.

**ОБРСОЮЗ**СОЦИАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННАЯ
НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ119121, г. Москва,
Ростовская набережная, д. 5, пом. XIV, к. 8
ОГРН 1177700014535**Дата проведения: 31 марта 2026 г. (онлайн)****Партнер онлайн этапа:** Компания ООО «1Т»**Участники:**– **Студенты колледжей и техникумов:** возраст 16–19 лет.*** Участника проходят конкурсные задания самостоятельно в любое удобное для себя время с 10.00 по 19.00 по московскому времени.**

Время	Мероприятия
10.00 – 19.00	<ul style="list-style-type: none">• Игра «1Т Арена»* – простое моделирование боя. (5 на 5 участников)<ol style="list-style-type: none">1) http://game.1t.ru/Arena - Стандартная версия (для обычных компьютеров)2) http://game.1t.ru/ArenaLQ - Лайт-версия (для слабых ПК)• Тестирование беспилотных систем «Навигатор БАС»* – продвинутый уровень вождения дрона с навигационными заданиями<ol style="list-style-type: none">1) https://game.1t.ru/starCatcher.html - летаем в режиме стабилизации, собираем звёзды, всего 23 звезды2) https://game.1t.ru/nightSearch.html - летаем ночью в акробатическом режиме, подсвечиваем фонариком потерянные коробки, всего 20 коробок3) https://game.1t.ru/airPhotographer.html - ищем цели из изображения в углу экрана, летим к ним в акробатическом режиме и фотографируем их, всего 5 целей4) https://game.1t.ru/ringMaster.html - летаем в акробатическом режиме сквозь кольца, всего 12 колец
16:00 – 17.00	Вебинар для обучающихся педагогов на (webinar.1t.vc) «Нейросети: чит-коды для школы и жизни» В рамках практического вебинара для учеников школы и колледжа поговорим о том, как нейросети могут стать полезными помощниками, а не просто игрушками. Разберем: <ul style="list-style-type: none">• как попросить нейросеть объяснить сложную тему из учебника простыми словами (или даже с мемами)• как быстро сделать структуру для реферата или презентации и сгенерировать уникальные иллюстрации• как использовать ИИ для изучения языков и подготовки к устным ответам• как создавать оригинальный контент для блогов и каналов в синтезе с различными нейросетями (аудио, видео, подкасты и пр.) Спикер: Минец Диана Владимировна, кандидат педагогических наук, учитель русского языка и литературы, руководитель цифровых проектов СОНО «Обрсоюз», призер Всероссийского конкурса «Учитель года – 2020»,

**ОБРСОЮЗ**СОЦИАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННАЯ
НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ119121, г. Москва,
Ростовская набережная, д. 5, пом. XIV, к. 8
ОГРН 1177700014535**ПРОГРАММА ФЕСТИВАЛЯ НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ
В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЕКТА «УРОК ЦИФРЫ»****Дата проведения: 8 апреля 2026 г. (очно)****Место проведения:** Республика Дагестан, г. Махачкала, ул. Джамалутдина Атаева, д. 5,
Дагестанский государственный университет народного хозяйства.**Предварительная регистрация:** до 6 апреля 2026 года на сайте лига.сот.пф/class-tech.

Время	Мероприятие
11.30 – 12.00	Регистрация участников https://лига.сот.пф/class-tech
12.00 – 12.30	Открытие фестиваля
12.30 – 13.30	КВИЗ «ВОЗВРАЩЕНИЕ ТЕСЕРАКТА» Анонс Участники квиза отправятся в «путешествие по мультивселенной» и научатся работать с искусственным интеллектом посредством изучения основ современных языков программирования, главных правил в разработке игр и управления дронами, а также знакомства с перспективными направлениями в IT-сфере Партнер: Компания ООО «1Т» Участники: школьники, студенты, педагоги образовательных организаций Ссылка для онлайн зрителей квиза: webinar.1t.vc
13.30 – 15.30	Интерактивные зоны с мастер-классами: 1. КИБЕРФИЗИЧЕСКАЯ СИСТЕМА: «1Т РЭКС» Анонс Участники познакомятся с основами робототехники и узнают, как современные технологии объединяют физические устройства и программное обеспечение. Изучат технические возможности мобильного робота «1Т РЭКС» и увидят, как робот реагирует на команды в реальном времени. Это отличная возможность получить на практике понять, как работают киберфизические системы — технологии, которые меняют наш мир Партнер: Компания ООО «1Т», эксперт Андрей Дорогавцев Участники: школьники, студенты образовательных организаций 2. ЦИФРОВОЙ ПОЛИГОН: СИМУЛЯТОР «1Т РЭКС» Анонс

