

С. Ю. Канина, Ю. В. Пурскалова, М. А. Семак

**КИБЕРСПОРТ КАК ФАКТОР ФОРМИРОВАНИЯ
МЕТАПРЕДМЕТНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ
У ОБУЧАЮЩИХСЯ СТАРШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

*Ульяновский государственный педагогический университет им. И. Н. Ульянова,
г. Ульяновск, Россия*

Аннотация. В статье поднимается проблема формирования метапредметных связей у обучающихся старших классов через их увлечение киберспортом. Во введении авторы поясняют, что современный мир невозможно представить без цифровых технологий. Киберспорт становится все более популярным, и его невозможно не использовать в образовательных целях. Актуальность темы обусловлена требованиями федерального государственного стандарта, в котором говорится о необходимости формирования метапредметных компетенций. В статье дается анализ образовательных учреждений, которые активно внедряют программу киберспорта, и приводятся примеры университетов США, Норвегии, Швеции и России. Материалом исследования стали нормативные документы, регламентирующие киберспорт в школьном образовании, публикации в СМИ на образовательных порталах. Методами исследования являлись анкетирование, анализ, синтез, моделирование. Результаты исследования показали, что увлеченность киберспортом все более возрастает и в рамках образовательного процесса позволяет формировать универсальные учебные действия с учетом интересов подростков и способствует развитию метапредметных связей и коммуникативных навыков. Авторы пришли к выводу, что развитие киберспортивного направления в школах необходимо, так как подобная цифровая образовательная среда может выступить площадкой для формирования метапредметных компетенций у детей старшего школьного возраста, в том числе и в условиях дистанционного обучения.

Ключевые слова: *киберспорт, метапредметные компетенции, старший школьный возраст, интеграция образовательных дисциплин, коммуникативная компетенция, социальная компетентность.*

S. Yu. Kanina, Yu. V. Purskalova, M. A. Semak

**CYBERSPORT AS THE FACTOR OF FORMATION
OF INTERDISCIPLINARY COMPETENCES
AT SENIOR SCHOOL CHILDREN**

Ulyanovsk State University of Education, Ulyanovsk, Russia

Abstract. This article considers the formation of interdisciplinary links at senior schoolchildren through their interest in cybersport. In the introduction the authors explain that it is impossible to imagine modern life without digital technologies. Cybersport is becoming more and more popular and it is hardly possible to ignore this interest in educational purposes. The relevance of the subject is defined by the requirement of the Federal State Standard which writes that it is necessary to form interdisciplinary competences. The article gives the analysis of educational institutions which are introducing the program of cybersport and provides some examples of the universities in the USA, Norway, Sweden and Russia. The material of the investigation is the regulations restricting cybersport in school education, articles on educational website. The methods employed are the following: analysis, synthesis, modeling. The results of the investigation show that great interest in cybersport within education lets us form universal learning actions taking into consideration senior schoolchildren' interest and help to develop interdisciplinary

and communicative skills. The authors come to the conclusion that the development of cybersport at schools is necessary because such digital educational environment can be means of formation of interdisciplinary ability of senior schoolchildren under the conditions of online studying.

Keywords: *cybersport, interdisciplinary competences, senior schoolchildren, integration of educational disciplines, communicative competence, social competence.*

Введение. Современный мир – это мир цифровых технологий, с которыми за последние месяцы познакомились не только учащиеся, но и учителя школ и преподаватели вузов. Совсем недавно мы не могли представить, что уроки можно давать дистанционно, посредством цифровых технологий. Сегодня каждый педагог знает об обучающих платформах и использует их не только как дополнительный компонент в учебном процессе, но и как одно из основных средств осуществления образовательного процесса. Это значит, что цифровые технологии стали частью образовательной среды и педагогам нужно искать новые решения и способы применения компьютерных технологий на уроках и во внеурочной деятельности. С элемента «кибер» начинается множество слов в нашей реальности. Киберспорт стремительно ворвался в школьную и студенческую среду и получил признание общества как нечто большее, чем просто досуговая деятельность [4]. Ведется огромное количество дискуссий о достоинствах и недостатках киберспорта, данная проблематика актуальна [11]. Существует мнение, что видеоигры ни к чему значимому не приведут, и лучше провести свободное время за учебой [5]. Но отношение к играм изменилось, и все больше учебных заведений по всему миру внедрили программы обучения киберспорту [7], [14].

