

Электронный научный журнал «Век качества» ISSN 2500-1841 <http://www.agequal.ru>

2022, №1 [http://www.agequal.ru/pdf/2022/AGE\\_QUALITY\\_1\\_2022.pdf](http://www.agequal.ru/pdf/2022/AGE_QUALITY_1_2022.pdf)

**Ссылка для цитирования этой статьи:**

Козлов О.А., Зайцева М.Р., Пичужкина Д.Ю., Сныров И.В. Цифровые сервисы для реализации внеурочных мероприятий // Электронный научный журнал «Век качества». 2022. №1. С. 148-162. Режим доступа: <http://www.agequal.ru/pdf/2022/122010.pdf> (доступ свободный). Загр. с экрана. Яз. рус., англ.

УДК 001:378.1

## **Цифровые сервисы для реализации внеурочных мероприятий**

**Козлов Олег Александрович,**  
*профессор, доктор педагогических наук,  
заведующий лабораторией теории и методики подготовки  
кадров информатизации образования,  
ФГБНУ «Институт управления образованием Российской академии  
образования»,  
ул. Жуковского, 16, Москва, Московская область, 101000*  
[Ole-kozlov@yandex.ru](mailto:Ole-kozlov@yandex.ru)

**Зайцева Мария Романовна,**  
*магистрант, Нижегородский государственный педагогический  
университет им. Козьмы Минина (Мининский университет),  
ул. Ульянова, 1, Нижний Новгород, Нижегородская обл., 603002*  
[zaitsevamasha1999@mail.ru](mailto:zaitsevamasha1999@mail.ru)

**Пичужкина Дарья Юрьевна**  
*магистрант, Нижегородский государственный педагогический  
университет им. Козьмы Минина (Мининский университет),  
ул. Ульянова, 1, Нижний Новгород, Нижегородская обл., 603002*  
[dpichuzhkina@list.ru](mailto:dpichuzhkina@list.ru)

**Сныров Иван Владимирович**  
*магистрант, Нижегородский государственный педагогический  
университет им. Козьмы Минина (Мининский университет),  
ул. Ульянова, 1, Нижний Новгород, Нижегородская обл., 603002*  
[snyrivan@gmail.com](mailto:snyrivan@gmail.com)

В современном мире информационные технологии быстро развиваются и тем самым вносят заметные изменения во все сферы деятельности. Сейчас процесс цифровизации вышел на новый уровень, когда применение технологий не ограничивается использованием технических и программных средств. Нынешнее онлайн-образование не может существовать без применения сетевых технологий, которые могут являться и платформой проведения, и способом

коммуникации, и образовательными инструментами для проведения внеурочных мероприятий.

В данной статье сделан акцент на значимость сетевых технологий в эпоху цифровизации общества как инструмента обеспечения сетевой активности студентов. Внедрение данного типа технологий в образовательную сферу рассмотрено на примере проведения мероприятия «IT-Quiz» для первокурсников в дистанционном формате в рамках цикла мероприятий «Дней Российской информатики» как способа привлечения к участию во внеаудиторной сетевой деятельности студентов IT-направления Мининского университета, в условиях пандемии 2019-2020 гг.

**Ключевые слова:** quiz, дистанционный формат, IT, внеаудиторная деятельность, сетевая активность, цифровизация, образование, технологии.

### Введение

Развитие технологий и огромный скачок в цифровую эпоху активно способствовали возникновению такого понятия, как цифровая трансформация в образовании, под которым можно понимать внедрение современных цифровых и компьютерных технологий в различные сферы жизни человека [1] В масштабном плане цифровая трансформация в образовании – это глобальный процесс, который представляет собой концепцию некоей экономической деятельности, основанной на цифровых технологиях, например, внедряемых в промышленность, экономику, образование, культуру и т.д. Социальное пространство претерпевает значительные изменения, затронувшие, в том числе, область образования: трансформируется роль и характер деятельности педагога, характер субъектного взаимодействия, организации образовательного процесса, компетенции как учителя, так и ученика [2, 3].

