**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования**

**«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ» (УрГПУ)**

Министру образования и науки Пермского края

КАССИНОЙ Р.А.

**пр. Космонавтов, 26, г. Екатеринбург, 620091 телефон (343) 336-14-00, факс (343) 336-12-42, e-mail: uspu@uspu.me, www.uspu.ru ОКПО 02080061 ОГРН 1036604787603 ИНН 6663009200 КПП 668601001**

**28.12.2021 г. № 02-02-25/2385/212**

от

На №

О Всероссийском педагогическом хакатоне «НаckEducatюn 2.0»

Уважаемая Раиса Алексеевна!

ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет» при поддержке ФГАУ «Ресурсный молодежный центр», АНО «Россия - страна возможностей», Министерства образования и молодежной политики Свердловской области реализует проект «Всероссийский педагогический хакатон «НаckEducatюn 2.0» (далее - Хакатон). Проект является победителем Всероссийского конкурса молодежных инициатив Федерального агентства по делам молодежи.

Цель Хакатона - создание модели сетевого взаимодействия педагогического сообщества и IT-разработчиков для совершенствования профессиональных компетенций и обновления технологий профессиональной подготовки будущих учителей.

Хакатон представляет собой соревнование объединенных студенческих команд и включает в себя 2 этапа, в рамках которых необходимо представить собственную технологическую идею образовательного цифрового продукта, а также разработать прототип на основе идеи и презентовать его на публичной защите. Команды примут участие в лекциях от экспертов, менторских сессиях, партнерских активностях и мероприятиях.

Прошу рассмотреть возможность размещения информации о проведении Хакатона на подведомственных Интернет-ресурсах, включая Положение о конкурсе, эмблему, памятку для участников и гиперссылку на официальную страницу проекта - [https://vk.com/hackeducation.](https://vk.com/hackeducation)

Контактное лицо - руководитель проекта Новоселов Андрей Сергеевич, делопроизводитель центра культурно-образовательных проектов, +7 (343) 235-76-71, HackEducation@yandex.ru.

Приложение: на 11 л. в 1 экз.

Ректор С.А. Минюрова

Грибан Ирина Владимировна, директор центра культурно-образовательных проектов, +7(343)235-76-71, ckop@uspu.me

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ**

**УНИВЕРСИТЕТ**

**основан в 1930 году**

**УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ**

. Ресурсный Молодежный ■•Л.’’ Центр

HACKEDUCATION:

ЦИФРОВЫЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ

ИННОВАЦИИ

Приложение 5

Памятка для участников

1. Необходимо ознакомиться с кейсом, представленным по ссылке: [https://drive .google. com/drive/u/0/folders/ 1ILSLIzCtamQK4TPLyecJ3S e6ciBhQ 1 lu](https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1ILSLIzCtamQK4TPLyecJ3Se6ciBhQ1lu)
2. Подать заявку для участия в заочном этапе, пройдя регистрацию по ссылке: <https://forms.gle/piJyYbQEFMisccsP9>
3. Предложить индивидуальное или командное (до 4 человек) решение в виде презентации или текстового документа (см. подробности в тексте Положения), заполнив форму по ссылке: [https://forms.gle/L71cWy2tgp6FidBg8.](https://forms.gle/L71cWy2tgp6FidBg8) Возможно дополнительно направить любые материалы, в т.ч. видео, фото, прочие материалы.
4. Дождаться результатов заочного этапа, которые будут опубликованы не раньше

28.02.2021.

**Г рантополучатель**

**ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ**

**И.о. ректора ФГБОУ ВО «уральский государственный Педагогический университет»**

**М.Л. Кусова**

**2021 г.**

*7*

**А.С. Новоселов 2021 г.**

ПОЛОЖЕНИЕ о Всероссийском педагогическом хакатоне «HackEducation 2.0»

Екатеринбург, 2021

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ

ПОЛОЖЕНИЕ о Всероссийском педагогическом хакатоне «HackEducation 2.0»

1. Общие положения
	1. Настоящее Положение определяет порядок проведения Всероссийского педагогического хакатона «HackEducation 2.0»

(далее - Хакатон).

