



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ДОПОЛНЕННОЙ И ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СЕРЕДЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

Надобников Евгений,
сооснователь ГК ЭНДИ, к.э.н.

5SENS^{AR}

5SENSAR.RU



О компании

С 2006 года мы специализируемся на интеграции с различными платформами и приложениями, помогая автоматизировать рабочие процессы, оптимизировать обработку документов и управление бизнес-данными в широком спектре отраслей. Наша цель - повысить прибыльность клиентов, помочь им выделиться на фоне конкурентов и закрепить свои позиции на рынке.

2006

Год основания
компании

120+

Количество
сотрудников
в компании

97%

Средняя
удовлетворенность
клиентов

2

Резиденты Центра
интеллектуальных технологий
«Интеллектуальная Электроника –
Валдай», Центр «Unity park»

200+

Проекты
для лидеров
промышленности

Топ - 100

Лучших малых и средних
предприятий по всей
стране «Индекс деловой
активности в России»

Топ - 350

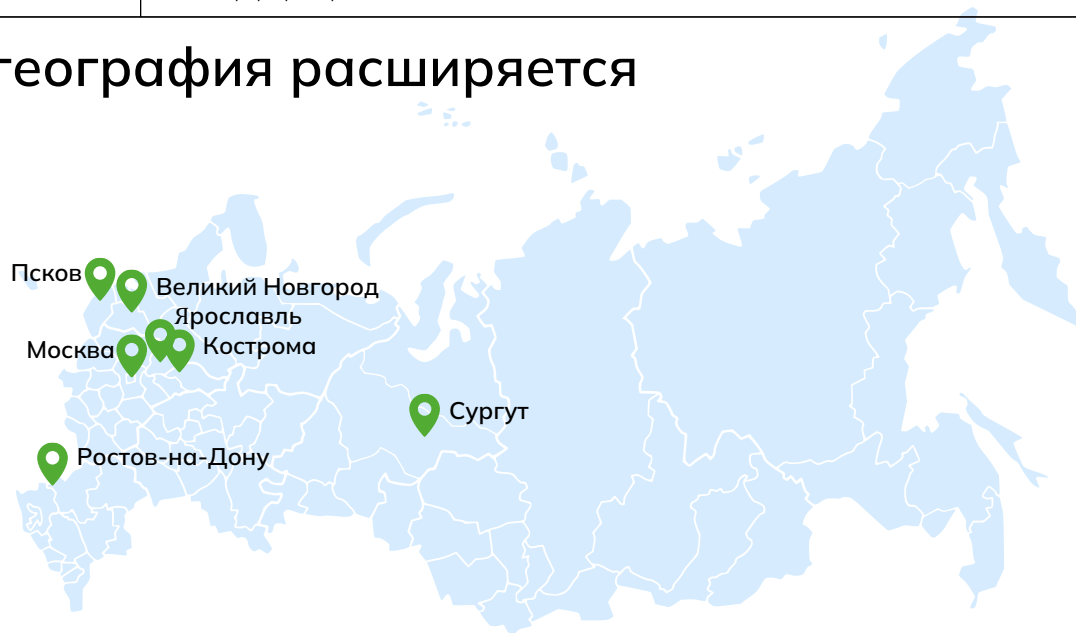
Индекс деловой
активности
в России

Топ - 10

Рейтинг
брендинговых
агентств HP2K 2025 г.



Наша география расширяется



Проблематика

Сегодня большинство школ и просветительских организаций сталкиваются с одинаковыми вызовами:

- Детская аудитория быстро теряет интерес к стандартным форматам обучения;
- Отсутствует VR-оборудование;
- Отсутствует познавательный и образовательный контент в школах и просветительских организациях;
- Новые проекты требуют инвестиций, персонала и тестирования спроса;
- Отсутствие иммерсивного контента по национальным российским мотивам.



Наше решение

Мы предлагаем готовые продукты для регулярных показов:

- VR и AR-сценарий под аудиторию 7-17 лет;
- Историко-культурный и развивающий контент;
- Сценарий носит образовательный характер;
- Сценарий отражает культурный код нашей страны;
- Продуманная экономика одного сеанса;
- Гибкие модели сотрудничества под любую площадку.



Готовые сценарии к показам

1. **«У Лукоморья»**
AR/VR-квест по сказке А. С. Пушкина. Ребёнок становится героем сказки и проходит задания Кота Учёного.
2. **«Садко. Погружение в легенды Новгорода»**
AR-квест о торговле, ремёслах и жизни древнего города.
3. **«Купец и Княжеская Ладья»**
AR-приключение про экономику, дипломатию и быт средневековой Руси.
4. **Космическое VR-приключение «Миссия: Солнечная система»**
Исследование восьми планет солнечной системы.
5. **Космическое VR-приключение «Путешествие к «Восток-1»**
Путешествие к легендарной космической станции «Восток 1».
6. **Иммерсивное VR-приключение «Алиса в зазеркалье»**
Юный участник проходит серию последовательных испытаний вместе с Алисой и её спутником.

