

международный журнал

MIC[©]

МЕДИА
ИНФОРМАЦИЯ
КОММУНИКАЦИЯ

ТОМ 39 № 3' 2025

International electronic journal

**MEDIA.
INFORMATION.
COMMUNICATION**

VOL. 39(3)' 2025



**МЕДИАТВОРЧЕСТВО
В ЭПОХУ ИИ**

Медиа. Информация. Коммуникация
Media. Information. Communication

Том 39, № 3' 2025

Vol. 39, Is. 3' 2025



Медиа. Информация. Коммуникация (МИС)® – сетевое научно-образовательное издание, зарегистрировано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций. Свидетельство ЭЛ № ФС 77-57299 от 17.03.2014.

Журнал включен в реестр ISSN, ему присвоен международный серийный номер ISSN 2313-755X.

Журнал издается с 2012 года по инициативе Московского государственного гуманитарного университета им. М.А. Шолохова (ныне Московский педагогический государственный университет) и кандидата филологических наук Ирины Владимировны Жилавской.

Издание публикует оригинальные статьи по следующим научным специальностям: 10.01.10 Журналистика. 05.25.05 Информационные системы и процессы. 22.00.06 Социология культуры, духовной жизни.

И.о. главного редактора:

Бондаренко Елена Анатольевна
ВГИК им. С.А. Герасимова, президент
Ассоциации кинообразования и
медиапедагогике России (Москва)

Заместители главного редактора:

Varis Tapio
Университет Хельсинки (Финляндия)
Купцова Ирина Александровна
Московский педагогический
государственный университет (Москва)
Терин Валерий Павлович
Московский государственный институт
международных отношений (МГИМО,
Москва)
Тулупов Владимир Васильевич
Воронежский государственный
университет (Воронеж)

Выпускающий редактор:

Якушина Екатерина Викторовна
Московский городской педагогический
университет (Москва)

Научный консультант:

Кудряшов Денис Владимирович
АО «ГНЦ Научно-исследовательский
институт атомных реакторов
(Дмитровград)

Редакционный совет:

Бакулев Геннадий Петрович
Российский экономический университет
им. Г.В. Плеханова (Москва)
Вартанова Елена Леонидовна
Московский государственный
университет им. М.В. Ломоносова
(Москва)
Владимирова Татьяна Николаевна
Московский педагогический
государственный университет (Москва)
Возчиков Вячеслав Анатольевич
Алтайский государственный
гуманитарно-педагогический
университет им. В.М. Шукшина (Бийск)
Дзялошинский Иосиф Михайлович
Национальный исследовательский
университет "Высшая школа экономики"
(Москва)
Котилайнен Сиркку
Университет Тампере (Тампере)
Kurbanoglu Serap
Университета Хаттеле (Турция)
Lau Jesus
Университет Веракрузана (Мексика)
Ortiz Felipe Chibas
Университет Сан-Паулу (Бразилия)
Tuazon Ramon Guillermo R.
Бюро ЮНЕСКО (Мьянма)
Frau-Meigs Divina
Университет Сорбонны (Франция)

Media. Information. Communication (MIC)® - the network scientific and educational publication publishes original papers and reviews on various issues of media culture, the information society, and communication in the following scientific directions are: Journalism, Information Systems and Processes, Sociology of Culture, Spiritual Life.

The journal is included to the ISSN registry, it is assigned an international serial number ISSN 2313-755X.

The journal has been published since 2012 on the initiative of the Moscow State University for the Humanities named after M.A. Sholokhov (now Moscow Pedagogical State University - MPGU) and PhD in Philology Irina V. Zhilavskaya.