* 1. Положение действует в течение всего срока организации и проведения Хакатона и может быть изменено в случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации.
	2. Проект является победителем Всероссийского конкурса молодежных инициатив ФАДМ и организуется при поддержке Министерства просвещения Российской Федерации, Федерального агентства по делам молодежи (Росмолодёжь), ФГАУ «Ресурсный молодежный центр» (РеМЦ), Автономной некоммерческой организации «Россия - страна возможностей», ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет» (далее - УрГПУ), Министерства образования и молодежной политики Свердловской области.
	3. Целью Хакатона является создание модели сетевого взаимодействия педагогического сообщества и IT-разработчиков для совершенствования профессиональных компетенций и обновления технологий профессиональной подготовки будущих учителей.
	4. Задачи Хакатона:
* разработка и презентация инновационных образовательных решений для повышения эффективности и устранения проблем современной системы образования;
* создание условий для самовыражения творческой и профессиональной реализации личностного потенциала будущих учителей;
* формирование компетенций использования цифровых технологий у будущих педагогов;
* поиск педагогических идей по обновлению содержания и технологий профессиональной деятельности учителя;
* развитие инициатив, связанных с модернизацией образовательных процессов и выводом на рынок новых образовательных продуктов и услуг.
	1. Термины и определения
		1. Педагогический хакатон - ограниченное по времени, динамичное мероприятие, предназначенное стимулировать появление новых решений и разработок в области образовательной деятельности и доведение их до стадии апробации. Формат Хакатона позволяет объединить представителей разнообразных профессий, с различным уровнем подготовки для совместного создания работоспособных моделей решения проблем в области образования под руководством специалистов-практиков. Творческая неформальная атмосфера Хакатона способствует созданию новых идей и проектов для развития образования.

**УРДЛЬСКИИ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ**

**основан в 1930 году**

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ**

**УНИВЕРСИТЕТ**

V Ресурсный V. Молодежный

**HACKEDUCATION:**

•>Xv Молод Центр

ЦИФРОВЫЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ

ИННОВАЦИИ

* + 1. Участник - физическое лицо, действующее от своего имени и зарегистрировавшееся в соответствии с правилами настоящего Положения для участия в Хакатоне. Из участников Хакатона формируются команды. Каждый участник может входить в состав только одной команды.
		2. Команда - группа участников численностью до 4 человек, объединенных для выполнения задания.
		3. Результат - модель образовательного решения, созданная в контексте требований инновационного развития страны, соответствующая критериям, определенным в Приложении 2 настоящего Положения, включающая все материалы, созданные командой в ходе выполнения задания. Одна команда вправе представить только один результат.
		4. Победители - команда, чей результат в очном этапе Хакатона признан лучшим в каждом из направлений по итогам процедуры оценивания экспертной комиссией, на основании критериев, установленных настоящим Положением (Приложение 2).
		5. Экспертная комиссия - специалисты в области IT-технологий и педагогики, осуществляющих экспертную оценку проектов. Экспертная комиссия определяет победителей и призеров Хакатона. В состав экспертной комиссии входят представители организаторов и партнеров Хакатона.
		6. Менторы - группа специалистов в области педагогики и IT-технологий, оказывающих консультационную помощь командам в процессе выполнения заданий.
	1. Условия участия

В Хакатоне могут принять участие обучающиеся бакалавриата и магистратуры образовательных организаций высшего образования Российской Федерации, а также молодые педагоги, заинтересованные в развитии цифровых технологий в сфере образования. В период проведения очного этапа Хакатона для участников будет организовано бесплатное проживание и питание.