Актуальность исследуемой проблемы. Актуальность киберспорта обозначена основным документом, на который ориентируются учителя школ. Это федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) основного и среднего образования. Согласно требованиям к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, ФГОС устанавливает следующие результаты: личностные, метапредметные и предметные. «Метапредметные результаты должны отражать:

– умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;

– умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей;

– формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции); развитие мотивации к овладению культурой активного пользования словарями и другими поисковыми системами» [9].

С нашей точки зрения, киберспорт может выступить одним из механизмов для достижения цели по формированию необходимых компетенций будущего, уже сегодня основываясь на его ярко выраженной метапредметности [1]. Цель данной статьи – проанализировать состояние проблемы существования киберспорта в условиях образовательной организации и разработать технологию преемственности на основе дисциплин «Информатика» и «Иностранный язык», формирующую метапредметные компетенции у обучающихся старшего школьного возраста.

Материал и методы исследования. Объектом исследования стала цифровая образовательная среда школы, а предметом – киберспорт как средство формирования метапредметных компетенций у обучающихся старшего школьного возраста. Материалом послужили нормативные документы, регламентирующие киберспорт в школьном образовании, соревновательная инфраструктура, публикации в СМИ на образовательных порталах. Методами исследования являлись анкетирование, анализ, синтез, моделирование.

Результаты исследования и их обсуждение. Мировой опыт показывает, что университеты США, Норвегии и Швеции не только запустили программу «A League of Legends eSports» для повышения интереса к киберспорту, но и выделяют средства на профессиональное обучение [12], [13]. Примером таких университетов может служить University of California (Калифорнийский университет), Robert Morris University (Университет Роберта Морриса), Columbia College (Университет Колумбии), Games Vidaregaande Skule (Высшая школа Гарнеса) и Arlanda Gymnasiet School (Гимназия Арланда).

Киберспорт – это целая постоянно растущая индустрия и в России. В настоящее время киберспорт представлен не только игроками, но и тренерами, организаторами турниров, зрителями. Некоторые образовательные организации предлагают услуги по обучению данному виду спорта. Так, Российский государственный университет физического воспитания, спорта, молодежи и туризма (ГЦОЛИФК) один из первых запустил программу «Теория и методология компьютерного спорта». Данная программа реализуется на уровне бакалавриата и магистратуры и предлагает изучение базовых и профильных дисциплин. К базовым относятся биохимия, психология, анатомия, философия. К профильным – организация соревнований, менеджмент киберспорта, история компьютерного спорта, теория и методика киберспорта и др. После ее освоения обучающиеся могут работать в качестве организаторов турниров, судей, тренеров. Всем известный НИУ ВШЭ предлагает программу профессиональной переподготовки «Менеджмент киберспорта». Срок обучения – шесть месяцев. В 2018 году состоялся первый выпуск специалистов, которые имеют возможность работать руководителями клуба или отдела, менеджерами в индустрии киберспорта. В Томске функционирует частная киберспортивная школа «White Crow», возраст обучающихся – от 10 до 18 лет. Также изучать киберспорт возможно онлайн. Платформа MoreMMR предлагает задания и видеоматериалы для обучения. Более того, создаются каналы на сайте YouTube, где наглядно показывается прохождение серий игр.

Киберспорт активно развивается и в средних школах. Современный мир невозможно представить без увлеченности подростков компьютерными играми, которые дают возможность оказаться в том или ином игровом пространстве. Согласно системно-деятельностному подходу, который лежит в основе ФГОС, необходимо учитывать индивидуальные возрастные особенности обучающихся. Виртуальная реальность позволяет формировать универсальные учебные действия с учетом интересов подростков. При правильно организованной обучающей составляющей возможно добиться хороших результатов в формировании метапредметных компетенций [8].

Проведенный среди школьников, учителей и родителей г. Ульяновска опрос продемонстрировал, что киберспорт является интересной темой, которая вызывает разногласия среди этих категорий респондентов. Всего было опрошено 1104 родителя учеников 9–11 классов, 1098 учащихся 9–11 классов, 185 учителей (57 учителей информатики, 68 учителей иностранного языка (английского), 60 учителей физкультуры). Всего в опросе приняли участие представители 51 школы г. Ульяновска из 78 школ (65,4 %), отобранных для его проведения.