Acting editor-in-chief:

Elena A. Bondarenko

Institute for Content and Teaching Methods
of the Russian Academy of Education
(Moscow)

Deputies of the editor-in-chief:

Tapio Varis

University of Helsinki (Finland)

Irina A. Kupcoiva

Moscow Pedagogical State University
(Moscow)

Valery P. Terin

MGIMO University (Moscow)

Vladimir V. Tulupov

Voronezh State University (Voronezh)

Technical Editor:

Ekaterina Yakushina

Moscow City University (Moscow)

Scientific consultant:

Denis Kudryashov

SSC Research Institute of Atomic Reactors
(Dimitrovgrad)

Editorial Board:

Gennadiy P. Bakulev

Plekhanov Russian University of Economics
(Moscow)

Elena Vartanova

Lomonosov Moscow State University
(Moscow)

Tatiana N. Vladimirova

Moscow Pedagogical State University
(Moscow)

Vyacheslav A. Vozchikov

Altai State Humanitarian Pedagogical
University named after V.M. Shukshin (Biysk)

Iosif M. Dzyaloshinsky

Higher School of Economics University (HSE,
Moscow)

Sirkku Kotilainen

Tampere University (Finland)

Serap Kurbanoglu

Hachtele University (Turkey)

Jesus Lau

Universidad Veracruzana (Mexico)

Felipe Chibas Ortiz

University of São Paulo (Brazil)

Ramon Guillermo R. Tuazon

UNESCO Myanmar Office

Divina Frau-Meigs

Sorbonne University (France)

Содержание

От редакции	6	Компетенции, репутация, статус
Массовая коммуникация	8	Влияние российских средств массовой информации на формирование и управление репутационным капиталом Российской Федерации <i>Назарова З.У.</i>
Теория медиа и медиаобразования	17	От школьного проекта к городскому консорциуму <i>Сергеев В.А., Крибель С.С., Кром О.С., Мешавкина О.С.</i>
	25	Формирование актуальных дидактических средств в эпоху искусственного интеллекта <i>Барина Т.П., Звягин М.Г.</i>
Человек в информационном мире	33	От скроллинга к чтению: короткие видеоролики как средство реализации pre-reading (на примере методики «LibTok») <i>Иванченко Д.А., Плахтий М.В.</i>
	46	Смартфон как инструмент овладения медиакомпетенциями <i>Жиулло У.А.</i>
	51	Погружение в мир профессий через AR/VR игры: как вернуть подростку интерес к профориентации <i>Измайлова Н.В.</i>
Теория медиа и медиаобразования	55	Непрерывная образовательная коммуникация как условия эффективности медиаобразовательной деятельности ювенильных СМИ <i>Капустин М.Ю., Юмашева Н.В.</i>
	63	Актуальность «особого статуса»: уральские медиапедагоги – о требованиях к профессиональным компетенциям <i>Лебедева С.В.</i>

Contents

From editorial board	6	Competencies, reputation, status
Mass communication	8	The influence of the Russian mass media on the formation and management of the reputational capital of the Russian Federation <i>Z.U. Nazarova</i>
Theory of media and media education	17	From a school project to a city consortium <i>V.A. Sergeev, S.S. Kribel, O.S. Krom, O.S. Meshavkina</i>
	25	Formation of relevant didactic tools in the era of artificial intelligence <i>T.P. Barinova, M.G. Zvyagin</i>
Man in the information world	33	From scrolling to reading: short videos as a tool for pre-reading (the case of the «LibTok» methodology) <i>D.A. Ivanchenko, M.V. Plakhtiy</i>
	46	Smartphone as a tool for mastering media competencies <i>J.A. Zhiullo</i>
	51	Immersion into the world of professions through AR/VR games: rethinking career guidance for teenagers <i>N.V. Izmailova</i>
Theory of media and media education	55	Continuous educational communication as a condition for the effectiveness of juvenile media educational activities <i>M. Kapustin, N.V. Yumasheva</i>
	63	Relevance of the "special status": Ural media educators – on the requirements for professional competencies <i>S. Lebedeva</i>

Компетенции, репутация, статус

По итогам прошедших в постпандемийные годы форумов и опубликованных монографий возникает ощущение, что исследователи сферы коммуникации значительно активнее, чем прежде, погрузились в изучение феномена медиапотребления. И это вполне закономерно, поскольку динамика в восприятии контента различными возрастными и социальными категориями (прежде всего молодежью) ускоряется в высокой степени.

