

Аннотация к инновационному продукту

Инновационный продукт ГБОУ Лицей № 211 имени Пьера де Кубертена Центрального района Санкт-Петербурга — «Экосистема «Цифровая Лига»: цифровая платформа и комплекс решений для внедрения образовательного киберспорта и фиджитал-спорта» — представляет собой цифровую платформу и комплекс организационно-методических решений для внедрения и сопровождения образовательного киберспорта и фиджитал-спорта в общеобразовательных организациях.

Ядром Экосистемы является цифровая платформа itligaspb.ru, которая объединяет нормативные и организационные документы, дополнительные общеобразовательные программы, методические рекомендации, регламенты, сценарии мероприятий, материалы для педагогов, обучающихся и родителей, а также инструменты информационного и сетевого взаимодействия. Платформа выступает единым цифровым окном: позволяет образовательной организации познакомиться с моделью, выбрать сценарий внедрения, получить доступ к необходимым материалам, адаптировать их к своим условиям и включиться в профессиональное сообщество.

Инновационная составляющая продукта в объединении цифрового, организационно-методического и сетевого компонентов в единой модели. В отличие от практик реализации отдельных кружков и разовых турниров, Экосистема «Цифровая Лига» обеспечивает целостный путь внедрения практики: от первичной диагностики условий образовательной организации и подготовки нормативной базы до реализации программ, проведения событий, оценки результатов и обмена апробированным опытом. Основой сетевого взаимодействия выступает Консорциум «Цифровая Лига», созданный на базе Лицея № 211 и обеспечивающий присоединение участников, разработку совместных проектов, экспертную поддержку и распространение эффективных апробированных практик.

Продукт направлен на использование образовательного потенциала киберспорта и фиджитал-спорта для развития цифровой грамотности, культуры безопасного сетевого взаимодействия, командной работы, самоорганизации, ответственности, стратегического мышления и проектных компетенций обучающихся. Особое значение имеет профориентационная составляющая: обучающиеся получают возможность познакомиться с современными профессиями в сферах информационных технологий, инженерии, медиакоммуникаций, организации событий, спортивного менеджмента и цифрового творчества. Ценностную основу Экосистемы составляют принципы олимпизма: уважение к сопернику, честная борьба, самосовершенствование, ответственность и гармоничное развитие личности. В соответствии с этой логикой цифровые увлечения школьников получают не развлекательную, а педагогически организованную, безопасную и социально значимую направленность.

Практическая значимость продукта подтверждается наличием действующей цифровой платформы, нормативной и методической базы, апробированных сценариев образовательной и событийной деятельности, а также механизмов консультационной и сетевой поддержки. Многоступенчатая и вариативная технология внедрения позволяет адаптировать продукт к кадровым, инфраструктурным и образовательным возможностям конкретной образовательной организации.

Экосистема «Цифровая Лига» соответствует номинации «Цифровая среда образовательной организации», поскольку расширяет возможности педагогов и управленческих команд, обеспечивает постоянный доступ к актуальной информации, поддерживает сетевое взаимодействие образовательных организаций и создаёт условия для тиражирования эффективных практик. Продукт готов к внедрению в образовательных организациях Санкт-Петербурга и других регионов Российской Федерации.