

Инновационные педагогические практики цифровой трансформации в дополнительном образовании детей

Елфимова Наталья Анатольевна,

методист,

МБУДО «Дом детского творчества Железнодорожного округа».

Кирилович Виктория Игоревна,

педагог-организатор,

МБУДО «Дом детского творчества Железнодорожного округа».

В данной статье рассматривается важная проблема адаптации системы дополнительного образования детей к условиям цифровой трансформации. Авторы на примере практического опыта «Дома детского творчества Железнодорожного округа» (г. Курск) анализируют и обобщают эффективные форматы интеграции цифровых инструментов в образовательный процесс. В работе подробно описаны три ключевых практико-ориентированных мероприятия: образовательный хаб «Традиции в цифре», который направлен на развитие цифровых компетенций педагогов через работу с нейросетями, 3D-моделированием и робототехникой; мастер-класс по использованию интеллект-карт как инструмента визуализации и проектирования; а также виртуальная экспедиция в музей деревянного зодчества, демонстрирующая возможности иммерсивных технологий. На примере интегрированного занятия «Музыкальная азбука» представлена успешная модель синтеза художественного и технического направлений для младших школьников. В заключение подчеркивается, что внедрение данных практик способствует трансформации роли педагога в «цифрового куратора» и формированию гибкой, целостной и вариативной образовательной среды, способной отвечать на вызовы современности и обеспечивать гармоничное развитие личности ребёнка. Статья включает конкретные методические решения, которые могут быть использованы в учреждениях дополнительного образования.

Ключевые слова: дополнительное образование детей, цифровая трансформация, образовательная среда, цифровые компетенции педагога, образовательный хаб, нейросети в образовании, 3D-моделирование, виртуальный музей, интеллект-карты, интегрированное занятие, цифровой куратор, педагогический эксперимент, культурное наследие, методическая разработка.

В условиях стремительной цифровой трансформации всех сфер жизни система дополнительного образования детей сталкивается с необходимостью глубокого и системного обновления. Адаптация к новым реалиям становится ключевым условием для выполнения её миссии. Эта миссия включает три взаимосвязанных аспекта: создание гибкой образовательной среды, устойчивой к вызовам социальной нестабильности и глобальных изменений; обеспечение целостного и гармоничного развития каждого ребёнка; а также способность отвечать на запросы уникальной личности в условиях разнообразия детских интересов и возможностей.

Цифровая волна охватывает все институты общества, и дополнительное образование больше не может оставаться тихой гаванью традиционных методик. Данная статья посвящена анализу практик внедрения цифровых инструментов в образовательную среду дополнительного образования.

В рамках методических мероприятий в «Доме детского творчества Железнодорожного округа» были реализованы мероприятия, соответствующие современным требованиям, инновациям и нетрадиционным подходам.

Одним из таких мероприятий стал образовательный хаб «Традиции в цифре», целью которого было повышение цифровых компетенций педагогов дополнительного образования. В ходе этого мероприятия были освоены технологии (нейросети, 3D-моделирование, звукоинженерия, робототехника) для творческой интерпретации культурного наследия. Мероприятие осуществляло междисциплинарный подход, соединяя гуманитарные знания с техническими инструментами.

Данное мероприятие способствовало формированию у педагогов не только инструментальных цифровых навыков, но и развитию проектного и критического мышления, а также готовности к педагогическому эксперименту. Предложенная модель продемонстрировала эффективный формат краткосрочного повышения квалификации (образовательный хаб), обеспечивающий интенсивное погружение в проблематику цифровой трансформации гуманитарных практик. Мероприятие снабжено подробным технологическим сценарием, списком необходимого оборудования и релевантной библиографией, что позволяет тиражировать данный опыт в учреждениях дополнительного образования.

Мастер-класс «Интеллект-карта как креативный инструмент для педагогов» был разработан для обучения специалистов дополнительного образования технике создания интеллект-карт (ментальных карт). Этот метод служит эффективным средством визуализации, структурирования и генерации идей в образовательной сфере. Мастер-класс имеет практическую направленность и показывает, как интегрировать этот подход в процесс обучения, чтобы повысить его результативность и творческий потенциал.

Основная задача мероприятия заключалась в том, чтобы обучить педагогов навыкам создания и применения интеллект-карт в их профессиональной деятельности. В ходе мастер-класса участники ознакомились с теоретическими аспектами метода: принципами ассоциативного мышления, различными типами интеллект-карт и их дидактическими возможностями.