В полном соответствии с недавними прогнозами доминирующая часть просмотров приходится сегодня на визуальную составляющую, существенный рост демонстрирует и аудио-сегмент. Потребляемая медиапродукция, включая текстовый формат, становится, с одной стороны, более лаконичной, компактной по объёму и хронометражу, а с другой – последовательно мимикрирует под развлекательное содержание. При этом телесмотрение в аудиториях 18+ и 28+ даже в отдалённых регионах не просто снижается, а, выражаясь языком математики, стремительно приближается к нулю. Всё больше молодых людей указывают в опросных листах, что вообще не имеют дома телевизор.

В условиях такой перманентной трансформации непросто приступить к реализации сверхзадачи, поставленной руководством страны перед медиасообществом сначала в канун завершающегося Года Защитника Отечества, а затем в дни Петербургского международного экономического форума. Речь идёт о создании и последующем умелом продвижении в умы юных и молодых россиян модели современного героя – такого привлекательного во всех отношениях сверстника, который стал бы морально-нравственным ориентиром для нынешних подростков.

Сценаристы, кинопродюсеры и медиакреативщики уже приступили к работе. В ходе дискуссий, организованных Минкультом РФ и Движением Первых в Национальном центре «Россия», высказаны предположения, что в числе таких героев нашего времени могли бы стать успешный блогер, мужественный, решительный волонтер или, к примеру, талантливый музыкант, научившийся в острой конкуренции монетизировать своё творчество. Не исключено, что итоговая модель будет органично сочетать в себе черты перечисленных версий.

Но – есть нюанс!

Сами драматурги и медийщики в диалогах за круглым столом и на страницах прессы единодушны во мнении: неременным союзником творца здесь должен стать... воспитатель-наставник-педагог. В силу перечисленных выше обстоятельств современного медиапотребления сколь бы высоким ни оказался уровень художественного произведения, со страниц или с экрана которого к нам сойдёт будущий «властитель дум», ныне особо остро востребован профессиональный навигатор в бескрайних дебрях медиaprостранства, Тот, кто обогатит процесс встречи с полюбившимся героем своим креативом в виде организации квестов, конкурсных заданий и прочих придумок, о которых многократно рассказывалось на страницах журнала «МИК».

Вот почему такой специалист сегодня – это не просто приглашённый почасовик, обучающий ребят в формате кружковых занятий жанрам, вёрстке и съёмке-монтажу. Повышенные требования к спектру компетенций современного медиапедагога, актуальность официального определения его профессионального статуса стали сквозной темой нашего

журнала в 2025 году. Сегодня знание особенностей мира массовой информации, умение формировать необходимые элементы медиаграмотности, уверенное владение арсеналом цифровых и медийных сервисов значительно повышает рейтинг и самого педагога, и его образовательной организации. (Подробнее о влиянии СМИ и медиа на репутационный капитал читайте в статье исследователя З.У. Назаровой, опубликованной в этом выпуске журнала).

Редакция продолжит внимательно следить за управленческими шагами в сфере коммуникации и, в частности, медиапедагогики.

УДК: 37.013.43

ББК: 74.03(2)

От школьного проекта к городскому консорциуму

Сергеев Вадим Алексеевич

Лицей № 211 имени Пьера де Кубертена

Санкт-Петербург, Россия

e-mail: sch211@center-edu.spb.ru

Крибель Светлана Сергеевна

Лицей № 211 имени Пьера де Кубертена

Санкт-Петербург, Россия

e-mail: kss@center-edu.spb.ru

Кром Ольга Сергеевна

Центр повышения квалификации специалистов «Информационно-методический центр»

Санкт-Петербург, Россия

e-mail: kos@center-edu.spb.ru

Мешавкина Олеся Сергеевна

Лицей № 211 имени Пьера де Кубертена

Санкт-Петербург, Россия

e-mail: mos@center-edu.spb.ru

Аннотация. В статье рассмотрена модель реализации и масштабирования индивидуального проекта одного обучающегося под руководством педагогического и административного коллектива Лицея: от локальной идеи к системной инициативе создания городского Консорциума путем создания единого стандарта внедрения киберспорта и фиджитал-спорта в образовательный процесс.

