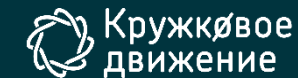




Кружковое движение Национальной технологической инициативы

2025 | ДАЙДЖЕСТ №2

Стратегическая сессия Движения Первых «Наука глазами детей»



1 июля 2025, Москва, Высшая школа экономики

Запуск всероссийского научного конкурса «Будущее Первых»
и Конкурса наставников Научных клубов Первых

70 участников – школьники и студенты, победители научных конкурсов и олимпиад,
которые проявили себя в проектах Первых и Кружкового движения НТИ



ИЮЛЬ

АВГУСТ

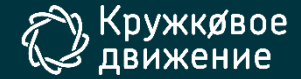
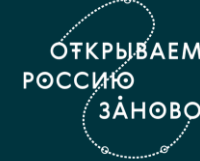
СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

Экспедиция «Открываем Россию заново», о. Кильпола



«Образовательно-туристическое пространство острова Кильпола»

29 июня – 13 июля 2025, Республика Карелия

Студенты разных направлений — историки, архитекторы, инженеры — объединились, чтобы исследовать территорию и спроектировать музей, который станет частью будущего образовательного центра «Остров».

- обследовали старинные ограды карел, финские хутора и советские постройки,
- работали с местными архивами,
- разработали интерактивную карту острова с метками и временными слоями,
- собрали материалы для новой экспозиции.



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

«Поход в будущее», о. Кильпола

Цель: учить детей современным технологиям и проектному методу и вместе с ними создавать Образовательный центр «Остров»
1-15 августа 2025, Республика Карелия

Проекты участников:

- ❖ Мышление о будущем: театр новой кильпольности и карта вызовов ОЦ «Остров»
- ❖ Код острова: путеводитель по природе и истории Кильпола с AR
- ❖ Заповедный экспериментариум: развитие экотропы до Ладоги и экскурсий по ней
- ❖ Игры с электроникой: фиджитал-игра по миру Стругацких



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

I Педагогический конкурс НКФП «Берлога», итоги



берлога

Кружковое
движение

Номинация «Адаптация образовательного модуля программы НКФП «Берлога» для новой аудитории в рамках внеурочных занятий и дополнительного образования»

Победители:

Мордвина Ольга, «IT-Куб» Кировского физико-математического лицея, Кировская область, г. Белая Холуница
Хабибуллина Валентина, СОШ № 1 имени маршала Советского Союза Г. К. Жукова, ХМАО-Югра, г. Пыть-Ях

Призеры:

Сибгатова Светлана, Лицей № 1, Республика Башкортостан, с. Большеустьикинское
Шишкин Антон, «Вторая новосибирская гимназия», г. Новосибирск.

Номинация «Адаптация образовательного модуля программы НКФП "Берлога" для проведения уроков по информатике, физике, технологии»

Победитель: Ямаева Айгуль, СОШ с. Нурлино, Республика Башкортостан

Призер: Сибгатова Светлана, Лицей № 1 Мечетлинского муниципального района, Республика Башкортостан, с. Большеустьикинское

Номинация «Создание новых образовательных модулей для программ НКФП "Берлога"»

Победитель: Тазетдинов Ильдар, Дома детского творчества Бураевского района, Республика Башкортостан, с. Бураево

Призер: Ловчиков Дмитрий, Региональный центр выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодёжи Челябинской области «Курчатов центр», г. Челябинск

страница конкурса



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

Экспедиция «Открываем Россию заново», Уфа



берлога

Кружковое
движение

«Полезная игра: раскрытие мира технологий через путешествие по Уфе»

4-15 августа 2025, Республика Башкортостан



Разработанные игровые прототипы:

Клик Крафт: 3D Мастерская — изометрический тайкун с элементами кликера.

Игрок становится управляющим мастерской 3D-печати в межвузовском кампусе: выполняет заказы, улучшает оборудование, зарабатывает репутацию и узнает все о жизни кампуса.

Техновентура — 3D-приключение с головоломками от третьего лица. Вы играете за студента-резидента кампуса НОЦ, который помогает организовать День открытых дверей. Используя инновационные технологии и инструменты, герой решает задачи и делает праздник успешным.

16 студентов из разных регионов прошли образовательную программу и разработали

2 игровых прототипа о технологиях и Евразийском НОЦ

Проведена экспедиция в сопровождении экспертов из игровой индустрии (VK Play), игровых студий (Ninsar.Games) и проекта «Берлога». Эксперты проводили обучающие лекции и воркшопы, геймкрафт, исследование в городе по выявлению обратной связи целевой аудитории.



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ



Кружковое движение НТИ представлено в программе «Архипелага» в нескольких форматах. В первые дни интенсива прошла сдача нормативов ТехноГТО. Параллельно проводятся мастер-классы по БАС.

С 10 по 13 августа эксперты Кружкового движения приняли участие в форсаите «Общее будущее 2050: Космос» и провели креативные сессии «От научной фантастики и видеоигр к Международным космическим играм».



Центральным элементом стенда «Берлоги» стал образовательный симулятор «Академия дронов». Участники испытали себя в роли стажёра-коптериста, выполняющего миссии на экзопланете Кинерма. Симулятор позволяет отрабатывать:

- управление полётом по сложным траекториям;
- захват и транспортировку хрупких грузов;
- планирование автономных маршрутов;
- перехват управления в ручном режиме.



В рамках XII Международного форума «Технопром 2025» была организована панельная дискуссия «Игры как стратегия: молодежный геймдев, технологический суверенитет и новые смыслы». Во время дискуссии были представлены новые игры платформы «Берлога» и подняты вопросы о поддержке команд разработчиков игр в России.

Спикеры подчеркнули стратегическую роль молодежного геймдева в формировании национального технологического и культурного суверенитета через создание игр на основе отечественных нарративов. Участниками стали более 60 человек.

Ключевым стало обсуждение комплексной поддержки молодых разработчиков — олимпиады, стажировки, акселераторы, экспедиции. Необходимы не только образовательные платформы (НТО, «Берлога»), но и способы для интеграции лучших проектов в индустрию — гранты и меры поддержки. Опыт Национальной технологической олимпиады (НТО) признан эффективной моделью для выявления и развития будущих лидеров, поскольку он формирует у школьников системное мышление и навыки создания игровых миров.

В итоге молодежный геймдев назван стратегическим ресурсом. Главной задачей является интеграция этих молодых талантов и их продуктов в образовательные и культурные форматы страны.



