

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
КАЗАНСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНСТИТУТ ПСИХОЛОГИИ И ОБРАЗОВАНИЯ**

**VI АНДРЕЕВСКИЕ ЧТЕНИЯ:
СОВРЕМЕННЫЕ КОНЦЕПЦИИ
И ТЕХНОЛОГИИ ТВОРЧЕСКОГО
САМОРАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ**

**Сборник статей участников
Всероссийской научно-практической конференции
с международным участием**

Казань, 25–26 марта 2021 г.



**КАЗАНЬ
2021**

УДК 37(470.41-25)(082)

ББК 74я43

Ш52

Редакционная коллегия:

доктор педагогических наук, профессор кафедры журналистики Института социально-философских наук и массовых коммуникаций КФУ **Ю.В. Андреева**;

кандидат биологических наук, доцент кафедры педагогики Высшей школы

Института психологии и образования КФУ **Е.В. Асафова**;

кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики Высшей школы

Института психологии и образования КФУ **И.И. Голованова**;

кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики Высшей школы

Института психологии и образования КФУ **Н.В. Телегина**

Технический секретарь

Л.Р. Тухватуллина

Ш52 VI Андреевские чтения: современные концепции и технологии творческого саморазвития личности: сборник статей участников Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (Казань, 25–26 марта 2021 г.). – Казань: Издательство Казанского университета, 2021. – 436 с.

ISBN 978-5-00130-458-6

В сборнике представлены материалы докладов участников Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Андреевские чтения: Современные концепции и технологии творческого саморазвития личности». В статьях поднимаются актуальные проблемы высшего образования и развиваются ключевые идеи концепции академика В.И. Андреева о творческом саморазвитии личности, а также представлены инновационные технологии субъектно-ориентированного педагогического образования XXI в.

УДК 37(470.41-25)(082)

ББК 74я43

ISBN 978-5-00130-458-6

© Издательство Казанского университета, 2021

**ПРИМЕНЕНИЕ НАРОДНО-КУЛЬТУРНОГО КОМПОНЕНТА
В АДАПТАЦИИ ДЕТЕЙ МИГРАНТОВ**

**THE APPLICATION OF THE FOLK CULTURAL COMPONENT
IN THE ADAPTATION OF MIGRANT CHILDREN**

**Дарья Валерьевна Авдеева, Ляля Фанисовна Маннанова,
Венера Гильмхановна Закирова, Нарине Серезховна Путулян,
Лейсан Рафисовна Каюмова**

**Darya Valeryevna Avdeeva, Lyalya Fanisovna Mannanova,
Venera Gilmkhanovna Zakirova, Narine Serezhovna Putilian,
Leysan Rafisovna Kayumova**

Россия, Казань, Казанский федеральный университет

Russia, Kazan, Kazan federal university

E-mail: kaiousm@mail.ru

Аннотация

Современное общество характеризуется активными процессами глобализации, динамического взаимодействия множества различных культур, у которых есть свои традиции и особенности. Ценности одной культуры могут быть несовместимы с ценностями другой, бывают случаи, что они настолько уникальны, что их понимание доступно далеко не всем. Все чаще из средств массовой информации звучат термины «мультикультурное общество», «мультикультурное воспитание». Воспитание в духе мультикультурализма рассматривается как актуальная задача педагогического образования. В данной статье представлены некоторые практики использования народно-культурного компонента в период адаптации детей мигрантов в условиях российской начальной школы.

Ключевые слова: Мультикультурное образование, воспитание, обучение, дети мигранты, мультипликационные школы, внеклассные занятия.

Abstract

Modern society is characterized by active processes of globalization, dynamic interaction of many different cultures, which have their own traditions and characteristics. The values of one culture may be incompatible with the values of another; there are cases when they are so unique that their understanding is not available to everyone. More and more often, the terms «multicultural society» and «multicultural education» are heard from the media. Education in the spirit of multiculturalism is viewed as an urgent task of teacher education. This article presents some practices of using the folk-cultural component during the adaptation of migrant children in the conditions of a Russian primary school.

Keywords: Multicultural education, upbringing, training, migrant children, cartoon schools, extracurricular activities.

Ежегодно на территорию России приезжают трудовые мигранты из ближнего и дальнего зарубежья и, согласно исследованиям Е.М. Погребницкой, 12% из них приезжают с детьми. Наибольшие проблемы в адаптации и приживаемости мигрантов и их детей связаны с языковым и социокультурным барьерами.

Е.М. Погребницкая считает, что главными проблемами адаптации детей мигрантов в российскую среду являются следующие факторы: отличие в культурной среде, трудность освоения русского языка, отсутствие представлений о нормах и базовых ценностях культуры российского общества, незнание особенностей повседневного быта и норм межличностного общения, трудности коммуникации в ученическом коллективе и с педагогическим персоналом, нелегко решаемые вопросы освоения учебного материала. Мигранты, особенно дети, порой с трудом интегрируются в сообщество с другой культурой. Иностранным детям-мигрантам очень сложно изменить свое мышление, психологические установки, а также усвоить новые правила поведения.

Если ребенку в такой ситуации не помочь, то возможно он замкнется в себе и отстанет по учебной деятельности. Поэтому не каждая школа может создать благоприятные условия для полноценного развития детей-мигрантов в российских школах.

Для решения проблем адаптации детей-мигрантов и формирования мультикультурного сообщества обратимся к опыту США, признанную родиной мультикультурного образования. В США уже в первой половине XX века произошло расширение этнического и культурного состава. История развития США характеризуется постоянным притоком иммигрантов, что значительно повлияло на формирование американской нации, этнический состав населения страны. США раньше всех других стран столкнулись с проблемой совместного существования представителей разных наций, вероисповеданий и культур. Это и послужило главной причиной формирования мультикультурных школ.

Основной идеей межкультурного образования является международный и межнациональный контекст, соотнесенность и взаимосвязь различных культурных сред в сферах образования, управления образованием. Полиэтническое образование включает в себя изучение различных этнических культур, (в частности, изучение этнической принадлежности и когнитивных стилей) с целью повышения качества образования.

Под мультикультурным понимают образование, направленное на сохранение и развитие всего многообразия культурных ценностей, норм, образцов и форм деятельности, существующих в данном обществе и на передачу этого наследия молодому поколению.

Основной идеей мультикультурного образования является принцип диалога и взаимодействия разнообразных культур (в историческом и современном контексте, поэтому оно является более емким понятием, чем поликультурное и межкультурное образование).

В реализации педагогической технологии «Диалог культур» важное место занимает внеурочная деятельность. Использование данной технологии позволяет на занятиях по внеурочной деятельности расширить и углубить социокультурную осведомленность обучающихся и закрепить знания, приобретенные в урочной деятельности. Только через диалог культур можно воспи-

тать уважение к чужим традициям и толерантность, необходимость которых для современного человека подчеркивается в новых Федеральных государственных образовательных стандартах.

При разработке программы адаптации детей-мигрантов мы учитывали варианты целенаправленной работы по организации обучения, рекомендованные Е.М. Погребницкой (Таблица 1).

Таблица 1

Варианты организации обучения детей-мигрантов

Варианты организации обучения	Условия организации обучения	Методическое обеспечение
- подготовительное обучение (в смешанной группе учащихся-мигрантов); - интеграция в основные группы учащихся с оказанием поддержки в соответствии с потребностями детей; - обучение новому языку как иностранному; - двуязычное обучение; - использование индивидуального плана обучения	- параллельно с другими уроками в рамках учебного плана; - в форме, когда на уроке работают сразу два педагога: предметник и учитель русского языка; - как дополнительный курс	- традиционные учебники по русскому языку как родному; - учебники по русскому языку для национальных школ; - специальные пособия по русскому языку как неродному; - подборки упражнений для эффективного усвоения наиболее трудных для детей-мигрантов тем

Проведенный анализ позволил выделить наиболее успешную форму адаптационной работы в начальной школе – игры с народно-культурным компонентом. Игра – это модель жизненной ситуации, в частности общения, в процессе которой человек приобретает определенный опыт. Кроме того, совершая ошибки в искусственной ситуации общения, человек не чувствует той ответственности, которая в реальной жизни неизбежна. Это дает возможность больше пробовать, проявлять творчество.

Мы приведем пример алгоритма проведения игры для детей мигрантов для адаптации в мультикультурных школах.

1 этап. *Игра-упражнение «Загадай, мы отгадаем»*, сравнение национальных костюмов. Детям показывают национальные костюмы, и они должны отгадать к какому этносу это относится.

Цель игры:

1. Познакомить детей с национальными костюмами мира.
2. Объяснить детям, почему необходимо помимо своей культуры изучать культуру других народов и знакомить с национальными костюмами.

2 этап. *Лепка «Глобус»*. Данное упражнение начинается со знакомства с понятием «глобус». Глобус – это обобщенная модель Земли или другой планеты, приведенная из ее реальной формы к упрощенной форме сферы. Искажения глобуса являются не критичными при изображении поверхностей в мелком масштабе. Также эта форма предоставления географической информации является наиболее распространенной для рядового потребителя.

Далее детям дается задание рассказать, как с помощью пластилина можно изобразить, что наша страна многонациональна.

3 этап. *Игра «Поздравь на всех языках».* Какими бы разными не были традиции всех стран мира, Новый Год – это праздник, объединяющий государства и континенты. Детям будет очень интересно узнать, как фраза «С Новым годом!» звучит на разных языках мира. Детям заранее было дано задание, они должны были приготовить маленький рассказ про традиции празднования Нового года в их стране. Дети по очереди рассказывают. А потом все становятся в круг, и первый ребенок говорит на своём языке «С Новым годом», а следующий за ним ребенок должен повторить поздравление предшествующего и свои, и так по цепочке.

4 этап. *Народные игры.* Мы предлагаем познакомиться с играми разных народов. Для этого мы делимся на группы и отправляемся по маршрутным листам. (Дети вытягивают цветные жетоны и объединяются в группы по цветам).

На каждой станции детей встречают родители в национальных костюмах и проводят игры.

- 1 станция «Русские народные игры».
- 2 станция «Татарские народные игры».
- 3 станция «Казахские народные игры».
- 4 станция «Немецкие народные игры».
- 5 станция «Ингушские народные игры».

Подводя итог, отметим, что в ходе опытно-экспериментальной работы мы обеспечивали сочетание обучения с разнообразной внеучебной деятельностью младших школьников. Во внеучебное время с младшими школьниками организовывали художественно-творческую, интеллектуальную, ценностно-ориентационную, трудовую, экологическую и другие виды деятельности.

В экспериментальных классах были проведены следующие внеклассные мероприятия, направленные на мультикультурное воспитание младших школьников: вечер французской культуры, праздник русской и белорусской кухни, посещение кафе «Итальянская пицца», посвященное знакомству с национальной кухней, традициями и обычаями, связанными с принятием пищи у этого народа, краеведческие экспедиции и походы, предполагающие непосредственный контакт младших школьников с представителями иных культур, соревнование «Игры народов мира», игры-путешествия по разным странам мира (Германия, Америка, Япония, Китай), классный час «Многообразие культур и я», тренинг «Школа толерантности», беседа «Многообразие религий», диспут «Чужие среди своих», посвященный проблемам межнациональных отношений в городе и др.

Классные руководители постоянно поддерживали связь с учителями-предметниками, узнавали их мнение, в совместной работе с каждым разрабатывали план действий, привлекали родителей.

Мы участвовали во внеклассных мероприятиях, проводимых в экспериментальных классах, вели систематические наблюдения за младшими

школьников. Проводили беседы с учителями-предметниками, совместно составляли планы работы с экспериментальными классами, анализировали ход и результаты опытно-экспериментальной работы.

Таким образом, мы можем сделать вывод о том, что педагогам удалось развить у учеников понимание культурного разнообразия. Кроме того, это важно не только ученикам, но и учителям. Благодаря лучшему пониманию мультикультурного наследия нашей страны, учителям будет легче понять разнообразные культурные традиции, отношения и мотивацию своих учеников к определенным действиям, а также помочь детям-мигрантам адаптироваться к учебной среде.

Список литературы

1. *Кадочникова, Г.А.* Адаптация подростков-мигрантов в социокультурном пространстве школы уральского промышленного города: дис. ... кан.пед.наук: 13.00.05 / Кадочникова Галина Александровна; ФГОУ ВПО «Уральский государственный университет им. А.М. Горького». – Челябинск, 2010. – 190 с.
2. Концепции мульткультурного образования в России: [Электронный ресурс]. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2015/11/20/kontseptsii-multkulturnogo-obrazovaniya-v-rossii> (дата обращения: 20.02.2021).
3. *Коченкова, Л.Б.* Мультикультуральный учитель и его подготовка в условиях вуза / Л.Б. Коченкова // Вестник Адыгейского государственного университета. – 2012. – №2. – С. 63–66.
4. *Макаров, А.Я.* Социокультурная адаптация детей мигрантов в образовательной среде: на примере столичного мегаполиса: автореферат дис. ... кандидата социологических наук: 22.00.04 / Макаров Александр Яковлевич; Рос. гос. гуманитар. ун-т (РГГУ). – Москва, 2010. – 24 с.
5. *Печатникова, Л.* Обучение детей-мигрантов: французский опыт / Л. Печатникова // Первое сентября. – 2014. – № 2. – С. 27–28.
6. *Погребницкая, Е.М.* Адаптация детей-мигрантов в условиях образовательной организации / Е.М. Погребницкая // Пермский педагогический журнал. – 2015. – № 7. – С. 106–112.

**НАЦИОНАЛЬНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ
И МОЛОДЕЖНАЯ ПОЛИТИКА:
КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИЯ И ТРАНСФОРМАЦИЯ
ЦЕННОСТЕЙ В VUCA-МИРЕ**

МАТЕРИАЛЫ
МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ
21–22 АПРЕЛЯ 2021 Г.

Министерство просвещения Российской Федерации
Российская академия образования
Южно-Уральский научный центр РАО
**«Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический
университет»
ФГБОУ ВО**

**НАЦИОНАЛЬНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ
И МОЛОДЕЖНАЯ ПОЛИТИКА:
КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИЯ И ТРАНСФОРМАЦИЯ
ЦЕННОСТЕЙ В VUCA-МИРЕ**

МАТЕРИАЛЫ МЕЖДУНАРОДНОЙ
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ
21–22 АПРЕЛЯ 2021 Г.

Сборник статей

**NATIONAL SECURITY AND YOUTH POLICY:
CYBERSOCIALIZATION AND VALUE TRANSFORMATION
IN THE VUCA WORLD**

Collection of scientific articles on the materials of International Scientific and
Practical Conference April 21–22, 2021

Челябинск
Chelyabinsk
2021

УДК 327.2(06)

ББК – 66.5я43

Н 35

НАЦИОНАЛЬНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ И МОЛОДЕЖНАЯ ПОЛИТИКА: КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИЯ И ТРАНСФОРМАЦИЯ ЦЕННОСТЕЙ В VUCA-МИРЕ: материалы Международной научно-практической конференции (21–22 апреля 2021 г., г. Челябинск): сборник статей. – Челябинск: Издательство Южно-Урал. гос. гуман.- пед. ун-та, 2021. – 496 с. – ISBN 978-5-907409-46-0

В сборнике представлены доклады студентов, магистрантов, аспирантов, преподавателей и научных сотрудников вузов по проблеме обеспечения национальной безопасности и формирования и реализации молодежной политики в аспекте киберсоциализации и трансформации ценностей в VUCA-мире.

Материалы сборника представляют интерес для руководителей и представителей органов исполнительной и законодательной власти, специалистов различных ведомств, обеспечивающих национальную безопасность и безопасность участников молодежной политики, общественных организаций, преподавателей и сотрудников образовательных организаций дошкольного, общего, профессионального образования.

Авторы опубликованных материалов несут ответственность за интерпретацию и изложение результатов научно-исследовательских работ, подбор и точность приведенных статистических данных, фактов, цитат, подлежащих открытой публикации.