Ключевые слова: популяризация киберспорта и фиджитал-спорта, киберспортивное образование, индивидуальный проект, развитие “гибких навыков”, турниры по Dota2, кибергигиена, обмен опытом, практикоориентированность.

Цитирование: Сергеев, В.А. От школьного проекта к городскому консорциуму / В.А. Сергеев, С.С. Крибель, О.С. Кром, О.С. Мешавкина // Медиа. Информация. Коммуникация [Электронный ресурс]. – 2025. – Т. 39, № 3. – Режим доступа: <http://mic.org.ru/vyp/39-3/39-3-sergeev.pdf>

From a school project to a city consortium

Vadim A. Sergeev

Lyceum No. 211 named after Pierre de Coubertin

St. Petersburg, Russia

e-mail: sch211@center-edu.spb.ru

Svetlana S. Kribel

Lyceum No. 211 named after Pierre de Coubertin

St. Petersburg, Russia

e-mail: kss@center-edu.spb.ru

Olga S. Krom

Pedagogical education center for advanced training of specialists “Information and methodological center”

Saint-Petersburg, Russia

e-mail: kos@center-edu.spb.ru

Olesya S. Meshavkina

Lyceum No. 211 named after Pierre de Coubertin

St. Petersburg, Russia

e-mail: mos@center-edu.spb.ru

Abstract. The paper considers a model for the implementation and scaling of an individual project of one student under the guidance of the Lyceum's teaching and administrative staff: from a local idea to a systemic initiative to create a city consortium by creating a single standard for the introduction of esports and digital sports into the educational process.

Keywords: popularization of esports and digital sports, esports education, individual project, development of “flexible skills”, Dota2 tournaments, cyber hygiene, exchange of experience, practice orientation.

Citation: Sergeev V.A., Kribel S.S., Krom O.S., Meshavkina O.S. From a school project to a city consortium. Media. Information. Communication [Electronic resource], 2025, vol. 39(3). URL: <http://mic.org.ru/vyp/39-3/39-3-sergeev.pdf>

Введение

Индивидуальный проект как инструмент педагогической деятельности прочно вошёл в образовательный инструментарий учителей не только как новый вид учебной деятельности, но и как способ визуализации её результатов. Не секрет, что наиболее выигрышно смотрятся проекты, которые имеют ясную и, конечно же, реализованную практикоориентированность.

Для обучающихся важно видеть, как они могут применить свои знания в реальном мире и, конечно же, раскрыть свой потенциал.

В современном мире цифровые технологии пронизывают все сферы жизни, и наши дети живут в цифровой эре, которую приходится изучать, постигать и к которой необходимо приспособливаться. Естественно, образование не может оставаться в стороне и задача школы — не только давать знания, но и помогать подросткам находить баланс между двумя мирами виртуальным и реальным, развивать soft skills и проявлять лидерские качества в увлекательных для них форматах.

Яркий пример такого прогрессивного подхода – история Лицея № 211 имени Пьера де Кубертена, где индивидуальный проект десятиклассника перерос в масштабную инициативу по созданию городского консорциума по киберспорту и фиджитал-спорту. Эта история показывает, как образовательное учреждение может стать настоящим трамплином для развития инноваций, отвечая на вызовы времени и превращая ученические увлечения в педагогические ресурсы.