«Юные техники» – совместное направление Кружкового движения и Движения Первых

ЮНЫЕ ТЕХНИКИ

Кружковое движение • Первые1

КТО ТАКИЕ «ЮНЫЕ ТЕХНИКИ»

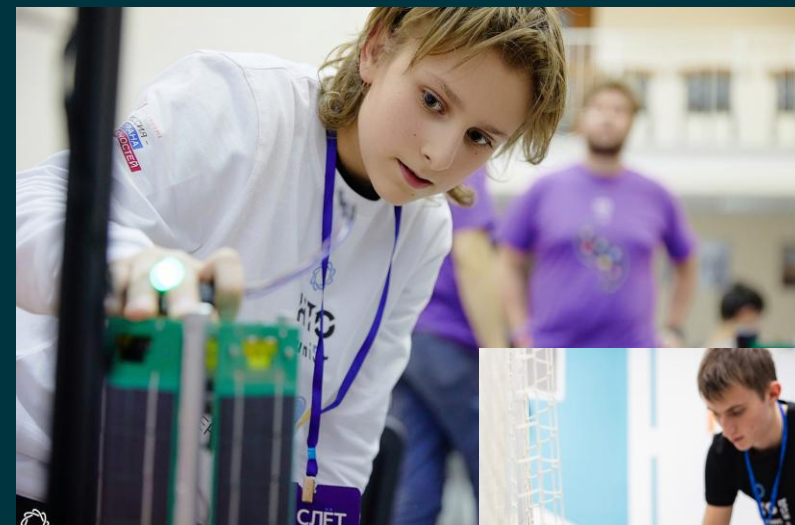
➤ Школьники и студенты, увлеченные технологиями, которые:

- изучают технологии и применяют свои знания и навыки;
- посещают кружки технического творчества;
- становятся техноволонтерами;
- участвуют в инженерных соревнованиях и турнирах;
- участвуют в проектах, меняющих мир.

 **Возрастные категории по версии Кружкового движения НТИ:**

- 1-4 классы
- 5-8 классы
- 9-11 классы
- студенты колледжей и вузов до 20 лет

и **наставники** — педагоги, профессионалы, студенты старше 20 лет в роли наставников-стажеров



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

Запуск «Юных техников» 2025

ЮНЫЕ ТЕХНИКИ

Кружковое движение • Первые1

30 пилотных регионов охвачены в 2025

600 клубов открываются в 2025

педагоги в **158** клубах
«Юнтехов» уже прошли обучение

1 июня — презентация «Юных техников»
на Фестивале Первых на ВДНХ



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

июль-август — конкурс наставников НКП

сентябрь-октябрь — КПК для наставников «Юных техников»

с 22 сентября — открытие НКП в 30 регионах.



ОКТАБРЬ

все **89** регионов планируется охватить в 2026

5-8 ноября — очный интенсив для наставников НКП
в Санкт-Петербурге

ноябрь — финалы НТО Junior на площадках
«Юных техников» в Научных клубах Первых

12 апреля 2026 — Фестиваль «Юных техников»
с распределенным хакатоном



НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

Курсы повышения квалификации для наставников «Юных техников»

ЮНЫЕ ТЕХНИКИ

Кружковое движение • Первые1

15 сентября – 31 октября 2025, ОНЛАЙН

БЛОК 1

Кружковое движение Национальной технологической инициативы (НТИ) — всероссийское сообщество технологических энтузиастов, партнер Движения Первых по запуску направления «Юные техники» Научных клубов Первых. Инициативы и проекты Кружкового движения

Темы:

1. Направление «Юные техники» — от просветительских занятий к технологическому кружку. Роль наставника, содержание и формы работы, ресурсы.
2. Национальная киберфизическая платформа «Берлога» (далее НКФП) — проект по массовому вовлечению детей в техническое творчество и технологическое образование через полезные мобильные и видеоигры.
3. Национальная технологическая олимпиада для 8-11 классов и НТО Junior для 5-7 классов. Выбор профиля НТО. Подготовка. Сферы «Технологии и киберфизика» и «Технологии и разработка игр».

188 наставников-победителей конкурса по направлению «Юные техники» прошли курсы и сдали отчет для получения сертификата

БЛОК 2

Киберфизические системы: история и социокультурное значение

Темы:

1. Подготовка педагога к работе с новым технологическим содержанием: формы работы на разных уровнях вовлечения. Примеры занятий разных форматов: вводные занятия, мастер-класс, мини-курсы, кружки. Урок НТО Junior.
2. Использование медиа-материалов для вовлечения в тематики технологических вызовов: научная фантастика, просветительские порталы, видеоигры, настольные игры. Урок Берлоги о фантастике.

Курсы повышения квалификации для наставников «Юных техников»

ЮНЫЕ ТЕХНИКИ

Кружковое движение • Первые1

БЛОК 3

Четыре тематических направления для «Юных техников».

От вводных занятий к кружку. Как запустить кружки киберфизики в Н КП. Дополнительные общеобразовательные (общеразвивающие) программы НКФП «Берлога»

Темы:

1. Программирование киберфизических систем: от игр к реальным окружениям (ПРИМС, турнир по программированию в «Берлоге»)
2. Видеоигры в контексте создания киберфизических систем
3. Введение в киберфизическое приборостроение. («Кибермишка», ТЮК)
4. Введение в киберфизическое приборостроение. (Электроника)
5. Беспилотные летательные аппараты (БПЛА. Беспилотные авиационные системы (БАС)

БЛОК 4

Образовательная среда научно-технического творчества.

Календарь наставника технического творчества. Партнерские проекты и инициативы. Платформа «Талант» — инструмент работы наставника кружка.

Темы:

1. ТехноГТО — сдача нормативов технологической грамотности. Платформа «Талант» — инструмент работы наставника кружка. Конкурс Талант. Сертификация площадок.
2. Календарь наставника НКП. Научная конференция. Конкурсы. Партнерские проекты и инициативы. Дорожная карта наставник НКП. Горизонты технологического суверенитета
3. Итоговое занятие. Рефлексия

Запуск кружков «Юных техников» в регионах

ЮНЫЕ ТЕХНИКИ

Кружковое движение • Первые1



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

Всероссийская выставка-фестиваль «ИГРОПРОМ»