При перепечатке материалов издания ссылка на сборник статей обязательна.

Редколлегия сборника выражает благодарность Ассоциации работников правоохранительных органов и спецслужб Российской Федерации за активное участие в организации и проведении конференции.

ISBN 978-5-907409-46-0

© Коллектив авторов, 2021

© Издательство Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета, 2021

12. Зинцова, А.С. Социальная профилактика / А.С. Зинцова // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – 2014. - №3 (35) – с. 124-128.
13. Кемалова, Л.И. Кибербуллинг как форма девиантного поведения подростков / Л.И. Кемалова // Духовная ситуация времени. Россия XXI век. – 2017. – №1. – с. 35-37.
14. Дахин, А.Н. Буллинг в школе и не только / А.Н. Дахин // Сибирский педагогический журнал. – 2015. – №6. с. 208-214.
15. Березина, О.С. Социальная профилактика кибербуллинга среди подростков / О.С. Березина // Информационная безопасность и вопросы профилактики киберэкстремизма среди молодежи. – 2015. – №1. – С. 63-67.

УКД 004.9

Авдеева Дарья Валерьевна,
ФГАОУ ВО Казанский (Приволжский) федеральный университет, Россия,
г.Казань
darua-avdeeva@mail.ru

Сабирова Эльвира Гильфановна, кандидат педагогических наук, доцент
ФГАОУ ВО Казанский (Приволжский) федеральный университет, Россия,
г.Казань
sabirovaelli@yandex.ru

ШКОЛЬНЫЙ КИБЕРСПОРТ: МИФ ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ?

Аннотация: в наши дни киберспорт является быстроразвивающимся видом спорта, который набирает популярность у школьников по всему миру. Результаты исследований показывают, что около 50% школьников регулярно играют в компьютерные игры.

Цель статьи заключается в описании становления киберспортивного образования, выявлении некоторых особенностей в подготовке киберспортсменов.

Авторы обращают внимание на то, что киберспорт признан официальным видом спорта в России, который не нуждается в особой физической подготовке, но развивает важные навыки и умения у киберспортсменов, от которых зависит успех в современном информационном обществе.

Статья может быть полезна профессиональным организациям по подготовке киберспортсменов, администрации школ и вузов, а также учителям, для понимания важности развития киберспорта в образовательной среде.

Ключевые слова: школьный киберспорт; компьютерные игры; виртуальный мир; киберспортивное образование; спортивная подготовка; образование; киберспорт; цифровой мир; онлайн-платформы; киберспортивные дисциплины.

Обратимся к понятию киберспорта. **Киберспорт** (также известен как «компьютерный спорт» или «электронный спорт», англ. esports) — командное или индивидуальное соревнование на основе видеонгр. Среди школьников крайне популярный вид спорта. В России признан официальным видом спорта. Также про него говорят «спорт-парадокс», так как киберспортсмен не нуждается в особой физической подготовке. В процессе видеонгры важны реакция, стратегическое мышление и знание английского языка. Гендерная принадлежность участника не имеет значения, значение имеет умение пользоваться множеством компьютерных программ. [1]

Онлайн-игры появились, когда начал стремительно развиваться Интернет. Считается, что всё началось с сетевой игры Doom, действовавшей в локальной вычислительной сети. А первая лига киберспортсменов появилась в США в 1997 г. благодаря популярной игре Quake. Однако самой популярной сетевой игрой, превратившей киберспорт в явление мирового порядка, считается Counter-strike. Современные сетевые видеоигры делятся на командные и одиночные. Дисциплины делятся по типам видеоигр: на шутеры; стратегии; спортивные симуляторы; файтинги; ролевые с элементами тактики и стратегии. [1]

Киберспортсмены участвуют в турнирах, которые проводятся через онлайн-соревнования или в компьютерных клубах. Онлайн-соревнования хороши тем, что игрок может участвовать, не выходя из дома, причем в нескольких соревнованиях одновременно. [1]

Так как развитие технологий не стоит на месте, день за днем мы являемся очевидцами глобальных изменений во всех сферах нашей жизни. Образование не является исключением. Как сообщает источник РИА Новости, министерство просвещения РФ и Федерация компьютерного спорта подписали соглашение о развитии школьного киберспорта. "Многое в киберспорте происходит так же, как в традиционных видах спорта. Важно уметь работать в команде, соблюдать игровую этику: уважать соперников, вести честную игру. Все это создает прямую связь с цифровой грамотностью – умением вести эффективную коммуникацию в цифровом мире, настраивать программное обеспечение", - рассказал Пащенко, РИА Новости. Он обратил внимание на то, что школам для развития киберспорта требуется материально-техническая база - качественный инвентарь, в том числе компьютеры, специальные кресла. Помимо обеспечения инвентарем, школа может сопровождать команды по турнирам, помогая в организации выездов, участии команд в соревнованиях на всероссийском и международном уровне. [3]

Молодое поколение считает, что киберспорт - это перспективное направление, которому можно посвятить время на обучение. Поэтому сейчас стали появляться программы по обучению, курсы, онлайн-платформы и специальности в вузах. Появились специализированные школы для подготовки киберспортсменов. [5]

В России вузом первопроходцем, который впервые решил открыть специальность «Теория и методика компьютерного спорта» стал Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма. По данной специальности предусмотрено обучение бакалавров (4 года) и магистров (2 года), после завершения обучения студенты получают государственный диплом и могут трудоустроиться организаторами турниров, судьями и тренерами. На первых двух курсах студенты проходят предметы из основной программы, а на третьем начинаются специализированные предметы: киберспортивный менеджмент, организация соревнований, теория и методика киберспорта, история компьютерного спорта и другие.

Для поступления на специальность абитуриенту нужно: сдать ЕГЭ по биологии и русскому языку; пройти тест на уровень когнитивных способностей и моторики; пройти спортивное испытание: подтягивание на перекладине или бег на 1000 метров, или прыжки в длину. [4]

В 2017 году Высшая школа экономики совместно Федерацией компьютерного спорта России разработали образовательную программу профессиональной переподготовки «Управление киберспортом». Срок обучения которой составляет 6

месяцев, по окончании студенты получают диплом о профессиональной переподготовке. [4]

На факультете киберспорта в «Синергии» готовят будущих менеджеров, администраторов, продюсеров, маркетологов — всех, кто умеет организовывать и «упаковывать» игровые проекты.

Помимо вузов, киберспорт стремительно развивается в школах. «Белая ворона» — частная киберспортивная школа в Томске, созданная специально для детей и подростков. В первый год обучения здесь знакомятся с компьютерными технологиями, формируют активные рефлексы для киберспорта. На второй и третий год начинается командная работа, а с четвертого — ребята участвуют в киберспортивных состязаниях. Возраст обучающихся составляет 10-18 лет, а сроки обучения 5 лет. [5]

Самая юная киберспортивная школа — это Московская школа «80 lvl», основанная Михаилом Полетаевым и Романом Явичем. Часто родители неодобрительно относятся к киберспорту и к образовательным учреждениям такого типа. Основателям школы приходится убеждать, что тренировки и системный подход избавляют от зависимости, что школа дозирует компьютерную игру: тренеры запрещают детям играть больше определенного времени. Основные дисциплины в таких школах: League of Legends, Dota 2, Worlds of Tanks и Counter Strike.

Михаил Полетаев комментирует: «С детьми работают тренеры. Возьмем игру League of Legends. Здесь тренер — это молодой человек от 22 лет с высшим образованием. Важен опыт участия в профессиональных турнирах, желательно международного уровня. Для работы в школе нужно обладать педагогическими навыками, выполнять роль психолога».

В школе занятия проходят два раза в неделю, каждая тренировка длится по три часа. Серьезная часть тренировки — изучение игрового контента. Следующий этап — практика. Тренер смотрит, что делает подопечный, подсказывает ему, как себя вести, нарабатывает комбинации и навыки. Третья и важнейшая составляющая занятий — психологическая подготовка. От нее зависит 80% всего, что происходит на профессиональной сцене. В школе «80 lvl» под каждого ученика разрабатывают отдельную обучающую программу. Есть профессиональные команды по 5 человек, которые тренируются вместе.

В таких школах часто нет аттестатов по окончании обучения. Но в них обучают главному — играть с умом и не заиграться.

За рубежом для поддержки киберспортсменов введены поощрительные стипендии, так частный университет Ашленд начал набирать студентов в киберспортивные команды по разным дисциплинам, студентам будут выплачиваться стипендии до \$4 тыс. в год. Параллельно с учебой студенты тренируются в специально оборудованном центре на 25 игровых мест. Все игроки университетских составов получают механическую клавиатуру, наушники, мышь и коврик. [13]

Некоторые учебные заведения США ввели награды за успехи в киберспорте с 2014 года. Первыми стали университеты Роберт Моррис и Пайквилл. В 2016 году Калифорнийский университет в Ирвайне выделил стипендии для команды по League of Legends, а годом позже предоставил льготы для состава по Overwatch. Частный университет Лурдс ввел киберспортивную программу, чтобы привлечь заинтересованных игроков в местный клуб. Всего в США боле 30 учебных заведений поддерживают локальные команды киберспортсменов. [13]

Мы считаем, что, как в любом другом виде спорта, в киберспорте есть свои положительные и отрицательные моменты. Есть мнение, что киберспорт используется

как возможность иметь собственные деньги с юного возраста, т.к. у популярных спортивных состязаний всегда высокий призовой фонд. Погоня за наживой, а также стихийное погружение в видеоигры может отразиться на физическом и психическом здоровье молодых киберспортсменов. Не продуманные занятия киберспортом практически равны хронической гиподинамии. Продолжительное сидение у компьютера может принести вред здоровью. Происходит нарушение в работе многих систем организма (опорно-двигательного аппарата, кровообращения, дыхания, пищеварения) при ограничении двигательной активности, снижение силы сокращения мышц, также страдают органы зрения. Исправить это можно правильной организацией подготовки киберспортсмена. Несомненным плюсом в занятии киберспортом является развитие в процессе игры. У киберспортсменов активно развивается аналитическое мышление, внимание, память, скорость реакции.

Учитывая, что киберспорт - это вид спорта, то у него тоже есть спортивная подготовка, которая по своей специфике отличается от подготовки спортсменов в других видах спорта. Согласно исследованию И.С. Миронова и М.А. Правдова знакомство с компьютерными играми у большинства людей начинается в младшем школьном возрасте (64%) и реже в подростковом (27%). При этом учеными отмечается, что систематическая подготовка ребят в киберспорте не осуществляется должным образом. По мнению ученых и практиков, в связи с возрастающей популярностью киберспорта среди детей и молодежи, оптимальным началом систематических знаний киберспортом является возраст 7 лет, что совпадает с развитием наглядно-образного мышления. [9]

Киберспортсмен должен обладать физической, психологической, теоретической, технической, тактической и интегративной подготовкой. В исследовании И.С. Миронова и М.А. Правдова [9] отмечается, что теоретическую подготовку составляют следующие аспекты: правила игры и соревнований, игровая терминология, история киберспорта, устройство компьютера. Теоретическая подготовка осуществляется при помощи таких методов как объяснение, показ, лекция, беседа и др. Техническая подготовка включает в себя маневрирование виртуальным объектом, взаимодействие с игровым миром, своевременность и точность игровых действий и осуществляется она с помощью таких средств, как специальные игровые и симуляционные упражнения. Физическая подготовка включает в себя общую выносливость, статическую силовую выносливость, координационные способности, точность движения, двигательную память, мышечную чувствительность, быстроту и простоту сложных реакций, которые можно отработать через комплексы специальных упражнений. Психологическая подготовка киберспортсмена включает в себя развитие логического и абстрактного мышления, свойств внимания, память, волевые качества личности, развитие коммуникативных способностей, стрессоустойчивость. Основными средствами достижения психологической подготовки выступают психологические тренинги, специальные упражнения и ролевые игры. Тактическая подготовка киберспортсмена осуществляется через упражнения и моделирующие элементы игры, она включает в себя тактику соревнований, индивидуальную, групповую и общекомандную работы. Интегративная подготовка — это комплексное применение средств всех видов подготовки, которая осуществляется через упражнения сопряженного воздействия.

На основе вышесказанного мы можем сделать вывод, что киберспортсмен - это, прежде всего спортсмен, поэтому его достижения зависят от спортивной подготовки, которая основана на общих закономерностях и принципах спортивной тренировки.

Важно учитывать поэтапность подготовки киберспортсмена, которая определяется возрастом и уровнем мастерства игрока.

Также отметим, что киберспорт является новым видом спорта, который ещё совершенствуется. Негативных моментов можно избежать, если заниматься киберспортом дозированно и совместно с тренером. Школьники в процессе занятий развивают мышление, внимание, память, волевые качества личности, коммуникативные способности и стрессоустойчивость. Теперь у многих любителей компьютерных игр есть возможность получить киберспортивное образование и заниматься своим любимым делом в профессиональной сфере.

Библиографический список:

1. Профгид. Профессия Киберспортсмена, где учиться [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.profguide.io/professions/Kibersportsmen.html> (Дата обращения 8.04.2021)
2. Университет Синергия. Киберспорт обучение. [Электронный ресурс] Режим доступа: https://synergy.ru/about/education_articles/speczialnosti/obuchenie_v_sfere_kibersporta (Дата обращения 8.04.2021)
3. Оценка эксперта о важности развития школьного киберспорта – Спорт РИА Новости, 23.02.2021 [Электронный ресурс] Режим доступа : https://rsport.ria.ru/20210223/kibersport-1598636849.html?utm_campaign=20210227_news_february2021_vypusk_4&utm_medium=email&utm_source=Sendsay (Дата обращения 8.04.2021)
4. Где в России получить киберспортивное образование? [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://esportconf.ru/ru/post/gde-v-rossii-poluchit-kibersportivnoe-obrazovanie-86462> (Дата обращения 8.04.2021)
5. Канобу. Киберспортивные школы, академии и курсы. [Электронный ресурс] Режим доступа <https://kanobu.ru/articles/kuda-poiti-uchitsya-na-kibersportivnogo-spetsialista-371367/> (Дата обращения 8.04.2021)
6. [Электронный ресурс] Режим доступа : https://pikabu.ru/story/gde_i_kak_obuchayut_kibersportu_v_rossii_4762194 (Дата обращения 8.04.2021)
7. Преимущества занятия киберспортом. [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://novate.ru/news/6770/> (Дата обращения 8.04.2021)
8. Плюсы и минусы киберспорта. [Электронный ресурс] Режим доступа : <https://garganta.ru/novosti/plyusy-i-minusy-kibersporta.html> (Дата обращения 8.04.2021)
9. Содержание спортивной подготовки в киберспорте, И.С. Миронов и М.А. Правдов [Электронный ресурс] Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/soderzhanie-sportivnoy-podgotovki-v-kibersporte/viewer> (Дата обращения 8.04.2021)
10. Миронов, И.С. Киберспорт реальность и перспективы/ И.С. Миронов, М.А. Правдов// Материалы XI Международной научной конференции «Шуйская сессия студентов, аспирантов, молодых ученых». -Шуя, 2018.-С. 121-123. (Дата обращения 8.04.2021)
11. Хайдаров К. Развитие киберспорта в России. В сб. Двадцать третья Международная научная конференция студентов, аспирантов и молодых учёных «Ломоносов-2016», М.; МГУ, 2016. (Дата обращения 8.04.2021)

12. Тенденции развития киберспорта (компьютерного спорта) в Российской Федерации, Воскресенская Е.В., Лойко А.Н. [Электронный ресурс]// Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tendentsii-razvitiya-kibersporta-kompyuternogo-sporta-v-rossiyskoy-federatsii> (Дата обращения 8.04.2021)
13. Как высшие учебные заведения выходят в киберспорт. [Электронный ресурс]// Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/other/articles/ot-stipendii-do-prizovykh-kak-vysshie-uchebnye-zavedeniya-vykhodyat-v-kibersport> (Дата обращения 8.04.2021)
14. Содержание спортивной подготовки в киберспорте. [Электронный ресурс]// Режим доступа: <https://elibrary.ru/> (Дата обращения 8.04.2021)
15. КИБЕРСПОРТ: ВИД СПОРТА ИЛИ РАЗВЛЕЧЕНИЕ? [Электронный ресурс]// Режим доступа: <http://elibrary.ru> (Дата обращения 8.04.2021)

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)

ШКОЛА ПЕДАГОГИКИ

*Сборник научных статей и докладов
XIV Всероссийской научно-практической
конференции с международным участием*

НАЦИОНАЛЬНЫЕ ПРИОРИТЕТЫ СОВРЕМЕННОГО РОССИЙСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ



Научное электронное издание

Владивосток
Дальневосточный федеральный университет
2021

© Оформление. ФГАОУ ВО ДВФУ, 2021
ISBN 978-5-7444-5046-5

Ответственные редакторы

Шурухина Т.Н., кандидат педагогических наук, доцент

Глухих Е.В., кандидат педагогических наук, доцент

Техническая редакция

Тарахтей И.А.

