

Информационная справка об участнике конкурса и продукте инновационной деятельности

1. Информация об образовательной организации – участнике конкурса

1.1. Полное наименование образовательной организации

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Лицей № 211 имени
Пьера де Кубертена Центрального района Санкт-Петербурга**

1.2. Фамилия, имя, отчество руководителя образовательной организации

Сергеев Вадим Алексеевич

1.3. Телефон образовательной организации 8 (812) 417-66-11

1.4. Адрес электронной почты образовательной организации **sch211@center-edu.spb.ru**

1.5. Адрес официального сайта образовательной организации в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (с указанием адреса страницы, на которой размещена информация о продукте инновационной деятельности)

211spb.rf

211spb.rf/?p=4766 ссылка, на которой размещена информация о продукте инновационной деятельности на сайте ОУ

1.6. Информация о форме инновационной деятельности образовательной организации, в результате которой создан продукт, предъявляемый на конкурс

реализация инновационного проекта в иной форме: приложена **рекомендация ИМЦ Центрального района СПб** для участия в конкурсе, содержащая сведения об инновационном характере предлагаемого продукта, его значимости для решения актуальных задач развития образования в Санкт-Петербурге, целесообразности и готовности к внедрению в практику других образовательных организаций.

Тематика: реализация инновационного проекта (<https://itligaspb.ru/>), направленного на расширение функционала цифровой образовательной среды (по направлениям киберспорт, фиджитал-спорт) в рамках деятельности созданного на базе Лицея Консорциума «Цифровая Лига».

Приоритеты: создание городского сообщества лидеров, задающих векторы и пути профессиональной ориентации обучающихся, развития цифровой грамотности молодежи, сопровождения педагогического сообщества, внедрения передовых инструментов цифровой образовательной среды на стыке классических физических и виртуальных активностей. *Сроки реализации:* 2024-2028 гг.

Основная идея продукта инновационной деятельности заключается в создании и развитии тиражируемой цифровой экосистемы внедрения и сопровождения образовательного киберспорта и фиджитал-спорта, ядром которой выступает цифровая платформа <https://itligaspb.ru/>. Экосистема обеспечивает системное использование инновационных практик в образовательном процессе и оказывает позитивное влияние на решение стратегических задач развития образования Санкт-Петербурга: формирование востребованных цифровых и инженерных компетенций детей и молодёжи, цифровую профориентацию, развитие гибких навыков, цифровой грамотности и этики сетевого взаимодействия в условиях безопасной соревновательной среды.

2. Информация о продукте инновационной деятельности

2.1. Наименование продукта инновационной деятельности

Экосистема «Цифровая Лига»: цифровая платформа и комплекс решений для внедрения образовательного киберспорта и фиджитал-спорта.

2.2. Автор(ы) продукта инновационной деятельности (фамилия, имя, отчество (при наличии), место работы, должность)

Сергеев Вадим Алексеевич, директор ГБОУ Лицей № 211 имени Пьера де Кубертена; Матюшичева Мария Ильинична, заместитель директора ГБОУ Лицей № 211 имени Пьера де Кубертена; Крибель Светлана Сергеевна, методист ГБОУ Лицей № 211 имени Пьера де Кубертена; участники Консорциума.

2.3. Форма продукта инновационной деятельности

Тиражируемая цифровая экосистема внедрения и сопровождения образовательного киберспорта и фиджитал-спорта, ядром которой является цифровая платформа:

<https://itligaspb.ru/> , содержащая:

- Сведения о Консорциуме «Цифровая Лига», его миссии, участниках, партнёрах, событиях и возможностях присоединения;
- Соглашение о создании Консорциума, форма присоединения, локальные акты, регламенты, организационные алгоритмы и образцы документов;
- Дополнительные общеобразовательные программы, методические рекомендации, материалы для интеграции киберспорта и фиджитал-спорта в урочную, внеурочную, воспитательную и профориентационную деятельность;
- Сценарии мероприятий, турнирные регламенты, примеры реализованных практик, материалы для педагогов, обучающихся и родителей;
- Инструменты обратной связи, консультационной поддержки, обмена опытом, информирования о мероприятиях и сетевого взаимодействия участников Консорциума.