берлога

Кружковое движение

19-21 сентября 2025, Москва

5 000+

гостей стенда
за три дня

12 000+

посетителей
мероприятия

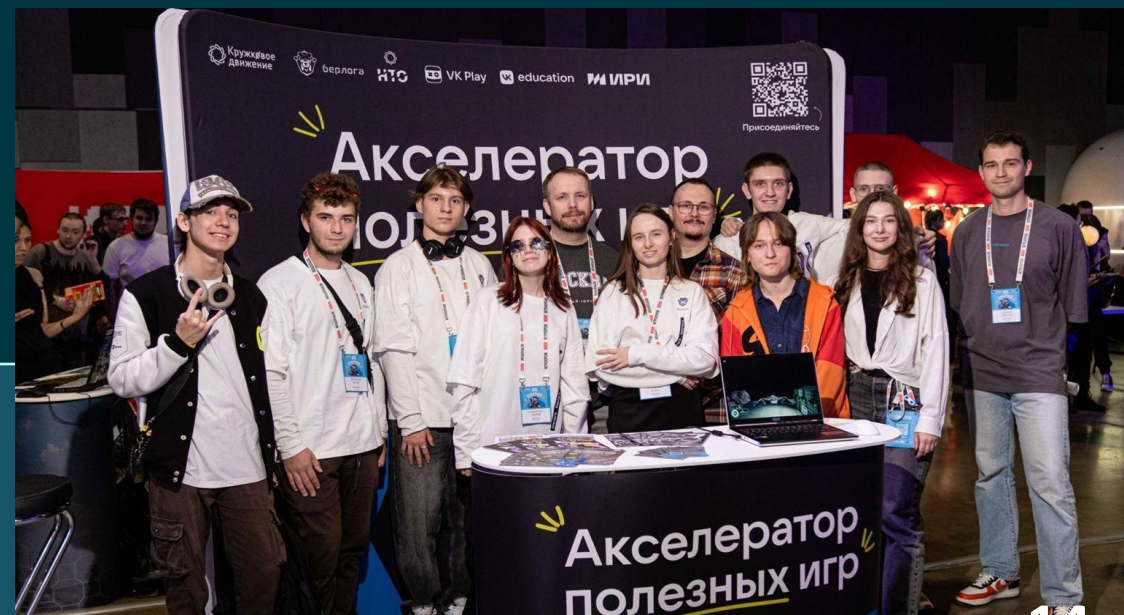


Президент Ассоциации кружков Алексей Федосеев принял участие в панельной дискуссии «АПРИОРИ: взгляд сквозь индустрию» на Всероссийской выставке-фестивале видеоигр «ИГРОПРОМ», где представил проект «Берлога».



Гости стенда могли:

- поиграть в игру «Берлога: Защита пасеки» и выполнить задание киберспортивного турнира по программированию в «Берлоге»,
- пройти мастер-класс по пилотированию коптера в симуляторе «Академия дронов»
- протестировать игры победителей и призеров НТО по профилю «Разработка компьютерных игр», участвующих в Акселераторе полезных игр



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

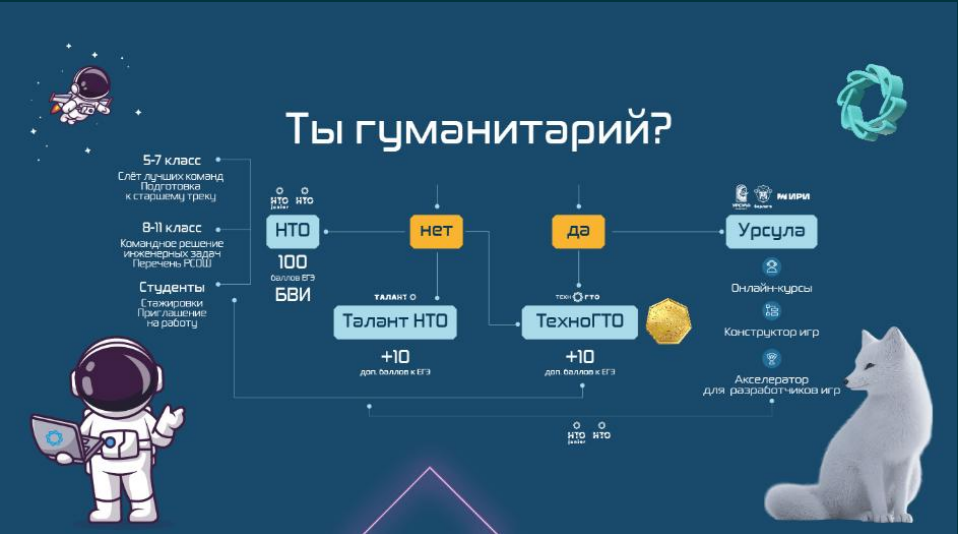
ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

Образовательная выставка «Навигатор поступления»

20-21 сентября 2025, Москва



14 600+

участников
посетили
форум



НКФП «Берлога» вместе с проектами НТО Junior, НТО, «Талант НТО» и ТехноГТО участвовали в образовательной выставке «Навигатор поступления».

Посетители:

Школьники с 5 по 11 классы, которые любят ИТ и технологии, видеоигры и мечтают создавать будущее, сидя за компьютером.

Родители, которые хотят понять, как их ребёнок может реализовать себя в инженерии, биологии, химии и других науках через ИТ-технологии.

Педагоги и наставники, которые хотят вырастить талантливых специалистов, влюблённых в свою профессию.



Дополнительные инструменты для вовлечения в технологии и будущее

Запуск нового медиапортала «Техника молодежи — горизонты технологического суверенитета» для школьников об актуальных технологических вызовах и о том, как можно включиться в их решение еще в школе.

unteh.kruzhok.org



Человек Север Игры FAQ Контакты

Техника молодежи —

ГОРИЗОНТЫ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО СУВЕРЕНИТЕТА

Готовые материалы для внеклассных уроков и самостоятельных занятий. Идеи проектов. Направления для участия в профильных олимпиадах и конкурсах. Реальные вызовы, инженерное мышление и работа с современными технологиями для Человека, Севера и Гуманитарного развития.

Подробнее

Выбирайте направление. Изучайте стеки внутри.
Запускайте своё исследование.



- актуальные вызовы, которые выделяют эксперты,
- уже существующие в России проекты и команды,
- рекомендуемые мероприятия и соревнования,
- материалы для внеклассных уроков и самостоятельных занятий,
- полезные видеоигры и настольные игры.

Новый норматив ТехноГТО «Технологии космоса. Реактивное движение»

Voltbro
Братья Вольт

ТЕХН  ГТО

 Кружковое
движение

Старт норматива – 23 сентября 2025, разработан совместно с проектом «Братья Вольт»

Норматив «Технологии космоса. Реактивное движение» включен во **Всероссийский марафон «Реактивное движение»**, который проводится при поддержке Госкорпорации «Роскосмос» и Минобрнауки России в рамках **Десятилетия науки и технологий**.