Система образования не отстает от других сфер жизни и продолжает свое развитие, активно внедряя цифровые технологии в свою инфраструктуру и, тем самым, автоматизируя образовательный процесс. Особенно это было ярко выражено во времена пандемии коронавируса в 2020 г, когда большинство образовательных учреждений перешли на дистанционное обучение. Сотни тысяч учеников и студентов со своими преподавателями обучались в онлайн режиме, используя для этого различные веб-сервисы, платформы для

коммуникации, текстовые, табличные редакторы и другие программные продукты [4].

Во время активного процесса цифровой трансформации образования появилась необходимость формирования мышления на основе поиска решений поставленных задач и расширения знаний в области IT-сферы, а также развития у студентов-первокурсников коммуникативных навыков. Одним из эффективных способов решения таких дидактических задач является участие студентов во внеаудиторной сетевой деятельности [5, 6].

Использование цифровых интерактивных технологий в образовательном процессе вуза позволяет значительно повысить эффективность проектной деятельности [7].

Под сетевой активностью можно подразумевать учебную, научную, творческую и исследовательскую деятельность студентов, которая формируется и координируется с помощью компьютерных телекоммуникационных технологий [8]. Сетевая активность создает условия для развития личности обучающихся свободного и полного раскрытия их способностей творческого решения учебных ситуаций, а также развития мотивации к самостоятельному научному поиску.

**Цель исследования** – на примере мероприятия «IT-Quiz» для первокурсников дистанционного формата продемонстрировать эффективность внедрения сетевых технологий как способа привлечения студентов к участию во внеаудиторной сетевой деятельности.

### **Материалы и методы исследования**

Материалами исследования выступают научно-методические и исследовательские работы по внедрению сетевых и информационных технологий в образовательный процесс и их применению на практике. В исследовании применялись теоретические методы исследования – анализ научной литературы, синтез и обобщение, а также практические методы

исследования – наблюдение за ходом мероприятия и проведение опроса среди участников «IT-Quiz».

### **Результаты исследования и их обсуждение**

Виды сетевых активностей многообразны и несут в себе как интеллектуальный характер, так и способ овладения новыми возможностями взаимодействия в современном мире [9]. Возможность использования цифровых технологий и цифровизации в образовательном процессе изучали и анализировали многие исследователи. В данной статье сделан анализ двух наиболее интересных мнений, авторами которых являются Е.Н. Стрельчук, Г.В. Ахметжанова и А.В. Юрьева.

Стрельчук Е.Н. в работе «Педагогический инструментарий: сущность, употребление и роль понятия в российской и зарубежной педагогике» рассмотрел использование цифровых технологий в традиционном формате обучения и выделил приоритетные технологии, такие как презентация, видеоролики и smart-доски, которые используются уже более 10 лет [10].

Ахметжанова Г.В. и Юрьева А.В. в статье «Цифровые технологии в образовании» выдвигают гипотезу, что применение цифровых технологий помогает качественно визуализировать материал, организовать обратную связь, собрать аудиторию независимо от территориального нахождения учащихся, а также повышают интерес учащихся к изучению того или иного предмета [11].

В НГПУ имени Козьмы Минина на кафедре «Прикладная информатика и информационные технологии в образовании» в декабре 2020 г. в рамках проведения всероссийской акции «Дни Российской информатики» прошел ряд таких мероприятий, это онлайн защита учебных проектов, дискуссия в формате «Worldcafe», хакатон по программированию «Умный город. Экология» и IT-Quiz, описание которых можно более подробно увидеть в табл. 1. Мероприятия проходили в дистанционном формате с использованием различных онлайн-сервисов и каналов видеосвязи.

Таблица 1

Описание мероприятий в рамках проведения всероссийской акции «Дни Российской информатики» в НГПУ имени Козьмы Минина на кафедре «Прикладная информатика и информационные технологии в образовании», декабрь 2020 г.