Национальные приоритеты современного российского образования: проблемы и перспективы : Сборник научных статей и докладов XIV Всероссийской научно-практической конференции с международным участием от 12.05.2021 г./ отв. редакторы Т.Н. Шурухина, Е.В. Глухих ; Филиал Дальневосточного федерального университета в г. Уссурийске (Школа педагогики). – Владивосток : Дальневосточный федеральный университет, 2021. – [284 с.]. – Загл. с титул. экрана. ISBN 978-5-7444-5046-5. – URL: https://www.dvfu.ru/schools/school_of_education/e-publications/ – Дата публикации: 06.06.2021. – Текст. Изображения : электронные.

Сборник содержит научные статьи и доклады XIV Всероссийской научно-практической конференции «Национальные приоритеты современного российского образования: проблемы и перспективы»

Издание адресовано преподавателям высшей и средней школы, аспирантам и студентам педагогических специальностей, всем интересующимся проблемами отечественного образования.

ВНИМАНИЕ!

Ответственность за достоверность изложенных фактов, аутентичность цитат, правописание и стиль, правильность оформления библиографии, соблюдение Закона об авторском и смежном правах несут авторы статей. Редакторы сборника оставляют за собой право на редактирование представленных материалов.

УДК 37.01

ББК 74.58

Научное электронное издание

Минимальные системные требования:

процессор с частотой 1,3 ГГц (Intel, AMD); оперативная память 256 МБ,
свободное место на винчестере 335 МБ; Windows (XP; Vista; 7 и т.п.)

Программное обеспечение: Acrobat Reader, Foxit Reader либо любой другой их аналог

**НАЦИОНАЛЬНЫЕ ПРИОРИТЕТЫ СОВРЕМЕННОГО
РОССИЙСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ**

Сборник научных статей и докладов

XIV Всероссийской научно-практической конференции с международным участием

В авторской редакции (орфография и пунктуация сохранены)

Дальневосточный федеральный университет
690091, г. Владивосток, ул. Суханова, 8
editor_dvfu@mail.ru; (423) 2265443

Размещено на сайте 14.06.2021 г.

Объём 5,1 МВ

© Оформление. ФГАОУ ВО ДВФУ, 2021

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Авдеева Дарья Валерьевна,

ФГАОУ ВО Казанский (Приволжский) федеральный университет.

Сабирова Эльвира Гильфановна,

кандидат педагогических наук, доцент

ФГАОУ ВО Казанский (Приволжский) федеральный университет.

Аннотация. В наши дни все более актуальными становятся вопросы, посвященные теме цифровизации образовательного процесса. Образовательные организации озадачены эффективным внедрением цифровых образовательных ресурсов на всех ступенях образования. Многие ресурсы были изучены педагогическим сообществом во время пандемии, когда школы перешли в формат дистанционного обучения.

В данной статье описаны некоторые цифровые образовательные ресурсы, которые могут быть полезными в профессиональной деятельности учителей начальных классов.

Статья может быть полезна учителям начальной школы с целью эффективного использования на уроках цифровых образовательных ресурсов, родителям учащихся начальной школы, а также администрации школ для внедрения ЦОР в образовательный процесс.

Ключевые слова: цифровая образовательная среда; цифровые образовательные ресурсы; цифровая образовательная среда в начальной школе; онлайн-платформы.

USE OF DIGITAL EDUCATIONAL RESOURCES IN PRIMARY SCHOOL

Avdeeva Daria Valerievna,

FGAOU VO Kazan (Volga Region) Federal University.

Sabirova Elvira Gilfanovna,

candidate of pedagogical sciences, associate professor

FGAOU VO Kazan (Volga Region) Federal University.

Abstract. Nowadays, questions on the topic of digitalization of the educational process are becoming more and more relevant. Educational organizations are puzzled by the effective implementation of digital educational resources at all levels of education. Many resources were explored by the educational community during the pandemic, when schools moved to distance learning.

This article describes some digital educational resources that can be useful in the professional life of primary school teachers.

The article can be useful for primary school teachers with the aim of effectively using digital educational resources in the classroom, parents of primary school students, as well as school administrators for the introduction of CRC in the educational process.

Keywords: digital educational environment; digital educational resources; digital educational environment in primary school; online platforms.

Цифровая образовательная среда образовательной организации (ЦОС ОО) – это комплекс информационных образовательных ресурсов, в том числе цифровые образовательные ресурсы, совокупность технологических средств информационных и коммуникационных технологий: компьютеры, иное ИКТ-оборудование, коммуникационные каналы, система современных педагогических технологий, обеспечивающих обучение в современной информационно-образовательной среде [1].

Формирование ЦОС в начальной школе необходимо, так как миссия школы состоит в подготовке всесторонне развитого выпускника, обладающего необходимым набором компетенций, готового к продолжению образования в современном информационном обществе [1].

Реалии жизни таковы, что на сегодняшний день в разы увеличилось использование цифровых образовательных ресурсов (далее ЦОР) в учебной деятельности. Педагогический потенциал ЦОР в начальной школе позволяет:

- развивать умение учащихся ориентироваться в информационных потоках окружающего мира;
- овладевать практическими способами работы с информацией;
- развивать умения, позволяющие обмениваться информацией с помощью современных технических средств.

Уроки с использованием ЦОР позволяют сделать их более интересными, продуманными, мобильными. Используется практически любой материал, нет необходимости готовить к уроку массу энциклопедий, репродукций, аудио-сопровождения – всё это уже заранее готово и содержится на маленьком компакт-диске. Использование ЦОР позволяет перейти от объяснительно-иллюстративного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок становится активным субъектом учебной деятельности.

В примерной основной образовательной программе начального общего образования отмечено, что ИКТ является важным инструментом для формирования коммуникативных универсальных учебных действий. Для этого используется общение в цифровой среде (электронная почта, чат, видеоконференция, форум, блог) [2].

Однако не стоит забывать о соответствующих нормах, установленных Роспотребнадзором. Общая продолжительность использования компьютера на уроке не должна превышать для детей 1–2-х классов 20 минут, 2–4-х классов – 25 минут, 5–9-х классов – 30 минут, 10–11-х классов – 35 минут. И в этих нормах школы должны работать", – заявил Сергей Кравцов, министр просвещения Российской Федерации [3].

В настоящее время интересны возможности ресурсов интернета, а именно, образовательные проекты, программы, призванные помочь учителю в планировании урока и экономии времени, для индивидуализации учебного процесса, внеурочных занятий очной и дистанционной форм обучения. Рассмотрим некоторые из них.

Учи.ру – российская онлайн-платформа, на которой учащиеся изучают школьные предметы в интерактивной форме по индивидуальной образовательной траектории. Основана в 2012 году. Более 150 000 заданий в игровой форме. Задания разработаны профессиональными методистами и специалистами по детскому интерфейсу. Онлайн-платформу используют более 35 000 школ. Кроме России, сервис работает в США, Канаде, Китае, Индии, ЮАР, Бразилии, Вьетнаме и Индонезии [4].

Разработаны предметные курсы по следующим образовательным предметам: Математика (1–6 кл.), География (5–7 кл.), Алгебра (7–11 кл.), Биология (5–6 кл.), Русский язык (1–9 кл.), Обществознание (5 кл.), Английский язык (1–11 кл.), Физика (7–8 кл.), Окружающий мир (1–4 кл.), История (5 кл.), Программирование (1–7 кл.), Химия (8 кл.). Интерактивные курсы на Учи.ру полностью соответствуют ФГОС И ПООП. Однако стоит отметить, что курсы по некоторым предметам представлены не во всех классах, в которых изучаются [4].

На данной онлайн-платформе система реагирует на действия ученика и, в случае правильного решения, хвалит его и предлагает новое задание, а при ошибке задаёт уточняющие вопросы, которые помогают прийти к верному решению. Платформа предоставляет последовательное прохождение школьной программы в комфортном темпе для каждого ученика, участие в олимпиадах, обсуждение заданий. Каждый ученик получает возможность самостоятельно изучить курс в комфортном для себя темпе с необходимыми именно для него количеством повторений и отработок вне зависимости от уровня подготовки, социальных и географических условий. Школьнику достаточно от 2 до 125 часов самостоятельных занятий на сайте учи.ру, чтобы получить крепкие знания по школьному предмету за один класс. Учитель может проследить за успехами обучающихся, а также проверять рейтинг в классе [4].

Следует отметить ключевые преимущества онлайн-платформы Учи.ру:

- Повышение образовательных результатов;
- Усвоение материала без пробелов;
- Рост интереса к обучению;
- Доступность для детей с особыми образовательными потребностями;
- Статистика в реальном времени.

Занятия с Учи.ру позитивно влияют на развитие у учащихся предметных знаний, мета-предметных компетенций. Возрастает интерес к школьным дисциплинам, даже у не очень мотивированных детей, усвоение материала происходит практически без пробелов, следовательно, повышаются образовательные результаты. Для преподавателей проводятся вебинары по интересующим темам, что способствует личностному росту учителя, развитию его компетенций. [4].

Следующий ЦОР для школ – это ЯКласс. В России ресурс заработал в 2013 году. В 2015 году «ЯКласс» становится резидентом ИЦ «Сколково». В 2016 году «ЯКласс» вошёл в ТОП-50 российских стартапов по версии Международного издательского проекта «Российской газеты» Russia Beyond The Headlines (RBTH), в 2017 году получил народную антипремию рунета «Запрещенка» в номинации сайтов для детей и стал победителем в номинации «Лучший StateTech провайдер» на форуме «Открытые инновации». 2018 год – статус «Made in Russia» от Российского экспортного центра. В 2020 году «ЯКласс» вошёл в ТОП-5 образовательных сайтов мира по рейтингу SimilarWeb [5].

Якласс используют более 40 000 школ, 9 000 000 школьников, 400 000 учителей. На платформе разработан 1,6 трлн заданий школьной программы и 1500 видеуроков. На Яклассе представлен следующий перечень предметов: Алгебра, Геометрия, Математика, Информатика, Биология, Физика, География, Окружающий мир, Химия, Основы финансовой грамотности, Обществознание, История, Литературное чтение, Русский язык, EnglishLanguage, Всероссийские проверочные работы, Алгебра и начало математического анализа, ОГЭ-тренажер, ЕГЭ-тренажер [5].

Сильной стороной платформы является блок по созданию учебных предметов и проверочных работ. Огромное количество возможностей по созданию своих учебных курсов с очень понятным, доступным и гибким функционалом. Учителям так же можно использовать множество уже готовых курсов и заданий. Неплохо продумана и выполнена функция выдачи и проверки заданий. Все довольно наглядно. Кроме того, есть множество возможностей создавать пояснения, комментарии и подсказки к проверочным работам. На платформе представлены вебинары и курсы повышения квалификации для учителей [5].

Яндекс Учебник – это бесплатная цифровая платформа для обучения основным школьным предметам. Интерактивные курсы и сборники упражнений по школьным предметам с мониторингом прогресса учеников. Разработано с учётом ФГОС. Яндекс.Учебник помогает учителю говорить с подростками на одном языке: задания о дронах и героях мультфильмов, тематические подборки к праздникам, профессиональная иллюстрация и современный русский язык. Наводящие подсказки и несколько попыток решения помогают ученику увидеть свои ошибки, формируют внутреннюю, а не внешнюю мотивацию к изучению предмета. Понимание важнее отметок. Дети из мира гаджетов лучше понимают тех, кто тоже онлайн. Яндекс.Учебник сохраняет фундаментальные образовательные ценности в современном цифровом мире. Яндекс Учебник работает на любом устройстве: чтобы позаниматься в Яндекс Учебнике не нужно скачивать специальные приложения. Более 350 000 карточек с заданиями по ключевым темам ПООП с учётом ФГОС к любому УМК. Удобный тематический рубрикатор поможет не терять время на поиск нужного материала. Яндекс Учебник можно использовать в классе на уроке, во внеурочной деятельности, в качестве домашнего задания или как инструмент дистанционного обучения. На платформе есть дисциплины начальных классов, математика, алгебра, русский язык [9].

Следует отметить ключевые преимущества Яндекс Учебника:

- изучение нового материала;
- закрепление изученного материала;
- повторение и обобщение материала;
- контрольные и проверочные работы [9].

Дети заходят на сайт Яндекс. Учебника, выполняют эти задания. Система мгновенно выдаст обратную связь ребенку и одновременно показывает результат решения учителю.

Quizizz – Самая привлекательная обучающая платформа в мире. Данная платформа предназначена для создания геймифицированных викторин и интерактивных уроков, которые заинтересуют любого ученика. Используется более чем 20 миллионами учеников в школах, домах и офисах по всему миру. Плюсом для учителя является раздел «Библиотека», где преподаватель может найти все свои викторины, тесты, которые он создал за время использования платформы. В каких-то

вопросах для заданий преподаватель может добавить фото, рисунок, видео или аудио материалы, также может установить время на выполнения задания. Задания можно выполнять как в классе, так и дома (домашнее задание), для этого учитель отправляет ученикам ссылку на викторину. Дети присоединяются к викторинам по кодам, которые создаются для каждого задания, а учитель видит все ответы учеников и конечный результат. Из-за того, что ребенок ограничен по времени на выполнение задания, то у него нет возможности списать. Данный сервис позволяет транслировать презентации, видео-материалы независимо от наличия интерактивной доски или проектора в классе. Для это учителю нужно просто включить ноутбук, зайти на обучающую платформу Quizizz и запустить материал для трансляции, в дальнейшем он будет транслироваться на гаджетах обучающихся [8].

Таким образом, формирование цифровой образовательной среды образовательной организации – это смелый шаг к проектированию “Цифровой школы”, “Современной цифровой образовательной среды”, о которых говорит Государственная программа Российской Федерации “Развитие образования”, утвержденная Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642.

Однако, по наблюдениям педагогов наиболее эффективным вариантом является смешанное обучение, включающее в себя академическое образование и цифровые технологии.