Участники изучили пошаговый алгоритм разработки карты, начиная с выбора центральной идеи и определения ключевых концепций, и заканчивая добавлением ветвей, работой с визуальными образами, цветовой кодировкой и обозначением взаимосвязей. Также они познакомились с цифровыми инструментами для создания карт и их использованием в образовательном контексте. Практическое задание включало создание собственной интеллект-карты, что позволило участникам отработать навыки визуализации своих педагогических замыслов.

По завершении мастер-класса педагоги овладели методом интеллект-карт как средством для организации информации, планирования занятий и проведения мозговых штурмов. Это способствовало развитию их креативного и ассоциативного мышления, что необходимо для проектирования нестандартных образовательных форматов. Мастер-класс также способствовал повышению цифровой и методической грамотности участников, расширяя их инструментарий современных средств визуального обучения.

Следующее мероприятие представляет собой виртуальную экспедицию «Интерактивный музей как инновационная форма работы с детьми в дополнительном образовании». Цель данного проекта — интеграция ресурсов интерактивных (виртуальных) музеев в практику дополнительного образования. На примере архитектурно-этнографического музея «Семенково» из Вологодской области была продемонстрирована модель занятия, использующая цифровые технологии для глубокого и эмоционального погружения в культурно-исторический контекст русского Севера.

Основная задача экспедиции заключалась в формировании ценностного отношения к культурному наследию через знакомство с музеем деревянного зодчества «Семенково» в интерактивном формате.

Виртуальная экспедиция была организована следующим образом: на первом этапе участники получили теоретическую информацию о образовательных возможностях виртуальных музеев как динамичного культурного феномена и инструмента обучения. Затем они отправились в иммерсивное путешествие, используя интерактивный тур по музею «Семенково», где могли «посетить» ключевые зоны деревни.

Участники взаимодействовали с персонажами, такими как хозяйка дома, охотник и мастерица, что позволяло им знакомиться с архитектурой, предметами быта (например, печью и ухватом), традиционными промыслами (изготовление снегоступов) и народным творчеством (разучивание хоровода и мастер-класс по мезенской росписи).

Экспедиция завершилась интерактивной викториной, которая проверяла усвоение основных понятий (названия построек, промыслов и видов росписи). В результате участия в виртуальной экспедиции у участников сформировались систематизированные знания об истории, быте и культуре русского Севера. Они развили эмоционально-ценностное отношение к культурному наследию, а также чувство патриотизма и гордости за свою страну. Участники освоили навыки исследовательской работы в цифровой среде и критического восприятия информации. Кроме того, они приобрели практический опыт взаимодействия с культурными ресурсами онлайн, что способствует формированию цифровой культуры и расширению образовательных возможностей вне географических ограничений.

Данное мероприятие показало эффективность использования виртуальных музеев в педагогической практике как мощного инструмента обучения. Оно соответствует современным трендам цифровизации образования и реализует воспитательный потенциал дополнительных общеобразовательных программ.

Интегрированное занятие «Музыкальная азбука» предназначено для детей младшего школьного возраста и объединяет художественное и техническое направления в рамках дополнительного образования. Основная цель данного занятия заключается в создании целостного образовательного опыта, где теоретические знания о музыке трансформируются в практическое изготовление материального артефакта с использованием современных технологий.

Структура занятия соответствует классической модели (введение, освоение нового материала, практика, рефлексия) и включает несколько этапов:

1. Музыкально-теоретический модуль: знакомство с основами нотной грамоты («музыкальной азбукой») через интерактивные форматы — прослушивание музыкальных произведений, просмотр обучающих видео («цветоноты») и выполнение игровых заданий на запоминание нот и их расположения на нотном стане.

2. Техничко-практический модуль: перевод абстрактных музыкальных знаний в конкретный материальный объект. Участники осваивают основы работы с 3D-ручкой (разновидности, материалы, правила безопасности) и самостоятельно создают объемную ноту, цвет которой соответствует изученной ранее в первом модуле (техника рисования по трафарету).

3. Интеграционно-игровой этап: коллективное действие по сборке общего «звукоряда» из изготовленных нот и их размещению на нотном стане. Закрепление материала происходит через интерактивную игру «Веселые нотки».