и др.



1. «У Лукоморья» — VR-сказка по Пушкину

Продающее название: сказочное VR-приключение «У Лукоморья»

- Погружение в сказочный мир Пушкина, которого вы ещё не видели!
- Ребёнок надевает VR-шлем и оказывается у самого дуба, где живут знакомые с детства герои. Юному путешественнику предстоит собрать волшебные предметы, решить загадки и выполнить задания кота Учёного.
- Графика аккуратно стилизована под атмосферу пушкинских сказок, а музыкальное сопровождение и профессиональная озвучка создают эффект полного присутствия.

Ваш ребёнок становится героем сказки, в которой проходит квест.



2. «Садко и тайны новгородской ярмарки» - AR-квест о былинных временах

- Уникальное AR-приключение, отправляющее детей в атмосферу древнего Новгорода и знаменитой Ярмарки!
- Под руководством легендарного Садко ребёнок исследует торговые ряды, взаимодействует с ремесленниками, решает головоломки и даже куёт собственный виртуальный меч в кузнице.
- Этот историко-развивающий VR-квест создан совместно с педагогами и историками.
- В нём нет агрессии и сложной механики - только безопасное, увлекательное и познавательное путешествие.



3. «Наследник князя: тайны речного рынка» - AR-квест о жизни древнерусского города

- Иммерсивный AR-квест, переносящий ребёнка в сердце средневекового города.
- Юному участнику предстоит пришвартовать княжескую ладью, создать товары для собственной лавки, освоить основы торговли и попробовать себя в роли настоящего дипломатичного купца.
- Каждый шаг - это интерактив: сбор предметов, мини-игры, головоломки и общение с персонажами.
- Все сюжеты создавались совместно с историческими консультантами, чтобы ребёнок получил не только эмоции, но и реальные знания.



4. Космическое VR-приключение «Миссия: Солнечная система»

- Иммерсивное VR-приключение, в котором ребёнок оказывается на борту космического корабля и отправляется в собственную космическую миссию.
- Юному исследователю предстоит выйти в открытый космос, увидеть звёздное небо, подлететь к каждой из 8 планет Солнечной системы и узнать их особенности в формате интерактивных заданий.
- Каждая планета - это короткий понятный блок знаний, поданный через игру и эффект присутствия.
- Квест развивает интерес к астрономии, расширяет представление о строении Солнечной системы и помогает лучше запоминать материал благодаря формату полного погружения.
- Без агрессии. Без перегрузки.
Только безопасный, познавательный и вдохновляющий космический опыт.



5. Космическое VR-приключение «Путешествие к станции «Восток 1»

Участнику предстоит:

- Подготовиться к выходу в открытый космос;
- Надеть скафандр и покинуть корабль, чтобы встретиться с историей лицом к лицу.

В открытом космосе он сможет:

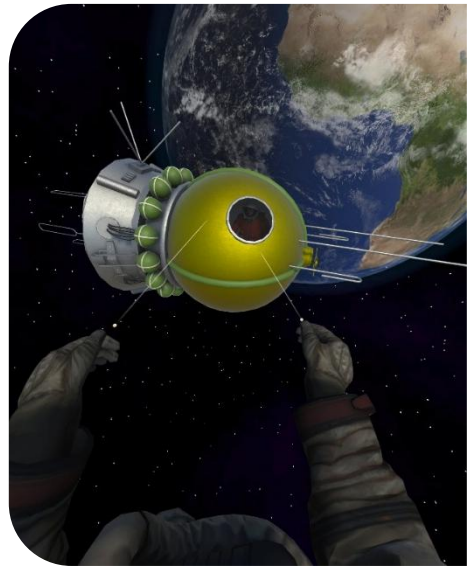
- Приблизиться к кораблю «Восток-1»;
- Внимательно рассмотреть его конструкцию и заглянуть в иллюминатор, где находится первый космонавт Земли - Юрий Гагарин.

Финал путешествия:

символический момент приветствия первого человека в космосе и взгляд на Землю с орбиты. Сценарий создаёт эффект полного присутствия благодаря детализированному космическому окружению:

- Земля с атмосферой и облаками;
- Восход Солнца над горизонтом;
- Звуки радиосвязи;
- Лёгкий дрейф в космосе;
- Визуально точная модель корабля «Восток-1».

Это не просто наблюдение - это личный космический опыт.



6. Иммерсивное VR-приключение «Алиса в зазеркалье»

Путешествие начинается у загадочного зеркала, которое неожиданно оживает и превращается в портал в мир Зазеркалья.

Попав внутрь, участник оказывается в волшебном пространстве, где его ждёт серия встреч с необычными героями и задания, которые нужно выполнить, чтобы восстановить порядок в королевстве.

- Оживляет магическое зеркало;
- Ищет скрытые символы Белой Королевы;
- Помогает Труляля и Траляля помириться;
- Собирает Шалтая-Болтая;
- Активирует волшебные предметы;
- Восстанавливает гармонию в сказочном мире.

