

УТВЕРЖДАЮ:  
Генеральный директор  
ООО «ЭлигоВижн»



*С.В. Матвеев*  
С.В. Матвеев

*ноября*  
2024 г.

## ПОЛОЖЕНИЕ о Международном образовательном конкурсе «заVARка» в 2024-2025 учебном году.

### 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

**1.1.** Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения Международного образовательного конкурса «заVARка» (далее - Конкурс), его организационно-методическое обеспечение, правила участия и определение победителей.

**1.2.** Организатор Конкурса - Общество с ограниченной ответственностью «ЭлигоВижн» (далее - Организатор).

**1.3.** К организации и проведению Конкурса могут привлекаться научные организации, государственные компании и организации, осуществляющие образовательную деятельность, общественные организации, благотворительные фонды, осуществляющие деятельность в сфере образования, средства массовой информации, коммерческие и некоммерческие организации, высокотехнологичные и инновационные компании, учебно-методические объединения (далее - Партнеры).

Список Партнеров размещается на официальном сайте Конкурса <https://evtoolbox.ru/zavarka>

**1.4.** Для оперативного управления Конкурсом ежегодно создается организационный комитет из представителей Организатора Конкурса (далее – Оргкомитет).

**1.4.1.** Оргкомитет выполняет следующие функции:

- утверждает количество номинаций и их содержание;
- утверждает регламенты проведения и критерии оценок конкурсных заданий;
- принимает дополнительные организационно-регламентные решения, не противоречащие данному Положению;
- утверждает ежегодно партнеров Конкурса, организаторов номинаций, экспертные комиссии по номинациям, счетную комиссию;

- для организационно-методического обеспечения и оперативного руководства проведением Конкурса Организатор создает постоянно действующую рабочую группу (далее – Рабочая группа) на срок не более одного года. Состав Рабочей группы формируется из представителей Партнеров Конкурса и представителей организаций, получивших статус «Опорная площадка Международного образовательного конкурса «заVARка».

«Опорная площадка Международного образовательного конкурса «заVARка» – образовательная организация, соответствующая условиям, заявленным в Приложении №2 к настоящему Положению и оказывающая поддержку мероприятиям Конкурса в регионе.

**1.1.** Рабочая группа осуществляет следующие функции:

- привлекает экспертов для формирования экспертной комиссии;
- организует проведение мероприятий;
- осуществляет методическую поддержку участников Конкурса;
- участвует в разработке содержания Конкурса;
- курирует проведение номинации Конкурса.

**1.2.** Экспертная комиссия.

**1.2.1.** Члены экспертной комиссии назначаются Оргкомитетом из числа лиц, компетентных в области тематики конкурсного задания.

**1.2.2.** Экспертная комиссия осуществляет контроль и подведение итогов выполнения задания Конкурса в соответствии с регламентом конкретной конкурсной номинации.

**1.3.** Конкурс проводится по нескольким номинациям.

**1.4.** Описание номинаций и требования к ним разрабатываются Организаторами Конкурса, оформляются приложением №1 к данному Положению - «Номинации Международного образовательного конкурса «заVARка» в 2024-2025 учебном году» и размещаются на официальном сайте Конкурса <https://evtoolbox.ru/zavarka>

**1.5.** Взимание платы за участие в Конкурсе не допускается.

**1.6.** Официальным языком Конкурса является русский язык.

**1.7.** Официальная информация о Конкурсе размещается на официальном сайте Конкурса <https://evtoolbox.ru/zavarka>

## **2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ КОНКУРСА**

**2.1.** Целью проведения Конкурса является создание условий для ранней профориентации, профориентации и развития навыков технического творчества в сфере информационных технологий воспитанников старших групп дошкольных отделений, обучающихся 1-11 классов, студентов 1-2 курсов

колледжей и студентов вузов, вовлечение широкой аудитории участников в процесс разработки проектов с дополненной и виртуальной реальностью.

## **2.2. Задачи Конкурса:**

– знакомство участников Конкурса с актуальными технологиями дополненной и виртуальной реальности и смежными технологиями, которые необходимы для создания полноценных AR- и VR-проектов, например, современное цифровое производство, 3D-моделирование, контентмейкинг и другие;

– обучение участников Конкурса актуальным цифровым технологиям: работе в цифровых средах дополненной и виртуальной реальности (AR/VR) с real-time графикой; создание AR- / VR-приложений, как на основе визуального блочного программирования, так и с использованием программного кода;

- развитие проектной деятельности в образовательных организациях;
- развитие навыков презентации и защиты своих проектов;
- развитие критического и творческого мышления;
- стимулирование образовательных организаций к активному внедрению цифровых технологий в образовательный процесс;
- развитие навыков коммуникации;
- укрепление сообщества пользователей отечественных программных продуктов в сфере образования;
- развитие взаимодействия образования, науки и бизнеса;
- ранняя предпрофилактика и профориентация обучающихся, студентов образовательных организаций;
- выявление, поддержка и развитие талантливой молодежи.