Список литературы

1. Формирование цифровой образовательной среды образовательной организации в условиях реализации ФГОС [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://it-school.pw/formirovanie-cifrovoj-sredy-fgos/> (Дата обращения 28.04.2021).
2. Примерная основная образовательная программа начального общего образования [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://mosmetod.ru/files/dokumenty/primernaja-osnovnaja-obrazovatel'naja-programma-nachalnogo-obshchego-obrazovaniia-1.pdf> (Дата обращения 28.04.2021).
3. В Минпросвещения рассказали, сколько можно использовать компьютеры на уроках в школе [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://news.rambler.ru/education/45584706-v-minprosvescheniya-rasskazali-skolko-mozhno-ispolzovat-kompyutery-na-urokah-v-shkole/> (Дата обращения 28.04.2021).
4. Учи.ру – интерактивная образовательная онлайн-платформа [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://uchi.ru/> (Дата обращения 28.04.2021).
5. Цифровой образовательный ресурс для школ Якласс [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://www.yaklass.ru/> (Дата обращения 28.04.2021).
6. Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение. М.: Академия, 2009. [Электронный ресурс] // Режим доступа: https://www.studmed.ru/view/panfilova-ap-innovacionnye-pedagogicheskie-tehnologii-aktivnoe-obuchenie_ad4e6ac01c4.html?page=1 (Дата обращения 28.04.2021).
7. Федеральные государственные образовательные стандарты [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://fgos.ru> (Дата обращения 28.04.2021).
8. Quizizz – мировая обучающая платформа [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://quizizz.com/> (Дата обращения 28.04.2021).
9. Яндекс Учебник [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://education.yandex.ru/main/> (Дата обращения 28.04.2021).
10. Статья “Использование возможностей цифровой образовательной платформы “Яндекс. Учебник” в образовательном процессе” [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://www.prodlenka.org/stati-obr/blog-uchitelja/4085-statya-ispolzovanie-vozmogijnostei-cifrovoj-obrazovatelnoi-platformy-yandeks-uchebnik-v-obrazovatelnom-processe> (Дата обращения 28.04.2021).

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФОРУМ

KAZAN DIGITAL WEEK 2021

21-24 СЕНТЯБРЯ



**KAZAN
DIGITAL
WEEK 2021**
21-24 СЕНТЯБРЯ



Под эгидой Правительства Российской Федерации
при поддержке Кабинета Министров Республики Татарстан

Under the auspices of the Government of the Russian Federation
With the support of the Cabinet of Ministers
of the Republic of Tatarstan

**Международный форум
KAZAN DIGITAL WEEK – 2021**

**Proceedings of the International Forum
KAZAN DIGITAL WEEK – 2021**

**I часть
I part**

**Казань 2021
Kazan 2021**

Печатается по решению Ученого совета
Государственного бюджетного учреждения
«Научный центр безопасности жизнедеятельности»

- Международный форум KAZAN DIGITAL WEEK – 2021:** сборник материалов / Сост.:
M43 Р.Ш. Ахмадиева, Р.Н. Минниханов; Под общей ред. член-корр. Академии наук Республики Татарстан, д-ра техн. наук, проф. Р.Н. Минниханова. – Казань: ГБУ «НЦБЖД», 2021. – Ч. 1. – 744 с.

В сборник, сформированный в период подготовки и проведения Международного форума Kazan Digital Week-2021, включены материалы программно-концептуального характера, прошедшие квалификационный отбор статьи и аналитические обзоры научных исследований, численных экспериментов и инженерно-конструкторских работ, направленных на достижение инновационного эффекта цифровой технологической трансформации системы государственного управления, экономики и социально-гуманитарной сферы.

Новизна, актуальность, научная обоснованность и обширная тематика материалов сборника позволяют рекомендовать его в качестве универсального источника данных для всех, кто начинает осваивать, совершенствует и повышает профессиональные компетенции владения цифровыми интеллектуальными технологиями.

- Proceedings of the International Forum KAZAN DIGITAL WEEK – 2021 / Comp. by**
M43 R.Sh. Akhmadieva, R.N. Minnikhanov; Under general edition of corresponding member of Tatarstan Academy of Sciences, Doctor of Engineering, Professor Minnikhanov R.N. – Kazan: State budgetary institution «Scientific Center of Safety Research», 2021. – P. I. – 744 p.

The collection of articles, formed during the preparation and holding of the International Forum Kazan Digital Week-2021, includes materials of a program and conceptual nature, qualified articles and analytical reviews of scientific research, numerous experiments, engineering and design works aimed at achieving the innovative effect of digital technological transformation of the public administration system, the economy and social and humanitarian environment.

The originality, relevance, scientific validity and wide range of material themes of the collection of articles allow us to recommend it as a universal data source for everyone who begins to master, improve professional competencies of digital intellectual technologies.

7. ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СФЕРЕ ОБРАЗОВАНИЯ

УДК 373.3:004.9

ПРИМЕНЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ КИБЕСПОРТА В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Авдеева Д.В., руководитель СНО «Формула успеха» ИПиО, студентка;
Сабирова Э.Г., к.пед.н., доцент ФГАОУ ВО Казанский (Приволжский) федеральный
университет, г. Казань, Россия

THE USE OF ELEMENTS OF CYBERSPORT IN THE PROCESS OF TEACHING YOUNGER SCHOOLCHILDREN

Aydeeva D.V., Head of the Student Scientific Society «Formula of Success» of the Institute of
Psychology and Education, student;
Sabirova E.G., Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of Kazan (Volga Region) Federal
University, Kazan, Russia

Аннотация

В наши дни киберспорт является быстроразвивающимся видом спорта, который набирает популярность у школьников по всему миру. Результаты исследований показывают, что около 50% школьников регулярно играют в компьютерные игры.

Цель статьи заключается в описании возможности применения элементов киберспорта в процессе обучения младших школьников.

Многие педагоги отмечают необходимость формирования у учащихся умения работать в команде онлайн, соблюдать цифровую этику. Такие умения приобретают участники в мире компьютерных игр. Умение уважать соперников, вести честную игру, уметь проигрывать. Все это создает прямую связь с цифровой грамотностью – умением вести эффективную коммуникацию в цифровом мире.

Молодое поколение считает, что киберспорт – это перспективное направление, которому можно посвятить время на обучение. Также и элементы киберспорта можно с успехом применять в процессе обучения.

Статья может быть полезна учителям, администрации средних общеобразовательных учреждений.

Abstract

Nowadays, esports is a rapidly developing sport that is gaining popularity among schoolchildren around the world. Research results show that about 50% of schoolchildren regularly play computer games.

The purpose of the article is to describe the possibility of using elements of esports in the process of teaching younger schoolchildren.

Many teachers note the need for students to develop the ability to work in a team, to observe ethics. Such skills are acquired by participants in the world of computer games. The ability to respect opponents, to play a fair game, to be able to lose. All this creates a direct link with digital literacy – the ability to conduct effective communication in the digital world.

The younger generation believes that esports is a promising direction to which it is possible to devote time to training. Also, the elements of esports can be successfully applied in the learning process.

The article may be useful for teachers, the administration of secondary educational institutions.

Ключевые слова: школьный киберспорт, компьютерные игры, виртуальный мир, элементы киберспорта, электронный, образование

Keywords: school esports, computer games, virtual world, elements of esports, electronic and education

Термин «киберспорт» или «Электронный спорт» появился в конце 90-х годов [1]. История зарождения киберспорта начинается с игры Doom 2, наиболее популярной становится игра Quake, благодаря которой в США в 1997 г. появляется первая лига киберспортсменов Cyberathlete Professional League. [2] В России киберспорт признан официальным видом спорта. Наша страна признает киберспорт официальным видом спорта раньше, чем это делает Корея, произошло это 25 июля 2001 г. Однако из-за несоответствия новым критериям во Всероссийском реестре видов спорта спустя 5 лет после признания его официальным было принято решение отозвать постановление о киберспорте. Компьютерный спорт был признан официальным видом спорта 7 июня 2016 г. [3]. В ноябре 2001 г. Корея была создана Корейская ассоциация киберспорта, правительство страны поддержало созданную ассоциацию, вследствие чего киберспорт был аккредитован как олимпийский вид спорта 7 января 2015 г. [5]. Еще одной страной, признавшей компьютерный спорт официальным видом, является Китай. Данное решение было принято в 2003 г. и было официально утверждено соответствующими органами страны. Спустя 10 лет в США игроков League of Legends приравнивали к спортсменам [4]. Ученый Клаус Тидеман адаптировал и предложил академически обоснованное определение киберспорта исходя из определения спорта в широком значении: «Спорт – это культурная область деятельности, в которой люди добровольно вступают в соревнования с другими людьми с сознательным намерением развивать свои способности и достижения – особенно в области развития навыков – и сравнивать себя с этими другими людьми в соответствии с правилами, установленными или принятыми ими самими, не нанося им или себе преднамеренного ущерба». Чаще всего термин «киберспорт» является эквивалентом термина «профессиональная игра». Профессиональные игры играют важную роль в том, как киберспорт воспринимается общественностью, в частности в семьях, где есть персональные компьютеры [1, 6]. Следует заметить, что виды деятельности, которые мы воспринимаем как спортивные дисциплины, будут меняться по мере изменения системы ценностей человечества и с развитием научно-технического прогресса. В последние годы наблюдается стремительное развитие и культурная интеграция информационных технологий. Поэтому следует ожидать, что теоретически любой, кто имеет высокую мотивацию, умение коммуницировать с помощью синхронных и асинхронных голосовых и текстовых сообщений, почувствует необходимость продемонстрировать данное мастерство и добиться успехов в соревнованиях [6].

Киберспортсмен, как и любой спортсмен, должен иметь определенную подготовку, как физическую, так и психологическую, теоретическую, тактическую, техническую и интегративную. Занятия киберспортом развивают у человека стрессоустойчивость, память, волевые качества, логическое и абстрактное мышление, свойства внимания, моторику рук, коммуникативные способности и др. В настоящее время создаются платформы с элементами киберспорта, где учащиеся, выполняя различные задания, соревнуются в интересной для них игровой форме и повышают свои знания и навыки [7].

Киберспорт очень популярен у школьников по всему миру. Исследования показывают, что в онлайн-игры играют 50% школьников, и с каждым днем процент включающихся в такие игры увеличивается. В России и за рубежом появляются разнообразные программы по обучению, курсы, заявляющие о специализации в высших учебных заведениях.

Младший школьный возраст – это особый период в жизни ребенка, который отличается развитием важных процессов. В этом возрасте происходит развитие произвольного и непроизвольного внимания. Сосредоточенность школьников становится устойчивее, потому что им ясны цель и задачи работы. Внимание ребенка тесно связано с его эмоциональ-

ной сферой, увлекательной становится та деятельность, которая ему интересна и вызывает определенные эмоции. Используя элементы киберспорта в урочной и внеурочной деятельности, можно акцентировать внимание школьников на познавательных играх, вследствие чего у них возрастает интерес и повышается работоспособность. В младшем школьном возрасте у ребенка память развивается при помощи словесно-логического запоминания, а так как самоконтроль у детей слабо развит, важно, чтобы их работа по запоминанию нового направлялась учителем. По мере обучения в школе дети становятся более сознательными, четче планируют свою деятельность. В младшем школьном возрасте начинает интенсивно развиваться третий вид мышления – словесно-логическое, отвлеченное мышление. В результате обучения школьники учатся управлять своим мышлением, думать, когда нужно, а не когда интересно. Учащиеся этого возраста учатся выделять существенные связи, оперируют образами. Особенности логического мышления у младших школьников проявляются в самом протекании мыслительного процесса и в каждой его отдельной операции. К концу начальной школы ученики овладевают основами логического и алгоритмического мышления. Логическое мышление развивается на материале всех предметов начальной школы [15].

В процессе обучения младших школьников можно применять следующие элементы киберспорта: онлайн-курсы для развития логического мышления; игры «LEGO® Worlds», Block N Load, Minecraft, PixARK; групповая работа в онлайн. К примеру, это может быть:

- Логик Лайк-онлайн-курс логики в игровой форме. Данный курс развивает логику и память, он состоит из 2500+ задач от простого к сложному, которые делятся на несколько разделов: «Логические задачи», «Закономерности», «Умный счет», «Истина-ложь», «Шахматные задачи», «Алгоритмы и функции», «Ориентируемся в пространстве», «Переливания и взвешивания». Ученик может участвовать в мировом рейтинге и в зависимости от качества решенных заданий продвигаться по рейтинговой таблице. Стоит отметить, что у играющих детей улучшаются концентрация и скорость реакции, анализ ситуаций, повышается стрессоустойчивость, дети лучше работают в команде, учатся планировать (продумывают стратегии, распределяют роли) [12];

- LEGO® Worlds – это игра, которая состоит из скопления миров, сделанных полностью из блоков LEGO. Все миры можно свободно менять и населять моделями из LEGO. Ребенок с помощью учителя может создавать все, что придет ему в голову: строительство производится по блокам, что очень удобно для ребенка младшего школьного возраста. По мере продвижения в игре учащийся получает поощрения и продвигается по рейтинговой таблице, а созданные им существа и территория могут оживать [8];

- Киберспортивная игра Block N Load также построена на системе блоков. В игре игроки делятся на команды, где пятеро своих, пятеро чужих. Учащиеся могут воссоздавать сражения, идти в атаку, строить, создавать и рушить. С помощью данной игры у ребенка развиваются следующие качества: тактика, изобретательность и хитрость, навыки работы в команде [9];

- Minecraft – это компьютерная игра-песочница, созданная шведским программистом Маркусом Перссоном. В Minecraft перед обучающимися не ставятся конкретные цели, ему предлагается свобода выбора. Ребенку самому нужно исследовать миры, добывать полезные ископаемые и сражаться с противниками. Во время создания новых объектов и территорий у младшего школьника развиваются воображение, логическое и абстрактное мышление, а также моторика рук [10];

- PixARK – игра, включающая в себя огромный мир дикой природы, злобных динозавров, волшебных существ и бесконечных приключений. Школьнику предлагается создавать высокотехнологичные и магические постройки из кубиков. В игре обучающиеся могут действовать индивидуально или создавать команды. В мире PixARK все поддается фантазии ребенка [11].

Приведенные выше игры адаптируются под несколько школьных дисциплин, изучаемых в начальной школе. Окружающий мир, где можно знакомить детей через игру с разными животными, миром растений, архитектурой. Они могут создавать свои собственные зоопар-

ки, ботанические сады, дома, замки и многое другое. Английский язык, где можно создавать фруктовый сад, овощной магазин, зоопарк и многое другое, подписывая каждое сооружение табличками с названиями объекта на русском и английском языке. В математике данные игры можно адаптировать под изучение тем, связанных с нумерацией, арифметическими действиями, величинами. Во внеурочных занятиях или же классных часах, которые касаются истории России, обучающиеся могут с легкостью создавать сражения былых лет.

Описанные выше игры развивают у учащихся фантазию, совершенствуют логическое, конструктивное и абстрактное мышление, позволяют импровизировать, разрабатывают координацию, меткую моторику.

В начальной школе возможны лишь элементы киберспорта, однако в высших учебных заведениях киберспорт очень популярен. Стоит отметить, что Минобрнауки России внедряет киберспорт в образовательную среду, проводя комплекс мероприятий в честь 800-летия со дня рождения князя Александра Невского. В рамках празднования круглой даты состоится межвузовские соревнования по киберспорту среди студентов «Потомки великого полководца». Соревнования пройдут по трем киберспортивным дисциплинам: CS:GO, DOTA 2, FIFA21. Сроки проведения кибертурнира – с 1 сентября по 31 октября. Организаторы проводимого мероприятия: Министерство науки и высшего образования РФ, РГУ им. А. Н. Косыгина, Российская национальная библиотека (Санкт-Петербург), Суворовский патриотический фестиваль искусств [13].

Заметим также, что данное мероприятие не первое внедрение киберспортивных технологий в образование, науку и повседневную жизнь человека. 26 июня 2021 г. в Minecraft прошел Сабантуй в городе Казань. Кибербудущее наступило: локацию Сабантуя, а также традиционные элементы праздника на сервере игры воссоздали студенты Института вычислительной математики и информационных технологий КФУ. Праздник можно было посетить не только на озере Лебяжье, но и в виртуальном мире (что не так опасно в условиях пандемии COVID-19) [14].