Больше, чем игра: от идеи к воплощению

В начале учебного года десятиклассники Лицея № 211 имени Пьера де Кубертена выбирают себе направления, которые представляют для них особый интерес, выходящий за грани общеучебной дисциплины, чтобы по итогу учебного года реализовать свой собственный проект или исследование и представить результат на лицейской конференции. Одним из таких выборов стало сочетание таких направлений, как компьютерные игры и менеджмент. Вместе с наставником старшеклассник Иван Щербак определил основную нить своего проекта, как организация и проведение киберспортивного турнира по Dota 2 на базе Лицея. Достаточно непривычно и амбициозно, ведь компьютерные игры воспринимаются педагогами и родителями, как отвлекающий фактор, а не как помощь в развитии сильных сторон личности. Но, решено было рассмотреть данную тему не просто, как досуговый элемент, а комплексное исследование: изучение принципов киберспорта как социокультурного явления, основ event-менеджмента, решение технических вопросов и анализ влияния таких мероприятий на школьный коллектив.

Проект оказался глубоким, сложным и вполне успешным. Обучающиеся на личном примере убедились, что для столь простого мероприятия, как «поиграть в компьютер» требуется решить ряд очень сложных и важных задач. Подготовка к мероприятию заняла львиную долю всей работы над проектом: составление регламента, привлечение участников, разработка турнирной сетки, обеспечение безопасности проведения игр, этики поведения, подготовка и настройка техники, решение организационных вопросов в режиме онлайн и аккумуляция коллективных действий в форс-мажорных ситуациях. С другой стороны, видя такой живой энтузиазм обучающихся, и то, как скрупулёзно они разбираются в нормативных составляющих, как открывают новые грани своих возможностей, педагоги стали по-другому относиться к тому, что раньше считали «бесполезной тратой времени». Конечно же, тонкая грань между развлечением и сильным инструментом так и осталась, но уже стало ясно, что в умелых руках и с правильным посылом даже то, что считалось негативным явлением можно развернуть в пользу педагога и обучающегося. Турнир собрал несколько команд из параллелей 10-11 классов, вызвал живой интерес у наблюдателей и показал огромный педагогический

потенциал, который ранее оставался нераскрытым. Важно отметить, что мероприятие проводилось не как развлекательное, а как образовательное событие с чётко прописанными целями и аналитической составляющей.

Педагогический анализ турнира выявил несколько ключевых аспектов развивающей направленности:

- Командная работа и стратегическое мышление: Dota 2 требует слаженных действий, распределения ролей, долгосрочного планирования и быстрого принятия решений в условиях ограниченного времени. Участники учились слушать друг друга, делегировать задачи и адаптироваться к изменяющимся обстоятельствам.
- Ответственность и дисциплина: Следование строгому регламенту и тренировочному графику воспитывало у школьников самоконтроль и организованность. Участники осознали, что успех в киберспорте, как и в традиционном спорте, требует регулярных усилий и подготовки.
- Развитие «гибких» навыков: Турнир стал полигоном для отработки коммуникации, тайм-менеджмента, стрессоустойчивости и саморефлексии. Организаторы и участники получили уникальный опыт, который редко можно приобрести в рамках обычных школьных занятий.
- Профориентационный потенциал: Мероприятие открыло для школьников целый спектр профессиональных возможностей. Участники и организаторы на практике попробовали себя в роли спортивных менеджеров, комментаторов, графических дизайнеров, IT-специалистов, продюсеров и журналистов. Это живое погружение в современные профессии оказалось эффективнее многих традиционных профориентационных мероприятий.

Рождение идеи консорциума

Успех локального турнира показал, что интерес огромен, а потенциал — практически неограничен. На педагогическом совете лицея с участием автора проекта было предложено дальнейшее развитие проектной инициативы. Возникла идея создания на базе Лицея № 211 имени Пьера де Кубертена Консорциума образовательных организаций по развитию киберспорта и фиджитал-спорта среди молодежи. Консорциум должен стать площадкой для обмена опытом, проведения совместных мероприятий, разработки образовательных программ и повышения квалификации педагогов. Это не только уроки информатики и физической культуры, но и междисциплинарные занятия, развивающие стратегическое мышление, командную работу, лидерские качества и навыки коммуникации.

