

Гасанова Виктория Викторовна

учитель

МОУ «Дальнинская ООШ»

п. Дальний, Белгородская область

Буланович Анна Викторовна

преподаватель

ОГАПОУ «Белгородский

машиностроительный техникум»

г. Белгород, Белгородская область

СОВРЕМЕННЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

***Аннотация:** в статье рассматривается тема роли современных информационных технологий, особенно в учебном и внеурочном процессах. Обозначены основные виды ИТ, а также их применение для повышения эффективности обучения, развития цифровой грамотности и формирования ключевых компетенций.*

***Ключевые слова:** информационные технологии, цифровая грамотность, мультимедийные технологии, дистанционные технологии, облачные сервисы, виртуальная и дополненная реальность, искусственный интеллект, геймификация, инновационные методы обучения, цифровая образовательная среда.*

Современные платформы и программы делают учебный процесс более динамичными и привлекательными, позволяя работать с реальными заданиями, применять симуляционные модели и графические представления для упрощения понимания сложных концепций. В результате это положительно сказывается на развитии аналитических способностей и критического мышления. Внеурочная деятельность, в свою очередь, предоставляет уникальные возможности для применения инновационных методов и средств обучения вне основного учебного плана или расписания, что способствует развитию личности школьни-

ка, его творческих способностей, формирование коммуникативных и социальных компетенций.

В соответствии с требованиями современного образования ФГОС подчеркивает необходимость формирования цифровой грамотности и компетенций будущего у обучающихся. В современном образовательном процессе применяются следующие основные виды ИТ.

1. Мультимедийные технологии – интерактивные презентации, 3D-модели, виртуальные лаборатории (PhET, Labster), интерактивные доски (Smart Board, ActivPanel), документ-камеры, видеолекции и вебинары, анимированные презентации (Prezi), подкасты и аудиоматериалы.

2. Дистанционные технологии – Zoom-лекции, Coursera, Google Classroom, ЯКласс – обеспечивают управление курсами, тестированием и обратной связью. «Российская электронная школа» (РЭШ) – государственная платформа с интерактивными уроками. Онлайн-курсы (Stepik, Учи.ру) – предоставляют персонализированные траектории обучения.

3. Облачные технологии – Яндекс Диск, Google Drive, Microsoft OneNote. Облачные сервисы позволяют организовать совместную работу над проектами в режиме реального времени.

4. Технологии виртуальной и дополненной реальности, такие как Google Expeditions, Complete Anatomy и ClassVR, создают условия для проведения виртуальных лабораторных занятий по биологии, анатомии и физике.

5. Искусственный интеллект – ChatGPT, Учи.ру, Яндекс.Учебник – адаптивные системы на основе ИИ позволяют персонализировать образовательные траектории для каждого ученика.

6. Геймификация и игровые технологии: Classcraft, Quizizz – интерактивные викторины. Игровые механики повышают мотивацию учащихся.

7. Социальные сети и образовательные сообщества: VK Мессенджер, Telegram – учебные чаты и группы. Платформы для коммуникации и обмена знаниями.

8. Робототехника и программирование: Lego Mindstorms – образовательная робототехника. Python – обучение основам кодирования.

Особый интерес представляет использование ИТ в очной форме внеурочных занятий, что позволяет сочетать преимущества живого общения с возможностями цифровых инструментов.

Согласно исследованиям, Роберт И.В., внеурочная деятельность с использованием ИТ должна решать три ключевые задачи.

1. Развитие цифровой грамотности учащихся.
2. Формирование метапредметных компетенций.
3. Профориентационная работа.

ФГОС ООО (Приказ №286 от 31.05.2021) подчеркивает необходимость создания цифровой образовательной среды, охватывающей как урочную, так и внеурочную деятельность.

Формы организации внеурочной деятельности с ИТ:

- проектная деятельность;
- кружковая работа;
- интеллектуальные соревнования;
- методические аспекты организации.

Итак, внеурочная деятельность является важной составляющей современного образовательного процесса, способствующей развитию познавательных интересов, творческих способностей и социальной активности школьников. Информационные технологии (ИТ) значительно расширяют возможности организации внеурочной работы, делая ее более интерактивной, персонализированной и доступной.

Грамотное применение цифровых инструментов способствует формированию ключевых компетенций, включая цифровую грамотность, критическое мышление и навыки проектной работы. Особую эффективность демонстрируют гибридные форматы, сочетающие живое взаимодействие с цифровыми технологиями. При этом успешность реализации таких программ напрямую зависит от трех факторов: качества методического сопровождения, уровня материально-

технического оснащения и профессиональной подготовки педагогов. Был проведен обзор существующих программ и ресурсов, используемых на внеурочных занятиях.

Список литературы

1. Белова А.А. Медиатворчество как элемент внеурочной деятельности / А.А. Белова // Информатика в школе. – 2023. – №5. – С. 110–115.
2. Гейн А.Г. Информатика: Книга для учителя: методические рекомендации к учеб. 10–11 кл. / А.Г. Гейн, Н.А. Юнерман. – М.: Просвещение, 2010. – 150 с.
3. Гимадеева Р.Р. Опыт организации дистанционного IT-кружка / Р.Р. Гимадеева // Цифровое образование. – 2023. – №2. – С. 34–39.
4. Иванов В.В. Виртуальная реальность в науке и образовании / В.В. Иванов. – М.: Техносфера, 2021. – 230 с.
5. Иванова Е.К. Онлайн-курсы во внеурочной работе / Е.К. Иванова // Педагогика и современность. – 2023. – №1. – С. 45–50.
6. Роберт И.В. Информационные технологии в образовании / И.В. Роберт. – М.: ИНФРА-М, 2019. – 265 с.
7. Роберт И.В. Современные информационные технологии в образовании / И.В. Роберт. – М.: Школа-Пресс, 2019. – 180 с.