## **3. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ**

**3.1.** К участию в Конкурсе допускаются команды и индивидуальные участники, согласно требованиям возрастного и численного состава, перечисленным в разделе 4. «Номинации конкурса».

**3.2.** В составе команды обязательно должен быть куратор или капитан команды, которые будут обеспечивать функции регистрации команды, своевременного оповещения участников команды о сроках и задачах в рамках участия в Конкурсе, а также представлять интересы команды в коммуникации с Оргкомитетом.

**3.2.1.** Куратором команды выступает – воспитатель/педагог/родитель.

**3.2.2.** Капитаном команды выступает один из участников команды, в зависимости от номинации: обучающийся 6-11 класса/студент 1-2 курса колледжа/студент высшего учебного заведения.

**3.3.** Категории участников Конкурса:

- воспитанники старших групп дошкольных отделений (от 5 лет);
- обучающиеся 1-11 классов образовательных организаций;

- студенты 1-2 курсов колледжей;
- студенты высших учебных заведений;
- воспитатели, учителя начальных классов, учителя-предметники, педагоги дополнительного образования, преподаватели и прочие педагогические работники;
- родители.

### **3.4. Регистрация на Конкурс.**

**3.4.1.** Если конкурсная номинация предполагает командное участие, то регистрацию осуществляет куратор команды.

**3.4.2.** Если участник/участники из возрастной категории - 6-11 класс (студенты 1-2 курсов колледжей) хотят самостоятельно зарегистрироваться на Конкурс (без куратора), то назначается капитан команды, который осуществляет регистрацию.

**3.4.3.** Семейную команду регистрирует на Конкурс родитель.

**3.4.4.** Индивидуальные участники регистрируются самостоятельно.

**3.5.** Каждый участник Конкурса (дошкольник/школьник/студент колледжа/студент вуза) может принять участие в составе только одной команды.

**3.6.** Куратор команды (воспитатель, учитель начальных классов, учитель-предметник, педагог дополнительного образования, родитель) может курировать несколько команд.

**3.7.** От одной образовательной организации может зарегистрироваться неограниченное количество команд.

**3.8.** Максимальное количество участников Конкурса на каждом этапе ограничено максимальным количеством команд или участников по номинациям и определяется Оргкомитетом Конкурса.

**3.9.** Заявки на участие в Конкурсе принимаются посредством заполнения формы регистрации на сайте <https://evtoolbox.ru/zavarka>

**3.10.** Прохождение регистрации подтверждает согласие участника с Положением о Конкурсе.

**3.11.** Зарегистрировавшись, участник дает согласие на обработку Организаторами персональных данных, указанных в форме регистрации, а также иных персональных данных, направляемых участником Организаторам в рамках Конкурса, в том числе на совершение Организаторами действий, предусмотренных п. 3 ст. 3 Федерального закона от 27.07.2006 года № 152-ФЗ «О персональных данных», любыми способами. Данное согласие действует в течение 3 (трех) лет. Участники дают согласие на публикацию их имени, фотографии и биографии на сайтах и в социальных сетях Организаторов Конкурса.

**3.12.** В соответствии с условиями настоящего Положения, каждый участник настоящим предоставляет Оргкомитету неисключительную, безвозмездную лицензию на воспроизведение, создание производных работ, публичный показ, публичное исполнение, распространение и сублицензирование своего проекта, если таковой имеется, а также производные

работы, в виде исходного и объектного кода по всему миру. Каждый участник заявляет, что по его сведениям он обладает достаточными авторскими правами на свой проект, если таковой имеется, чтобы предоставлять лицензию прав, изложенных в настоящем Положении.

**3.13.** Ответственность за соблюдение авторских прав несут авторы (команды участников), приславшие работу на Конкурс.

**3.14.** Участникам при представлении проектов и других материалов, разработанных в рамках Конкурса, сторонним организациям и СМИ, рекомендуется упоминать полное название Конкурса и его Организатора: в любых материалах – Международный образовательный конкурс «заVARка» и EligoVision (Организатор).

**3.15.** Участники Конкурса обязуются не использовать материалы авторских курсов образовательного блока Конкурса для передачи другим лицам, распространения и использования в коммерческих целях.

**3.16.** Задания Конкурса выполняются только на программном обеспечении Организатора (конструктор EV Toolbox). Использование стороннего программного обеспечения возможно только в качестве дополнительных возможностей реализации проекта и согласно списку в тексте описания конкретной номинации.

**3.16.1.** Программное обеспечение, используемое участниками при выполнении конкурсных заданий, EV Studio 3.5.0 версия Trial (бесплатная срочная лицензия).