Финалом становится возвращение домой через зеркало, которое сохраняет память о пройденном приключении.



7. Вече Новгородское

- «Новгородское вече» — это иммерсивное VR-путешествие в Великий Новгород XIII века, где участник становится полноправным жителем древнего города и принимает участие в народном собрании — вече.
- Оказавшись среди купцов, ремесленников и бояр, юный исследователь познакомится с устройством средневекового города, узнает, как принимались важнейшие государственные решения, и почувствует себя настоящим участником исторических событий.



8. Вече Псковское

- «Псковское вече» - это интерактивное VR-путешествие в Древний Псков XIII века, где участник становится полноправным жителем средневекового города и принимает участие в народном собрании, от решений которого зависит судьба всей Псковской земли.
- Вместе с горожанами юный исследователь окажется в центре важных исторических событий: поможет распределить запасы продовольствия, примет участие в обсуждении вопросов безопасности города, поддержит князя Александра Невского в непростых решениях и попытается спасти незадачливого Тимошку от сурового княжеского наказания.
- Сценарий сочетает историческую реконструкцию, игровые задания, общение с персонажами и эффект полного присутствия, позволяя почувствовать себя настоящим участником жизни древнего Пскова.



Разработка 3D моделей для AR-сценария электронной книги для Института археологии севера

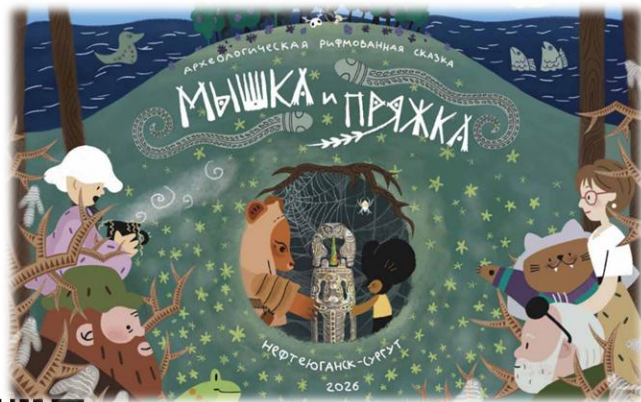
- В рамках разработки Web-приложения книги “Как появился человек умелый” в электронном формате с анимациями были разработаны различные 3D модели элементов книги.
- Ссылки на демонстрационные видео:
<https://disk.yandex.ru/i/jPz0ZJKhV5B9SQ>
<https://disk.yandex.ru/d/T43DOc6L9K9Cww>



Создание интерактивной электронной web-книги «Мышка и пряжка» для Института археологии севера

АНО «Институт археологии Севера» продолжает реализацию проекта по созданию интерактивной электронной web-книги «Мышка и пряжка» — современного цифрового продукта, объединяющего археологическое наследие Югры, детскую литературу и иммерсивные технологии.

Электронная книга создаётся как мультязычный интерактивный продукт и будет доступна на русском, английском и китайском языках. Пользователи смогут не только читать историю, но и взаимодействовать с анимированными иллюстрациями, прослушивать озвучку, выбирать языковые комбинации текста и аудио, а также использовать режим автоматического воспроизведения.



Ссылки на демонстрационные видео:
AR: https://disk.yandex.ru/i/TK2ECSZYd9MB_w

Опыт пилотирования и внедрения

Гимназия №56
(г. Санкт-Петербург)



Частная школа «Новый взгляд»
(г. Москва)



Гимназия имени Петра Первого
(г. Москва)



Опыт пилотирования и внедрения



Клуб Portal VR
(г. Псков)



Ресторанно-гостиничный
комплекс «Арина Р»
(г. Пушкинские горы)



Почему этот формат работает

Для детей:

- Интерактивное объяснение школьного материала;
- Игровые механики и вовлечённость;
- Без агрессии и перегрузки.

Для родителей:

- Образовательная ценность;
- История и культура в современном формате;
- Безопасный контент.

Для площадки:

- Повторные посещения;
- Групповой формат;
- Подходит для праздников и выходных;
- Ориентир на школьников, как наиболее активную целевую аудиторию.

Для школы:

- Закрепление пройденного материала;
- Объяснение сложных элементов учебного материала в наглядной форме;
- Мотивация к обучению школьников;
- Заполнение внеклассной работы.

Планируемые сценарии к производству

- Подробные путешествия к каждой из восьми планет;
- Химические опыты;
- Серия познавательных сценариев по математике для учеников начальных классов.
- Серия интерактивных сценариев по сказкам русских писателей;
- Серия познавательных сценариев по фразеологизмам (русский язык и культура речи);
- Ярославские торговые ряды.

ITFORUM 2026

UGRA

ЮГРА

尤格拉

5СЕНС^{AR}

Спасибо!



Надобников Евгений

Tel. + 7 911 371 99 50
nadobnikov@endicomp.ru