

**Муниципальное учреждение дополнительного образования  
«Центр дополнительного образования для детей»  
Октябрьского района г. Саратова**

**Статья  
на конференцию в «Потоке методик и технологий  
«Цифровизация в туристско-краеведческой направленности в  
системе дополнительного образования»**

**Балашова Кристина Юрьевна,  
педагог дополнительного образования**

**Саратов 2024**

Цифровизация в туристско-краеведческой направленности в системе дополнительного образования играет все более важную роль в обучении и развитии учащихся. Digital технологии трансформируют традиционные методы обучения и предлагают новые возможности для вовлечения и изучения краеведческого материала. Вот несколько ключевых аспектов цифровизации в этой сфере:

**Онлайн-курсы и вебинары:** Современные платформы позволяют создать курсы, посвященные экологии, истории, культуре и географии родного края. Учащиеся могут познакомиться с материалами интерактивно, проходить тесты и участвовать в обсуждениях.

**Виртуальные экскурсии:** Использование виртуальной реальности и дополненной реальности позволяет учащимся совершать экскурсии по историческим и культурным местам, не покидая клуба. Это актуально в том случае если изучаемый объект находится на пример в области или если даже в черте города, но на дальнем расстоянии и в рамках занятия его посетить трудно.

Цифровые технологии позволяют создать виртуальные экскурсии по историческим местам, музеям и природным объектам. Это особенно полезно для тех регионов, где доступ к реальным объектам ограничен. Например, можно использовать:

Google Street View для создания виртуальных прогулок по городам;

Специальное программное обеспечение для создания 3D-туров по музеям;

Видеоэкскурсии от профессиональных гидов. Это не означает, что в ходе обучения стоит полностью заменять реальные экскурсии и практический подход. Тут важно понимать, что можно и нужно использовать оба этих подхода в образовательном процессе: и практический и цифровые технологии.

**Геоинформационные системы (ГИС):** Инструменты ГИС могут использоваться для изучения и анализа пространственных данных, что позволяет учащимся более глубоко понимать географические и культурные аспекты своего региона.

### Геймификация

Игры – это отличный способ привлечь внимание детей и подростков. Геймифицированные подходы к обучению краеведения и туризму могут включать создание квестов, викторин и симуляторов. Например:

Квесты по городу с использованием QR-кодов. Это то, что мы планируем использовать в своём курсе в более теплые погодные условия.

Викторины с вопросами о местных достопримечательностях;

**Мобильные приложения:** Использование мобильных приложений для изучения маршрутов, исторических объектов, мероприятий и природных достопримечательностей устаревших мест помогает учащимся оставаться в курсе событий и использовать технологии в повседневной жизни.

**Социальные сети и сообщества:** Платформы социальных медиа могут стать эффективными инструментами для обмена опытом, изучения

интересов других участников и организации мероприятий, связанных с туризмом и краеведением. Тут могу отметить использование материала о Саратове, который в общем доступе «Блог Дениса Жабкина».

**Проектная деятельность:** Учащиеся могут работать над проектами, связанными с изучением своего региона, использующим цифровые технологии для сбора, анализа и представления информации. Это может быть создание документальных фильмов, создание blogs и прочее.

**Интерактивные карты и краеведческие базы данных:** Создание и использование интерактивных карт, на которых отмечены памятники культуры, природы и исторические места, позволяют учащимся изучать информацию визуально и системно.

**Преимущества цифровизации:**

**Доступность:** Цифровые ресурсы доступны независимо от географического положения ученика.

**Интерактивность:** Учащиеся могут активно взаимодействовать с материалом, что повышает их вовлеченность.

**Персонализация:** Возможность адаптировать обучение под индивидуальные потребности каждого ученика.

**Актуальность:** Постоянно обновляемые цифровые материалы обеспечивают актуальную информацию.

Таким образом, цифровизация в туристско-краеведческой направленности открывает новые горизонты для дополнительного образования, делая его более доступным, интерактивным и интересным для современного поколения обучающихся.

Кроме того, цифровизация способствует развитию критического мышления у учащихся, так как им приходится анализировать и оценивать информацию из различных источников. Это важный навык в эпоху информационных технологий, когда доступ к данным стал более легким, но и более рискованным.

Интеграция различных цифровых технологий также позволяет разнообразить формы оценивания знаний. Вместо традиционных тестов и контрольных работ, учащиеся могут представлять свои проекты в формате презентаций, видеороликов или интерактивных приложений. Это не только делает процесс обучения более увлекательным, но и способствует развитию творческого подхода к решению задач.

В конечном итоге, применение цифровых технологий в обучении краеведению помогает учащимся стать более активными участниками образовательного процесса, создавать собственные исследования и делиться результатами с другими. Такие навыки станут основой для их будущей профессиональной деятельности и личностного роста в современном мире.