* 1. Организационный комитет и экспертная комиссия
		1. Для организации Хакатона создается организационный комитет (далее - Оргкомитет), который решает вопросы финансового, кадрового, ресурсного, технического, информационного и других видов обеспечения Хакатона, а также утверждает программу подготовки, порядок и сроки проведения Хакатона.
		2. Оргкомитет определяет и утверждает состав экспертной комиссии и регламент её работы.
		3. Функции экспертной комиссии:
* организация и проведение экспертизы деятельности участников Хакатона;
* подготовка экспертных заключений по результатам проведенной экспертизы;
* определение победителей и призеров Хакатона;
* подготовка предложений по совершенствованию организации и содержания Хакатона;
* проведение консультаций для участников Хакатона.

**УРДЛЬСКИИ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ**

**основан в 1930 году**

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ**

**УНИВЕРСИТЕТ**

V Ресурсный Молодежный

**HACKEDUCATION:**

•>Xv Молод Центр

ЦИФРОВЫЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ

ИННОВАЦИИ

* + 1. Решения экспертной комиссии оформляются в виде протоколов, подписанных членами комиссии (с приложениями в виде рейтинговых таблиц). Решения экспертной комиссии являются окончательными и обжалованию не подлежат.
1. Порядок проведения Хакатона
	1. Хакатон включает следующие этапы:
* заочный этап;
* очный этап.
1. Заочный этап представляет собой оценку и выявление лучших идей, раскрывающих возможности использования цифровых технологий (сервисов, приложений, алгоритмов и т.п.) в образовании, модернизации образовательного процесса за счёт использования цифровых ресурсов. Участники могут представить собственную технологическую идею образовательного цифрового продукта, содержащую концепцию его функционирования и использования в образовательных целях по одному из следующих направлений.

В рамках заочного этапа участникам предлагается создать решение кейса, в соответствии с критериями:

* Актуальность и социальная значимость проекта - оценка социальной значимости, необходимости и своевременности решения указанной проблемы для обозначенной географии и целевой аудитории проекта;
* Реализуемость проекта - соотношение структуры и целостности всех составляющих элементов идеи проекта для достижения заявленного значения результатов проекта;
* Опыт и компетенции команды проекта - соответствие опыта и (или) компетенций команды и партнеров проекта видам деятельности для достижения заявленного значения результатов реализации проекта;
* Планируемые расходы на реализацию проекта для достижения ожидаемых результатов - соотношение общего бюджета проекта, в том числе собственных средств, ресурсов команды и партнеров проекта;
* Собственный вклад и дополнительные ресурсы проекта - оценка наличия документально подтвержденных собственных средств, ресурсов команды и партнеров проекта;
* Результативность проекта - оценка актуальности и значимости описанных в заявке мероприятий для достижения заявленного значения результатов реализации проекта;
* Перспектива развития и потенциал проекта - оценка подробного описания в заявке механизмов дальнейшего развития проекта с сохранением и (или) преумножением значения результатов реализации проекта.
* Наличие цифрового/технологического компонента - использование при реализации проекта инновационных цифровых технологий (сайты, социальные сети, краудсорсинг, краудфандинг, различные алгоритмы, Big Data и т.д.);

**УРДЛЬСКИИ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ**

**основан в 1930 году**

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ**

**УНИВЕРСИТЕТ**

V Ресурсный Молодежный

**HACKEDUCATION:**

•>Xv Молод Центр

ЦИФРОВЫЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ

ИННОВАЦИИ

Идею необходимо оформить в виде презентаций до 3 слайдов (в формате ppt, pptx, pdf) или текстовым документом объемом до 1 страницы печатного текста, 14 кеглем, шрифт Times New Roman. Необходимо загрузить материалы в облачное хранилище и прикрепить ссылку при регистрации. Прикрепляемые файлы необходимо подписать ФИО или название команды.

Перед прикреплением ссылки укажите в настройках хранилища «доступ материалов для всех по ссылке».

Для участия в заочном этапе необходимо заполнить Google-форму (Приложение 1).

По итогам заочного этапа будет отобрано 40 участников, распределенных на команды для участия в очном этапе.

