IT FEST 2026

Секция «Minds and Machines in Rethinking Learning»

ПОЛОЖЕНИЕ О КОНКУРСЕ

1. Общие положения:

1.1 Секция «Minds and Machines in Rethinking Learning» посвящена критическому осмыслению изменений процессов обучения и преподавания в условиях развития искусственного интеллекта (ИИ), а также роли взаимодействия человека и интеллектуальных систем в познании.

1.2 Цель секции – разработать обоснованные и критически осмысленные цифровые решения в педагогике, показывающие возможности и/или ограничения применения ИИ в социальных и гуманитарных науках.

1.3 Формат представления конкурсных проектов: видео, технологии виртуальной и дополненной реальности (VR/AR), геймифицированные и интерактивные решения. Допускается использование представленных форматов как в совокупности, так и по отдельности.

2. Цели секции «Minds and Machines in Rethinking Learning»:

2.1 Исследование возможностей ИИ персонализации обучения, повышения доступности знаний и создания новых образовательных форматов взаимодействия.

2.2 Осмысление рисков применения ИИ, включая поверхностное усвоение материала, снижение самостоятельного выполнения работ, ошибки ИИ и технологическую зависимость.

2.3 Развитие навыков проектирования образовательных продуктов на основе педагогических, психологических и этических принципов.

2.4 Поддержка решений, сохраняющих активную роль обучающегося и преподавателя в процессе приобретения и проверки знаний.

3. Регламент секции «Minds and Machines in Rethinking Learning»:

3.1 К участию приглашаются учащиеся школ и колледжей, студенты высших учебных заведений. Допускается индивидуальное и командное участие. Состав команды, порядок регистрации, место и даты проведения определяются организационным комитетом и сообщаются дополнительно.

3.2 Форма конкурсного проведения определяется организаторами до начала приёма заявок: питчинг проектов либо хакатон. Установленный формат, продолжительность этапов и порядок представления результатов сообщаются участникам отдельно.

3.3 При проведении питчинга участники представляют концепцию или разработанный проект, раскрывая проблему, целевую аудиторию, предлагаемое решение, выбранные технологии, содержательное обоснование и возможности реализации. Наличие готового программного прототипа не является обязательным, если иное не установлено объявлением о конкурсе.

3.4 При проведении хакатона участники в течение установленного организаторами времени разрабатывают и демонстрируют прототип или завершённый цифровой материал, соответствующий тематике секции. Условия использования заранее созданных компонентов будут объявлены заранее.

3.5 В качестве конкурсных материалов могут выступать видеоролики, интерактивные видео, VR/AR-демонстрации, игровые сцены, образовательные игры, приложения или иные цифровые решения, соответствующие тематике секции.

3.6 Проекты должны быть непосредственно связаны с обучением или преподаванием и содержать описание педагогической проблемы, целевой аудитории и предполагаемого эффекта.

3.7 Допускаются концепции и прототипы образовательных игр, VR/AR-сценариев, ИИ-тьюторов, интерактивных видео, тренажёров критического мышления и иных цифровых решений.

3.8 Участники должны описать, какую функцию выполняет ИИ в предложенном решении, почему его применение педагогически оправданно, какие риски и ограничения предполагаются и каким образом обеспечивается самостоятельная деятельность обучающегося.

3.9 Если в проекте используются персональные данные, материалы обучающихся или генеративные модели, участники должны уточнить предусмотренные меры защиты данных, проверки результатов ИИ и предотвращения некритичного использования ответов системы.

3.10 Каждый проект сопровождается краткой презентацией с описанием идеи, задач, целевой аудитории, сценария использования, инструментов реализации и ожидаемого результата. Для хакатона дополнительно предоставляется демонстрация созданного продукта либо прототипа.

3.11 Проекты оцениваются жюри по следующим критериям (предлагаемая шкала – 100 баллов):

- педагогическая обоснованность и образовательная значимость – до 30 баллов: чёткость учебной цели, соответствие аудитории и качество предлагаемого образовательного сценария;
- критическая оценка возможностей и рисков ИИ – до 25 баллов: понимание ограничений, проверяемости результатов и роли человеческого мышления;
- оригинальность и интерактивность решения – до 15 баллов: креативность и осмысленное использование видео, VR/AR и геймификации;
- реализуемость и качество исполнения – до 20 баллов: техническая осуществимость, функциональность прототипа либо убедительность концепции;
- качество презентации и аргументации – до 10 баллов: ясность защиты и ответы на вопросы жюри.

3.12 Итоговый балл проекта определяется суммой баллов по критериям. При равенстве итоговых баллов жюри проводит дополнительное обсуждение и определяет порядок мест. Состав жюри и формат защиты устанавливаются организаторами.

4. Правила и порядок проведения секции «Minds and Machines in Rethinking Learning»:

4.1 Организационный комитет вправе уточнять порядок проведения конкурса при условии заблаговременного информирования участников об изменениях.

4.2 Подача заявки на участие означает согласие участника с настоящим Положением.

4.3 Спорные ситуации, не урегулированные настоящим Положением, рассматриваются организационным комитетом совместно с жюри секции.

4.4 Названия команд, материалы проектов и публичные выступления не должны содержать оскорблений, дискриминационных высказываний, ненормативной лексики или рекламы сторонних ресурсов, не относящейся к проекту.

4.5 Участникам запрещается нарушать общественный порядок, проявлять неуважение к другим участникам, жюри и организаторам, вмешиваться в процесс оценивания или представлять чужие материалы как собственные.

4.6 При использовании сторонних материалов, программных решений и генеративного искусственного интеллекта участники должны соблюдать авторские права и указывать источники и применённые инструменты.

4.7 Нарушение требований настоящего раздела может повлечь предупреждение, снятие баллов или дисквалификацию по решению организационного комитета с учётом характера нарушения.

5. Награды:

5.1 Победители и призёры определяются по итогам оценивания жюри в соответствии с объявленными конкурсными категориями.

5.2 Количество призовых мест, состав наград и наличие отдельных номинаций для школьников, студентов колледжей и вузов утверждаются организаторами и публикуются до начала конкурсного этапа.

6. Организационные моменты:

6.1 Решение жюри по результатам оценки проектов является окончательным, за исключением случаев установленной организаторами процедуры рассмотрения технических или процедурных ошибок.

6.2 Организационный комитет информирует участников о сроках регистрации, дате и месте проведения, формате участия, технических требованиях и порядке объявления итогов через официальные информационные каналы фестиваля.

6.3 Участники несут ответственность за достоверность представленных сведений, соблюдение авторских прав и получение согласий, необходимых для использования изображений людей, данных и иных материалов в проектах.

6.4 Контактные данные ответственного организатора секции: […].

6.5 Иные вопросы, не урегулированные настоящим Положением, разрешаются организационным комитетом с соблюдением принципов равного отношения к участникам и прозрачности конкурсных процедур.