Продукт обеспечивает любой образовательной организации доступ к готовому пакету решений и сопровождению их адаптации к особенностям организационной среды и корпоративной культуры образовательной организации, кадровым возможностям и образовательным задачам.

2.4. Номинация конкурса

2.4.7. «Цифровая среда образовательной организации»

3. Описание продукта инновационной деятельности

3.1. Основная идея

Основная идея инновационного продукта состоит в создании доступной и воспроизводимой цифровой экосистемы, которая обеспечивает образовательным организациям не разовое проведение киберспортивных мероприятий, а системное, педагогически обоснованное и безопасное внедрение образовательного киберспорта и фиджитал-спорта.

Экосистема «Цифровая Лига» объединяет цифровую платформу, пакет нормативных и методических материалов, апробированные практики Лицея № 211 и участников Консорциума, а также механизмы профессионального и организационного сопровождения. Платформа itligaspb.ru выступает единым цифровым окном продукта: через неё пользователь знакомится с моделью, получает доступ к материалам, выбирает подходящий сценарий внедрения, использует образцы документов и методические решения, получает информацию о мероприятиях и взаимодействует с профессиональным сообществом.

Воспитательный и образовательный потенциал киберспорта и фиджитал-спорта раскрывается через развитие у обучающихся цифровой грамотности, культуры сетевого взаимодействия, навыков командной работы, самоорганизации, стратегического мышления, ответственности, уважения к сопернику и осознанного профессионального самоопределения.

С точки зрения ценностного аспекта, продукт ориентирован на формирование ответственной цифровой культуры: цифровые увлечения школьников не противопоставляются образовательной среде, а получают педагогическое содержание, безопасные правила и общественно значимую направленность.

3.2. Обоснование отнесения продукта инновационной деятельности к выбранной номинации

Продукт инновационной деятельности направлен в номинацию «Цифровая среда образовательной организации», и представляет собой тиражируемую цифровую экосистему внедрения и сопровождения образовательного киберспорта и фиджитал-спорта, ядром которой является цифровая платформа itligaspb.ru.

Цифровая платформа как ядро экосистемы выполняет следующие функции: организации и сопровождения образовательной, воспитательной, профориентационной и событийной деятельности по направлениям образовательного киберспорта и фиджитал-спорта; цифровой поддержки и оптимизации отдельных процессов подготовки и планирования профориентационных мероприятий, совместных событий и турниров; обеспечения сетевого взаимодействия между образовательными организациями, вузами-партнёрами, профильными федерациями и иными участниками Консорциума; предоставления постоянного доступа к открытым материалам платформы: нормативной базе, методическим разработкам, дополнительным общеобразовательным программам, регламентам, информационным и практико-ориентированным ресурсам; распространения и тиражирования апробированных практик Лицея № 211 и участников Консорциума.

Цифровая платформа не подменяет непосредственное педагогическое взаимодействие, а расширяет его возможности: обеспечивает педагогов и управленческие команды актуальными ресурсами, помогает адаптировать решения к условиям конкретной образовательной организации и включаться в профессиональное сетевое сообщество.

Использование инновационных практик на базе Экосистемы «Цифровая Лига» способствует решению актуальных задач развития образования Санкт-Петербурга: формированию цифровой грамотности и востребованных цифровых компетенций обучающихся, развитию навыков командной работы, самоорганизации и проектной деятельности, расширению возможностей цифровой профориентации, а также созданию безопасной и педагогически управляемой соревновательной среды.

3.3. Обоснование инновационного характера продукта инновационной деятельности

Инновационный характер продукта обусловлен сочетанием цифрового, организационно-методического и сетевого компонентов в единой модели внедрения.