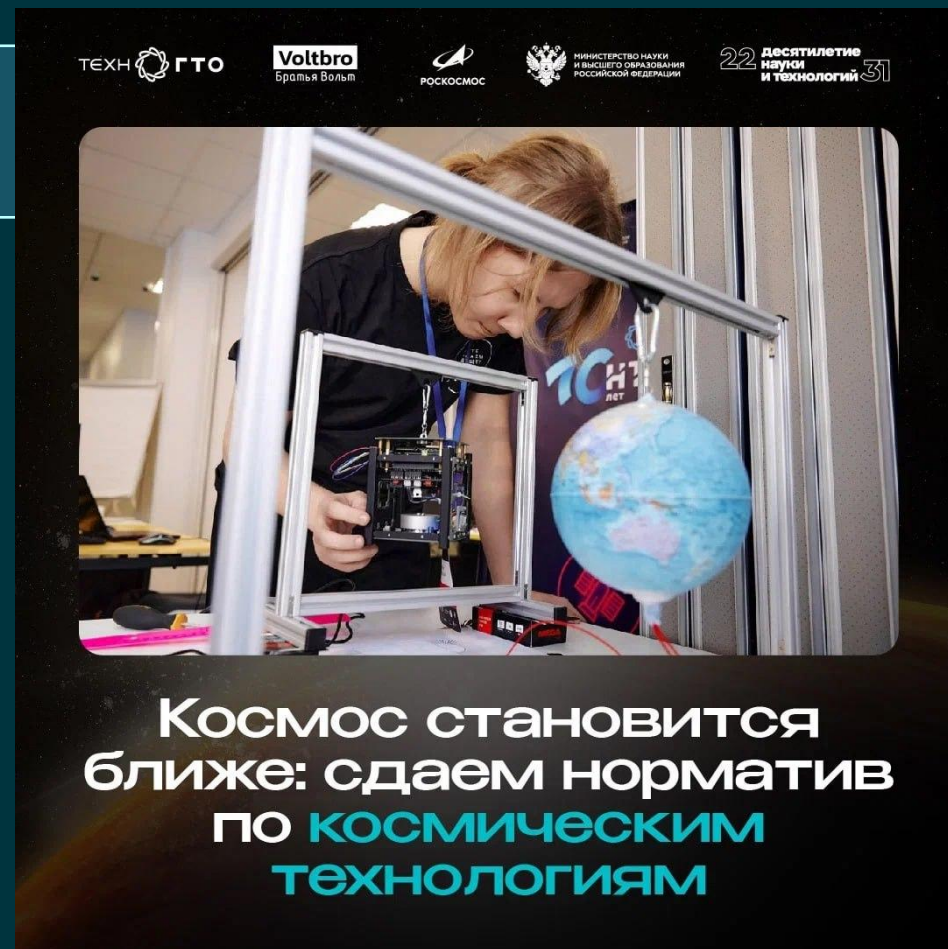
Что проверяет норматив?

- ✓ понимание принципов реактивного движения и гравитации,
- ✓ понимание устройства и работы ракет, спутников и других космических аппаратов,
- ✓ знание основных характеристик космических тел Солнечной системы и т.д.

2 000+ участников сдали онлайн-норматив **780+** участников набрали 70+ баллов

Сдача **очного норматива «Технологии космоса. Реактивное движение»** на золотые значки ТехноГТО стартует весной 2026. Участникам предстоит подтвердить свои знания на практике:

- собрать гидropневматическую ракету из предложенных компонентов, проверить ее работоспособность,
- настроить телеметрию, принять и обработать телеметрические данные,
- рассчитать максимальную высоту подъема ракеты, скорость, ускорение и другие параметры.



Мастерская игр «Урсула» для начинающих разработчиков



берлога

Кружковое движение

Платформа полезных игр, созданных педагогами и школьниками

Возможность создать собственную игру в одном из двух форматов:

- визуальная новелла (на языке Ink)

- 3D-игра.



УРСУЛА
МАСТЕРСКАЯ ИГР

ИРИ

при поддержке ИРИ

Подвижные объекты (NPC мобы)

Динамические и непроходимые по умолчанию, с возможностью добавить программу состояний. Объекты способны двигаться и взаимодействовать с игроком и игровым миром. Чаще всего это монстры или другие персонажи.



Фоновая музыка

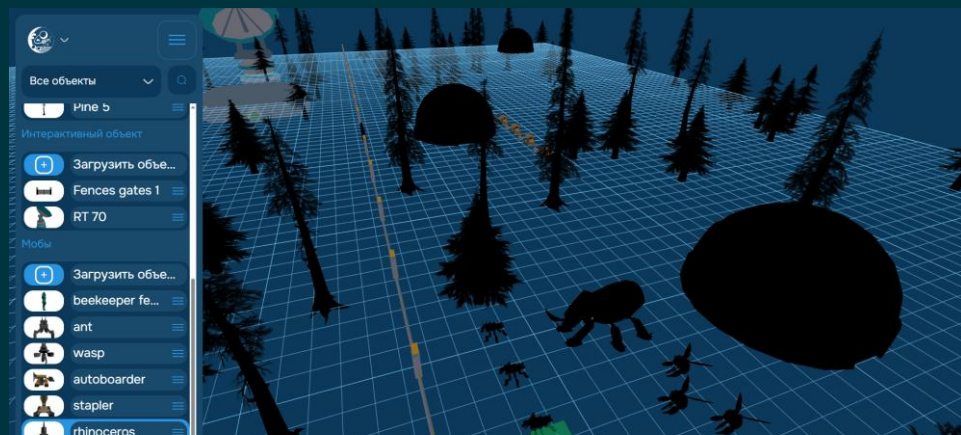
Добавьте музыку на фон для своей игры



Самореализация и развитие детей и молодежи через **разработку мини-игр в Low-code среде**, развитие технологических навыков, опыт реализации собственных проектов.

НТО Junior по сфере «Технологии и компьютерные игры»

Всероссийский конкурс видеоигр в жанре интерактивных историй



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

В рамках работы с образовательной программой по направлению «Разработка компьютерных игр» разработаны курсы, которые направлены на знакомство с навыками, необходимыми для работы в данной сфере. Также разработаны курсы, которые позволяют углубить свои знания про работы поднаправлений в целом.

Курс по геймдизайну

Учит проектировать игровой опыт: школьники осваивают анализ жанров, проектирование механик, настройку баланса.

Курс по 3D-моделированию

Знакомит с основами полигонального моделирования от построения меша и работы с топологией до UV-развертки, текстурирования и подготовки моделей к анимации, делая акцент не на фотореализме, а на убедительности и читаемости объекта в контексте игры.

Курс по программированию поведения автономных агентов в играх

Вводит в визуальный язык ПРИМС (машины состояний), позволяющий создавать автономное поведение неигровых персонажей — от простых циклов «спит — бодрствует» до сложных реакций на действия игрока и взаимодействия между агентами.



Образовательные курсы

Программирование автономного поведения персонажей в видеоиграх

Большинство игр не обходится без взаимодействия игрока со средой, активными объектами и неигровыми...

Подробнее

3D-моделирование для игр

Мини-курс по 3D-моделированию для игр за 5 лекций создаст представление о том, как устроены игровые 3D...

Подробнее

Технологии и компьютерные игры 2025

НТО Junior 2025. Образовательный курс...

Погрузись в увлекательный мир разработки видеоигр! В этом курсе ты сможешь поучаствовать в программе...

Подробнее

Прототипирование идеи игры в геймдизайне

Этот курс научит вас превращать игровые идеи в работающие прототипы. Вы разберёте любую игру...

