

УДК 37.018.5:004.4

ББК 74.047:32.972

**Котова И.Е., Плохотникова Ж.В.,**  
*МБУ ДО «ЦДО «Одаренность»,*  
*Старооскольский городской округ*

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ (ИНСТРУМЕНТОВ) В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ**

**Аннотация:** Процесс внедрения цифровых инструментов в воспитательный процесс дополнительного образования - один из важных процессов информатизации образования. Основными задачами информатизации являются обеспечение доступности, качества и эффективности предоставления образовательных услуг в учреждении дополнительного образования, а также создание условий для поддержки системного внедрения и активного использования информационно-коммуникативных технологий в образовательном процессе.

**Ключевые слова:** цифровое образование, дополнительное образование, мероприятие, современность.

**Kotova I. E., Plohotnikova Zh. V.,**  
*MBU TO «CDO «Giftedness»,*  
*Stary Oskol city district*

## **USE OF DIGITAL TECHNOLOGIES (TOOLS) IN ADDITIONAL EDUCATION**

**Abstract:** the process of implementing digital tools in the educational process of additional education is one of the important processes of Informatization of education. The main objectives of Informatization are to ensure the availability, quality and efficiency of educational services in institutions of additional education, as well as to create conditions for supporting the systematic implementation and active use of information and communication technologies in the educational process.

**Keywords:** digital education, additional education, event, modernity.

В настоящее время современное поколение значительную часть времени занимает общением в социальных сетях. Спрос на всемирную сеть растет с каждым годом, затягивая в свои объятия все больше и больше людей самой разной возрастной категории. Нельзя в полной мере оценить сетевые ресурсы как позитивные или негативные, но можно с уверенностью сказать, что благодаря

сетевым ресурсам можно заметно упростить жизнь современного человека. Электронные библиотеки, газеты, журналы, документальные фильмы, интернет-магазины, общение с друзьями и коллегами, обсуждение новостей и событий в чатах, это возможность поделиться с кругом общения своими талантами, увлечениями и достижениями – все это и многое другое можно использовать, не покидая дома. Необходимо только предупредить школьников, какую опасность может нести в себе их использование.

Всплеск интереса к социальным сетям стал настолько сильным, что многие подростки уже не представляют себе жизни без своего виртуального двойника, живущего социальной жизнью.

Современная школа нацелена научить обучающихся работать с информацией. Интернет в этом вопросе раскрывает ряд преимуществ использования социальной сети в качестве учебной площадки, таких как привычная среда для учащихся; коллективный и индивидуальный доступ к учебным пособиям, активное обучение через обсуждение, совместное создание учебного контента, личностно-ориентированное обучение, приложения, которые можно использовать в учебных целях, хранение учебных материалов, возможность совместной работы, а также создание своего блога и электронной тетради, возможность общения на больших расстояниях.

Идя в ногу со временем, большинство учителей использует социальные сети в работе: создают группы по предмету или тематике, группы классов или параллели. Группа дает возможность проводить опросы, обсуждения, располагать ссылки на нужные сайты, справочники, электронные книги, разместить фотографии и рисунки, видеозаписи, аудиозаписи, постоянно обновлять информацию на стене.

Также педагоги используют социальные сети для консультаций, отправки заданий, контрольных и самостоятельных работ, тестов и их проверки, а также активно применяют в досуговой деятельности.

Использование социальной сети может применяться в любой игровой деятельности. Например, для реализации квест-игры. На сегодняшний день определений понятия «Квест» много, но цель его одна – это поиск предмета, приключений, через преодоление препятствий.

Педагоги Центра дополнительного образования «Одаренность» ведут работу по реализации квест-игр, используя приложения: социальная сеть «ВКонтакте» (или аналог) и для считывания QR-кодов «Neoreader» (или его аналог).

Возможности социальной сети «ВКонтакте»:

- работать в группах;
- отправлять и получать мгновенные сообщения;
- отправлять изображения, видео, аудио;

- отправлять документы;
- отправлять координаты.

Возможности приложения Neoreader:

- быстро считывать QR-коды.
- расшифровка текста не требует подключения к сети Интернет.

Также главными особенностями данных приложений являются:

- доступность на всех операционных системах;
- нетребовательность к высокой скорости загрузки контента, небольшой вес приложений.