Анализ существующих практик показывает, что образовательный киберспорт и фиджитал-спорт чаще представлены одним из следующих форматов: · секция, клуб или кружок на базе отдельной образовательной организации; · разовое соревнование, фестиваль или турнир; · коммерческая игровая площадка, ориентированная преимущественно на досуговую и соревновательную активность; · вузовская или спортивная инфраструктура, имеющая ограниченную применимость для общеобразовательной школы; · отдельный информационный ресурс без пакета документов, методик внедрения и постоянно действующего профессионального сопровождения.

В отличие от таких решений, Экосистема «Цифровая Лига» представляет собой единый тиражируемый продукт. Инновационность продукта определяется следующими отличительными характеристиками: Цифровая экосистема вместо отдельного сайта. Платформа обеспечивает не только информирование, но и доступ к ресурсам внедрения, профессиональному взаимодействию и сопровождению пользователей.

Тиражируемый пакет внедрения. Образовательная организация получает не общую идею, а последовательный набор решений: организационных, нормативных, методических и событийных.

Продукт создаёт устойчивое сетевое взаимодействие образовательных организаций, партнёров, специалистов и экспертных площадок. Соглашение предусматривает присоединение участников, совместную разработку и реализацию проектов, экспертную поддержку и размещение информации о деятельности Консорциума.

Киберспорт и фиджитал-спорт рассматриваются не как обособленная досуговая активность, а как ресурс дополнительного образования, воспитания, профориентации, проектной работы, событийной деятельности и межпредметного взаимодействия. Таким образом, позволяет интегрировать киберспорт фиджитал-спорт в образовательную среду образовательной организации.

Внедрение результатов инновационной деятельности имеют ярко выраженную ценностно-воспитательную направленность. Основанием модели являются принципы олимпизма, связанные с уважением к сопернику, честной борьбой, ответственностью, самосовершенствованием и гармоничным развитием личности; это содержательно связано с именем Пьера де Кубертена, которое носит Лицей № 211.

Продукт переводит интерес школьников к цифровым играм и соревнованиям в безопасную образовательную среду с понятными правилами, возрастными ограничениями, цифровой этикой и сопровождением взрослых.

3.4. Описание эффектов, которые получены от внедрения продукта инновационной деятельности, и их корреляции с национальными целями и стратегическими задачами развития образования в Российской Федерации

Внедрение тиражируемой цифровой экосистемы сопровождения образовательного киберспорта и фиджитал-спорта (ядро — платформа <https://itligaspb.ru/>) позволило получить следующие эффекты: **Экономический:** снижение расходов на реализацию проекта, в том числе для участников Консорциума; смещение фокуса взаимодействия от виртуального к реальному при сохранении неограниченного доступа к материалам платформы. **Управленческий:** масштабируемость проекта; наличие аналитики для обоснованных управленческих решений. **Технологический:** совместное использование инфраструктуры участниками Консорциума. **Социально-психологический:** рост мотивации и вовлечённости — посещаемость IT-кружков выросла в 3 раза, ранее пассивные ученики проявляют лидерские качества в организации турниров; безопасность среды — введение правил сетевого этикета, технические и практические меры защиты; развитие лидерских и коммуникативных навыков — участие в межпредметном проекте «Кибертурнир "Цифровой рубеж"» даёт детям опыт организаторов, аналитиков, журналистов, IT-специалистов; осознанная профориентация — выпускники, вовлечённые в проект, планируют поступать на специальности, связанные с программированием, менеджментом и медиакоммуникациями; 50% выпускников Лицея 2024–2025 и 2025–2026 учебных годов выбрали инженерные специальности, в том числе по направлениям цифровизации. Корреляция с национальными целями и стратегическими задачами развития образования РФ. Проект напрямую способствует достижению задач Указа Президента РФ от 7 мая 2018 г. № 204 в части: цифровой экономики (создание основ для развития платформ); образования (профориентация, выявление талантов); обеспечения глобальной конкурентоспособности российского образования; спорта (вовлечение молодёжи в здоровый образ жизни). Киберспорт развивается в регионах России в рамках национального проекта «Молодёжь и дети» через турниры, IT-фестивали и инициативы по цифровой самореализации; Правительством РФ утверждена Концепция развития фиджитал-движения до 2030 года.