Заключение

В заключение следует сказать, что человечество и общество в целом развивается каждый день, наступила эра информационных технологий, которую можно использовать при определенных условиях для достижения эффективного результата. Киберспорт стал реальностью. Можно легко применить элементы киберспорта в образовательном процессе, адаптируя их под изучаемые дисциплины, внеклассные и другие школьные мероприятия. Киберспортивные технологии развивают большой спектр полезных умений и навыков, которые начинают формироваться в начальной школе.

Список литературы

1. Wagner, M. G. On the Scientific Relevance of eSports / M. G. Wagner // Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development. ICOMP 2006. Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29. – 2006. – Issue 3. – URL: www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSorts (accessed: 16.08.2021). – Text: electronic.
2. Fromme, J. Computer Games as Part of Children's Culture / J. Fromme // The International Journal of Computer Game Research. – 2003. – URL: <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/> (accessed: 16.08.2021). – Text: electronic.
3. История зарождения киберспорта : официальный сайт. – URL: https://www.playground.ru/misc/opinion/istoriya_zarozhdeniya_kybersporta-704395 (дата обращения: 16.08.2021). – Текст: электронный.
4. Как Россия первой в мире признала киберспорт. – URL: https://matchtv.ru/cyber/matchtvnews_N1678327_Kak_Rossija_pervoj_v_mire_priznala_kybersport (дата обращения: 16.08.2021). – Текст: электронный.

5. Kim, M. Spiele-Boom in Korea / M. Kim // Game-Face. – 2005. – URL: http://www.game-face.de/article.php?id_article=162 (accessed: 16.08.2021). – Text: electronic.
6. Tiedemann, C. Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precise the central term(s) / C. Tiedemann // IX International CESH-Congress, Crotone. – 2004. – URL: <http://kulturwiss.info/tiedemann/documents/VortragCrotone2004Englisch.pdf> (accessed: 16.08.2021). – Text: electronic.
7. Развиваем логику и математический интеллект. – URL: <https://logiclike.com/> (дата обращения: 16.08.2021). – Текст: электронный.
8. LEGO® Worlds: official website. – URL: official website. – URL: https://store.steampowered.com/app/332310/LEGO_Worlds (accessed: 16.08.2021). – Text: electronic.
9. Block N Load : official website. – URL: https://store.steampowered.com/app/299360/Block_N_Load (accessed: 16.08.2021). – Text: electronic.
10. Minecraft : official website. – URL: <https://www.minecraft.net/ru-ru/> (accessed: 16.08.2021). – Text: electronic.
11. PixARK : official website. – URL: <https://store.steampowered.com/app/593600/PixARK/> (accessed: 16.08.2021). – Text: electronic.
12. Logiclike : official website. – URL: <https://logiclike.com/> (accessed: 16.08.2021). – Text: electronic.
13. Потомки великого полководца. – URL: https://vk.com/wall-9722_38639, <https://www.cybercup-nevsky.ru/grid> (дата обращения: 16.08.2021). – Текст: электронный.
14. Сабантуй в Minecraft. – URL: https://vk.com/wall-136960734_871628 (дата обращения: 16.08.2021). – Текст: электронный.
15. Краткий конспект лекций «Психология индивидуальности младшего школьника» / Ч. Л. Пронова. Казань. 2014. – URL: <https://edu.kpfu.ru/pluginfile.php/44996/course/summary/ЭКЛ%20Промова%20Псих-я%20индивидуальности%20младшего%20школьника%20краткий.pdf> (дата обращения: 16.08.2021). – Текст: электронный.

Современные Web-технологии в цифровом образовании: значение, возможности, реализация: сборник статей участников V-ой Международной научно-практической конференции (17-18 мая 2019 г.) / Науч. ред. С.В. Миронова, отв. ред. С.В. Напалков; Арзамасский филиал ННГУ. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2019. 618 с.

УДК 004.9

Авдеева Д.В.¹, Сабирова Э.Г.²

ШКОЛЬНЫЙ КИБЕРСПОРТ: МИФ ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ?

¹руководитель СНО «Формула успеха» ИПиО darina-avdeeva@mail.ru

²кандидат педагогических наук, доцент sabirovaelli@yandex.ru

ФГАОУ ВО Казанский (Приволжский) федеральный университет.

Аннотация. В наши дни киберспорт является быстроразвивающимся видом спорта, который набирает популярность у школьников по всему миру. Результаты исследований показывают, что около 50% школьников регулярно играют в компьютерные игры. Цель статьи заключается в описании становления киберспортивного образования, выявлении некоторых особенностей в подготовке киберспортсменов. Авторы обращают внимание на то, что киберспорт признан официальным видом спорта в России, который не нуждается в особой физической подготовке, но развивает важные навыки и умения у киберспортсменов, от которых зависит успех в современном информационном обществе. Статья может быть полезна профессиональным организациям по подготовке киберспортсменов, администрациям школ и вузов, а также учителям, для понимания важности развития киберспорта в образовательной среде.

Ключевые слова: школьный киберспорт; компьютерные игры; виртуальный мир; киберспортивное образование; спортивная подготовка; образование; киберспорт; цифровой мир; онлайн-платформы; киберспортивные дисциплины.

Avdeeva D.V.¹, Sabirova E.G.²

SCHOOL ESPORT: MYTH OR REALITY?

¹Head of the Student Scientific Society "Formula of Success" of the Institute of Psychology and Education

²Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor

FGAOU VO Kazan (Volga Region) Federal University.

Abstract: These days, esports is a fast-growing sport that is gaining popularity among schoolchildren around the world. Research results show that about 50% of schoolchildren regularly play computer games. The purpose of the article is to describe the formation of e-sports education, to identify some of the features in the training of e-sportsmen. The authors draw attention to the fact that e-sports is recognized as an official sport in Russia, which does not need special physical training, but develops important skills and abilities among e-sportsmen, on which success in the modern information society depends. The article can be useful to professional organizations for the training of cybersports, school and university administrations, as well as teachers, to understand the importance of developing cybersport in the educational environment.

Keywords: school e-sports; computer games; virtual world; eSports education; sports training; education; cybersport; the digital world; online platforms; eSports disciplines.

Введение. Онлайн-игры появились, когда начал стремительно развиваться Интернет. Считается, что всё началось с сетевой игры Doom, действовавшей в локальной вычислительной сети. А первая лига киберспортсменов появилась в США в 1997 г. благодаря популярной игре Quake. Однако самой популярной сетевой игрой, превратившей киберспорт в явление мирового порядка, считается Counter-strike. Современные сетевые видеоигры делятся на командные и одиночные. Дисциплины делятся по типам видеоигр: на шутеры; стратегии; спортивные симуляторы; файтинги; ролевые с элементами тактики и стратегии [1].

Изложение основного материала. Обратимся к понятию киберспорта. **Киберспорт** (также известен как «компьютерный спорт» или «электронный спорт», англ. esports) — командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр. Среди школьников крайне популярный вид спорта. В России признан официальным видом спорта. Также про него говорят «спорт-парадокс», так как киберспортсмен не нуждается в особой физической подготовке. В процессе видеоигры важны реакция, стратегическое мышление и знание английского языка. Гендерная принадлежность участника не имеет значения, значение имеет умение пользоваться множеством компьютерных программ [1]. Киберспортсмены участвуют в турнирах, которые проводятся через онлайн-соревнования или в компьютерных клубах. Онлайн-соревнования хороши тем, что игрок может участвовать, не выходя из дома, причем в нескольких соревнованиях одновременно [1].

Так как развитие технологий не стоит на месте, день за днем мы являемся очевидцами глобальных изменений во всех сферах нашей жизни. Образование не является исключением. Как сообщает источник РИА Новости, министерство просвещения РФ и Федерация компьютерного спорта подписали соглашение о развитии школьного киберспорта. "Многое в киберспорте происходит так же, как в традиционных видах спорта. Важно уметь работать в команде, соблюдать игровую этику: уважать соперников, вести честную игру. Все это создает прямую связь с цифровой грамотностью – умением вести эффективную коммуникацию в цифровом мире, настраивать программное обеспечение", - рассказал Пашенко, РИА Новости. Он обратил внимание на то, что школам для развития киберспорта требуется материально-техническая база – качественный инвентарь, в том числе компьютеры, специальные кресла. Помимо обеспечения инвентарем, школа может сопровождать команды по турнирам, помогая в организации выездов, участии команд в соревнованиях на всероссийском и международном уровне [3].

Молодое поколение считает, что киберспорт – это перспективное направление, которому можно посвятить время на обучение. Поэтому сейчас стали появляться программы по обучению, курсы, онлайн-платформы и специальности в вузах. Появились специализированные школы для подготовки киберспортсменов [5].

В России вузом первопроходцем, который впервые решил открыть специальность «Теория и методика компьютерного спорта» стал Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма. По данной специальности предусмотрено обучение бакалавров (4 года) и магистров (2 года), после завершения обучения студенты получают государственный диплом и могут трудоустроиться организаторами турниров, судьями и тренерами. На первых двух курсах студенты проходят предметы из основной программы, а на третьем начинаются специализированные предметы: киберспортивный менеджмент, организация соревнований, теория и методика киберспорта, история компьютерного спорта и другие.

Для поступления на специальность абитуриенту нужно: сдать ЕГЭ по биологии и русскому языку; пройти тест на уровень когнитивных способностей и моторики; пройти спортивные испытания: подтягивание на перекладине или бег на 1000 метров, или прыжки в длину [4].

В 2017 году Высшая школа экономики совместно Федерацией компьютерного спорта России разработали **образовательную программу профессиональной переподготовки «Управление киберспортом»**. Срок обучения которой составляет 6 месяцев, по окончании студенты получают диплом о профессиональной переподготовке [4].

На факультете киберспорта в «Синергии» готовят будущих менеджеров, администраторов, продюсеров, маркетологов – всех, кто умеет организовывать и «упаковывать» игровые проекты.

Помимо вузов, киберспорт стремительно развивается в школах. «Белая ворона» – частная киберспортивная школа в Томске, созданная специально для детей и подростков. В первый год обучения здесь знакомят с компьютерными технологиями, формируют активные рефлексы для киберспорта. На второй и третий год начинается командная работа, а с четвертого – ребята участвуют в киберспортивных состязаниях. Возраст обучающихся составляет 10-18 лет, а сроки обучения 5 лет [5].

Самая юная киберспортивная школа – это Московская школа «80 lvl», основанная Михаилом Полетаевым и Романом Явичем. Часто родители неодобрительно относятся к киберспорту и к образовательным учреждениям такого типа. Основателям школы приходится убеждать, что тренировки и системный подход избавляют от зависимости, что школа дозирует компьютерную игру: тренеры запрещают детям играть больше определенного времени. Основные дисциплины в таких школах: League of Legends, Dota 2, Worlds of Tanks и Counter Strike.

Михаил Полетаев комментирует: «С детьми работают тренеры. Возьмем игру League of Legends. Здесь тренер – это молодой человек от 22 лет с высшим образованием. Важен опыт участия в профессиональных турнирах, желательно международного уровня. Для работы в школе нужно обладать педагогическими навыками, выполнять роль психолога».

В школе занятия проходят два раза в неделю, каждая тренировка длится по три часа. Серьезная часть тренировки – изучение игрового контента. Следующий этап – практика. Тренер смотрит, что делает подопечный, подсказывает ему, как себя вести, нарабатывает комбинации и навыки. Третья и важнейшая составляющая занятий – психологическая подготовка. От нее зависит 80% всего, что происходит на профессиональной сцене. В школе «80 lvl» под каждого ученика разрабатывают отдельную обучающую программу. Есть профессиональные команды по 5 человек, которые тренируются вместе.

В таких школах пока нет аттестатов по окончании обучения. Но в них обучают главному – играть с умом и не заиграться.

За рубежом для поддержки киберспортсменов введены поощрительные стипендии, так частный университет Ашленд начал набирать студентов в киберспортивные команды по разным дисциплинам, студентам будут выплачиваться стипендии до \$4 тыс. в год. Параллельно с учебой студенты тренируются

в специально оборудованном центре на 25 игровых мест. Все игроки университетских составов получают механическую клавиатуру, наушники, мышь и коврик [11].

Некоторые учебные заведения США ввели награды за успехи в киберспорте с 2014 года. Первыми стали университеты Роберт Моррис и Пайквилл. В 2016 году Калифорнийский университет в Ирваине выделил стипендию для команды по League of Legends, а годом позже предоставил льготы для состава по Overwatch. Частный университет Лурдс ввел киберспортивную программу, чтобы привлечь заинтересованных игроков в местный клуб. Всего в США более 30 учебных заведений поддерживают локальные команды киберспортсменов [11].

Мы считаем, что, как в любом другом виде спорта, в киберспорте есть свои положительные и отрицательные моменты. Есть мнение, что киберспорт используется как возможность иметь собственные деньги с юного возраста, т.к. у популярных спортивных состязаний всегда высокий призовой фонд. Погоня за наживой, а также стихийное погружение в видеоигры может отразиться на физическом и психическом здоровье молодых киберспортсменов. Не продуманные занятия киберспортом практически равны хронической гиподинамии. Продолжительное сидение у компьютера может принести вред здоровью. Происходит нарушение в работе многих систем организма (опорно-двигательного аппарата, кровообращения, дыхания, пищеварения) при ограничении двигательной активности, снижение силы сокращения мышц, также страдают органы зрения. Исправить это можно правильной организацией подготовки киберспортсмена. Несомненным плюсом в занятии киберспортом является развитие в процессе игры. У киберспортсменов активно развивается аналитическое мышление, внимание, память, скорость реакции.

Учитывая, что киберспорт - это вид спорта, то у него тоже есть спортивная подготовка, которая по своей специфике отличается от подготовки спортсменов в других видах спорта. Согласно исследованию И.С. Миронова и М.А. Правдова знакомство с компьютерными играми у большинства людей начинается в младшем школьном возрасте (64%) и реже в подростковом (27%). При этом учеными отмечается, что систематическая подготовка ребят в киберспорте не осуществляется должным образом. По мнению ученых и практиков, в связи с возрастающей популярностью киберспорта среди детей и молодежи, оптимальным началом систематических знаний киберспортом является возраст 7 лет, что совпадает с развитием наглядно-образного мышления [9].

Киберспортсмен должен обладать физической, психологической, теоретической, технической, тактической и интегративной подготовкой. В исследовании И.С. Миронова и М.А. Правдова [9] отмечается, что теоретическую подготовку составляют следующие аспекты: правила игры и соревнований, игровая терминология, история киберспорта, устройство компьютера. Теоретическая подготовка осуществляется при помощи таких методов как объяснение, показ, лекция, беседа и др. Техническая подготовка включает в себя маневрирование виртуальным объектом, взаимодействие с игровым миром, своевременность и точность игровых действий и осуществляется она с помощью таких средств, как специальные игровые и симуляционные упражнения. Физическая подготовка включает в себя общую выносливость, статическую силовую выносливость, координационные способности, точность движения, двигательную память, мышечную чувствительность, быстроту и простоту сложных реакций, которые можно отработать через комплексы специальных упражнений. Психологическая подготовка киберспортсмена включает в себя развитие логического и абстрактного мышления, свойств внимания, памяти, волевые качества личности, развитие коммуникативных способностей, стрессоустойчивость.

Основными средствами достижения психологической подготовки выступают психологические тренировки, специальные упражнения и ролевые игры. Тактическая подготовка киберспортсмена осуществляется через упражнения и моделирующие элементы игры, она включает в себя тактику соревнований, индивидуальную, групповую и общекомандную работы. Интегративная подготовка – это комплексное применение средств всех видов подготовки, которая осуществляется через упражнения сопряженного воздействия.

На основе вышесказанного мы можем сделать вывод, что киберспортсмен - это, прежде всего спортсмен, поэтому его достижения зависят от спортивной подготовки, которая основана на общих закономерностях и принципах спортивной тренировки. Важно учитывать поэтапность подготовки киберспортсмена, которая определяется возрастом и уровнем мастерства игрока.