В первом блоке анкеты были представлены следующие общие вопросы, касающиеся степени знакомства с киберспортом: *Что такое киберспорт? Какие игры относятся к киберспорту? В какие компьютерные игры ты играешь? Для чего играют в компьютерные игры? Сколько часов в день ты уделяешь компьютерным играм? С кем обычно ты играешь? Строишь ли ты стримы соревнований по киберспорту?* Второй блок строился согласно принадлежности респондента к определенной категории. Для учителей и родителей помимо вопросов, касающихся понятия о киберспорте, были включены вопросы о возможности использования киберспорта в образовательном процессе: *Киберспорт – это вред или польза? Возможно ли использование киберспорта в обучении? Готовы ли Вы использовать киберспорт в обучении? Знаете ли Вы, в какие игры играют подростки?*

В результате получили следующие данные. О том, что такое киберспорт, знают 100 % учащихся, 84 % родителей и 65 % учителей. Самый низкий показатель продемонстрировали учителя иностранного языка (41 %) и физической культуры (45 %). Ученики в основном проводят за играми более 12 часов в неделю (36 %) и по 5–7 часов в неделю (15 %) играют ежедневно. Из киберспортивных дисциплин больше нравится Dota 2, CS:GO; менее популярны (но о них знают) следующие игры: Hearthstone, World of Tanks, League of Legends, Tekken 7, Clash Royale, Valorant. Следует особо отметить, что соревнования проводятся по различным игровым дисциплинам.

Среди родителей и учеников более половины наблюдают за киберспортивными соревнованиями, учителя в 89 % ответили, что не следят за таковыми. По данным проведенного опроса можно сделать вывод о том, что для родителей киберспорт перестает быть «абсолютным злом», все чаще они обсуждают игры, смотрят стримы. Примечательно, что эта тема для общения становится популярной среди родителей обучающихся. Вероятно, это связано с увлечением их детей, необходимостью поддержки и участия в данной сфере их жизни.

Для учеников игры и их обсуждение становится обязательной частью общения, и не быть в курсе означает выпадение из круга сверстников. Ученики поддерживают идею о киберспорте в школе, родители более сдержанны в своих оценках, расценивают его прежде всего как досуговую деятельность детей. А вот учителя не видят места киберспорту в школе, считая его навязанным, вмененным как дополнительную нагрузку.

Так или иначе, киберспорт активно продвигается и поддерживается по линии региональных министерств просвещения и воспитания, спорта. Соревнования в регионе организуются федерацией, университетами региона. Свою инфраструктуру предоставляют «Дом Интернета» УлГТУ, центры детского творчества, точки роста [10].

Исследования ведущих методистов (Д. В. Григорьев, П. В. Степанов, Е. Б. Евладова, Е. П. Ильин, А. К. Маркова, Г. В. Рогова и др.) показывают, что участие школьников старшего возраста в игровой деятельности повышает мотивацию и улучшает успеваемость. Есть мнение, что современные школьники и так много времени проводят перед компьютером, так зачем и спорт делать цифровым? Мы считаем, что киберспорт использует увлеченность цифровыми технологиями для формирования необходимых компетенций. Занятия киберспортом в школах могут перенести учащихся из уединенного мира цифровых игр в общее пространство школьной компьютерной лаборатории или библиотеки. Учащиеся, редко посещающие различные внеклассные мероприятия, пополняют ряды своих успешно вовлеченных сверстников [2, с. 21–22]. Киберспорт требует знаний как в области использования информационно-коммуникационных технологий, так и иностранных языков [6]. Подростки с большим вниманием начинают относиться к образованию, так как понимают необходимость знаний, которые даются на уроках.