Участники переместятся в виртуальную среду симулятора «1Т МИР», где изучат программирование колесных роботов без риска повредить физическую технику. Узнают, как работают цифровые двойники и как алгоритмы движения тестируются в условиях виртуального роботизированного склада. Участники научатся писать код управления машиной прямо в симуляторе, получать данные с виртуальных датчиков и отлаживать ошибки алгоритмов

Партнер: Компания ООО «1Т», эксперт Андрей Дорогавцев

Участники: школьники, студенты образовательных организаций

3. СИМУЛЯТОР БАС: 1Т МИР

Анонс

Участники отправятся в виртуальное воздушное пространство, где осvoят навыки пилотирования беспилотных авиационных систем (БАС). Они узнают, как дроны ориентируются в пространстве и проводят мониторинг местности с воздуха. Научатся основным и некоторым продвинутым навыкам управления и посоревнуются в специальном гиперкубе, который автоматически фиксирует время полёта каждого участника

Партнер: Компания ООО «1Т», эксперты Марат Салаев и Павел Большаков

Участники: школьники, студенты образовательных организаций

4. УМНАЯ ТЕПЛИЦА: КИБЕРФЕРМА 1Т

Анонс

Участники погрузятся в мир современного интернета вещей (IoT) и высокотехнологичного фермерства (агро-инженерия). Узнают, как можно автоматизировать уход за растениями, считывая показатели климата, влажности почвы и освещенности с помощью датчиков. В виртуальном симуляторе участники научатся собирать электронную схему умной теплицы, программировать некоторые из аппаратных триггеров (автополив помпой, вентиляция, фитосвет). Киберферма 1Т построена при участии специалистов аграрного вуза (Вавиловский университет) и кроме виртуальной реализации имеет физическое воплощение как в виде учебного набора для сборки, так и на уровне реальных предприятий АПК

Партнер: Компания ООО «1Т», эксперт Эмиль Салимов

Участники: школьники, студенты образовательных организаций

5. ИГРА «1Т АРЕНА» – КИБЕР-ЗАРНИЦА

Анонс

Участники погрузятся в захватывающий мир киберсоревнований, где нужно будет проявить стратегическое мышление, быструю реакцию и эффективное взаимодействие с командой. Вооружившись современными гаджетами и боевым арсеналом, игроки столкнутся лицом к лицу на виртуальной арене, борясь за победу в динамичных боях формата 5 на 5. Здесь проверяются лидерские качества, способность оперативно реагировать на

	<p>изменения ситуации и находить нестандартные решения. Опытные наставники помогут освоить новые приемы и стратегии, чтобы выйти победителем из любых игровых ситуаций. У каждого участника появится шанс раскрыть свой потенциал лидера и стать частью настоящей боевой команды будущего!</p> <p>Партнер: Компания ООО «1Т»</p> <p>Участники: школьники, студенты образовательных организаций</p> <p>6. «ДРОН-ФУТБОЛ»: РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ ПИЛОТИРОВАНИЯ И КОМАНДНОЙ РАБОТЫ</p> <p>Анонс</p> <p>Участники получают возможность отработать навыки точного пилотирования дронов и развить навыки командной работы на специально оборудованном стадионе для дрон-футбола. Соревнуясь друг с другом с использованием дрон-мячей, участники смогут применить полученные знания на практике. Кроме того, будет уделено внимание изучению принципов пространственной ориентации дронов и их навигации</p> <p>Партнер: Компания ООО «Флайтрокс», <i>эксперт на согласовании</i></p> <p>Участники: школьники, студенты образовательных организаций</p>
13.30 – 15.30	<p>КРУГЛЫЙ СТОЛ: «ЦИФРОВОЙ КЛАСС: ОТ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПРОГРАММЫ ДО ПОБЕДЫ В ЛИГЕ» (доступен по ссылке: webinar.1t.vc)</p> <p>Анонс</p> <p>Круглый стол представляет собой интерактивное мероприятие, направленное на обмен опытом и получение практических рекомендаций по созданию и эффективному функционированию образовательного пространства, ориентированного на подготовку обучающихся в сфере программирования, кибер-физических систем и геймификации. Участники обсудят нормативно-правовую основу разработки дополнительных общеобразовательных программ, познакомятся с возможностями современных симуляторов, обеспечивающих безопасное освоение навыков, а также примут участие в практической разработке методик организации занятий и интеграции системы соревнований для повышения мотивации обучающихся</p> <p>Партнер: Компания СОНО «ОБРСОЮЗ»</p> <p>Участники: руководители и педагоги образовательных организаций</p>
15.30 – 15.45	Технический перерыв
15.45 – 16.00	Подведение итогов