Важным моментом стало осознание и педагогами и обучающимися того, что киберспорт — это не просто игры, а полноценная индустрия с огромным экономическим, образовательным и социальным потенциалом. Педагоги Лицея провели анализ мирового опыта и обнаружили, что во многих странах киберспорт уже интегрирован в образовательные системы как инструмент развития цифровой грамотности, STEM-компетенций и социальных навыков.

Консорциум был задуман как сетевое объединение, призванное систематизировать и развивать это направление на городском уровне. Были сформулированы четыре основные цели новой структуры:

- Образовательная цель. Интеграция элементов киберспортивной и фиджитал-культуры в образовательную и внеурочную деятельность. В планах — разработка факультативов по гейм-дизайну, спортивному менеджменту, стримингу, программированию, спортивной журналистике и психологии киберспорта. Эти курсы будут сочетать теоретическую подготовку с практическими проектами, позволяя школьникам получить прикладные навыки в востребованных цифровых профессиях.
- Соревновательная цель. Организация регулярных межшкольных и городских турниров по различным дисциплинам с чётким регламентом и педагогическим сопровождением. Важным аспектом является разработка этического кодекса участников, правил честной игры и системы наставничества, где более опытные игроки помогают новичкам.
- Просветительская цель. Популяризация здорового и ответственного отношения к игровой деятельности. В рамках консорциума планируется проведение лекций о кибергигиене, цифровом этикете, профилактике игровой зависимости, борьбе с кибербуллингом. Особое внимание будет уделяться физическому здоровью геймеров: занятия по правильной осанке, глазной гимнастике, режиму дня и питанию.
- Фиджитал-направление. Организация комбинированных мероприятий, где цифровые состязания (например, заезд в симуляторе) сочетаются с реальной физической активностью (например, заезд на велотренажёре). Это направление стало мостом между традиционным и цифровым спортом, позволяя преодолеть стереотип о малоподвижности геймеров и показать, что современный спорт может сочетать цифровые и физические компоненты.
- Структура и перспективы городского консорциума. Консорциум планируется как открытое партнёрство образовательных организаций. К Лицею № 211 имени Пьера де Кубертена, как к методическому и организационному центру, уже проявили интерес несколько школ и колледжей города. Принципиальным моментом является то, что консорциум строится на принципах сетевого взаимодействия, где каждый участник вносит свой вклад в общее дело.

Методический центр на базе Лицея № 211 имени Пьера де Кубертена взял на себя координирующую функцию. Здесь разрабатываются образовательные программы, стандарты проведения мероприятий, методические рекомендации для педагогов. Лицей также предоставил свою материально-техническую базу для проведения первых совместных мероприятий.

Создание единого стандарта стало одной из первоочередных задач. Разрабатывается общая методическая база, кодекс поведения для участников, критерии оценки образовательных результатов. Особое внимание уделяется безопасности мероприятий — как технической, так и психологической.

Общая лига и чемпионат консорциума планируются как ключевые события сетевого взаимодействия. Турниры будут проводиться по нескольким киберспортивным дисциплинам (Dota 2, CS:GO, FIFA и др.) и фиджитал-соревнованиям. Важно, что помимо самих соревнований, в рамках чемпионата будут проходить образовательные воркшопы, встречи с профессионалами индустрии и профориентационные мероприятия.

Система обмена опытом включает регулярные семинары для педагогов, мастер-классы от приглашённых экспертов индустрии, стажировки для школьников на площадках партнёров. Планируется создание общего цифрового ресурса, где будут размещаться методические материалы, записи вебинаров и лучшие практики участников консорциума.

Партнёрство с вузами и бизнес-структурами рассматривается как важнейший элемент развития консорциума. Ведутся переговоры с университетами, имеющими программы по гейм-дизайну, IT и спортивному менеджменту. Такое сотрудничество даст школьникам не только дополнительные возможности для поступления, но и доступ к современному оборудованию, лекциям университетских преподавателей, участию в реальных проектах. Переговоры с компаниями из игровой индустрии могут открыть возможности для стажировок, грантовой поддержки и оснащения образовательных пространств.