## 4. НОМИНАЦИИ КОНКУРСА

**4.1.** Конкурс проводится по девяти номинациям:

1) Номинация «аквARельки» проводится для команд, численностью от 1 (одного) до 3 (трёх) участников - воспитанников старших групп дошкольных отделений и 1 (одного) куратора (воспитатель).

2) Номинация «чARодеи» - семейная номинация, проводится для команд, состоящих из членов семьи от 1 (одного) до 2 (двух) участников – детей от 5 до 18 лет и 1 (одного) родителя (куратора).

3) Номинация «VAREVo junior» проводится для команд, состоящих из 1 (одного) или 2 (двух) участников - обучающихся 1-4 классов образовательных организаций и 1 (одного) куратора (педагог).

4) Номинация «VAREVo» проводится для команд, состоящих из 1 (одного) или 2 (двух) участников - обучающихся 5-8 классов образовательных организаций и 1 (одного) куратора (педагог).

5) Номинация «ARcode junior» проводится для команд, состоящих из 1 (одного) или 2 (двух) участников - обучающихся 8-11 классов образовательных организаций, студентов 1-2 курсов колледжей и 1 (одного) куратора (педагог).

6) Номинация «kVaRk» проводится для команд, состоящих из 1 (одного) или 2 (двух) участников - обучающихся 8-11 классов образовательных организаций, студентов 1-2 курсов колледжей и 1 (одного) куратора (педагог).

7) Номинация «ARcode» проводится для команд, состоящих из 1 (одного) или 2 (двух) участников - студентов высших учебных заведений.

8) Номинация «квARtALL» проводится для команд, состоящих из 1 (одного) или 2 (двух) участников - обучающихся 1-11 классов образовательных организаций, студентов 1-2 курсов колледжей – участников медиаредакций/ медиастудий и 1 (одного) куратора (педагог, руководитель школьной медиастудии).

9) Номинация «товARищ» проводится для воспитателей, учителей и педагогов дополнительного образования. Участие в номинации индивидуальное.

**4.2.** Ежегодно Организаторами Конкурса определяются темы и задания по номинациям для каждого конкурсного тура основного и финального этапов.

**4.2.1.** Описание туров по номинациям и требования к ним разрабатываются Организаторами Конкурса и публикуются на страницах номинаций на официальном сайте Конкурса.

**4.2.2.** Каждый тур включает образовательную и практическую части. Публикация теории (образовательная часть) и заданий (практическая часть) происходит на страницах номинаций на официальном сайте Конкурса в начале каждого тура.

## **5. СРОКИ И ЭТАПЫ ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА**

**5.1.** Конкурс проводится ежегодно с ноября по июнь и включает следующие этапы:

**5.1.1.** Предварительный этап Конкурса: регистрация участников.

Сроки проведения: с 05.11.2024 г. по 30.11.2024 г.

**5.1.2.** Основной этап Конкурса включает проведение конкурсных туров для каждой номинации.

Сроки проведения и количество туров варьируется в зависимости от номинации<sup>1</sup>:

С декабря 2024 г. по февраль 2025 г. – пройдут 2 (два) тура для номинаций:

- «аквARельки»;

- «чARодеи».

С декабря 2024 г. по апрель 2025 г. – пройдут 3 (три) тура для номинаций:

- «VAREVo junior»;

- «VAREVo»;

---

<sup>1</sup> Даты проведения туров могут быть скорректированы Оргкомитетом.

- «ARcode junior»;
- «кВАРТАЛЛ»;
- «kVaRk»;
- «ARcode»;
- «товАРИЩ».

Конкурсные туры проходят в дистанционном формате с применением информационно-коммуникационных технологий.

**5.2.** Финальный этап Конкурса проходит для 7 (семи) номинаций очно в июне 2025 г.<sup>2</sup>

**5.2.1.** Номинации, участвующие в финале:

- «VAREVo junior»;
- «VAREVo»;
- «ARcode junior»;
- «kVaRk»;
- «кВАРТАЛЛ»;
- «ARcode»;
- «товАРИЩ».

**5.2.2.** Финалисты в перечисленных номинациях определяются по количеству баллов, набранных по итогам всех конкурсных туров. Проходной балл назначается Организаторами ежегодно. За выполнение финальных заданий эксперты начисляют участникам отдельные от основного этапа баллы, в соответствии с которыми определяется победитель и призеры Конкурса по номинациям. Задание финального этапа объявляется финалистам перед началом итоговых соревнований.

**5.3.** Финальный этап не предусмотрен для номинаций:

- «аквАРельки»;
- «чАРодеи».

**5.3.1.** Победители и призеры в перечисленных номинациях определяются по количеству баллов, набранных по итогам конкурсных туров, в соответствии с описанием номинаций – Приложение №1 к Положению о Конкурсе.

---

<sup>2</sup> Даты проведения финала могут быть скорректированы Оргкомитетом.