Мероприятие	Описание	Количество участников
Круглый стол в формате «Worldcafe»	<p>Мероприятие представляет собой разделение дискуссионных тем на «столы», за которыми закреплены руководители, их задача – вести учет обсуждения темы от каждой группы. Через каждый «стол» проходят все группы участников, которые ведут дискуссию по определенным вопросам. По прохождению командами всех «столов» руководителями озвучиваются заметки обсуждения на каждую тему, после чего происходит коллективная дискуссия.</p> <p>В рамках мероприятия происходило обсуждение следующих тем:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Каковы перспективы построения в России информационного общества?</li><li>2. Заменит ли в России дистанционное образование традиционное?</li><li>3. Как сделать, чтобы российские программные продукты соответствовали мировому уровню?</li><li>4. Как сделать, чтобы российские программисты не уезжали за границу?</li></ol>	15
IT-Quiz	<p>Мероприятие представляет собой интерактивный квиз с различными IT-заданиями для школьников старших классов и студентов 1-го курса обучения НГПУ им. К. Минина.</p> <p>Квиз содержит 3 раунда: первый и второй включают в себя по 3 этапа, третий раунд является заключительным.</p> <p>Задания основаны на проверке теоретических знаний в IT-сфере: термины и определения, исторические справки, известные личности и т.д.</p> <p>Каждый этап представлен в разнообразной интерактивной форме: ребусы; стихотворения; утверждения, где было необходимо понять, ложные они или правдивые; набор картинок, в которых зашифрованы известные личности. Также предусмотрено развлекательное задание на угадывание саундтреков из популярных игр, отрывков из фильмов, связанных с тематикой IT</p>	40
Хакатон «Умный город. Экология»	<p>Главная задача мероприятия - разработка умного IT-устройства для устранения экологических проблем. Участники делились на команды и продумывали свои идеи разработки в течение 3-х часов, а затем представляли свои итоговые устройства перед друг другом. Лучшие идеи занимали призовые места: 1, 2 и 3.</p>	35

Одним из наиболее внедряемых мероприятий на 2020 г. стал IT-Quiz, который был проведен как для студентов-первокурсников, так и для школьников. Для каждой категории участников задания продумывались отдельно для разделения сложности вопросов. Целями мероприятия были: проверка теоретических знаний студентов в сфере IT, выявление и развитие интеллектуальных, логических и творческих способностей студентов, расширение кругозора, развитие и поддержание интереса студентов к изучению информатики [12]. Игровая форма мероприятия дает возможность студентам успешно проявить свой интеллект, эрудицию, способности и интерес к информационным технологиям и, конечно, взаимодействовать с сетевыми технологиями [13, 14].

IT-Quiz состоит из следующих этапов:

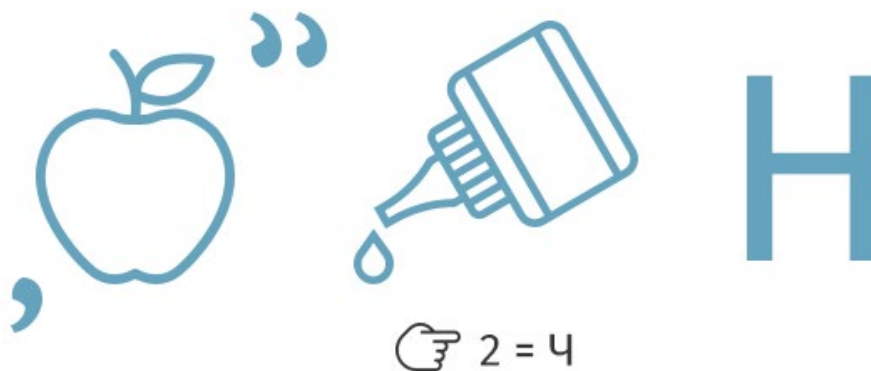
- Первый раунд – первый этап включает в себя задачу отгадать шесть ребусов по картинке, в которых зашифрованы профессиональные слова IT-специалистов;
- Первый раунд – второй этап включает в себя задачу догадаться по определению, о каком IT-сленге идет речь. Для разгадки предоставлено 10 задач;
- Первый раунд – третий этап включает в себя задачу понять по шести мини-стихам, о каком IT-термине в них говорится;
- Второй раунд – первый этап включает в себя задачу угадать названия видеоигр по услышанным саундтрекам или определить фильм по услышанному фрагменту. Раунд включает в себя 10 мелодий;
- Второй раунд – второй этап включает в себя задачу определить, какими являются восемь предложенных высказываний – правдивыми или ложными;
- Второй раунд – третий этап включает в себя задачу определить, какая IT-личность зашифрована в трех предложенных картинах. Раунд включает в себя 10 значимых для истории IT-личностей;

