УТВЕРЖДАЮ
Директор
филиала_____А.М.Гоголев
08.10.2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении конкурса сценариев для VR-занятий (виртуальной реальности)

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок организации, проведения, подведения итогов и награждения победителей Конкурса сценариев для VR-уроков (далее—Конкурс).

1.2. Организатором Конкурса выступает Пермский филиал Финансового университета.

1.3. Конкурс направлен на внедрение инновационных технологий в образовательный процесс, поддержку талантливых педагогов и разработчиков, а также создание базы качественного контента для иммерсивного обучения.

2. Цели и задачи Конкурса

2.1. Цель Конкурса — выявление и поддержка лучших педагогических и технологических практик по созданию сценариев уроков с использованием технологий виртуальной реальности.

2.2. Задачи Конкурса:

- Стимулирование интереса педагогического сообщества к технологиям VR.
- Повышение цифровой грамотности и компетенций преподавателей.
- Формирование библиотеки сценариев для последующей разработки VR-приложений.
- Популяризация интерактивных и иммерсивных методов обучения.

3. Участники Конкурса

3.1. К участию в Конкурсе приглашаются педагогические работники и студенты Пермского филиала Финансового университета.

3.2. Допускается как индивидуальное, так и командное участие (состав команды — не более 3-х человек).

4. Номинации Конкурса

Конкурс проводится по следующим направлениям (номинациям):

- «VR в общеобразовательных и гуманитарных науках» (сценарии для уроков физики, химии, математики, астрономии, истории, литературы, географии т.д.).

– «VR в профессиональной сфере» (сценарии для занятий по УД/МДК по специальностям).

– «Инновационный дебют» (специальная номинация для студентов и начинающих специалистов).

5. Требования к конкурсным материалам

5.1. Участники представляют на Конкурс текстовый сценарий VR-урока, оформленный по утвержденному шаблону (Приложение №1 к настоящему Положению).

5.2. Сценарий должен содержать:

– Пояснительную записку (целевая аудитория, предмет, тема, цель и задачи урока).

– Описание механики взаимодействия пользователя с виртуальной средой (что ученик видит, слышит, какими объектами и как управляет).

– Раскадровку или подробное пошаговое описание сцен.

– Методические рекомендации для учителя (как встроить данный VR-эпизод в структуру обычного урока).

5.3. На конкурс принимаются только оригинальные авторские работы. Использование чужих материалов без указания авторства (плагиат) является основанием для дисквалификации.

6. Порядок и сроки проведения Конкурса

6.1. Конкурс проводится в несколько этапов:

– Прием заявок и конкурсных работ: с 20.11.26 г. по 25.11.2026 г.

– Экспертиза и оценка работ (работа Жюри): с 25.11.2026 г. по 27.11.2026 г.

– Объявление финалистов и подведение итогов: 30.11.2026 г.

6.2. Для участия в Конкурсе необходимо заполнить электронную заявку в общих файлах филиала – документы филиала – научно-инновационная работа - [Ссылка на сайт] и прикрепить файл со сценарием.

7. Критерии оценки

Конкурсные работы оцениваются экспертным жюри по 10-балльной шкале по следующим критериям:

– Методическая ценность: целесообразность применения VR для данной темы, соответствие образовательным стандартам.

– Интерактивность и иммерсивность: глубина вовлечения пользователя, использование уникальных возможностей VR (масштабирование, симуляция недоступных процессов), а не просто просмотр 360-видео.

– Оригинальность и новизна: нестандартный подход к подаче учебного материала.

– Технологическая реализуемость: четкость описания механик, логика интерфейса, понятность для последующей разработки программистами и 3D-моделлерами.

– Качество оформления: логичность структуры, грамотность текста, полнота заполнения заявки.

8. Награждение победителей

8.1. В каждой номинации определяются победители (I место) и призеры (II и III места).

8.2. Победители награждаются дипломами, ценными призами от Организаторов и спонсоров, а также [опционально: возможностью реализации их сценария профессиональной студией разработки].

8.3. Все участники Конкурса, не занявшие призовые места, получают электронные сертификаты участников.

ПРИЛОЖЕНИЕ №1
к Положению о конкурсе
сценариев для VR-уроков

ШАБЛОН ОФОРМЛЕНИЯ СЦЕНАРИЯ VR-УРОКА

Рекомендация по заполнению: Пожалуйста, не удаляйте названия разделов. Заполняйте поля максимально подробно, чтобы программисты и 3D-художники могли точно визуализировать вашу идею. Текст в скобках курсивом — это подсказки, удалите их при заполнении.