Подробнее

Создание интерактивных историй на языке Ink

Ваш первый шаг в создании интерактивных историй. Освойте язык Ink с нуля: от ветвящихся диалогов и...

Подробнее



Главная
Библиотека игр
Акселератор
Курсы



Остался вопрос?

Пользовательское соглашение
Политика конфиденциальности

Курсы повышения квалификации для педагогов пилотных площадок НКФП «Берлога»



берлога

Кружковое
движение

1-3 октября 2025, Уфа

74

участника

72

часа

Направления работы:

- Программирование киберфизических систем
- Разработка полезных игр
- Киберфизическое приборостроение
- БАС



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

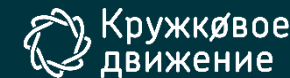
ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

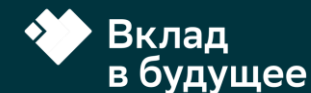
ДЕКАБРЬ

20

Новый норматив ТехноГТО «Искусственный интеллект»



Старт норматива – 14 октября 2025, разработан совместно с Академией искусственного интеллекта для школьников Благотворительного фонда Сбербанка «Вклад в будущее»



1 ноября – 28 декабря 2025

Марафон по сдаче норматива ТехноГТО «Искусственный интеллект» с призами

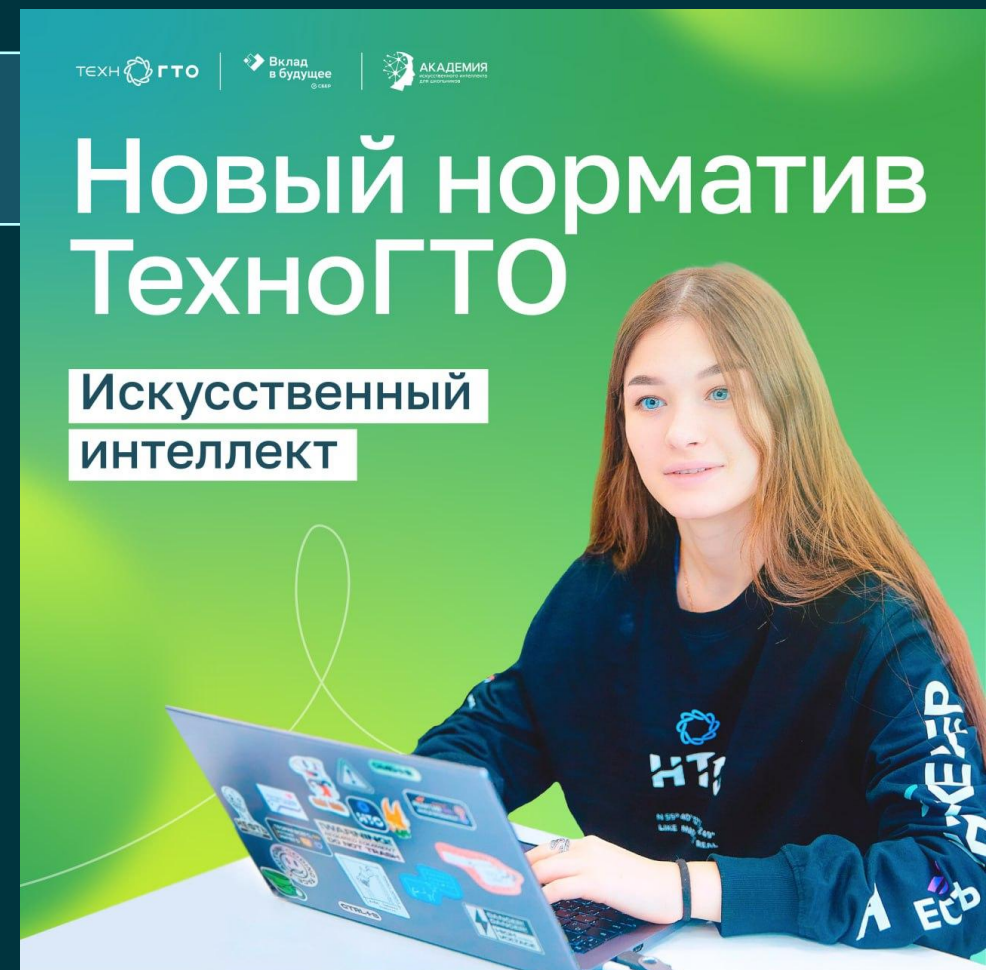
Что проверяет норматив?

- ✓ Понимание принципов работы ИИ и нейросетей
- ✓ Знание норм, правил и этики использования технологий
- ✓ Способность грамотно писать промпты и работать с ИИ в команде
- ✓ Умение ориентироваться в разнообразии ИИ-инструментов и их возможностей

3 800+ участников сдали онлайн-норматив **1 000+** участников набрали 70+ баллов

Сдача очного норматива «Искусственный интеллект» на золотые значки ТехноГТО стартует весной 2026. Участникам предстоит подтвердить свои знания на практике:

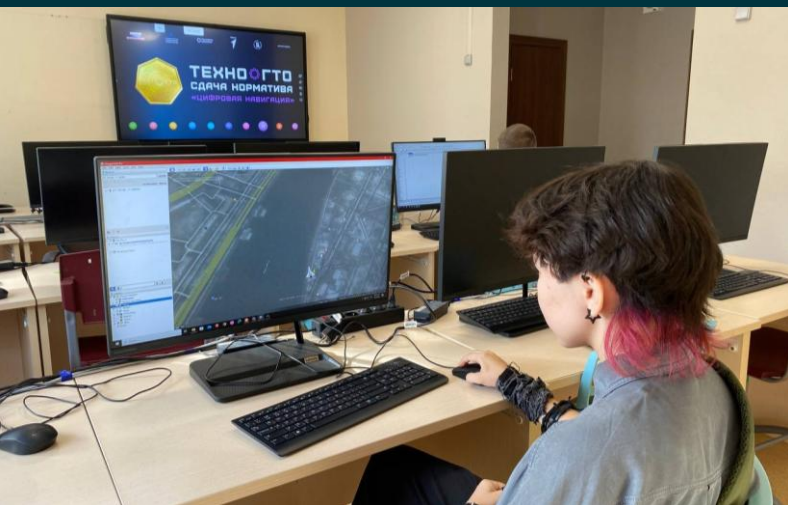
- непосредственно готовить запросы (промпты) к нейросети для анализа данных,
- генерировать с помощью ИИ текстовый, графический, аудио- и видеоконтент,
- составлять техническое задание или описание приложения, бота, веб-сервиса с подключаемым ИИ-функционалом.