Киберспорт – это пространство, где «умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе» [9] является главным условием успеха. Учитывая, что киберспорт известен во всем мире и соревнования проводятся в США, Норвегии и других странах, у учащихся появляется желание овладевать новыми знаниями и видами деятельности, а также понимание значимости дальнейшего самообразования. Именно во время соревнований «формируется коммуникативная компетентность и способность осуществления межличностного и межкультурного общения на иностранном языке» [3]. Путем вовлечения обучающихся в игровой процесс решаются вопросы посещаемости занятий, улучшается успеваемость, у школьников появляется стремление к поступлению в высшие учебные заведения. Более того, ощущение себя членом группы, команды, а также осознание того, что другие нуждаются в тебе, способствует психологическому комфорту и улучшению физического здоровья. Устанавливаются метапредметные связи и повышается увлеченность

учащихся школьной жизнью. На рисунке 1 представлена схема формирования метапредметных компетенций у обучающихся старшего школьного возраста посредством интеграции информатики, иностранного языка (английского) на платформе киберспорта.

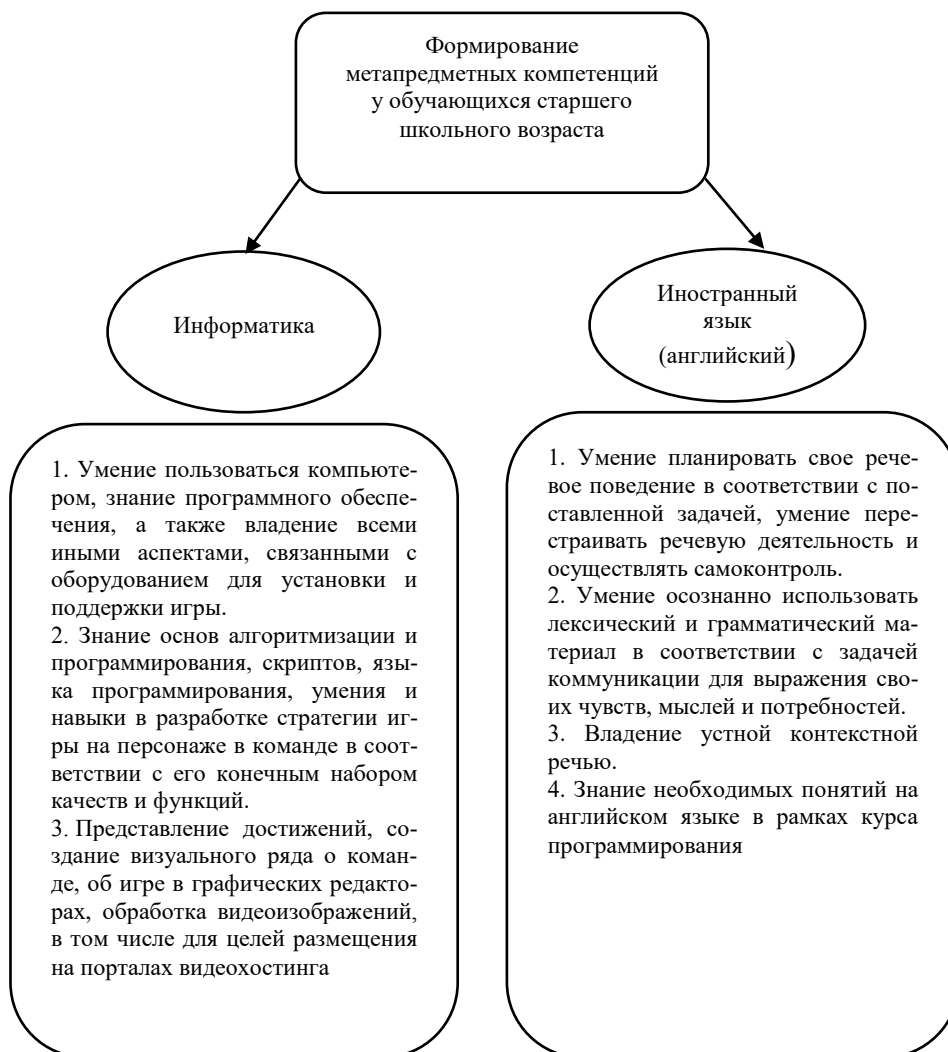


Рис. 1. Формирование метапредметных компетенций у детей старшего школьного возраста посредством интеграции информатики и иностранного языка (английского)