- Третий раунд состоит из одного этапа и включает в себя следующую задачу: найти как можно больше слов, зашифрованных на представленной картине, все эти слова связаны с IT-сферой. Ход передается от команды к команде, по типу игры в пинг-понг.

Следующим шагом были подобраны вопросы и задания разной сложности для создания конкуренции между участниками IT-Quiz. Далее представлен перечень примерных заданий для каждого раунда:

- *Первый раунд. Первый этап. «Отгадываем ребусы»*

Задача участников отгадать по картинке с ребусом слово, которое там зашифровано. На разгадку каждого ребуса даётся по 1 минуте. По итогам прохождения этапа можно получить 6 баллов (1 ребус = 1 балл). Пример одного из таких ребусов представлен на рис. 1, ответом является слово «Блокчейн».



*Рис 1. Пример ребуса для первого этапа первого раунда*

- *Первый раунд. Второй этап. «Что за сленг?»*

Задача участников по данному определению догадаться, о каком IT-сленг-слове идёт речь. На отгадывание каждого слова дается 30 секунд. По итогам прохождения этапа можно получить 10 баллов (1 слово = 1 балл). Перечень загаданных определений представлен в табл. 2.

Таблица 2

Перечень определений для этапа «Что за сленг?»

№	Определение	Правильный ответ
1.	Ошибка в программе, коде	Баг
2.	Человек, который хорошо разбирается в определенном направлении, является фанатиком своего дела	Гик
3.	Исправление серьезных багов/дыр/ошибок без должного исправления всей системы	Костыль
4.	Бесплатная ОС, которую используют программисты, которые не хотят покупать лицензионный Windows	Linux
5.	Журнал, в котором записываются в хронологическом порядке действия, которые совершил пользователь	Лог
6.	Крайний, предельный срок, дата или время, к которому должна быть выполнена работа	Дедлайн
7.	Инструкция, написанная опытным пользователем, описывающая порядок действия для достижения какой-либо цели	Гайд
8.	Набор, совокупность чего-то. Например, **** адресов, **** объектов	Пул
9.	Бонусы, которые очень часто относятся к условиям работы, таким как: гибкий график, наличие спортзала, кухни, комнаты отдыха и т.д.	Плюшки
10.	Как называется новичок, неопытный пользователь?	Чайник/Нуб

● *Первый раунд. Третий этап. «Что-то такое слышал»*

Задача участников – понять по мини-стихотворениям, о каком IT-термине идет речь. На каждый термин дается по 20 секунд после прочтения стихотворения. По итогам прохождения этапа можно получить 6 баллов (1 термин = 1 балл).

● *Второй раунд. Первый этап. «Угадай мелодию»*

Задача участников – угадать по услышанным отрывкам, саундтрек какой компьютерной игры и отрывок из какого фильма был озвучен. На отгадку каждой аудиозаписи дается по 30 секунд после прослушивания. По итогам прохождения этапа можно получить 10 баллов (1 отрывок = 1 балл).

Перечень загаданных игр и фильмов:

1. Мелодия один (игра «СуперМарио»).