1. Очный этап представляет собой командное соревнование в формате Хакатона. Участникам очного этапа предстоит в командах разработать проект в соответствии с идеей, поданной для участия в заочном этапе, а затем представить доработанный проект на публичной защите перед экспертной комиссией. Помимо этого, в рамках очного этапа команды смогут принять участие в установочных лекциях от приглашенных экспертов и спикеров, менторских сессиях, конвейере проектов, различных конкурсах, а также других активностях.
2. Подведение итогов Хакатона и награждение победителей
	1. Итоги Хакатона подводятся на основании оценки результатов команд. Оценка результатов работ осуществляется экспертной комиссией по критериям, указанным в Приложении 2 настоящего Положения.
	2. Все участники очного этапа Хакатона получают сертификаты участников.
	3. Победителем Хакатона является команда, набравшая наибольшую сумму баллов в одном из направлений Хакатона. В случае равенства суммы баллов у нескольких команд, решающим является голос председателя экспертной комиссии.
	4. Члены команды-победителя награждаются дипломами и призами.
3. Авторские права участников
	1. Материалы, присланные на Хакатон, не возвращаются и не рецензируются.
	2. Оргкомитет имеет право на редактирование, публикацию и распространение любым способом описаний результатов работ в информационных, рекламных и образовательных целях без уведомления участников и без получения их согласия.
	3. Участники гарантируют, что их проекты были созданы самостоятельно, специально для участия в этапах Хакатона, все права на разрабатываемые ими в рамках Хакатона объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно самим участникам, их использование и распространение не нарушает законодательство Российской Федерации об интеллектуальной собственности и/или права третьих лиц.
4. Заключительные положения

**УРАЛЬСКИМ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ**

**основан в 1930 году**

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ**

**УНИВЕРСИТЕТ**

V Ресурсный Молодежный

**HACKEDUCATION:**

•>Xv Молод Центр

ЦИФРОВЫЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ

ИННОВАЦИИ

* 1. Заполняя регистрационную анкету в формате Google-формы (Приложение 1), участник «свободно, своей волей и в своем интересе, конкретно, информированно и сознательно» дает и подтверждает свое согласие на использование и обработку персональных данных в соответствии со статьей 9 Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных»;
	2. Оргкомитет имеет право изменять условия Хакатона, но не позднее, чем за 20 дней до начала очного этапа. Информация об изменении условий публикуется в специальном разделе на сайте ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет» [(https://uspu.ru/centr-kop/hackeducation-20/)](https://uspu.ru/centr-kop/hackeducation-20/), на официальной странице Хакатона в социальной сети «ВКонтакте» [(https://vk.com/hackeducation)](https://vk.com/hackeducation), а также в официальном Telegram-канале [(https: //t. me/j oinchat/AAAAAFMsYMLiB4DvDffl 1 - g)](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Ft.me%2Fjoinchat%2FAAAAAFMsYMLiB4DvDlH1-g&cc_key=).
1. Контактная информация
	1. Адрес оргкомитета: г. Екатеринбург, 620017, пр. Космонавтов, д. 26, УрГПУ, Центр культурно-образовательных проектов УрГПУ (каб. 60), эл. почта: HackEducation@yandex. ru
	2. Контактные лица:

Новоселов Андрей Сергеевич, руководитель проекта, тел.: +7 (343) 235-76-11.

Приложение 1

ЖадШАТЕЛЬНЫЕ

ЗАЯВКА

на участие во Всероссийском педагогическом хакатоне

«HackEducation 2.0»

Прямая ссылка:

<https://forms.gle/piJyYbQEFMisccsP9>

QR-КОД:

**ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ**

Приложение 2

Критерии оценки качества проектов, представленных командами Всероссийского педагогического Хакатона «HackEducation 2.0»