При неблагоприятной эпидемиологической обстановке в стране, сложившейся в период проведения финального этапа Конкурса, предусмотрен альтернативный – дистанционный формат проведения финального этапа с применением информационно-коммуникационных технологий.

**5.3.2.** Награждение победителей и призеров в перечисленных номинациях проходит в апреле 2025 г., в дистанционном формате с применением информационно-коммуникационных технологий.

## **6. ОСНОВНОЙ ЭТАП**

**6.1.** Цель основного этапа: ознакомление участников Конкурса с актуальными цифровыми технологиями, обучение навыкам создания востребованных игровых и образовательных приложений с использованием технологий дополненной и виртуальной реальности (AR/VR), навыкам коммуникации.

**6.2.** Основной этап включает:

- образовательные интенсивы для участников Конкурса и их кураторов (даты и формат проведения интенсивов по всем номинациям будут опубликованы на официальном сайте Конкурса после окончания регистрации);

- размещение задания для каждого тура на страницах номинаций на официальном сайте Конкурса с указанием сроков его выполнения;

- самостоятельную практическую работу в командах и индивидуально.

**6.3.** Формат защиты проектов основного этапа определяется регламентом каждой номинации.

**6.4.** Для оценки конкурсных проектов основного этапа Оргкомитетом Конкурса формируются экспертные комиссии по номинациям, согласно пункту 1.6. настоящего Положения.

**6.5.** Максимальное количество баллов за тур – 100 баллов. Максимальное количество баллов за все туры – 300 баллов или 200 баллов – в зависимости от конкурсной номинации и количества туров в ней.

**6.6.** Критерии оценивания и оценочные средства конкурсных работ направлены на независимую объективную оценку знаний и навыков участников Конкурса.

**6.7.** Задания конкурсных туров сопровождаются критериями оценки конкурсных заданий и схемой начисления баллов

**6.8.** Баллы за выполненные конкурсные задания основного этапа публикуются в специально отведенном месте на официальном сайте Конкурса.

**6.9.** Количество команд/участников, прошедших в финальный этап, определяется квотами Оргкомитета.

**6.10.** Участники команд, вне зависимости от результатов оценки выполнения заданий в конкурсных турах и прохождения в финал Конкурса, получают сертификат участника. В каждом конкурсном туре выявляется три команды, набравшие наибольшее количество баллов среди других команд, которые получают дипломы победителей и призеров тура в каждой номинации.

## **7. ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП**

**7.1.** Цель финального этапа: очная проверка навыков участников, полученных в течение проведения основных туров Конкурса; выявление победителей и призеров по номинациям Конкурса.

**7.2.** Финальный этап включает:

- получение задания участниками для выполнения на площадке Финала;
- самостоятельную разработку проекта участниками с выполнением необходимых условий на площадке Финала;
- защиту проекта участниками;
- подведение итогов и награждение победителей и призеров по конкурсным номинациям.

**7.3.** Регламент работы на финальном этапе:

- участники работают индивидуально или в командах, в зависимости от номинации;
- кураторы команд во время проведения финальных соревнований на площадку к участникам не допускаются;
- ноутбуки для выполнения задания на Финал участники привозят с собой;
- программное обеспечение для разработки мобильных приложений с дополненной и виртуальной реальностью предоставляют Организаторы Конкурса.

**7.4.** Победителями Конкурса признаются команды, набравшие больше всех баллов за выполнение финального задания, но не менее 60% от максимально возможных. Призерами Конкурса признаются команды, занявшие второе и третье место в рейтинге по итогам финального задания, но не менее 60% от максимально возможных.

**7.5.** Критерии оценивания и оценочные средства конкурсных работ финального этапа направлены на независимую объективную оценку знаний и навыков участников Конкурса.

**7.6.** Задания финального этапа по номинациям сопровождаются критериями оценки и схемой начисления баллов.

**7.7.** Все участники финального этапа получают дипломы финалистов.

## **8. ЭКСПЕРТНАЯ КОМИССИЯ ФИНАЛЬНОГО ЭТАПА КОНКУРСА**

**8.1.** Для оценивания защиты проектов финального этапа Конкурса Оргкомитетом формируется экспертная комиссия по номинациям. Основным принципом формирования экспертной комиссии является возможность

включения в ее состав компетентных специалистов в области тематики конкурсного задания, а также представителей организаций управления в сфере образования и науки, организаций, осуществляющих образовательную деятельность, бизнеса и иных лиц на усмотрение Оргкомитета.

**8.2.** Экспертная комиссия по номинации осуществляет следующие функции:

- контроль и подведение итогов в соответствии с правилами конкретной конкурсной номинации;
- экспертная оценка проектов номинации в баллах в соответствии с критериями, утвержденными Оргкомитетом Конкурса;
- определяет победителей и призеров номинации.

**8.3.** При рассмотрении вопроса о победителях номинации решение экспертной комиссии считается правомочным, если на финале номинации присутствует более половины от утвержденного количества членов экспертной комиссии.