2. Мелодия два (игра «Need for speed»).
3. Мелодия три (фильм «Игра в имитацию»).
4. Мелодия четыре (игра «The Sims»).
5. Мелодия пять (фильм «Матрица»).
6. Мелодия шесть (фильм «Кто Я»).
7. Мелодия семь (игра «Minecraft»).
8. Мелодия восемь (игра «Battlefield 1»).
9. Мелодия девять (мультфильм «Ральф против интернета»).
10. Мелодия десять (фильм «Социальные сети»).

- *Второй раунд. Второй этап. «Правда или ложь»*

Задача участников – определить, являются ли данные высказывания ложными или истинными. На каждое высказывание дается по 15 секунд. По итогам прохождения этапа можно получить 8 баллов (1 высказывание = 1 балл).

- *Второй раунд. Третий этап. «Известные личности»*

Задача участников – определить, какая IT-личность зашифрована в картинках. На каждый вопрос дается по 1 минуте. По итогам прохождения этапа можно получить 10 баллов (1 личность = 1 балл).

1. Линус Торвалдс – создатель операционной системы Linux.
2. Сергей Брин – основатель Google.
3. Марк Цукерберг – основатель социальной сети Facebook.
4. Павел Дуров – основатель социальной сети ВКонтакте.
5. Билл Гейтс – основатель Microsoft.
6. Стив Джобс – основатель Apple.
7. Илон Маск – основатель PayPal, Tesla, SpaceX.
8. Ада Лавлейс – первая женщина-программистка, создатель вычислительной машины Бэббиджа.
9. Маркус Персон – создатель Minecraft.
10. Евгений Касперский – основатель корпорации Kaspersky.

- *Третий этап. «Пин-понг»*

В рамках этого этапа в качестве задания представлена картина с зашифрованными словами, связанными с IT-тематикой. Командам дано по 3 минуты для размышления, после чего команда, которая первая успеет отметить, имеет право предоставить одно найденное слово. После этого следующая возможность ответа будет передана другой по очереди команде. Если у команды нет ответа, то право ответа переходит другой команде, если ответ неправильный, то действия аналогичны. Выигрывает та команда, которая отгадала больше слов. За каждое слово дается 1 балла.

По итогам прохождения всех этапов победители IT-quiz становятся 3 команды, набравшие больше всех баллов, призовые места (1, 2 и 3 место) распределяются между ними соответственно. Данное мероприятие имеет целью посредством интерактивной игры раскрыть умение студентов применять свои навыки и компетенции на практике в условиях соревновательной активности.

Для реализации данного проекта были использованы две платформы для коммуникации: Zoom и Discord. Zoom являлся центральной средой для общения, где транслировались задания, а также говорилось приветственное и заключительное слова. Discord был местом сбора команд, где участники, находясь в разных точках мира, могли принимать участие в данном мероприятии и взаимодействовать друг с другом [15]. Также все результаты фиксировались онлайн в Google-таблицах, доступ к которым был предоставлен только участникам определенной команды.

При выборе площадки проведения мероприятия был проведен опрос среди организаторов и предполагаемых участников данного мероприятия. Как видно из ранее имеющейся информации, голоса разделились следующим образом:

- Организаторы: 35% - Zoom, 34 % - Discord, 20% - GoogleMeet и 11% - другие варианты, что подробно представлено на рис. 2.
- Участники: 38% - Zoom, 40 % - Discord, 20% - GoogleMeet и 1% - другие варианты, что подробно представлено на рис. 3.



*Рис 2. Результаты голосования организаторов мероприятия*



*Рис 3. Результаты голосования предполагаемых участников*

Программа мероприятия IT-Quiz состоит из 3 раундов: первый и второй раунд содержат по 3 этапа, третий раунд – 1 этап, который является заключительным заданием. Время на выполнения заданий ограничено от 15 до 60 секунд, в зависимости от сложности. Все задания связаны со знаниями в области информатики и IT-сферы, которые могут быть использованы как в университетах для студентов первых курсов, так и для учеников школ старших классов.