4. Рефлексия: проводится с помощью игровых кубиков, которые помогают детям оценить свои эмоции от занятия и озвучить полученные знания.

В результате занятия учащиеся приобрели базовые навыки музыкальной грамоты в увлекательной визуализированной форме. Они также получили первичные навыки работы с современным техническим инструментом — 3D-ручкой — а также развили метапредметные компетенции: умение синтезировать информацию из различных областей знаний, преобразовывать абстрактные идеи в конкретные продукты и работать над коллективными проектами.

Данное занятие является отличным примером практической реализации интегративного подхода в дополнительном образовании. Оно показало, как сочетание гуманитарных (искусство) и технологических компонентов внутри одного занятия создает обогащенную образовательную среду, способствующую развитию креативности, технического мышления и целостного восприятия мира у младших школьников. Модель этого занятия может быть адаптирована для других тем и направлений обучения.

Анализ практик внедрения цифровых инструментов в образовательную среду позволяет выделить несколько важных выводов, актуальных для современной системы дополнительного образования. Представленные форматы — образовательный хаб, мастер-класс, виртуальная экспедиция и интегрированное занятие — представляют собой не просто набор разрозненных методических приемов, а целостную экосистему педагогических решений. Эта экосистема отвечает на три основных вызова: технологический (освоение цифровых инструментов), содержательный (интеграция культурного наследия с

инновациями) и личностный (развитие креативности и метапредметных компетенций как у детей, так и у педагогов).

Ключевым результатом трансформации профессиональной роли педагога становится его переход от традиционного формата передачи знаний к более инновационному статусу «цифрового куратора». В рамках этой новой парадигмы педагог выступает не только как транслятор информации, но и как проектировщик образовательных траекторий. Этот переход предполагает глубокое переосмысление методов и подходов к обучению, с акцентом на персонализацию учебного процесса и интеграцию цифровых технологий в образовательный процесс.

Таким образом, стратегическим направлением развития дополнительного образования в эпоху цифровой трансформации является не просто обогащение арсенала педагога новыми инструментами, а осознанное проектирование гибридной образовательной среды. Эта среда должна быть адаптивной для противостояния внешним вызовам; глубокой для обеспечения комплексного развития личности; и вариативной для удовлетворения уникальных потребностей каждого ребенка. Приведенные практики являются убедительным доказательством того, что такой путь не только реален, но и успешно осуществим в повседневной педагогической практике.

Список литературы к статье

1. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утвержденная распоряжением Правительства РФ). – URL: [ссылка на официальный источник] (дата обращения: дд.мм.гггг).
2. Наумова, И. В. Виртуальный музей как один из методов обучения / И. В. Наумова // Молодой ученый. – 2019. – № 46 (284). – С. 293–294. – URL: <https://moluch.ru/archive/284/64067/> (дата обращения: дд.мм.гггг).
3. Злотникова, Т. С. Цифровая культура и культурное наследие: образовательный потенциал виртуальных музеев / Т. С. Злотникова // Образовательные технологии и общество. – 2021. – Т. 24, № 3. – С. 78–92.
4. Пучков, А. А. «Новая культура»: цифровой поворот в гуманитарных науках и образовании / А. А. Пучков, М. В. Косов // Вопросы культурологии. – 2020. – № 1. – С. 45–58.
5. Горвиц, Ю. М. Интеграция нейросетевых технологий в проектную деятельность обучающихся / Ю. М. Горвиц, Л. Д. Чайнова // Информатика и образование. – 2023. – № 4. – С. 15–23.
6. Рязанцева, Ю. А. Интегрированные программы как средство достижения образовательных результатов учеников / Ю. А. Рязанцева // Образование: прошлое, настоящее и будущее : материалы IV Междунар. науч. конф. – Краснодар: Новация, 2018. – С. 49–52.
7. Бесплатные инструменты для создания интеллект-карт: сравнительный обзор // Skillbox Media. – 2022. – URL: <https://skillbox.ru/media/marketing/6-onlayservisov-dlya-sozdaniya-mind-maps-intellektkart/> (дата обращения: дд.мм.гггг).
8. Архитектурно-этнографический музей «Семенково»: официальный сайт и виртуальный тур. – URL: <https://semenkovo.ru/>, <https://vtour.semenkovo.ru/> (дата обращения: дд.мм.гггг).