Также отметим, что киберспорт является новым видом спорта, который ещё совершенствуется. Негативных моментов можно избежать, если заниматься киберспортом дозированно и совместно с тренером. Школьники в процессе занятий развивают мышление, внимание, память, волевые качества личности, коммуникативные способности и стрессоустойчивость. Теперь у многих любителей компьютерных игр есть возможность получить киберспортивное образование и заниматься своим любимым делом в профессиональной сфере.

Литература

1. Профгид. Профессия Киберспортсмена, где учиться [Электронный ресурс. Режим доступа: <https://www.profguide.io/professions/Kibersportsmen.html> (Дата обращения 8.04.2021)
2. Университет Синергия. Киберспорт обучение. [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://synergy.ru/about/education_articles/speczialnosti/obuchenie_v_sfere_kibersporta__ (Дата обращения 8.04.2021)
3. Оценка эксперта о важности развития школьного киберспорта – Спорт РИА Новости, 23.02.2021 [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://rsport.ria.ru/20210223/kibersport-1598636849.html?utm_campaign=20210227_news_february2021_vypusk_4&utm_medium=email&utm_source=SendSay (Дата обращения 8.04.2021)
4. Где в России получить киберспортивное образование? [Электронный ресурс. Режим доступа: <https://esportconf.ru/ru/post/gde-v-rossii-poluchit-kibersportivnoe-obrazovanie-86462> (Дата обращения 8.04.2021)
5. Канобу. Киберспортивные школы, академии и курсы. [Электронный ресурс] Режим доступа <https://kanobu.ru/articles/kuda-poiti-uchitsya-na-kibersportivnogo-spetsialista-371367/> (Дата обращения 8.04.2021)
6. Преимущества занятия киберспортом. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://novate.ru/news/6770/> (Дата обращения 8.04.2021)
7. Плюсы и минусы киберспорта. [Электронный ресурс] Режим доступа : <https://garganta.ru/novosti/plyusy-i-minusy-kibersporta.html> Содержание спортивной подготовки в киберспорте, И.С. Миронов и М.А. Правдов [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/soderzhanie-sportivnoy-podgotovki-v-kibersporte/viewer> (Дата обращения 8.04.2021)
8. Миронов И.С., Правдов М.А. Киберспорт реальность и перспективы. Материалы XI Международной научной конференции «Шуйская сессия студентов, аспирантов, молодых ученых». -Шуя, 2018.-С. 121-123. (Дата обращения 8.04.2021)
9. Хайдаров К. Развитие киберспорта в России. В сб. Двадцать третья Международная научная конференция студентов, аспирантов и молодых учёных «Ломоносов-2016», М.: МГУ, 2016. (Дата обращения 8.04.2021)
10. Тенденции развития киберспорта (компьютерного спорта) в Российской Федерации, Воскресенская Е.В., Лойко А.Н. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tendentsii-razvitiya-kibersporta-kompyuternogo-sporta-v-rossiyskoy-federatsii> (Дата обращения 8.04.2021)
11. Как высшие учебные заведения выходят в киберспорт. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/other/articles/ot-stipendii-do-prizovykh-kak-vysshie-uchebnye-zavedeniya-vykhodiat-v-kibersport> (Дата обращения 8.04.2021)

УДК 373.1

Агибова И.М.¹, Куликова Т.А.², Поддубная Н.А.³

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ДИСТАНЦИОННЫХ КУРСОВ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОТКРЫТОГО ОБРАЗОВАНИЯ

д.п.н., профессор, agibova@yandex.ru

к.п.н., доцент, t_a_kulikova@mail.ru

к.ф.-м.н., доцент, nikita72@inbox.ru

ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет»

Аннотация. В статье рассматривается проблема педагогического проектирования дистанционных курсов и использования интерактивного образовательного контента в открытом образовательном пространстве. Рассмотрен алгоритм проектирования и разработки контента дистанционного курса, представлен сравнительный анализ дидактических возможностей наиболее популярных платформ для создания дистанционных курсов. Приведены примеры реализации технологии педагогического проектирования дистанционных курсов на базе Северо-Кавказского федерального университета.

Ключевые слова: открытое образовательное пространство, дистанционное обучение, образовательные платформы, проектирование дистанционного курса.

разработать конечный продукт, а делиться и вдохновлять всех членов команды на соавторство во имя достижения общей цели проекта.

Использование шеринг – проекта для организации научной практической деятельности в дистанционном формате позволяет расширить географические границы для участников исследования, привлечь к исследованию маломобильных граждан, не прерывать работу над проектом независимо от вводимых эпидемиологических ограничений.

Литература

1. Абдуллаев Д. А., Конопко Е.А., Панкратова О.П., Таран В.Н. Эдиев А.М. Инструментарий цифрового образования и обзор ресурсов для дистанционного взаимодействия. Дистанционные образовательные технологии: сборник V Международной научно-практической конференции. Ответственный редактор В.Н. Таран. Симферополь, 2020. - С.4-6.
2. Бирженюк, Г. М. Шеринг как новый ориентир образования. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/shering-kak-novyy-orientir-obrazovaniya> (дата обращения: 17.04.2021).
3. Бирженюк, Г. М., Ефимова Т. В. Информационная революция требует адекватную модель образования. Инновационное развитие профессионального образования. 2019. № 2 (22). С. 12–17.
4. Степанов Е.И. Современные методы взаимодействия и способы сотрудничества специалистов помогающих профессий. Материалы VI Международной очно-звонной научно-практической конференции (6 мая 2020 года, Орёл) / под редакцией доктора педагогических наук, профессора А. М. Митяевой и кандидата педагогических наук, доцента Е. Н. Меркуловой. Орёл: ОГУ имени И. С. Тургенева, 2020. – 227 с.
5. Таран В.Н. Системы поддержки принятия решений. Симферополь, 2020. 120с.
6. Разделяй и радуйся: как шеринг-экономика меняет мир. URL: <https://vc.ru/future/45102-razdelyay-i-radyusya-kak-shering>
7. *ekonomika-menyat-mir* (дата обращения: 17.04.2020).
8. Четырбок П.В. Цифровая трансформация и импортонезависимость в национальных целях РФ. Материалы IV Всероссийской научно-практической конференции с международным, отв. редактор А.В. Олифиров, Симферополь: Ариал, 2021. С. 24-27.
9. Чиркова Л.Н., Чиркова В.В. Ресурсы как средство для формирования информационной культуры студентов. Симферополь, 2020 - 140с.
10. Чиркова Л.Н., Таран В.Н., Чирков М.Д. Информационные системы поддержки принятия решений для тренера футбольной команды. Дистанционные образовательные технологии: труды V Международной научно-практической конференции. Симферополь: Ариал. 2020 С. 295-298.

УДК 004.85

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта «Цифровая модель формирования индивидуальной траектории профессионального развития учителя на основе больших данных и нейросетей (на примере Республики Татарстан)», № 19-29-14082

Гафаров Ф.М.¹, Сабирова Э.Г.², Авдеева Д.В.³

РОЛЬ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ОБРАЗОВАНИИ

¹кандидат физико-математических наук, доцент fgafarov@yandex.ru

²кандидат педагогических наук, доцент sabirovaelli@yandex.ru

³руководитель СНО «Формула успеха» ИППО darua-avdeeva@mail.ru
ФГАОУ ВО Казанский (Приволжский) федеральный университет.

Аннотация: Один из самых актуальных вопросов, изучаемых современными исследователями, становятся вопросы, посвящены теме цифровизации образовательного процесса. Большое внимание уделяется возможностям искусственного интеллекта в процессе образования. В статье описывается история развития искусственного интеллекта, его роль в образовании. Также представлены возможности искусственного интеллекта в образовании и риски его внедрения в образовательный процесс. Статья может представлять интерес для учителей, кураторов образовательного процесса, для понимания важности применения систем искусственного интеллекта в образовании, поскольку при помощи ИИ производится сбор и анализ данных об эффективности образовательного процесса, дальнейшее прогнозирование результатов обучения.

Ключевые слова: история возникновения искусственного интеллекта, искусственный интеллект в образовании, язык программирования искусственного интеллекта, персонализация образования при помощи ИИ.

THE ROLE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN EDUCATION

¹Candidate of Physical and Mathematical Sciences, Associate Professor²Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor³Head of the Student Scientific Society "Formula for Success" of the Institute of Psychology and Education FGAOU VO Kazan (Volga Region) Federal University.

Abstract: One of the most pressing issues studied by modern researchers are the issues related to the topic of digitalization of the educational process. Much attention is paid to the possibilities of artificial intelligence in the educational process. The article describes the history of the development of artificial intelligence, its role in education. The possibilities of artificial intelligence in education and the risks of its introduction into the educational process are also presented. The article may be of interest to teachers, curators of the educational process, to understand the importance of using artificial intelligence systems in education, since AI is used to collect and analyze data on the effectiveness of the educational process, further forecasting of learning outcomes.

Keywords: history of the emergence of artificial intelligence, artificial intelligence in education, artificial intelligence programming language, personalization of education using AI.

Введение. Искусственный интеллект – технология, которая изучает способы обучить компьютер, роботизированную технику, аналитическую систему разумно мыслить, также как человек. [1]

С середины 50-х годов человечество поражали способности вычислительных машин, которые выполняли несколько задач одновременно. В этот же период начинают зарождаться первые технологии и исследования в области искусственного интеллекта. Исследования в этой сфере проводились на основе изучения интеллекта человека, после чего полученные результаты применялись к деятельности компьютеров. Информация для исследований по искусственному интеллекту берется из различных источников и дисциплин таких как математика, информатика, психология, лингвистика, биология, машиностроение и др. На основе этих данных, с помощью технологий машинного обучения компьютеры стараются имитировать операции умственных действий человека [1].

Изложение основного материала. Углубимся в историю создания искусственного интеллекта. В далеком 1924 году известный литератор и фантаст Карел Чапек поставил в лондонском театре пьесу под названием «Универсальные роботы», представление обескуражило публику, а слова «робот», «искусственный интеллект» прочно вошли в обиход человечества. В 1956 году основоположник программирования Джон Маккарти продемонстрировал прототип программы на основе искусственного интеллекта в университете Карнеги-Меллон и стал лауреатом премии Тьюринга. Отметим, что ему же приписывают и авторство термина «искусственный интеллект».

Исследования в сфере искусственного интеллекта не прекращались, далее английский математик, логик и криптограф Алан Тьюринг начинает изучать создание нейронных сетей на основе анализа интеллектуальной шахматной игры, свои исследования А.Тьюринг публикует в научном издании. В 1958 году возник первый язык программирования для искусственного интеллекта – Лисп. Со временем ученые доказывают, что компьютеры способны понимать естественный язык на хорошем уровне. В СССР искусственному интеллекту уделяли крайне важное значение. В то время академиками А.И. Бергом и Г.С.Поспеловым была создана программа «АЛПЕВ ЛОМИ», особенность которой заключалась в автоматическом доказывании теорем, после чего сразу же появляется разработка советских ученых алгоритма «Кора», данный алгоритм моделировал работу мозга человека в процессе обработки образов. Исследователем Турчиним В.Ф. в 1968 году для обработки данных создается специальный символичный язык РЕФАЛ. Интерес к искусственному интеллекту возрастает с каждым годом, с 2000х годов идет активное внедрение ИИ в космическую отрасль и бытовую сферу, сейчас же ИИ предлагают использовать и в образовании. [1]

Согласно исследованиям по возможностям использования искусственного интеллекта в образовательной сфере, которые провели эксперты Юнеско, предоставляется анализ данных о возможностях использования ИИ для улучшения результатов обучения, а также рассмотрены риски и последствия применения ИИ в образовании по всему миру. [2]

К положительным аспектам использования ИИ в образовании в первую очередь относится технологии ИИ для обеспечения инклюзивного доступа к образованию. Независимо от имеющихся интеллектуальных, социальных, физических, языковых и других особенностей, человеку предоставляется обучение в образовательных учреждениях. С помощью внедрения ИИ в образовательную среду и использование ИИ учащиеся с особыми потребностями, находящиеся в чрезвычайных ситуациях могут посещать занятия из дома или из больницы. Таким образом можно персонализировать обучение различными способами, технологии ИИ поддерживают инклюзивность и повсеместный доступ к образованию. Стоит учитывать, что при работе с искусственным интеллектом в образовании могут

возникнуть следующие трудности: подготовка качественных систем данных, обучение будущих учителей на основе искусственного интеллекта и разработка ИИ для понимания технологий обучения. [2]

Доктор психологических наук, обладатель Lynch Consulting Group, LLC Мэттью Линч в своей статье «Искусственный интеллект в образовании: семь вариантов применения», выделяет 7 аспектов эффективного использования искусственного интеллекта в образовании: адаптивное обучение, персонализированное обучение, автоматическое оценивание, интервальное обучение, оценка преподавателя студентами, умные капсулы, контроль экзаменационного процесса. [3]

Искусственный интеллект может стать основой для онлайн-образования, которое получает широкое распространение во всех странах мира, особенно в период с 2020-2021гг, после появления мутярующего вируса covid-19. Для интенсивного внедрения ИИ в образование М. Линч выделил 3 основные причины: [3]

1. ИИ адаптирует процесс обучения для более эффективной работы учителя и ученика. Многие российские онлайн-школы внедряют технологии ИИ на своих платформах обучения, что позволяет достичь положительного результата в образовании, так как ИИ анализирует процесс работы ученика, его прогресс, методы и приемы, которые использует учитель и меняет траекторию обучения, в зависимости от результатов обучающего.

2. ИИ повышает вовлеченность через геймификацию. Большинство образовательных платформ для начальной школы построены по принципу онлайн-игр или с сопровождением некого персонажа (пример: онлайн-платформа для изучения иностранных языков Lingualoo).

3. ИИ позволяет максимально автоматизировать бизнес. В наше время многие образовательные порталы, платформы и ресурсы обходятся без участия человека, боты могут отвечать на часто задаваемые вопросы, проводить уроки и тренинги.

Стоит отметить, что к 2021 году Правительство Российской Федерации намеревалось искусственный интеллект сделать объектом для изучения и включения в школьную программу, а предположительно к 2024 году будет организовано изучение ИИ в большинстве школ.

Исследователи В.А. Чулюков и В.М. Дубов в научной статье «Искусственный интеллект и будущее образования», отмечают, что у искусственного интеллекта возможности в образовании оказались ограничены. Разработчики смогли научить компьютер самостоятельно осуществлять довольно таки сложные задачи. Был создан алгоритм, который основывался на самообучении. Авторы обращают внимание на то, что искусственный интеллект однозначно не заменит профессионалов, однако он может совершенствовать образовательный процесс и развивать навыки преподавателей.

В соответствии с запросами обучающихся адаптируются современные образовательные интерактивные платформы, что помогает программе выявить пробелы и трудности у обучающего и предложить ему необходимые материалы, для улучшения навыка. С помощью использования искусственного интеллекта в школах, колледжах и университетах происходит глубокое вовлечение в образовательный процесс, так же искусственный интеллект обрабатывает материалы курса, предмета или дисциплины и сам автоматически создает учебную программу, что является большим плюсом для школ и учителей [4].

Искусственный интеллект уже способен на многое, но главной его задачей является сбор и анализ данных, получения результата и прогнозирование. Новейшие разработки в ИИ используются на основе адаптивного обучения, так как этот вид обучения базируется на интерактивных моделях, учитывающих индивидуальные особенности и потребности каждого обучающего [4].

В настоящее время многие учебные заведения разрабатывают и применяют системы ИИ в обучении. Используются разные онлайн курсы, учебные видео, текстовые материалы, и интерактивные модули. Такие системы автоматически оценивают уровень знаний обучающихся, выявляют слабые места, обеспечивают обратную связь с дальнейшими инструкциями по улучшению своих навыков.