1. Законченность решения. Критерии:
* Наличие документации - 0 или 1 балл;
* Правильность и логичность модели решения - от 0 до 3 баллов;
* Наличие MVP (с англ. «Minimum viable product» - концепция минимально жизнеспособного продукта, другими словами, минимальный функционал продукта необходимый для выполнения основной цели) - от 0 до 3 баллов;
* Экономическая обоснованность решения - от 0 до 3 баллов
* Оценка оригинальности решения - от 0 до 2 баллов;
1. Качество исполнения. Критерии:
* Отсутствие ошибок интерфейса - от 0 до 1 балла;
* Отсутствие ошибок в программном коде - от 0 до 1 балла;
* Логики работы программы - от 0 до 1 балла;
* Работа приложения в нестандартных ситуациях - от 0 до 1 балла;
* Качества дизайна - от 0 до 3 баллов.
1. Презентация решения (в представлении решения должны участвовать все члены Команды). Критерии:
* Команда уложилась в регламент выступления - от 0 до 1 балла;
* Ответы на дополнительные вопросы - от 0 до 1 балла;
* Полнота описания проекта и презентации (дерево форм, дерево функций) - от 0 до 1 балла.
1. Ориентированность на когнитивные, психические и психологические возможности обучающихся школ и педагогов. Критерии:
* Проект не соответствует возможностям школьников и педагогов - 0;
* Проект слабо соответствует возможностям школьников и педагогов - 1;
* Проект достаточно соответствует возможностям школьников и педагогов - 2;
* Проект полностью адаптирован к возможностям школьников и педагогов - 3;
1. Возможность интегрирования в образовательный процесс. Критерии:
* Проект невозможно интегрировать в образовательный процесс - 0;
* Проект возможно интегрировать в образовательный процесс с небольшими доработками - 1;
* Проект возможно полностью интегрировать в образовательный проект - 2;

ЖадШАТЕЛЬНЫЕ

Приложение 3

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Уральский

государственный педагогический университет»

Согласие на использование и обработку персональных данных

Я,

(ФИО)

в соответствии со статьей 9 Федерального закона от 27.07.2006 № 152 - ФЗ «О персональных данных» свободно, своей волей и в своем интересе, конкретно, информировано и сознательно даю согласие на использование моих персональных данных в соответствии с нижеуказанными условиями.

Адрес места жительства

Паспорт серия номер , выдан « » 20 года,

выдавший орган

Наименование оператора, получающего согласие субъекта персональных данных: федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Уральский государственный педагогический университет» (далее также - УрГПУ), адрес оператора: Российская Федерация, 620017, Свердловская область, город Екатеринбург, проспект Космонавтов, дом 26.

Цель обработки персональных данных: участие во всероссийском педагогическом хакатоне «HackEducation 2.0», проводимого на базе УрГПУ (далее - «Хакатон»).

Перечень персональных данных, на обработку которых дается согласие субъекта персональных данных: вся информация, относящаяся к субъекту персональных данных, в том числе его фамилия, имя, отчество, год, месяц, дата и место рождения, адрес, телефон, образование, место учёбы (наименование института (факультета), направление подготовки (специальность), профиль (специализация), курс, группа, форма обучения), адрес электронной почты, адрес страницы в социальных сетях, сведения о педагогической деятельности).

Перечень действий с персональными данными, на совершение которых дается согласие, общее описание используемых оператором способов обработки персональных данных: сбор, запись,

систематизация, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, передача (распространение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных как с использованием средств автоматизации, так и без использования средств автоматизации, обработка персональных данных, автоматизированная обработка персональных данных, обработка персональных данных с помощью средств вычислительной техники, распространение персональных данных, предоставление персональных данных.

Я согласен на передачу моих персональных данных третьим лицам.

Срок, в течение которого действует согласие: на весь период проведения Хакатона со дня подачи заявки на участие в Хакатоне.

Порядок отзыва согласия: согласие может быть отозвано субъектом персональных данных путем письменного уведомления об этом по форме определяемой оператором (если форма не определена, в таком случае - в свободной письменной форме в адрес ректора университета с подачей заявления в канцелярию университета).

С Положением о Хакатоне ознакомлен(а).