Запуск очных площадок ТехноГТО и первые сдачи нормативов на золотые значки

ТЕХН ГТО

Кружковое движение



-  Применение беспилотников
-  Кибербезопасность
-  Электроника дома
-  Фактчекинг
-  Цифровая навигация
-  Принятие решений на основе данных
-  Цифровое моделирование и производство
-  Технологии игр
-  Блогинг

Новые нормативы 2025:



Технологии связи



Технологии космоса.
Реактивное движение



Искусственный
интеллект



Технологии
компьютерного зрения

Запуск январь 2026:

120 000+

нормативов сдано онлайн

30

регионов открыли
очные площадки

4 100+

человек заработали
серебряные и бронзовые
значки

1 000+

участников
очного этапа

90+

человек заработали
золотые значки

ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

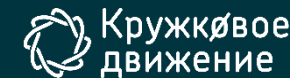
НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

Всероссийский марафон полезных игр



берлога



с 8 октября по 8 ноября 2025, сеть «Точек кипения»

1 000+ участников

23 города

Марафон полезных игр — всероссийская акция, которая призвана продемонстрировать новые российские полезные видеоигры и показать, как они помогают обучаться и развивать навыки

ОТКРЫТЫЕ ЛЕКЦИИ:

- «Полезные игры — что это и в чем их польза»
- «Как вовлекать молодежь в новые технологии через игры»
- «Игры и обучение естественным наукам»
- «Как научиться программировать в игре»
- «Могут ли игры научить истории и гуманитарным наукам»

ИНТЕРАКТИВ:

- ✓ Плейтесты флагманских полезных игр НКФП «Берлога» и образовательных проектов от начинающих команд
- ✓ Демо-уроки, которые знакомят с полезными играми и помогают создать собственный проект
- ✓ Мастер-классы и мини-турниры по программированию в игре «Берлога: Защита пасеки»
- ✓ Сдача нормативов ТехноГТО по технологиям игр
- ✓ Лекции и воркшопы о том, как применять игры на уроках и в кружках



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

23

II Всероссийский турнир по программированию в «Берлоге»



берлога

Кружковое движение

октябрь 2025 — онлайн-отбор

19 ноября 2025 — финал, Республика Башкортостан, Уфа



«Берлога:
Защита пасеки. Арена»

новый **мультиплеер** флагманской игры «Берлога: Защита пасеки» — виртуальная симуляция, где игроки **программируют роботов** и **испытывают** их в битве с отрядом противника



1004 заявки

53 финалиста

из 10 регионов

395 команд

из 63 регионов

141 населенный пункт

участники

финалисты



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

IV Технологический фестиваль «Берлоги» в Уфе



берлога

Кружковое
движение

19 ноября 2025, Республика Башкортостан

600+ участников

- ✓ тестирование флагманских и новых видеоигр от молодых разработчиков на платформе «Берлога»
- ✓ знакомство с новыми настольными играми о технологических вызовах,
- ✓ квесты с призами и квиз по научной фантастике,
- ✓ защита инженерных проектов,
- ✓ награждение победителей и призеров II Всероссийского турнира по программированию в «Берлоге».



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

25

Научно-просветительский интенсив для наставников Научных клубов Первых

**ЮНЫЕ
ТЕХНИКИ**

Кружковое движение • Первые1

5-7 ноября 2025, Санкт-Петербург

200 наставников-победителей конкурса

из **30** пилотных регионов реализации проекта в 2025 году



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

Научно-просветительский интенсив для наставников Научных клубов Первых

**ЮНЫЕ
ТЕХНИКИ**

Кружковое движение • Первые1

В ПРОГРАММЕ:

теоретические блоки с интенсивной практикой:

- интерактивные лекции о современных трендах в науке и технологиях, инструментах вовлечения в научно-исследовательскую деятельность;
- решение кейсов, направленных на обмен опытом и выработку конкретных решений для задач Научных Клубов Первых в 2026 году;
- презентация разработанных командных проектов на актуальные темы.

Также участники посетили флагманский Научный Клуб Первых – детский технопарк «Кванториум» в Санкт-Петербурге



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

НТО – первая в России командная инженерная олимпиада для школьников 5-11 классов и студентов. Инженерные соревнования по современным технологическим направлениям, где школьники в командах решают комплексные инженерные задачи, актуальные для общества или бизнеса, которые разрабатывают ведущие вузы и технологические компании страны.

1 100 000+

участников – охват олимпиады с 2015 года

226 000+

участников
в 2025/26 году

все

регионы
России

40+

профилей
8-11 и студтрека

10

городов примут
финалы 2026

28

профилей
РСОШ

100

баллов ЕГЭ
за диплом

В финал старшего трека НТО 2025/26 приглашены:

2 100+

школьников 8-11 классов



РОССИЯ –
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ



Кружковое
движение



Первые



АГЕНТСТВО
СТРАТЕГИЧЕСКИХ
ИНИЦИАТИВ

ПЛАТФОРМА НТИ



Итоги НТО Junior 2025

23 990

участников
5-7 классов

4 950

приглашены
в финал

63

региона
приняли
финалы

1 288

победителей
и призеров

Сферы НТО Junior 2025:

- виртуальная реальность
- искусственный интеллект
- киберфизические системы
- компьютерные игры
- космос
- роботы
- среда обитания

140 000+

охват НТО Junior с 2019 года



РОССИЯ –
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ



Кружковое
движение



Первые



АГЕНТСТВО
СТРАТЕГИЧЕСКИХ
ИНИЦИАТИВ

ПЛАТФОРМА НТИ

Фестиваль научно-технического творчества детей и молодежи

10-14 ноября 2025, Екатеринбург

в рамках Международного чемпионата высокотехнологичных профессий «Хайтек: Навыки будущего»

- мастер-классы по пилотированию коптеров в образовательном симуляторе «Академия дронов» и frv-рисованию «Сам себе пилот»,
- мастер-классы по анализу сигналов «Цифровой маяк» и программированию микроконтроллеров «Цифровой пин-понг» от экспертов НКФП «Берлога»,
- полезные игры по программированию, химии, биологии и генетике от молодых разработчиков и НКФП «Берлога»,
- эксперименты в виртуальной химической лаборатории,
- сдача нормативов ТехноГТО



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

Пилотная серия мультсериала совместно со студией «Муха»

СТУДИЯ
МУХА



берлога

Кружковое движение

Три медвежонка, которым уже доверяют поддержку инфраструктуры во время сначки взрослых, расследуют загадочные аварии среди заснеженных пейзажей.



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

Пилотная серия мультсериала совместно со студией «Муха»



берлога



Кружковое движение

- создана пилотная серия сериала продолжительностью 11:59,
- серия заявлена к участию в Суздальфесте 2026,
- начаты работы по получению удостоверения национального фильма,
- начаты работы по регистрации образов основных персонажей как товарных знаков.

FestContent.ru

Новая заявка на фестиваль:

Суздальфест 2026

Заявленная работа:

Берлога. Пробуждение

Заявка зарегистрирована в системе и отправлена на фестиваль.

Всю информаю о результатах рассмотрен...
можете узнать перейдя в...