Проведение квест-игры включает в себя реализацию нескольких этапов:

Первый этап. Подготовительный. Создание в социальной сети «ВКонтакте» группы с названием квест-игры, рассылка писем на электронные адреса образовательных организаций с информацией о том, что необходимо вступить в группу. Предварительно рекомендуется провести беседу с детьми и рассказать о приложениях, необходимых для участия в квест-игре. Заранее на смартфоны установить приложения, проследить, чтобы работал выход в Интернет. Если подразумевается командное участие в квест-игре, то достаточно, чтобы у одного участника (капитана команды) были установлены приложения.

Создание QR-кодов происходит на подготовительном этапе. При этом используются различные сайты генераторов QR-кодов, например:

QR-кодер кодирует любой текст, ссылку, визитку, sms-сообщение, при этом можно выбрать оптимальный размер кода [1].

QRmania кодирует текст, ссылку на сайт, телефон, sms-сообщение, E-mail адрес, E-mail сообщение, визитную карточку, Twitter, Карты Google. При этом можно скруглять углы кода, выбрать цвет кода [3].

Creambee (<http://creambee.ru/>) позволяет создавать креативные коды, шифруя текст, ссылку, контакты телефонной книги, номер телефона, sms-сообщение, E-mail сообщение, Твиттер, сообщение в Facebook. При этом можно создавать многоцветные коды различных форм и разных размеров [2].

Второй этап. Проведение квест-игры. Необходимо предусмотреть наличие помещения, оборудованного ноутбуком или смартфоном с выходом в Интернет, в котором будет находиться координатор квест-игры и делать рассылку заданий и сбор фотоотчетов и ответов.

Перед началом игры необходимо команды выстроить на линейку, поприветствовать, рассказать о правилах проведения квест-игры.

После построения в группу квест-игры выкладывается пост «Начало пути». Каждый пункт назначения зашифровывается в QR-код и отправляется в группу. Каждая команда после выполнения задания на определенном пункте должна сделать фотографию и прислать координатору группы в личные сообщения, а

также дать верный вариант ответа на задание, которое им было предложено. За каждое выполненное задание команда получает оценку. В случае если команда дает неверный вариант ответа, то ей предлагаются подсказки.

Для исключения затруднения в поиске пункта необходимо наличие модератора на нем.

Шифровать место, куда нужно идти можно в виде головоломок в формате изображений, или же координатов места.

Задания в виде QR-кода можно предварительно спрятать в точке контрольного пункта. Также задания должны соответствовать тематике места, в котором оно выполняется. Если контрольный пункт располагается возле памятника Великой Отечественной войны, то дети могут записать видео с декламацией стихотворения о войне. Если возле детского сада, то можно создать и отправить аудиозапись детской песенки.

При этом важно не забывать, что это квест-игра должна быть познавательной. В процессе перемещения по заданному маршруту можно отправлять им познавательные справки с историей города.

Третий этап. Завершение квест-игры. В каждом пункте за правильные ответы школьники могут получать фрагмент QR-кода. И после прохождения всех контрольных пунктов им предстоит сложить все QR - коды и расшифровать.

Но, можно столкнуться с трудностями, такими как:

- создание сюжета
- разработка маршрутов
- формулировка заданий.

Чтобы квест-игра получилась интересной, яркой и увлекательной необходимо обратить особое внимание на следующие моменты:

- разнообразие заданий (формат);
- проверку QR-кодов на читаемость;
- проверку подключения устройств к Интернету.
- длительность проведения квест-игры.

Мы считаем, что тема, которую мы начали подробно разбирать, очень актуальна в нашем информационном обществе. Ведь с каждым днем появляется что-то новое, что-то усовершенствуется, и мир никогда не стоит на месте.

### **Библиографический список**

1. Генератор QR-кодов [Электронный адрес]. – Режим доступа: (<http://qrcoder.ru/>).
2. Мобильные инструменты маркетинга, продаж и повышения лояльности [Электронный адрес]. – Режим доступа: (<http://creambee.ru/>).
3. QR-генератор [Электронный адрес]. – Режим доступа: (<http://www.qrmania.ru/>).