Разрабатывается система мониторинга и оценки эффективности деятельности консорциума. Будут анализироваться образовательные результаты участников, уровень вовлеченности педагогов и школьников в сетевое взаимодействие, а также отзывы партнеров. На основе полученных данных будут вноситься корректировки в образовательные программы и методические рекомендации.

Консорциум рассматривает возможность проведения научно-практических конференций, посвященных актуальным вопросам развития сетевого взаимодействия в образовании. Это станет площадкой для обмена опытом, обсуждения новых идей и представления результатов совместных исследований.

Путь к реализации: сильные стороны и новые вызовы

Успех инициативы Лицея № 211 имени Пьера де Кубертена основан на нескольких важных педагогических принципах, которые могут быть полезны другим образовательным учреждениям:

- Принцип актуальности и соответствия вызовам времени: Киберспорт и фиджитал-культура — реалии современного подростка. Их интеграция в образовательное пространство позволяет школе говорить с учениками на одном языке, повышая их вовлечённость и мотивацию.
- Принцип проектного обучения: Вся инициатива выросла из ученического проекта, что демонстрирует эффективность проектного подхода. Учащиеся видят реальные результаты своих усилий, что повышает ответственность и даёт ощущение значимости своей работы.
- Принцип междисциплинарности: Киберспорт объединяет математику (расчёты в игре), физику (движение объектов), литературу (сюжеты и нарративы), искусство (дизайн персонажей и локаций), экономику (управление ресурсами в игре), психологию (взаимодействие в команде). Это делает его идеальной платформой для интеграции знаний из разных предметных областей.
- Принцип здорового баланса: Программа консорциума специально построена так, чтобы формировать у школьников ответственное отношение к игровой деятельности, учить их управлять своим временем, сочетать цифровую активность с физической.

- Принцип инклюзивности: Киберспорт и фиджитал предоставляют уникальные возможности для вовлечения разных категорий учащихся, в том числе тех, кто не проявляет интереса к традиционным видам спорта или внеурочной деятельности. Это пространство, где можно проявить себя независимо от физических возможностей. Реализация столь масштабной инициативы не обошлась без вызовов. Среди них:
- Стереотипы и предубеждения: Многие родители и даже педагоги изначально скептически отнеслись к идее интеграции киберспорта в образование. Для преодоления этого сопротивления были организованы открытые мероприятия, где можно было увидеть образовательный потенциал киберспорта, проведены родительские собрания с приглашением психологов и экспертов по цифровой культуре.
- Техническое оснащение: не все школы-участники имели необходимое оборудование. Была разработана система ротации ресурсов, когда более оснащённые учреждения делились оборудованием с другими, а также создан план совместных заявок на грантовую поддержку.
- Кадровый вопрос: Недостаток педагогов, компетентных в области киберспорта. Для решения этой проблемы была запущена программа повышения квалификации, привлекаются студенты профильных вузов в качестве волонтеров, практикуется система реер-to-реер обучения, где старшеклассники помогают педагогам осваивать новые технологии.
- Правовое регулирование: Возрастные ограничения для некоторых игр, вопросы авторских прав, лицензирования. Консорциум работает над созданием собственного рейтинга образовательно-приемлемых игр, соответствующих возрастным категориям, ведёт переговоры с разработчиками об образовательных лицензиях.

Будущее консорциума: планы и перспективы

История, начавшаяся с индивидуального проекта по Dota 2, наглядно демонстрирует, как увлечение одного ученика и своевременная поддержка со стороны педагогов и администрации может стать драйвером развития целого образовательного сообщества. Лицей № 211 имени Пьера де Кубертена, поддержав инициативу, делает важный шаг вперёд, признавая киберспорт и фиджитал не как развлечение, а как современную площадку для воспитания лидеров, командных игроков и ответственных цифровых граждан.