**8.4.** Решение экспертной комиссии по номинациям оформляется протоколом.

**8.5.** Оценочные листы экспертов, сводные оценочные ведомости и протоколы не подлежат публикации, не могут быть переданы участникам Конкурса и иным третьим лицам.

**8.6.** Апелляции по результатам оценки конкурсных работ не принимаются.

## **9. ОПРЕДЕЛЕНИЕ И НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ КОНКУРСА**

**9.1.** По результатам комплексной процедуры оценки проектов финального этапа в каждой из конкурсных номинаций отбираются лучшие проекты, набравшие наибольшее количество баллов, и их авторы награждаются дипломами в соответствии с уровнями:

- Диплом 1 степени (высший уровень – победитель).
- Диплом 2 степени (диплом призера).
- Диплом 3 степени (диплом призера).

**9.2.** Организаторы имеют право поощрить за индивидуальные достижения любую команду или участника на свое усмотрение.

## **10. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

**10.1.** Конкурс организован и проводится на территории Российской Федерации в соответствии с законодательством Российской Федерации.

**10.2.** Организатор имеет право вносить изменения в настоящее Положение, о чем обязуется уведомить участников путем публикации изменений на официальном сайте Конкурса.

**10.3.** Регистрация участника в порядке, предусмотренном разделом 3 настоящего Положения, означает его безоговорочное согласие со всеми условиями Конкурса и настоящим Положением.

**10.4.** Во всем, что не урегулировано Положением, стороны руководствуются действующим законодательством Российской Федерации.

**10.5.** Все споры и разногласия, которые возникают в связи с организацией и проведением Конкурса, подлежат разрешению путем переговоров. Спорные вопросы, не урегулированные путем переговоров, подлежат разрешению в суде по месту нахождения Организатора.

## **11. КОНТАКТЫ ОРГКОМИТЕТА КОНКУРСА**

**11.1.** Куратор Конкурса:

Зяблицкая Мария Александровна, руководитель образовательных проектов компании EligoVision, e-mail: maria.zyablickaya@evtoolbox.ru

## **НОМИНАЦИИ**

### **Международном образовательном конкурсе «заVARка» в 2024-2025 учебном году.**

#### **1. Номинация AR «аквARельки».**

**Участники:** номинация проводится для команд, состоящих от 1 (одного) до 3 (трёх) участников - воспитанников старших групп дошкольных отделений (от 5 лет) и 1 (одного) куратора (воспитатель).

**Требования к участникам:** не предъявляются требования по уровню знаний.

**Освоение технических навыков:** визуально-блочное программирование.

**Программа для работы:** российский конструктор дополненной и виртуальной реальности EV Toolbox (реестр. №3332, №17188. ПО предоставляется всем зарегистрированным участникам конкурса на безвозмездной основе на время участия в конкурсе).

**Версия лицензии:** Trial

**Описание номинации:** участники номинации с нуля научатся создавать проекты с технологией дополненной реальности. За два тура команды освоят базовые навыки работы с конструктором дополненной и виртуальной реальности EV Toolbox; разберут принципы оживления рисунков с помощью нейросетей; разберут принципы создания приложения «Модель на метке»; придумают и создадут по аналогии собственное приложение.

**Описание задания:** сделать мобильное AR-приложение «Живые рисунки» по аналогии с проектом «Модель на метке».

**Реализация номинации:**

**1 тур:** 1 декабря 2024 г. - 15 января 2025 г. - общее знакомство с программой.

**2 тур:** 15 января 2025 г. - 1 марта 2025 г. - изучение и создание приложения «Живые рисунки».

**Награждение победителей и призеров:** апрель 2025 г.

## **2. Номинация AR «чARодеи» (семейная номинация).**

**Участники:** номинация проводится для команд, состоящих из членов семьи от 1 (одного) до 2 (двух) участников – детей от 5 до 18 лет и 1 (одного) куратора (родитель).

**Требования к участникам:** базовые навыки работы с компьютером.

**Освоение технических навыков:** визуально-блочное программирование.

**Программа для работы:** российский конструктор дополненной и виртуальной реальности EV Toolbox (реестр. №3332, №17188. ПО предоставляется всем зарегистрированным участникам конкурса на безвозмездной основе на время участия в конкурсе.

**Версия лицензии:** Trial

**Описание номинации:** участники номинации с нуля научатся создавать проекты с технологией дополненной реальности. За два тура команды освоят базовые навыки работы с конструктором дополненной и виртуальной реальности EV Toolbox; разберут принципы создания приложения «Фотоальбом» (видеоальбом); придумают и создадут по аналогии собственное приложение.