Данная схема позволяет рассмотреть интегративные блоки, представляющие важную составляющую при организации мероприятий на площадке киберспорта. При грамотной методической организации и сопровождении процесса участия обучающихся в киберспортивных турнирах происходит формирование важных метапредметных компетенций, предусмотренных ФГОС. Данные блоки могут быть положены в основу программы курса по формированию метапредметных компетенций у обучающихся старшей школы. Киберспорт в данной программе становится площадкой для реализации, совершенствования умений и навыков обучающихся. Для реализации программы мы предлагаем 3 обучающих блока:

1) языковой блок, направленный на овладение необходимой лексикой, речевыми клише и грамматическим материалом;

2) блок по основам программирования, который позволит овладеть навыками, необходимыми для игровой деятельности;

3) блок «Киберспорт: история и современность», в котором происходит непосредственная реализация и совершенствование метапредметных компетенций.

Данные блоки реализуются в непосредственной взаимосвязи через коллективные, групповые и индивидуальные формы работы с использованием соответствующих аудио- и видеоматериалов, а также обучающих методических разработок, приложений и симуляторов.

Выводы. О важности развития киберспорта говорит и Президент РФ В. В. Путин. Он поддерживает идеи по развитию киберспорта в школьной среде и подчеркивает необходимость модернизации оборудования для обеспечения качества процесса. Проведенное исследование продемонстрировало значимость развития киберспортивного направления в школах региона, поскольку подобная цифровая образовательная среда школы может выступить площадкой для формирования метапредметных компетенций у детей старшего школьного возраста, в том числе и в условиях дистанционного обучения. Особую значимость приобретает практическая апробация группы ИКТ-компетенций, языковых, коммуникационных и навыков работы в команде.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Воровщиков С. Г., Гольдберг В. А., Виноградова С. С.* и др. Теория и практика метапредметного образования: поиски решения проблем. – М. : 5 за знания, 2017. – 364 с.
2. *Григорьев Д. В.* Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. – М. : Просвещение, 2011. – 223 с.
3. Знакомимся с ФГОСом по английскому языку [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://englishfull.ru/znat/fgos.html>.
4. Как киберспорт становится частью школьной жизни [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://rg.ru/2020/06/04/kak-kibersport-stanovitsia-chastiu-shkolnoj-zhizni.html>.
5. *Паныч Р. Б., Петровский С. С., Огурцов Д. А.* Формирование положительного отношения к киберспорту как спортивной дисциплине // Педагогика. Вопросы теории и практики. – 2019. – Т. 4. – Вып. 1. – С. 36–41.
6. *Пассов Е. И., Кузовлева Н. Е.* Основы коммуникативной теории и технологии иноязычного образования : методическое пособие для преподавателей русского языка как иностранного. – М. : Русский язык. Курсы, 2010. – 568 с.
7. *Солодников В. В., Тимофеева В. И.* Киберспорт в России как объект маркетинга и социальный феномен // Социологическая наука и социальная практика. – 2020. – Т. 8. – № 1. – С. 167–187.
8. *Суходимцева А. П.* Киберспорт и метапредметность как фактор готовности выпускников школ к будущей профессиональной деятельности // Профессиональное образование и рынок труда. – 2017. – № 3 [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-i-metapredmetnost-kak-faktor-gotovnosti-vypusknikov-shkol-k-budushey-professionalnoy-deyatelnosti>.
9. Федеральные государственные образовательные стандарты [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://fgos.ru/>.
10. Федерация компьютерного спорта России [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://resf.ru/>.
11. Esports in K-12 Education. – URL : <https://www.intel.com/content/www/us/en/education/transforming-education/educational-gaming/esports.html>.
12. *Jason G. R., Maria J. A., Wu M., Lee J. S., Steinkuehler C.* Esports Research: A Literature Review // Games and Culture. – 2020. – Vol. 15(1). – P. 32–50.
13. HITS students will pass their test at a cybersport championship. – URL : <http://en.tsu.ru/news/hits-students-will-pass-their-test-at-a-cybersport-championship/>.
14. 7 Schools that offer eSports Programmes. – URL : <https://www.redbull.com/sg-en/7-schools-that-offer-esports-programmes>.

Статья поступила в редакцию 29.11.2020

REFERENCES

1. *Vorovshchikov S. G., Gol'dberg V. A., Vinogradova S. S. i dr.* Teoriya i praktika metapredmetnogo obrazovaniya: poiski resheniya problem. – M. : 5 za znaniya, 2017. – 364 s.