РАЗДЕЛ 1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ И МЕТОДИЧЕСКИЙ БЛОК

Название VR-урока / симуляции: [Например: Путешествие внутрь растительной клетки]

Учебный предмет / Дисциплина: [Например: Биология]

Целевая аудитория (класс / курс): [Например: 6 класс]

Продолжительность VR-сессии: [Рекомендуется от 7 до 15 минут, чтобы избежать зрительного утомления]

Цель урока: [Чему научится или что поймет учащийся после прохождения симуляции?]

Задачи урока:

Образовательные: [Какие знания получит?]

Развивающие: [Какие навыки/пространственное мышление разовьет?]

Тип VR-окружения: *(Выберите один или несколько вариантов)*

- Реалистичное (историческая эпоха, существующая лаборатория)
- Микро-/Макромир (внутри атома, космос, кровеносная система)
- Абстрактное/Фантазийное (игровое поле, среда для логических задач)

Оборудование: *(Укажите, под какие устройства проектируется сценарий: автономные шлемы со стандартными контроллерами рук, ПК-VR или мобильный VR)*

РАЗДЕЛ 2. ТЕХНИЧЕСКИЙ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ДИЗАЙН (СЕТТИНГ)

Локация и атмосфера: [Опишите, где находится пользователь. Что его окружает? Какая цветовая гамма преобладает? Какой звуковой фон (шум лаборатории, ветер, тишина космоса)?]

Аватар пользователя: [Кем видит себя пользователь? Видит ли он только свои виртуальные руки, полноценное тело, или он является невидимым наблюдателем?]

Виртуальный помощник / Гид (если есть): [Есть ли в сцене персонаж, который ведет по уроку? Как он выглядит (робот, ученый, летающий дрон)? Как подаются его реплики (голос за кадром, текст на экране, речь персонажа)?]

РАЗДЕЛ 3. ПОШАГОВЫЙ СЦЕНАРИЙ И МЕХАНИКА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Заполните таблицу для каждого ключевого этапа (сцены) VR-урока. Количество сцен зависит от вашей задумки.

№ сцены	Название и суть этапа	Что видит и слышит пользователь (Визуал и аудио)	Что делает пользователь (Интерактив / Механика)	Логика системы (Что происходит при правильном/неправильном действии)
	Старт / Главное меню	Черное пространство, перед пользователем парит сияющая кнопка «Начать урок». На заднем плане играет спокойная музыка.	Пользователь наводит лазерную указку контроллера на кнопку «Начать» и нажимает триггер.	Кнопка плавно исчезает, запускается Сцена №1. Среда вокруг пользователя перестраивается.
	Пример: Знакомство с интерфейсом]	Пользователь оказывается на капитанском мостике космического корабля. Перед ним — пульт управления. Голос робота-помощника говорит: *«Приветствую! Нам нужно запустить реактор. Возьмите синий элемент со стола справа»*.	Пользователь поворачивает голову вправо, протягивает руку, берет синий элемент (кнопка Grip) и вставляет его в подсвеченный паз на пульте.	Если вставил верно: элемент фиксируется, загорается зеленый свет, звучит победный сигнал. Если уронил: элемент возвращается на стол.
	[Название вашей сцены]	[Опишите визуал, текст гида или фоновый звук]	[Опишите действия: нажать, взять, соединить, телепортироваться, отсортировать]	[Реакция виртуального мира на действия игрока]
	[Название вашей сцены]	...	...	...

РАЗДЕЛ 4. КОНТРОЛЬ ЗНАНИЙ И ГЕЙМИФИКАЦИЯ

Форма проверки (Тест / Задание): [Как в конце VR-сессии проверяется усвоение материала? Например: финальный тест из 3 вопросов в виртуальном пространстве; сборка механизма по памяти; сортировка объектов].

Система поощрения: [Предусмотрены ли за успехи баллы, оценки, медали или визуальные эффекты (салют, анимация)?]

РАЗДЕЛ 5. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ПЕДАГОГА

– Интеграция в традиционный урок: [Опишите, в какой момент обычного 45-минутного урока ученики должны надевать шлем (в начале — для мотивации; в середине — для объяснения нового; в конце — для закрепления)?]

– Задание для «наземной» части: [Что делают остальные ученики в классе, пока один или несколько человек находятся в VR? Какое задание выполняется после снятия шлема (заполнить рабочую тетрадь, обсудить увиденное)?]