**Описание задания:** сделать мобильное AR-приложение «Семейный фотоальбом» с игровой механикой типа «Фотоальбом».

**Реализация номинации:**

**1 тур:** 1 декабря 2024 г. - 15 января 2025 г. - общее знакомство с программой.

**2 тур:** 15 января 2025 г. - 1 марта 2025 г. - изучение и создание приложения «Семейный фотоальбом».

**Награждение победителей и призеров:** апрель 2025 г.

### **3. Номинация AR «VAREVo junior».**

**Участники:** номинация проводится для команд, состоящих из 1 (одного) или 2 (двух) участников - обучающихся 1-4 классов образовательных организаций и 1 (одного) куратора (педагог).

**Требования к участникам:** базовые навыки работы с компьютером.

**Освоение технических навыков:** визуально-блочное программирование.

**Программа для работы:** российский конструктор дополненной и виртуальной реальности EV Toolbox (реестр. №3332, №17188. ПО предоставляется всем зарегистрированным участникам на безвозмездной основе на время участия в конкурсе.

**Версия лицензии:** Trial и Standard Edu.

**Описание номинации:** участники номинации с нуля научатся создавать приложения с технологией дополненной реальности для мобильных телефонов или компьютеров. За три тура команды освоят базовые навыки работы с конструктором дополненной и виртуальной реальности EV Toolbox; разберут принципы создания приложения «Ферма» с игровой механикой; придумают и создадут по аналогии собственное приложение.

**Описание задания:** сделать мобильное AR-приложение «Игра» с игровой механикой типа «Ферма».

**Реализация номинации:**

**1 тур:** 1 декабря 2024 г. - 15 января 2025 г. - общее знакомство с программой.

**2 тур:** 15 января 2025 г. - 1 марта 2025 г. - изучение создания приложения «Ферма».

**3 тур:** 1 марта 2025 г. - 15 апреля 2025 г. - самостоятельное создание приложения «Ферма».

**Финал и награждение победителей и призеров:** июнь 2025 г.

#### **4. Номинация AR «VAREVO».**

**Участники:** номинация проводится для команд, состоящих из 1 (одного) или 2 (двух) участников - обучающихся 5-8 классов образовательных организаций и 1 (одного) куратора (педагог).

**Требования к участникам:** базовые навыки работы с компьютером.

**Освоение технических навыков:** визуально-блочное программирование.

**Программа для работы:** российский конструктор дополненной и виртуальной реальности EV Toolbox (реестр. №3332, №17188. ПО предоставляется всем зарегистрированным участникам на безвозмездной основе на время участия в конкурсе.

**Версия лицензии:** Trial и Standard Edu.

**Описание номинации:** участники номинации с нуля научатся создавать приложения с технологией дополненной реальности для мобильных телефонов или компьютеров. За три тура команды освоят базовые навыки работы с конструктором дополненной и виртуальной реальности EV Toolbox; разберут принципы создания приложения «Ферма» с игровой механикой; придумают и создадут по аналогии собственное приложение.

**Описание задания:** сделать мобильное AR-приложение «Игра» с игровой механикой типа «Ферма».

**Реализация номинации:**

**1 тур:** 1 декабря 2024 г. - 15 января 2025 г. - общее знакомство с программой.

**2 тур:** 15 января 2025 г. - 1 марта 2025 г. - изучение создания приложения «Ферма».

**3 тур:** 1 марта 2025 г. - 15 апреля 2025 г. - самостоятельное создание приложения «Ферма».

**Финал и награждение победителей и призеров:** июнь 2025 г.

## 5. Номинация AR «ARcode junior».

**Участники:** номинация проводится для команд, состоящих из 1 (одного) или 2 (двух) участников - обучающихся 8-11 классов образовательных организаций, студентов 1-2 курсов колледжей и 1 (одного) куратора (педагог).

**Требования к участникам:** базовые навыки программирования на любом языке.

**Освоение технических навыков:** объектно-ориентированное программирование с созданием скриптов на языке Lua.

**Программа для работы:** российский конструктор дополненной и виртуальной реальности EV Toolbox (реестр. №3332, №17188. ПО предоставляется всем зарегистрированным участникам конкурса на безвозмездной основе на время участия в конкурсе.

**Версия лицензии:** Advanced Edu.

**Описание номинации:** участники номинации с нуля научатся создавать приложения с технологией дополненной реальности для мобильных телефонов или компьютеров. За три тура команды освоят базовые навыки работы с конструктором дополненной и виртуальной реальности EV Toolbox; изучат основы объектно-ориентированного программирования и создания скриптов на языке Lua; разберут принципы создания приложения «Кто ты» с механикой рандомного выбора; придумают и создадут по аналогии собственное приложение.