Third Space Learning - школа искусственного интеллекта, на данной платформе около 500 учителей проводят интерактивные уроки, примечательно, что автоматизированные технологии могут оценить качество проведенных уроков. Например, оказывается, при быстрой и эмоциональной речи учителя у учеников пропадает интерес к изучаемому материалу. Такие методические рекомендации от искусственного интеллекта будут отражаться на экранах смартфона учителя и в скором времени могут стать обычным явлением [5].

Carnegie Learning - программный продукт, который использует технологии ИИ вместе с когнитивными исследованиями. Цель системы - сделать образование персонализированным. Программа направлена на школьников и первокурсников в вузах.

Thinker Math - приложение, построенное на элементах ИИ, понимание контента и приложений охватывает учащихся средних школ. Приложение является продуктом понимания того, что означает

изучение математики и как обучение может быть сделано таким образом, чтобы поддерживать современные школьные структуры и системы обучения.

Netex Learning – незаменимый помощник для учителей, с применением интерактивного аудио- и видеоконтента уроки становятся более интересными. Начинающим учителям, не имеющим опыта в создании технических продуктов, данный Netex Learning поможет организовать работу и написать оригинальные учебные планы для работы на разных устройствах и цифровых приложениях.

Supercharge learning through personalization - ИИ платформа, которая использует технологии обучения, нейрофизиологию и анализ обработанных данных для построения индивидуальной траектории обучения [6].

Итак, платформы используют ИИ по-разному в зависимости от разных поставленных целей и задач в образовательной среде, однако использование таких приложений и платформ помогает сделать учебный процесс интерактивным, интересным, а главное эффективным.

Использование искусственного интеллекта в образовании дает пользу и перспективу для развития:

1. ИИ позволяет обучающемуся самостоятельно подобрать форму обучения, исходя из его потребностей, способностей и затрат на образовательный процесс;
2. ИИ эффективнее для быстрой и качественной проверки усвоенных знаний, что упрощает процесс оценивания;
3. Обучающийся имеет возможность заниматься самообразованием при помощи ИИ, а не путем передачи знаний от человека человеку.
4. Прокторинг- ИИ дает возможность внедрить систему отслеживания списывания обучающихся на контрольных, проверочных, тестах и экзаменах.

Стоит не забывать о рисках внедрения искусственного интеллекта в сферу образования. Уже на данном этапе известны несколько угроз внедрения ИИ в сферы человеческой деятельности. Во-первых, это будет касаться занятости населения. Для использования технологий ИИ в образовании требуется меньше людей, а, следовательно, будет уменьшаться количество рабочих мест. Однако, некоторыми специалистами (Стивен Хокинг, Илон Маск) было сделано предположение, что машины с искусственным интеллектом в последствии могут обрести разум и выступить против человечества, если нарушить их программирование или использовать неправильно [7].

Выводы. Таким образом можно прийти к выводу, что искусственный интеллект, как и все новшества в технологиях имеет свои преимущества и недостатки, однако предполагается, что внедрение ИИ в процесс обучения может стать более активным, так как будут развиваться технологии. Данные технологии совершенствуются в соответствии с запросами общества и направлены на эффективность процесса обучения по схеме «учитель-ученик». Одному учителю проблематично удовлетворить потребности класса из большого количества современных учащихся. В современных реалиях уже не является фантастикой внедрение в процесс образования приложений на основе ИИ. Такой подход решает проблему низкого качества образования, проблему недоступности образования, а также по возможности минимизирует недостатки существующей системы образования.

Литература

1. Искусственный интеллект [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.calltouch.ru/glossary/iskusstvennyy-intellekt/> (Дата обращения 18.07.2021);
2. Искусственный интеллект в образовании: проблемы и возможности для устойчивого развития [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://roscongress.org/materials/iskusstvennyy-intellekt-v-obrazovanii-problemy-i-vozmozhnosti-dlya-ustoychivogo-razvitiya/> (Дата обращения 18.07.2021);
3. Искусственный интеллект в образовании: семь вариантов применения [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://the-accel.ru/iskusstvennyy-intellekt-v-obrazovanii-sem-variantov-primeneniya/> (Дата обращения 18.07.2021);
4. Чулюков, В.А., В.М. Дубов, 2020. Искусственный интеллект и будущее образования. Современное педагогическое образование, 3: 27-31. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvennyy-intellekt-i-budushchee-obrazovaniya/viewer> (Дата обращения 18.07.2021);
5. Искусственный интеллект станет основой образования будущего. Режим доступа: <https://hiightech.fm/2016/12/27/online-tutors-and-ai/> (Дата обращения 18.07.2021);
6. Supercharge learning through personalisation [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.century.tech/> (Дата обращения 18.07.2021);
7. Преимущества и риски искусственного интеллекта [Электронный ресурс]// Режим доступа: <https://msuee.ru/2020/02/26/preimushhestva-i-riski-iskusstvennogo-intellekta/> :--:text=Минусы%20искусственного%20интеллекта%3A%20Уменьшение,выполнения%20работы%20требуется%20меньше%20людей (Дата обращения 18.07.2021).

ФОРМИРОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ У СОВРЕМЕННЫХ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

*Авдеева Д.В.,
Сабирова Э.Г.*

Аннотация. Отличительная черта современного общества – это то, что оно развивается стремительными темпами. В настоящее время информация в жизни человека играет огромную роль. Происходит информатизация и в сфере образования. Общество требует усовершенствования образовательного процесса. Процессы обучения в начальной школе не остаются в стороне, происходит модернизация. Важным аспектом становится формирование информационной компетентности у школьников. Статья может быть полезна учителям начальной школы с целью формирования информационной компетентности у младших школьников.

Ключевые слова: информационная грамотность; младший школьник; информационная компетентность; начальное общее образование; информационная культура.

В современном обществе особое значение имеет организация информационного образования и повышение информационной культуры у школьников. На практике мы часто сталкиваемся с некоторыми трудностями, которые образуются из-за недостаточного уровня компьютерной грамотности. Обучающиеся не могут работать с информацией, самостоятельно приобретать знания, заниматься онлайн серфингом. В условиях современного информационного общества в начальной школе предполагается формирование у обучающихся таких качеств, как конструктивность, мобильность, динамизм, способность к самообучению и саморазвитию, к изменению сфер деятельности на основе эффективного поиска и использования необходимой информации [1; 2].

С помощью использования компьютера на уроках в начальной школе можно разнообразить и активизировать процесс обучения. Каждое занятие с использованием технических средств вызывает у младшего школьника эмоциональный подъем, а главное,

что отстающие ученики активно включаются в образовательный процесс. Использование компьютера на уроках в начальной школе имеет положительный аспект – сообщать информацию определенными частями и управлять индивидуальным процессом усвоения знаний. Компьютерные технологии все чаще используются на уроках математики, обучения грамоте, литературы, окружающего мира, изобразительного искусства, русского и иностранного языков в начальной школе [3].

Информационная компетентность у обучающихся является основой, она характеризуется как способность, воспроизводить информацию в печатном и электронном виде, пользоваться компьютером для поиска нужной информации. Важным аспектом при формировании информационной компетентности является нахождение, изучение и преобразование информации из одной формы в другую. При решении этих задач у младшего школьника развивается критическое мышление [3; 4].

Однако, чтобы перейти к формированию информационной компетентности необходимо задать эти компетенции в деятельностной форме.

Информационные компетенции включают в себя:

Владение навыками работы с источниками информации (книги, справочники, карты, словари, учебники, интернет, энциклопедии и т.д.).

Самостоятельный поиск и анализ необходимой информации, умение выделять главный смысл.

Умение ориентироваться в информационных потоках, осознанно воспринимать информацию.

Владение навыками использования информационных устройств (компьютер, мобильный телефон, принтер, телевизор).

Применение при решении учебных задач навыков работы с электронной почтой, аудио- и видео- записями, интернетом [5].

В заключение можно отметить, что в современном мире, где все подвержено изменяющемуся информационном обществе. На начальном этапе обучения у младших школьников нужно формировать информационную компетентность, чтобы в дальнейшем обучении школьники могли совершенствовать свои навыки в информационной сфере.

Список литературы

1. Тенденции развития информационной компетентности младших школьников. [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tendentsii-razvitiya-informatsionnoy-kompetentnosti-mladshih-shkolnikov> (Дата обращения 03.10.2021);
2. Булин-Соколова Е.И. Формирование ИКТ-компетентности младших школьников: пособие для учителей общеобразовательной учреждений / Е. И. Булин-Соколова, Т. А. Рудченко. М.: Просвещение, 2012. 128 с.
3. Бурлакова А.А. Компьютер на уроках в начальных классах / А.А. Бурлакова // Начальная школа плюс: До и После. 2007. №7 С. 33-35.
4. Воронина Л.В. Информационные технологии как инструмент формирования информационной компетентности младших школьников / Л. В. Воронина, В. В. Артемьева // Педагогическое образование в России. 2014. № 3. С. 62-67.
5. Формирование информационной компетенции у младших школьников [Электронный ресурс] URL: <https://urok.1sept.ru/articles/608098> (Дата обращения 03.10.2021).

ВЛИЯНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ НА ПОВЕДЕНИЕ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА

Палагина А.А.

Авдеева Д.В.

Каюмова Л.Р.

Закирова В.Г.

Аннотация. Среда обучения ребенка всегда является важной составляющей в обучении младшего школьника. Большое влияние на формирование и становление личности оказывает коллектив сверстников, стоит отметить, что не все обучающиеся приспособлены к конкурентной среде, где могут достигать больших результатов. Целью данного исследования является описание и анализ влияния феномена «Большой лягушки» на адаптацию детей в российской школе. Авторы акцентируют внимание на влиянии образовательной среды на поведение младшего школьника, его социализацию в коллективах с разными способностями у обучающихся. Результаты данного исследования могут быть применимы учителями начальных классов, студентами педагогических направлений подготовки.

Ключевые слова: образовательная среда; младший школьник; эффект «Большой лягушки»; школьное пространство; окружение младшего школьника.

Главным развивающим элементом современного образования является средовой подход, при котором обучение и воспитание реализуется через создание специальной среды обучения. В рамках данного подхода весьма актуально изучение вопросов различного влияния на ребенка среды и его компонентов.

Изучив и проанализировав психолого-педагогическую литературу, мы рассмотрели несколько точек зрения ученых, согласно которым, Д.Ж.Маркович, Н.Б. Крылова, В.И. Слободчикова говорят о том, что образовательную среду нельзя считать чем-то шаблонным, это часть социокультурного пространства, зона взаимодействия субъектов, объектов образовательного процесса. Согласно, многочисленным работам отечественных и зарубежных ученых, Дж.Гибсона, Я. Корчака, С.В. Тарасова, Г.А. Ковалева, образовательная

среда рассматривается не только, как подсистема социокультурной среды, но и как специально организованные педагогические условия, в которых происходит формирование личности ребенка [5].

В настоящее время особо подчеркивается актуальность данного вопроса. Намечается тенденция внимательного отношения к влиянию образовательной среды на поведение младшего школьника.

Многие родители считают, что качество образования и развитие школьника зависит только от школы, однако опытные педагоги могут сказать, что это не так, ребенок, который успевал и был отличником или хорошистом в одном образовательном учреждении может стать троечником в другом. Зарубежные исследователи и ученые называют это эффектом «Большой лягушки в маленьком пруду» [1, 3].

Эффект «Большой лягушки в маленьком пруду» называют иллюзией мозга. Это явление обнаружил американский исследователь Д. Дэвис в середине прошлого века. У американцев есть английская поговорка «Better a big frog in a little puddle, than a little frog in a big puddle», которая переводится на русский язык «Лучше большая лягушка в маленькой луже, чем маленькая лягушка в большой луже» эта поговорка предполагает, что обучающемуся лучше быть значимой фигурой в маленьком коллективе, чем неважным в более крупном. Учёный выявил, что ученики из элитных школ не стремятся попасть в элитные вузы, а обучающиеся с таким же уровнем знаний и оценок, но из средних или даже слабых школ стремятся поступить в более престижные вузы. Эффект связан с самооценкой ребенка, дети из сильных школ более скромно оценивали свои способности, нежели дети из средних и слабых школ. В сильных школах ученики имеют высокую конкурентную среду, они постоянно сравнивают свои знания, оценки, успехи и достижения с одноклассниками, поэтому их уровень самооценки был ниже, чем у ребят из обычных школ. Самооценка учащегося это не просто восприятие себя, она влияет на многие важные параметры: интерес к изучаемой дисциплине, уровень притязаний и т.д. Отсюда следует, что самооценка ученика связана с его окружением и местом учебного учреждения, чем с реальными знаниями, которые он будет получать в той или иной школе. Решая в какую школу отдавать своего ребенка, нужно учитывать эффект «Большой лягушки» и его возможное влияние на будущее вашего ребенка [4, 6].

Проанализировав данные мнения, мы можем составить следующие рекомендации по выбору среды обучения для младшего школьника.

Следует обращать внимание на такие составляющие как:

1. Эмоциональную устойчивость ребенка. Если ребенок эмоционально устойчив, то ему легко будет переносить конкуренцию в классе и высокие требования. Ребенку, который подвержен эмоциональным колебаниям будет сложнее, следовательно школа с самыми высокими требованиями не будет для него благоприятной средой обучения.
2. Общее состояние здоровья ребенка. (Дети часто реагируют соматическими болезнями на психологический дискомфорт, повышенную учебную нагрузку, буллинг.)
3. Уровень учебной мотивации ребенка. (Ребенок должен быть замотивирован в своем обучении, при отсутствии желания учиться у ребенка, родители не смогут его заставить. В итоге попадая в сильную школу немотивированные дети приходят домой, не усвоив значительную часть учебного материала.)
4. Объективный уровень знаний и способностей ребенка (учащиеся будут стремиться к большему в том случае, когда разрыв с «идеалом» незначительный, тогда у ребенка будет стимул идти дальше и достигать новых высот в обучении, в противоположном случае, это вызывает пассивность и отказ от борьбы за наивысшие результаты) [2, 6].

Таким образом, мы можем прийти к выводу о том, что выбор учебного заведения и влияния коллектива на младшего школьника очень велико. Класс, коллектив учащихся оказывает определенное воздействие на младшего школьника. Необходимо обратить внимание на так называемый эффект «Большой лягушки», действие которого было

подтверждено во многих странах. Необходимо учитывать аспекты, которые описаны выше, выбирая среду для обучения ребенка. Влияние коллектива сверстников на формирующуюся личность младшего школьника осуществляется не только в процессе совместной деятельности, но и через атмосферу, отношения, которые формируются в коллективе. Однако некоторые вопросы требуют дальнейшего исследования, а именно как исправить ситуацию в российских школах, чтобы у школьников не было заниженной самооценки,

Список литературы

1. Большая лягушка в маленьком пруду: всегда ли стоит отдавать ребенка в сильную школу? [Электронный ресурс] URL: <https://ioe.hse.ru/lepa/news/173213855.html> (Дата обращения 03.10.2021)
2. Влияние детского коллектива на развитие личности младшего школьника. [Электронный ресурс] URL: <https://leksi.org/10-101244.html> (Дата обращения 03.10.2021)
3. Влияние школьного пространства на поведение детей и подростков. [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-shkolnogo-prostranstva-na-povedenie-detey-i-podrostkov> (Дата обращения 03.10.2021)
4. Личность и коллектив [Электронный ресурс] URL: <https://psy.wikireading.ru/20695> (Дата обращения 03.10.2021)
5. Понятие Образовательная среда в современной психолого-педагогической науке. [Электронный ресурс] URL: https://studopedia.ru/19_90460_aktualnost-izucheniya-obrazovatelnoy-sredi.html (Дата обращения 03.10.2021)
6. Эффект «большой лягушки в маленьком пруду»: Сильная школа для ребенка – лучший выбор? [Электронный ресурс] URL: <https://pedsovet.org/article/silnaa-skola-dla-rebenka-lucsij-vybor> (Дата обращения 03.10.2021)

Авдеева Д. В. | РАЗВИТИЕ МАТЕМАТИЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НА ОСНОВЕ КИБЕСПОРТИВНЫХ ИГР

★★★★★ [Всего голосов: 1 Average: 5/5]

Голос учтён

ПСИХОЛОГИЯ ОДАРЕННОСТИ И ТВОРЧЕСТВА



Материалы III международной научно-практической
конференции-симпозиума 3 октября 2021 года

руководитель СНО «Формула
успеха» ИПиО,

студентка 5 курса кафедры
начального образования

ФГАОУ ВО Казанский
(Приволжский) федеральный
университет.

darua-avdeeva@mail.ru

Науч. рук. Сабирова Э. Г.,

кандидат педагогических наук, доцент

ФГАОУ ВО Казанский (Приволжский) федеральный университет.

sabirovaelli@yandex.ru

Аннотация. Развитие способностей у младших школьников является важным аспектом в образовательном процессе. В современных реалиях компьютерные и информационные технологии проникают во все сферы деятельности человека. Киберспорт признан официальным видом спорта во многих странах и основан на видеоиграх. Подростающее поколение заинтересовано в быстроразвивающемся виде спорта.