2. *Grigor'ev D. V.* Vneurochnaya deyatelnost' shkol'nikov. Metodicheskij konstruktor. – M. : Prosveshchenie, 2011. – 223 s.
3. Znakomimsya s FGOSom po anglijskomu yazyku [Elektronnyj resurs]. – Rezhim dostupa : <https://englishfull.ru/znat/fgos.html>.
4. Kak kibersport stanovitsya chast'yu shkol'noj zhizni [Elektronnyj resurs]. – Rezhim dostupa : <https://rg.ru/2020/06/04/kak-kibersport-stanovitsya-chastiu-shkolnoj-zhizni.html>.
5. *Panych R. B., Petrovskij S. S., Ogurcov D. A.* Formirovanie polozhitel'nogo otnosheniya k kibersportu kak sportivnoj discipline // Pedagogika. Voprosy teorii i praktiki. – 2019. – T. 4. – Vyp. 1. – S. 36–41.
6. *Passov E. I., Kuzovleva N. E.* Osnovy kommunikativnoj teorii i tekhnologii inoyazychnogo obrazovaniya : metodicheskoe posobie dlya prepodavatelej russkogo yazyka kak inostrannogo. – M. : Russkij yazyk. Kursy, 2010. – 568 s.
7. *Solodnikov V. V., Timofeeva V. I.* Kibersport v Rossii kak ob"ekt marketinga i social'nyj fenomen // Sociologicheskaya nauka i social'naya praktika. – 2020. – T. 8. – № 1. – S. 167–187.
8. *Suhodimceva A. P.* Kibersport i metapredmetnost' kak faktor gotovnosti vypusknikov shkol' k budushchej professional'noj deyatelnosti // Professional'noe obrazovanie i rynek truda. – 2017. – № 3 [Elektronnyj resurs]. – Rezhim dostupa : <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-i-metapredmetnost-kak-faktor-gotovnosti-vypusknikov-shkol-k-buduschey-professionalnoy-deyatelnosti>.
9. Federal'nye gosudarstvennye obrazovatel'nye standarty [Elektronnyj resurs]. – Rezhim dostupa : <https://fgos.ru/>.
10. Federaciya komp'yuternogo sporta Rossii [Elektronnyj resurs]. – Rezhim dostupa : <https://resf.ru/>.
11. Esports in K-12 Education. – URL : <https://www.intel.com/content/www/us/en/education/transforming-education/educational-gaming/esports.html>.
12. *Jason G. R., Maria J. A., Wu M., Lee J. S., Steinkuehler C.* Esports Research: A Literature Review // Games and Culture. – 2020. – Vol. 15(1). – P. 32–50.
13. HITs students will pass their test at a cybersport championship. – URL : <http://en.tsu.ru/news/hits-students-will-pass-their-test-at-a-cybersport-championship/>.
14. 7 Schools that offer eSports Programmes. – URL : <https://www.redbull.com/sg-en/7-schools-that-offer-esports-programmes>.

The article was contributed on November 29, 2020

Сведения об авторах

Канина Светлана Юрьевна – кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой иностранных языков Ульяновского государственного педагогического университета им. И. Н. Ульянова, г. Ульяновск, Россия; e-mail: kmasu@yandex.ru

Пурскалова Юлия Владимировна – кандидат педагогических наук, доцент кафедры иностранных языков Ульяновского государственного педагогического университета им. И. Н. Ульянова, г. Ульяновск, Россия; e-mail: julia-purskalova@mail.ru

Семак Мария Андреевна – учитель математики Губернаторского лицея № 101; e-mail: Masha_14.95@mail.ru

Author information

Kanina, Svetlana Yuryevna – Candidate of Pedagogics, Associate Professor, Head of the Department of Foreign Languages, Ulyanovsk State University of Education, Russia; e-mail: kmasu@yandex.ru

Purskalova, Yulia Vladimirovna – Candidate of Pedagogics, Associate Professor of the Department of Foreign Languages, Ulyanovsk State University of Education, Russia; e-mail: julia-purskalova@mail.ru

Semak, Maria Andreevna – Teacher of Mathematics, Governor's Lyceum № 101, Ulyanovsk, Russia; e-mail: Masha_14.95@mail.ru