« » 20 года

подпись

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ**

**УНИВЕРСИТЕТ**

**основан в 1930 году**

**УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ**

. Ресурсный Молодежный ■•Л.’’ Центр

**HACKEDUCATION:**

ЦИФРОВЫЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ

ИННОВАЦИИ

Приложение 4

Состав оргкомитета Всероссийского педагогического Хакатона «HackEducation 2.0»

* Минюрова Светлана Алигарьевна, доктор психологических наук, ректор УрГПУ - председатель оргкомитета;
* Новоселов Андрей Сергеевич, делопроизводитель центра культурно­образовательных проектов УрГПУ - заместитель председателя;
* Попп Иван Александрович, кандидат исторических наук, проректор по проектной деятельности и молодежной политике;
* Грибан Ирина Владимировна, кандидат исторических наук, директор центра культурно-образовательных проектов;
* Касимова Юлия Сергеевна, председатель Комитета по молодежной политике Администрации (по согласованию);
* Биктуганов Юрий Иванович, Министр образования и молодежной политики Свердловской области (по согласованию);
* Богданцев Андрей Сергеевич, руководитель экосистемы проектов Флагманы образования президентской платформы "Россия - страна возможностей" (по согласованию);
* Представитель Министерства просвещения Российской Федерации (по согласованию);
* Представитель Министерства науки и высшего образования Российской Федерации (по согласованию);
* Представитель Всероссийской программы «Преактум» (по согласованию);
* Представитель ФГБОУ «Ресурсный молодежный центр» (по согласованию);
* Представитель ООО «Яндекс» (по согласованию);
* Представитель проекта «Яндекс. Лицей» (по согласованию);
* Представитель АНО ДПО «Корпоративный университет Сбербанка» (по согласованию);
* Представитель ПАО «Mail.ru Group» (по согласованию);
* Представитель НЧОУ ВО ТУ УГМК «Технический Университет УГМК» (по согласованию);
* Представители школ г. Екатеринбурга (по согласованию);
* Представитель ГАОУ ДПО Свердловской области «Институт развития образования» (по согласованию);
* Представитель АО «ПФ «СКБ Контур» (по согласованию);
* Представитель компании «Jingu Digital» (по согласованию);
* Представитель венчурной компании «Fred Partners» (по согласованию);
* Представитель Уральского НОЦ (по согласованию);
* Представитель Свердловского венчурного фонда (по согласованию).

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ**

**УНИВЕРСИТЕТ**

**основан в 1930 году**

**УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ**

. Ресурсный Молодежный ■•Л.’’ Центр

**HACKEDUCATION:**

ЦИФРОВЫЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ

ИННОВАЦИИ

Приложение 5

Памятка для участников

1. Необходимо ознакомиться с кейсом, представленным по ссылке: [https://drive .google. com/drive/u/0/folders/ 1ILSLIzCtamQK4TPLyecJ3S e6ciBhQ 1 lu](https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1ILSLIzCtamQK4TPLyecJ3Se6ciBhQ1lu)
2. Подать заявку для участия в заочном этапе, пройдя регистрацию по ссылке: <https://forms.gle/piJyYbQEFMisccsP9>
3. Предложить индивидуальное или командное (до 4 человек) решение в виде презентации или текстового документа (см. подробности в тексте Положения), заполнив форму по ссылке: [https://forms.gle/L71cWy2tgp6FidBg8.](https://forms.gle/L71cWy2tgp6FidBg8) Возможно дополнительно направить любые материалы, в т.ч. видео, фото, прочие материалы.
4. Дождаться результатов заочного этапа, которые будут опубликованы не раньше

28.02.2021.

*щжг*,

101Щ11000011 10011106^0^010

№■

я

**ВСЕРОССИЙСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ХАКАТОН ^**

**HACKEDUCATION** 2.0

ш

11°0°0°

**11011 000 001 1110 1100 \* 110 1100 1100 111 1 001101011 000001 1110 1100 0101010001 00. ИИ 0000** 101 **ooi°i1i о**11 **<№ ооо°**1**° оЬ1 ffliV 1оооо**

1000 110

1000 110 0000 111000 100 100 1 00

Документ создан в электронной форме. № 26-39-вх-2 от 10.01.2022. Страница 14 из 14. Страница создана: 10.01.2022 09:29