По...

Посмотреть мультфильм:



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

Конкурс интерактивных историй (2025-2026)



берлога

Кружковое движение

Цель конкурса — вдохновить молодых авторов на создание полезных игр

Конкурс проходит на платформе «Урсула»

- нулевой порог входа,
- доступная образовательная программа,
- возможности для создания игр в гуманитарных дисциплинах (адаптация литературных произведений, исторических событий)

Аудитория конкурса

- участники технологических кружков,
- посетители библиотек,
- начинающих гейм-дизайнеры,
- семейные авторские коллективы,
- студенческие проектные команды

Канал конкурса:



Образовательная программа: октябрь 2025 года
(доступна в записи)

Прием произведений: 1 ноября 2025 — 15 февраля 2026
Подведение итогов: март 2026

Призы:

6 коллективов-победителей — сертификат на 15 000 рублей и приглашение на Фестиваль полезных игр в Уфе,
12 призеров — приглашение на Фестиваль

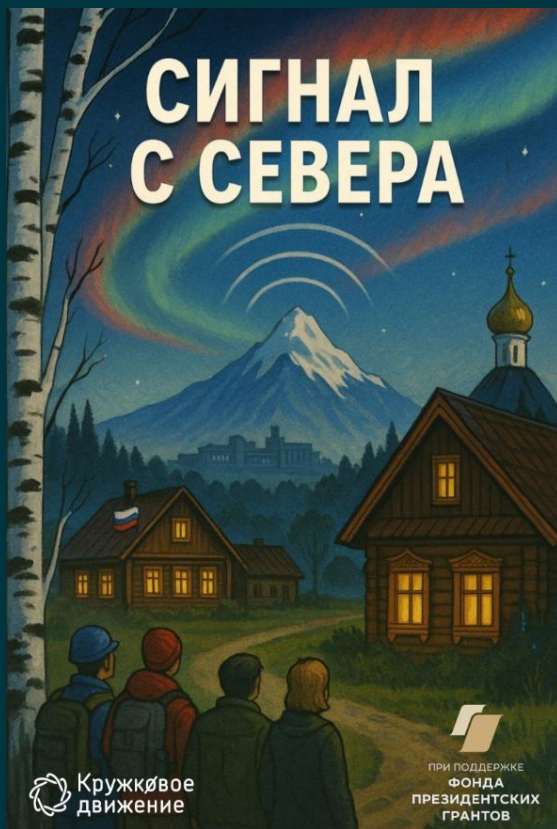


ЛАНА

«Зимородок»... Какое отличное имя для корабля. Такой же яркий и стремительный, как эта птица!

Новые настольные игры, которые выпустило в 2025 году Кружковое движение НТИ при поддержке Фонда президентских грантов:

- ✓ формируют эмоциональное отношение к актуальным вызовам технологического суверенитета и будущего России и мира;
- ✓ подсвечивают возможные направления профессионального развития;
- ✓ включают ценности русской инженерной школы: дух энтузиазма и командную работу.



Игра в жанре технологического детектива для 8-11 классов, в которой команда молодых инженеров должна обнаружить источник загадочного сигнала и принять решение, влияющее на технологическое будущее России.

Количество игроков:

от 5 до 10

Время игры:

от 30 до 90 минут



Игра в жанре путешествия («бродилки») для 5-7 классов, в которой студенты энтузиасты организуют операцию по спасению редких животных от природного катаклизма и применяют по пути свои технологические навыки.

Количество игроков:

от 5 до 10

Время игры:

от 30 до 90 минут



Артбук «Берлога. История, технология, общество»



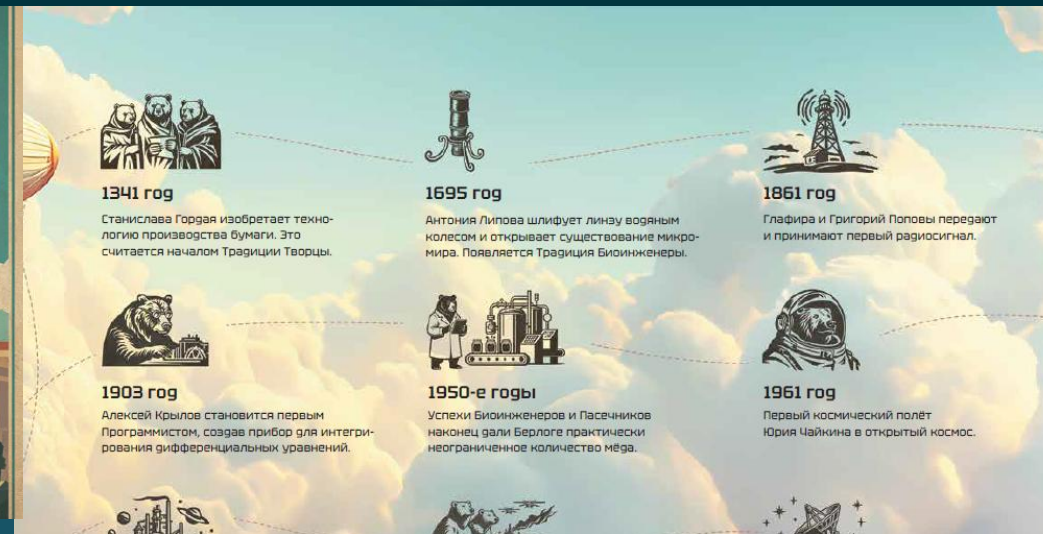
берлога

Кружковое движение

В 2025 году выпущен Артбук «Берлога. История, технология, общество».

Под одной обложкой собраны карты, хроники, описания уклада, образования, науки, праздников мира Берлоги. Артбук построен на **отсылках к достижениям российских учёных и инженеров**.

Артбук позволяет на новом уровне говорить с подростками о том, что Традиция — это не столько профессия, сколько **ценности и образ жизни**, о том, на какой почве возможны конфликты между Традициями и что помогает их преодолеть.



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

Национальная киберфизическая платформа «Берлога» вышла в финал федерального Экспортного акселератора, где представила свою флагманскую игру «Защита пасеки» международным экспертам и получила положительные отзывы. «Защита пасеки» готова к продвижению на рынки БРИКС и СНГ, прорабатываются возможности проведения международных соревнований.

Экспортный акселератор для креативных индустрий организован Агентством стратегических инициатив. Финальные питчи прошли 26 ноября в Москве.

«Берлога» вошла в пятерку лучших из 35 игровых компаний-участниц со всей России — от Калининграда до Томска.

Ключевые особенности продукта:

- ✓ Гибкий формат: инди-режим (Tower Defense с элементами программирования) и мультиплеер («удержание флага») «Защита пасеки: Арена» для проведения турниров.
- ✓ Мультиплатформенность: поддержка ОС Windows, Linux и Android.
- ✓ Языковая адаптация: интерфейс уже переведен на русский, английский и китайский языки.
- ✓ Четкий фокус на аудиторию: продукт ориентирован как на B2C-сегмент (геймеры-энтузиасты), так и на B2B/B2G (образовательные учреждения, кружки).