**Описание задания:** сделать мобильное AR-приложение «Рандомный выбор» с механикой рандомного выбора типа «Кто ты».

**Реализация номинации:**

**1 тур:** 1 декабря 2024 г. - 15 января 2025 г. - общее знакомство с программой и основами языка программирования Lua.

**2 тур:** 15 января 2025 г. - 1 марта 2025 г. - изучение создания приложения «Кто ты».

**3 тур:** 1 марта 2025 г. - 15 апреля 2025 г. - самостоятельное создание приложения «Кто ты».

**Финал и награждение победителей и призеров:** июнь 2025 г.

## 6. Номинация VR «kVaRk»

**Участники:** номинация проводится для команд, состоящих из 1 (одного) или 2 (двух) участников - обучающихся 8-11 классов образовательных организаций, студентов 1-2 курсов колледжей и 1 (одного) куратора (педагог).

**Требования к участникам:** базовые навыки работы с компьютером.

**Освоение технических навыков:** визуально-блочное программирование.

**Программа для работы:** российский конструктор дополненной и виртуальной реальности EV Toolbox (реестр. №3332, №17188. ПО предоставляется всем зарегистрированным участникам конкурса на безвозмездной основе на время участия в конкурсе.

**Версия лицензии:** Trial и Standard Edu.

**Описание номинации:** участники номинации с нуля научатся создавать проекты с использованием технологии виртуальной реальности для VR-шлемов. За три тура команды освоят базовые навыки работы с конструктором дополненной и виртуальной реальности EV Toolbox; разберут принципы создания проекта «Chemistry lab» - виртуальная лаборатория с элементами квеста; придумают и создадут по аналогии собственный проект.

**Описание задания:** сделать VR-проект «Virtual lab» по аналогии с виртуальной лабораторией с элементами квеста «Chemistry lab».

**Реализация номинации:**

**1 тур:** 1 декабря 2024 г. - 15 января 2025 г. - общее знакомство с программой.

**2 тур:** 15 января 2025 г. - 1 марта 2025 г. - изучение создания проекта «Chemistry lab».

**3 тур:** 1 марта 2025 г. - 15 апреля 2025 г. - самостоятельное создание VR-проекта «Virtual lab».

**Финал и награждение победителей и призеров:** июнь 2025 г.

## 7. Номинация AR «ARcode» (для студентов вузов).

**Участники:** номинация проводится для команд, состоящих из 1 (одного) или 2 (двух) участников - студентов высших учебных заведений.

**Требования к участникам:** базовые навыки программирования на любом языке.

**Освоение технических навыков:** объектно-ориентированное программирование с созданием скриптов на языке Lua.

**Программа для работы:** российский конструктор дополненной и виртуальной реальности EV Toolbox (реестр. №3332, №17188. ПО предоставляется всем зарегистрированным участникам конкурса на безвозмездной основе на время участия в конкурсе.

**Версия лицензии:** Advanced Edu.

**Описание номинации:** участники номинации с нуля научатся создавать приложения с технологией дополненной реальности для мобильных телефонов или компьютеров. За три тура команды освоят базовые навыки работы с конструктором дополненной и виртуальной реальности EV Toolbox; изучат основы объектно-ориентированного программирования и создания скриптов на языке Lua; разберут принципы создания приложения «Четыре в ряд» с применением технологии ROI-detector; придумают и создадут по аналогии собственное приложение.

**Описание задания:** сделать мобильное AR-приложение «Четыре в ряд» с применением технологии ROI-detector (регион интересов).

**Реализация номинации:**

**1 тур:** 1 декабря 2024 г. - 15 января 2025 г. - общее знакомство с программой и основами языка программирования Lua.

**2 тур:** 15 января 2025 г. - 1 марта 2025 г. - изучение создания приложения «Четыре в ряд».

**3 тур:** 1 марта 2025 г. - 15 апреля 2025 г. - самостоятельное создание приложения с применением технологии ROI-detector.

**Финал и награждение победителей и призеров:** июнь 2025 г.

## 8. Номинация AR «кВАРtALL».

**Участники:** номинация проводится для команд, состоящих из 1 (одного) или 2 (двух) участников - обучающихся 1-11 классов образовательных организаций, студентов 1-2 курсов колледжей – участников медиаредакций / медиастудий, и 1 (одного) куратора (педагог).

**Требования к участникам:** базовые навыки работы с компьютером.

**Освоение технических навыков:** визуально-блочное программирование.

**Программа для работы:** российский конструктор дополненной и виртуальной реальности EV Toolbox (реестр. №3332, №17188. ПО предоставляется всем зарегистрированным участникам конкурса на безвозмездной основе на время участия в конкурсе.

**Версия лицензии:** Trial и Standard Edu.

**Описание номинации:** участники номинации с нуля научатся создавать приложения с технологией дополненной реальности для мобильных телефонов или компьютеров. За три тура команды освоят базовые навыки работы с конструктором дополненной и виртуальной реальности EV Toolbox; разберут принципы создания приложения «Герои Победы» с применением механики «оживления» статичных изображений; придумают и создадут по аналогии собственное приложение.