В ближайших планах консорциума:

- Расширение числа участников до 15 образовательных организаций
- Проведение первого городского фиджитал-фестиваля, сочетающего киберспортивные турниры с традиционными спортивными состязаниями
- Установление контактов с аналогичными школьными киберспортивными лигами на территории РФ и за рубежом
- Разработка и апробация элективного курса «Основы киберспортивной культуры» для 8-10 классов.

Заключение

Создание консорциума – это взгляд в будущее образования, где школа помогает ученику раскрыть свои таланты и быстро адаптироваться в постоянно меняющейся среде. Это пример того, как образовательное учреждение может не просто реагировать на изменения в обществе, но и активно формировать новую культуру, готовя учащихся к жизни в цифровую эпоху. Киберспорт и фиджитал в этой модели становятся не самоцелью, а эффективным инструментом развития личности, социальных навыков и профессиональных компетенций, необходимых в XXI веке. Это позволит создать благоприятные условия для развития этого направления и обеспечить защиту прав и интересов учащихся, занимающихся киберспортом. В конечном итоге, консорциум видит свою миссию в том, чтобы сделать киберспорт доступным и полезным инструментом для образования и развития личности каждого ученика.

Инициатива Лицея № 211 имени Пьера де Кубертена показывает, что современная школа может и должна быть пространством инноваций, где поддерживаются и развиваются даже самые нестандартные ученические проекты. В этом – залог её актуальности и эффективности в воспитании поколения, которому предстоит жить, работать и творить в мире, где цифровые технологии будут играть ещё более значимую роль, чем сегодня.

Список литературы

- [1] Корчемная, Н.В. Киберспорт в образовательных и досуговых практиках современной молодёжи // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. – 2017. – Т. 23. – № 4. – С. 211-214.
- [2] До 2024 года в школах будут созданы клубы по киберспорту [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://edu.gov.ru/press/4568/do-2024-goda-v-shkolah-budut-sozdany-kluby-po-kibersportu>.
- [3] Депутаты Государственной Думы обсудили перспективы киберспорта на совместной конференции ФКС России и «Сириуса» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/tags/other/deputaty-gosudarstvennoi-dumy-obsudiliperspektivy-kibersporta-na-sovmestnoi-konferencii-fks-rossii-i-siriusa>.
- [4] Забокрицкая, Л.Д. Информационная культура современной молодежи: угрозы и вызовы виртуального социального пространства // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Серия: социально-экономические науки. – 2017. – № 4. – С. 114-123.
- [5] Суходимцев, П.А. Комментатор киберспортивных состязаний: развлечение или профессия? // Профессиональное образование и рынок труда. – 2016. – № 3. – С. 16-18.

Статья поступила в редакцию: 04.11.2025.

Дизайн:

Кудряшов Д., Якушина Е.В.

Верстка:

Кудряшов Д.

Менеджер-координатор:

Барков Л.В.

E-mail:

mic.org@yandex.ru

Сайт:

<http://mic.org.ru>

Учредители:

Юридические лица: Московский педагогический государственный университет (МПГУ)
Физические лица: Владимирова Татьяна Николаевна, Якушина Екатерина Викторовна.

Издатель:

Московский педагогический государственный университет (МПГУ),
ул. Малая Пироговская, 1, строение 1, Москва,
Россия, 119991

Design:

D. Kudryashov, E. Yakushina

Layout:

D. Kudryashov

Coordinating manager:

L.V. Barkov

E-mail:

mic.org@yandex.ru

Website:

<http://mic.org.ru>

Founders:

Moscow Pedagogical State University (MPSU,
Moscow)
Individuals: Tatiana N. Vladimirova, Ekaterina
Yakushina

Publisher:

Moscow Pedagogical State University (MPSU),
1/1 Malaya Pirogovskaya street, Moscow,
Russia, 119991

Иллюстрации заимствованы из общедоступных ресурсов сети Интернет и используются в соответствии с ГК РФ, а также изготовлены нейросетью Шедевр