Научно-практическая конференция Кружкового движения НТИ



Кружковое
движение

«Новые технологии как содержание образования: вызовы и перспективы»

6-7 декабря, Институт образования НИУ ВШЭ, Москва



«Новое содержание инженерного образования»

- Какие новые подходы к содержанию инженерного образования, существующие в стране, позволят обеспечить технологический суверенитет России?
- Разработки Кружкового движения и другие подходы к новому инженерному образованию, внедрение которых может существенно повлиять на качество подготовки кадров.
- Экспертная дискуссия «О внедрении новых технологических кружков в региональные системы образования».

«Технологии искусственного интеллекта в образовании»

- Какие требования к содержанию образования и портрету выпускника школы и вуза диктует развитие технологий ИИ?
- Какие формы педагогической практики позволяют использовать ИИ для повышения уровня мышления обучающихся?
- Опыт применения ИИ в практиках Кружкового движения и практики, формирующие мышление, превосходящее технологии использования ИИ в критических областях деятельности.

«Полезные игры в образовании»

- Игры как на уникальный метод обучения, имеющий ограничения и возможности для развития способностей учащихся.
- Опыт разработки и применения образовательных игр различных жанров, обзор мировых практик в этой сфере и теоретических подходов к осмыслению пользы игр для развития общества.
- Экспертная дискуссия «Могут ли видеоигры поменять содержание образования в России».



Федеральная образовательная программа для разработчиков видеоигр про вовлечение школьников в технологии и школьные предметы. В течение трех месяцев участники улучшают игровые прототипы вместе с наставниками по блокам арт, программирование, геймдизайн, продукт, образование и полезные игры. Игры проходят плейтесты аудитории, публикуются в библиотеке игр до выхода в игровые магазины

500+ разработчиков

из них в геймджеме более **200 разработчиков из 50 регионов России** — Москва, Республика Башкортостан, Донецкая Народная Республика, Санкт-Петербург, Тюменская область

Поданы

82 игры

из 35 регионов, Москва, Санкт-Петербург, республика Башкортостан

Отобраны

33 игры

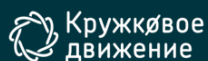
Приглашены на пичтинг, 1 игра экспедиции «Открываем Россию заново» в Республике Башкортостан

Победили

12 игр

готовятся к доработке (2,7 млн руб), апробации в кружках, стажировкам в студиях, представлению на игровых мероприятиях

Организаторы и партнеры



берлога



VK Play



education



Всероссийский конкурс кружков



2019 г.	2020 г.	2021 г.	2022 г.	2023 г.	2024/2025 г.
70	1 222	856	1 001	653	281
участников	участника	участников	участник	участника	участник
6	33	163	245	163	63
победителей и призеров	победителя и призера	победителя и призера	победителей и призеров	победителей и призеров	победителя и призера

Конкурс кружков 2025 в формате сертификации площадок

Сертификация проходит на основании участия организаций в больших проектах Кружкового движения НТИ на цифровой платформе «Талант»:

1. Национальная киберфизическая платформа «Берлога»
2. Национальная технологическая олимпиада
3. ТехноГТО



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

Слет Национальной технологической олимпиады Junior



НАЦИОНАЛЬНАЯ
ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ
ОЛИМПИАДА

junior

19-21 декабря 2025, Московская область, Долгопрудный

105

участников
5-7 классов

43

команды

22

региона

Участники сферы **«Технологии и виртуальная реальность»** создали VR-игру из нескольких уровней.

Юниоры сферы **«Технологии и искусственный интеллект»** разработали «умную» систему мониторинга природы на Байкале.

В сфере **«Технологии и киберфизические системы»** команды познакомились с киберфизическим оборудованием и настроили собственные каналы связи.

Команды направления **«Технологии и космос»** собрали и запрограммировали модель системы спутникового управления манипулятором для сборки космических аппаратов.

Участникам сферы **«Технологии и компьютерные игры»** удалось разработать собственную мини-игру на базе конструктора игр «Урсула».

Участники сферы **«Технологии и роботы»** проектировали солнечную энергосистему с использованием наземных и летающих роботов.

Юниоры сферы **«Технологии и среда обитания»** собрали комплексную ситиферму для выращивания растений.



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТАБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ

40

Журнал «Юный киберфизик»

Кружковое
движение

Первый журнал в России, где заказчиком, героем, автором материалов является педагог, наставник, преподаватель кружа.

Практически-ориентированные, исторические, научные, публицистические, художественные тексты, схемы для сборок, профессионально-ориентированные тесты, анонсы событий, рецензии на книги и фильмы, интервью с лидерами научной, технологической отрасли и образования.

15

постоянных рубрик

999

экземпляров тираж

60+

полос

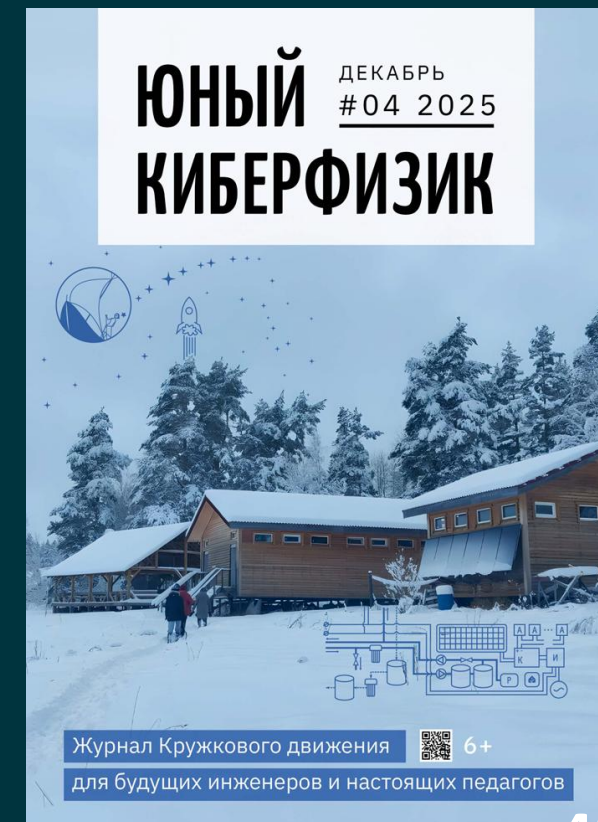
4

раза в год

101

жители

города получают журнал



ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ

ОКТЯБРЬ

НОЯБРЬ

ДЕКАБРЬ



Кружковое движение Национальной технологической инициативы

2025 | ДАЙДЖЕСТ №2