**Описание задания:** сделать мобильное AR-приложение «Живые картины» с игровой механикой типа «Герои Победы».

**Реализация номинации:**

**1 тур:** 1 декабря 2024 г. - 15 января 2025 г. - общее знакомство с программой.

**2 тур:** 15 января 2025 г. - 1 марта 2025 г. - изучение создания проекта «Герои Победы».

**3 тур:** 1 марта 2025 г. - 15 апреля 2025 г. - самостоятельное создание AR-приложение «Живые картины».

**Финал и награждение победителей и призеров:** июнь 2025 г.

## 9. Номинация AR «товАРищ».

**Участники:** номинация проводится для воспитателей, учителей и педагогов дополнительного образования. Участие в номинации индивидуальное.

**Требования к участникам:** базовые навыки работы с компьютером.

**Освоение технических навыков:** визуально-блочное программирование.

**Программа для работы:** российский конструктор дополненной и виртуальной реальности EV Toolbox (реестр. №3332, №17188. ПО предоставляется всем зарегистрированным участникам конкурса на безвозмездной основе на время участия в конкурсе.

**Версия лицензии:** Trial и Standard Edu.

**Описание номинации:** участники номинации с нуля научатся создавать приложения с технологией дополненной реальности для мобильных телефонов или компьютеров. За три тура участники освоят базовые навыки работы с конструктором дополненной и виртуальной реальности EV Toolbox; разберут принципы создания приложения «Demo School» (визитка организации); придумают и создадут по аналогии собственное AR-приложение.

**Описание задания:** сделать мобильное AR-приложение «Визитка» с игровой механикой типа «Demo School».

**Реализация номинации:**

**1 тур:** 1 декабря 2024 г. - 15 января 2025 г. - общее знакомство с программой.

**2 тур:** 15 января 2025 г. - 1 марта 2025 г. - изучение создания проекта «Demo School».

**3 тур:** 1 марта 2025 г. - 15 апреля 2025 г. - самостоятельное создание AR-приложение «Визитка».

**Финал и награждение победителей и призеров:** июнь 2025 г.

**Условия получения образовательными организациями статуса  
«Опорная площадка Международного образовательного конкурса  
«заVARка» в 2024-2025 учебном году».**

1. Опорной площадкой Конкурса может стать любая образовательная организация, отвечающая следующим условиям:

- образовательная организация должна соответствовать требованиям, перечисленным в Приложении № 2.1;
- образовательная организация должна оформить заявку. Форма заявки опубликована на официальном сайте Конкурса в блоке информации «Опорная площадка Конкурса».

2. Поданные заявки рассматриваются организаторами Конкурса в течение 3 (трёх) рабочих дней. По итогу рассмотрения заявки решение о присвоении статуса «Опорная площадка Международного образовательного конкурса «заVARка» в 2024-2025 учебном году» отправляется в электронном виде на указанный в заявке адрес электронной почты.

3. Организаторы вправе отказать образовательной организации в присвоении статуса без объяснения причин.

4. После получения статуса «Опорная площадка Международного образовательного конкурса «заVARка» в 2024-2025 учебном году» (далее - Статус):

- логотип образовательной организации размещается на официальном сайте Конкурса;
- образовательная организация получает сертификат о присвоении Статуса;
- образовательная организация имеет преимущество в праве получения и распространения информации о Конкурсе;
- кураторы Опорной площадки получают право принимать участие в оценке конкурсных работ;
- образовательная организация получает преимущество в своем регионе на проведение мероприятий Конкурса;
- кураторы образовательной организации проходят обучение на экспертов от Организаторов Конкурса;

- кураторы образовательной организации по итогам экспертной работы получают сертификаты экспертов Международного образовательного конкурса «заVARка».

## **Требования к Опорной площадке Конкурса.**

Кадровые и организационные ресурсы.

1. Опорная площадка Конкурса должна подготовить двух ответственных специалистов из числа кадрового состава образовательной организации – кураторов, которые примут на себя обязательства по реализации мероприятий в рамках Конкурса согласно Положению и графику Конкурса.

3. Опорная площадка Конкурса берет на себя обязательство один раз в месяц - после каждого конкурсного тура, публиковать в социальных сетях информацию о ходе Конкурса (р - текст, фотографии работы площадки и т.д.) с обязательными хэштегами: #заVARка #EVToolbox.

4. Кураторы Опорной площадки Конкурса должны посещать онлайн-встречи с Организаторами перед каждым туром для координации, разъяснения работы по туру, решения актуальных вопросов.

5. Кураторы Опорной площадки Конкурса проводят следующую организационную работу:

- предоставляют информационную поддержку обратившимся к ним участникам Конкурса;
- фиксируют и передают вопросы экспертам и Организаторам Конкурса;
- помогают решать технические проблемы, связанные с программным обеспечением;
- осуществляют оценку работ конкурсантов, исключая работы участников своей образовательной организации - Опорной площадки Конкурса.