Таким образом, внедрение продукта обеспечивает комплексный — экономический, управленческий, технологический и социально-психологический — эффект и напрямую коррелирует с национальными целями и стратегическими задачами развития образования в РФ.

3.5. Технология внедрения предполагает последовательное освоение Экосистемы «Цифровая Лига» образовательной организацией и включает семь этапов:

Диагностико-проектировочный — определение целевой группы, образовательных задач, кадровых и инфраструктурных возможностей, выбор сценария внедрения (дополнительное

образование, воспитательная практика, профориентационный модуль, событийная деятельность или их сочетание). **Организационно-нормативный** — знакомство с материалами платформы, присоединение к Консорциуму «Цифровая Лига» (координацию ведёт Лицей № 211), использование образцов соглашений, положений и регламентов. **Методический** — адаптация дополнительных образовательных программ, методических материалов и сценариев событий к возрасту обучающихся, профилю школы и доступной инфраструктуре. **Кадровый** — определение ответственных специалистов, внутришкольное распределение ролей, консультации, семинары, стажировки и экспертная поддержка участников Консорциума. **Инфраструктурно-цифровой** — создание или адаптация пространств для командной работы и мероприятий; обеспечение безопасного использования цифровых ресурсов, соблюдение возрастных требований и правил работы с персональными данными. **Практический** — проведение занятий, проектных сессий, внутренних и сетевых мероприятий, турниров, мастер-классов, профориентационных встреч, создание ученического актива. **Мониторингово-рефлексивный** — анализ вовлечённости участников, результатов деятельности, удовлетворённости педагогов, обучающихся и родителей; представление апробированных решений для обмена с профессиональным сообществом. Риски использования продукта в иных образовательных организациях и способы их минимизации: **Кадровый риск** (недостаток компетентных педагогов) — привлечение студентов профильных вузов, сетевое взаимодействие и стажировки на базе Лицея № 211, повышение квалификации. **Риск стереотипов и предубеждений** — системная информационная работа, открытые встречи с психологами и экспертами, «Дни открытых дверей» с участием школьников-наставников. **Материально-технический риск** — ротация ресурсов между учреждениями, совместные грантовые заявки, спонсорская помощь. **Правовой риск** (возрастные ограничения, вопросы использования цифровых ресурсов) — собственный рейтинг образовательно-приемлемых ресурсов, переговоры с разработчиками об образовательных лицензиях.

Таким образом, технология внедрения является поэтапной, вариативной и адаптируемой под условия конкретной образовательной организации, а описанные риски имеют реалистичные способы минимизации, что подтверждает готовность продукта к тиражированию в иных образовательных организациях Санкт-Петербурга и других регионов Российской Федерации.

Представляя заявку на конкурс, гарантируем, что авторы продукта инновационной деятельности:

- согласны с условиями участия в конкурсе результатов инновационной деятельности «Сильные решения»;
- не претендуют на конфиденциальность представленных материалов;
- принимают на себя обязательства, что представленная в заявке участника конкурса информация не нарушает прав интеллектуальной собственности третьих лиц.

Подписи авторов продукта инновационной деятельности

_____/Сергеев В.А./
_____/Матюшичева М.И./
_____/Крибель С.С./

Подпись руководителя участника конкурса

_____/Сергеев В.А./

М.П.



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 0A026D6F0073B49CB7426090A3B424D020
Владелец: Сергеев Вадим Алексеевич
Действителен: с 24.06.2026 до 24.09.2027

«25» сентября 2026г.