Авторы статьи акцентируют внимание на применении элементов киберспортивных игр для развития математических способностей у младшего школьника. Целью данного исследования является описание элементов киберспортивных игр в процессе обучения математике.

Статья может представлять интерес для учителей начальной школы, учителей математики, администрации школ, а также для студентов педагогических направлений подготовки для понимания важности применения элементов киберспортивных технологий в образовательном процессе младших школьников.

Введение. Современные психологи считают, что развитие способностей у ребенка — это всегда результат сложного взаимодействия социальной среды и наследственности. Для эффективного развития познавательной среды младшего школьника хорошим вариантом является организация и проведение действий, направленных на познание школьника. Согласно мнению, Л. С. Выготского, все дети талантливы от природы, а, чтобы развить и сохранить имеющиеся задатки у ребенка, необходимо раскрыть его навыки за счет создания творческого образовательного пространства[2].

Младший школьный возраст является наиболее благодатным для подготовки детей к изучению систематического курса математики и сензитивным периодом для формирования ключевых математических понятий. Исследования, проводимые с младшими школьниками, показывают, что правильная организация образовательной деятельности школьника позволяет обеспечить развитие элементарных математических представлений у ребенка. При этом стоит уделить внимание развитию речи ребенка (овладение математическими терминами), развитию начальных умений индуктивного и дедуктивного мышления, формированию познавательных интересов и способностей у школьника.

На современном же этапе развития общества особый интерес уделяется развитию киберспортивных технологий. Киберспорт — это необычный вид спорта, который набирает свою популярность и не требует особой физической подготовки. Компьютерный спорт – это вид соревновательной деятельности на основе компьютерных видеоигр. Использование элементов киберспортивных игр хорошо тренируют у ребенка память, реакцию, внимание, а также учат логически мыслить и принимать быстрые решения в критических ситуациях. Используя киберспортивные игры, младший школьник развивает в себе огромное количество качеств и учится эффективной работе в команде. Все это способствует развитию математических способностей.

Методика. Приступая к работе, мы выдвинули гипотезу о том, что математические способности можно и нужно развивать в процессе вовлечения их в киберспортивные игры. При этом необходимым и достаточным условием является активность и творческая деятельность учащихся в ходе специально подобранных игр, требующих проявления и напряжения определенных компонентов математических способностей.

Прежде, чем приступить к отбору киберспортивных игр, мы, опираясь на труды Крутецкого В.А. выделили ключевые компоненты (своего рода предикторы) оценки математических способностей.

- 1) отвлеченное восприятие математических задач, быстрое «считывание» внешних структур задачи;
- 2) обобщение арифметического материала; отношений и арифметических действий;
- 3) быстрое сокращение умозаключений и системы последовательных действий; гибкое оперирование числовой и знаковой символикой;

- 4) быстрое последовательно расчленённое логическое рассуждение, основанное на потребности выстраивать доказательство, обосновывать суждения, делать выводы;
- 5) стремление экономить умственные усилия, решать математические задачи экономно, рационально, а ход рассуждений выстраивать ясно и просто;
- 6) способность разворачивать ход рассуждений с прямого на обратный ход мысли, так называемая способность к обратимости мыслительных процессов;
- 7) креативность, не шаблонность мышления; гибкость познавательных процессов, а также способность быстро переключаться с одного умственного действия на другое;
- 8) обобщенная математическая память. Предположительно, специфические особенности математической памяти обусловлены спецификой математической науки. К таким специфическим особенностям, прежде всего, стоит отнести: память на обобщения, память формализованные структуры, память на логические схемы, память на преобразования;
- 9) склонность к выполнению пространственных преобразований, напрямую связанную с геометрическими преобразованиями [4].

Отбор киберспортивных игр, мы осуществляли, опираясь на результаты исследований, проведенных на выборке детей, обучающихся в начальных классах.

Данные исследований последних лет (Васенина С. И., Дроговцова Н. О и др.) убеждают нас в том, что развитие математических способностей у школьника продиктованы потребностью современного общества в новой творческой личности, обладающей математическими способностями и креативностью, умением находить нетривиальные пути решения проблемы. С помощью применения элементов киберспортивных игр можно эффективно развивать математические способности у младших школьников.[1, 3].

В.А. Тестов пишет, что математические способности зависят от уровня сформированности математического мышления у младшего школьника. Профессор обращает внимание на то, что формирование математических способностей должно происходить через использование специально подобранных нестандартных задач, которые развивают различные виды мышления и др. [5].

Стоит внимательно подходить к выбору интеллектуальных компьютерных игр, приложений и платформ для развития математических способностей, т. к. большинство из них бесполезны и ориентированы на выполнении шаблонных заданий и основаны на запоминании. Александр Маркеллов основатель проекта «Математические тропинки» создал подборку интеллектуальных игр, в нее вошли:

1. (Целью игры является развитие математического мышления. Приложение создано двумя выпускницами мехмата МГУ. Игра основана на путешествии, где школьники осваивают понятия логики, геометрических форм, счет и теорию множеств. Сложность заданий соответствует индивидуальному темпу обучения ребенка. Приложение обещает регулярно выпускать обновления).
2. (Целью игры является изучение состава числа. В игре школьники изучают состав числа и определяют суть функции сложения через игровую форму, где младшему школьнику предлагается складывать на корабль грузы определенного веса.).
3. Slice fraction и Slice fraction 2. (Приложение разработано учеными из Университета Квебека и направлено на изучение дробей младшими школьниками в игровой форме. В игре школьникам необходимо выполняя математические действия (решение головоломок, состоящих из дробей) спасти мамонтенка. В данном приложении уровни разработаны так, что младшему школьнику, действительно придется думать, а не нажимать кнопки наугад.).
4. (Это тренажер для тренировки таких математических операций как сложение, вычитание, умножение и деление. Приложение отлично развивает навыки счета. В тренажере есть статистика успешно выполненных заданий.).
5. (Цель игры внедрение игровых форм в неигровой контекст: изучение математике в начальной школе. Для данной игры требуется знание английского, однако в ней собраны математические задания с 1 по 8 класс, которые развивают более 1400 навыков у школьников. В данной игре дети могут выполнять квесты индивидуально или объединяясь в команды, зарабатывать бонусы и пр.).

6. (Игровое приложение разработано Стэнфордским математиком Китом Девлином и его командой. Игра направлена на исследование ребенком таких математических понятий и операций: множители и кратные числа, сложение и вычитание и др. Для игры необходимы знания английского, но и интуитивно можно понять суть заданий. Задания развивают гибкость подхода в работе с числами, стратегию решения математических задач. Школьник должен выполнять действия и спасти обезьянку.).

Обсуждение. Компьютерные технологии являются современным интеллектуальным «орудием», которое позволяет младшему школьнику прокачать свои информационные навыки и перейти на новый, продвинутый, уровень. Использование киберспортивных игр и приложений на уроках математики в начальной школе или во внеурочной деятельности способствует развитию активного математического словаря, изучению иностранного (английского) языка, развитию мелкой моторики, воображения, памяти, внимания, речи, наглядно-действенного и логического мышления, пространственного ориентирования. Киберспортивная игра, приложение, платформа представляет собой обучающую программу, заполненную предметным содержанием в интеллектуально игровой форме. Играя в компьютерные игры у детей, развивается ряд способностей: организаторские, конструкторские, математические, творческие.

Заключение. Завершая краткий методический обзор и интерпретируя результаты, констатируем, что развитие математических способностей у младшего школьника эффективнее сделать чрез применение элементов киберспортивных игр. Необходимо уделить внимание на основательный подход к выбору киберспортивных игр для развития математических способностей. Использование компьютерных технологий в развитии младшего школьника формирует у него ряд полезных навыков. Однако некоторые вопросы требуют дальнейшего исследования, например, каким набором компетенций нужно обладать учителю и самим школьникам для эффективного использования элементов киберспортивных игр на уроках математики.

1. Васенина, С. И. Развивающие компьютерные игры как средство математического развития детей дошкольного возраста / С. И. Васенина. —// Молодой ученый. — 2015. — № 20.1 (100.1). — С. 8-10. — URL: <https://moluch.ru/archive/100/22522/> (Дата обращения: 16.10.2021)
2. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте / Л. С. Выготский. – СПб.: Союз, 1997. – 91 с.
3. Дроговцова, Н. О. Познавательный диалог в компьютерной игровой среде / Н. О. Дроговцова, Е. А. Тупичкина // Детский сад от А до Я. – 2010. – № 2. – С. 49 — 57.
4. Крутецкий, В.А., Психология математических способностей школьников [Текст]. – Москва: Просвещение, 1968. – 431 с.
5. Тестов, В.А. Перспективы науки и образования, 6 (12). С. 60-67DateViews 15.10.2021<https://cyberleninka.ru/article/n/matematiceskaya-odarennost-i-ee-razvitie>

Abstract. The development of abilities in younger students is an important aspect in the educational process. In modern realities, computer and information technologies penetrate into all spheres of human activity. Esports is recognized as an official sport in many countries and is based on video games. The younger generation is interested in a rapidly developing sport.

The authors of the article focus on the use of elements of e-sports games for the development of mathematical abilities in a younger student. The purpose of this study is to describe the elements of e-sports games in the process of teaching mathematics.

The article may be of interest to elementary school teachers, mathematics teachers, school administrators, as well as for students of pedagogical training areas to understand the importance of using elements of cybersport technologies in the educational process of younger students.

Keywords: mathematical abilities, elements of e-sports, junior schoolchildren, computer games, educational process.



ВОЛГОГРАДСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ



НАУЧНЫЙ ЦЕНТР РОССИЙСКОЙ
АКАДЕМИИ ОБРАЗОВАНИЯ
НА БАЗЕ ВОЛГОГРАДСКОГО
ГОСУДАРСТВЕННОГО
УНИВЕРСИТЕТА

СЕРТИФИКАТ

Авдеева Дарья Валерьевна,

студентка 5 курса, руководитель студенческого
научного общества «Формула успеха», заместитель
председателя по социально- гуманитарному
направлению Ассоциации студенческих научных
кружков

ФГАОУ ВО Казанский (Приволжский) федеральный
университет Институт психологии и образования, г.
Казань, является участником дискуссии V
Международной научно-практической конференции
«СЕМЬЯ ТРЕТЬЕГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ: АКСИОЛОГИЧЕСКИЕ
РЕСУРСЫ И СОЦИАЛЬНАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ
УНИВЕРСИТЕТА В НОВОМ КОНТЕКСТЕ ОБЩЕСТВА»
(16-17 декабря 2021 г., Волгоград).

Тема доклада:

**«Рекомендации для родителей по воспитанию
младших школьников в эпоху цифровизации»**

Председатель оргкомитета,
проректор по воспитательной
работе и молодежной политике,
директор НЦ РАО ВолГУ

Н.М. Борытко

17.12.2021 г. Волгоград
№2021.12.17-41



www.volsu.ru/okrug/nauchnyy-tsentr-rao-.php
+7 (8442) 40-55-83 ncrao@volsu.ru



СЕРТИФИКАТ

подтверждает, что

Дарья Валерьевна

Авдеева

*участвовал(а) в Международной
научно-практической конференции:*

**НАЦИОНАЛЬНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ
И МОЛОДЕЖНАЯ ПОЛИТИКА:
КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИЯ
И ТРАНСФОРМАЦИЯ ЦЕННОСТЕЙ
В VUCA-МИРЕ**

21-22 апреля 2021 г.

Ректор ЮУрГГПУ
Чумаченко Татьяна Александровна

г. Челябинск



**KAZAN
DIGITAL
WEEK 2021**
21-24 СЕНТЯБРЯ



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
ПАРТНЕР



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
МЕДИА-ПАРТНЕР

РОССИЯ 24



СЕРТИФИКАТ УЧАСТНИКА

АВДЕЕВА ДАРЬЯ ВАЛЕРЬЕВНА

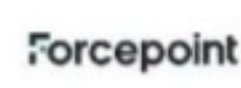
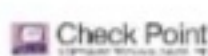
принял(-а) участие в Международном форуме

KAZAN DIGITAL WEEK — 2021

21-24 сентября

Председатель
организационного комитета,
Премьер-министр Республики Татарстан

А.В. ПЕСОШИН





**ИЗВЕСТИЯ
ИНСТИТУТА
ПЕДАГОГИКИ
И ПСИХОЛОГИИ
ОБРАЗОВАНИЯ**

<http://izvestia-ippo.ru>

**МОСКОВСКИЙ
ГОРОДСКОЙ
УНИВЕРСИТЕТ
МГПУ**

Департамент образования и науки города Москвы
Государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования города Москвы
**«МОСКОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ИНСТИТУТ ПЕДАГОГИКИ И ПСИХОЛОГИИ ОБРАЗОВАНИЯ**

СВИДЕТЕЛЬСТВО О ПУБЛИКАЦИИ

Настоящим свидетельством подтверждается, что

Авдеева Д. В.

**опубликовала на официальном сайте журнала
«Известия института педагогики и психологии образования»
статью**

*«РАЗВИТИЕ МАТЕМАТИЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО
ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НА ОСНОВЕ КИБЕСПОРТИВНЫХ ИГР»*

Веб-адрес публикации на сайте журнала

<http://izvestia-ippo.ru/avdeeva-d-v-razvitie-matematicheskikh/>

Главный редактор журнала «Известия ИИПО»,

Директор института педагогики и
психологии образования
доктор педагогических наук,
доктор психологических наук,
профессор, чл.-корр. РАО



А.И. Савенков

Регистрационный № 1623
г. Москва «26» января 2022 г.



СЕРТИФИКАТ участника

Международного педагогического форума
«Детство в дискурсе перемен»

Авдеева Дарья Валерьевна

принял(а) участие в форуме 13 – 14 декабря 2021 г.

Приказ ВятГУ № 656-ТД от 26 ноября 2021 г.

Директор
педагогического института
Вятского государственного университета



Г.И. Симонова



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
“ДАЛЬНЕВОСТОЧНЫЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ”

РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

ДАЛЬНЕВОСТОЧНЫЙ РЕГИОНАЛЬНЫЙ НАУЧНЫЙ ЦЕНТР
РОССИЙСКОЙ АКАДЕМИИ ОБРАЗОВАНИЯ

ШКОЛА ПЕДАГОГИКИ

СЕРТИФИКАТ



подтверждает, что

Авдеева Дарья Валерьевна

принял(а) участие

в XIV Всероссийской научно-практической конференции
«НАЦИОНАЛЬНЫЕ ПРИОРИТЕТЫ СОВРЕМЕННОГО
РОССИЙСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ»

с докладом:

«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ
В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ»

12 мая 2021 г.

Директор ДРНЦ РАО



 Т.Н. Шурухина

г. Владивосток, 2021 г.