## Заключение

Данное мероприятие проходит в стенах НГПУ имени Козьмы Минина уже не первый год и носит не только развлекательный, но и познавательный характер за счёт разнообразно подобранных задач. Также благодаря временным ограничениям у студентов присутствует возможность развить скорость реакции, которая в дальнейшем поможет при принятии различных решений [16]. Таким образом, можно сделать вывод, что цифровизация современного мира позволяет облегчить задачи визуализации и взаимодействия за счет использования различных цифровых средств в сфере образования.

## Список литературы

1. Козлов О.А., Михайлов Ю.Ф. Особенности многоконтурного управления обучения студента в условиях цифровой трансформации образования / О.А. Козлов, Ю.Ф. Михайлов // Педагогическая информатика. 2020. № 3. С. 14-23.
2. Самерханова Э.К., Балакин М.А. Подготовка руководителей профессиональных образовательных программ к работе в условиях цифровой среды вуза / Э.К. Самерханова, М.А. Балакин // Вестник Мининского университета. 2020. Т. 8. № 2 С. 4. – Режим доступа: <https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/1084/777>.
3. Фишман Б.Е. О необходимости представления цели образовательной деятельности студентов в пространстве компетенций / Б.Е. Фишман // Культурно-антропологическая парадигма: практика реализации в условиях компетентностной модели образования: материалы международной научной конференции / под ред. С.А. Ан. – Барнаул, 2017. - С. 242-246.
4. Поначугин А.В. Практика использования интерактивных технологии для подготовки бакалавров прикладной информатики в период пандемии COVID-19 / А.В. Поначугин // Вестник Мининского университета. 2020. Т. 8. № 4. С. 6. – Режим доступа: <https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/1150/808>.

5. Винокурова О.Б., Елгаскина О.Н. Особенности адаптации студентов первокурсников высших учебных заведений в процессе внеучебной деятельности / О.Б. Винокурова, О.Н. Елгаскина // Современные проблемы образования и науки: сб-к статей Международной научно-практической конференции / отв. ред. О.Е. Каленов. – М., 2017. - С. 89-92.

6. Трунов А.А. Методы активизации познавательной деятельности студентов / А.А. Трунов // Педагогический кластер в образовательном процессе высшей школы: материалы международной научно-практической конференции профессорско-преподавательского состава и аспирантов / Белгородский университет кооперации, экономики и права. – Белгород, 2017. - С. 242-251.

7. Тимощук Н.А. Проектная деятельность студентов как парадигма современного образования / Н.А. Тимощук // Образование в современном мире: стратегические инициативы: сборник научных трудов всероссийской научно-методической конференции с международным участием (Самара, 14 апреля 2017 г.) / отв. ред. Т.И. Руднева. – Самара: Изд-во Самарского университета, 2017. - С. 531-537. – Режим доступа: <http://repo.ssau.ru/handle/Obrazovanie-v-sovremennom-mire/Proektnaya-deyatelnost-studentov-kak-paradigma-sovremennogo-obrazovaniya-66035>.

8. Круподерова К.Р., Зайцева М.Р., Тимофеева К.О. Мотивация студентов и школьников к освоению информационных технологий через проектную деятельность / К.Р. Круподерова, М.Р. Зайцева, К.О. Тимофеева // Проблемы современного педагогического образования. 2017. № 63-4. С. 125-128.

9. Туракулов И.Н., Хакимов С.К. Возможности интернета для совершенствования творческой деятельности студента / И.Н. Туракулов, С.К. Хакимов // Юность и знания - гарантия успеха – 2017: сб-к научных трудов 4-й Международной молодежной научной конференции. – Курск, 2017. - С. 174-178. – Режим доступа: [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_30530833\\_62650277.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_30530833_62650277.pdf).

10. Стрельчук Е.Н. Педагогический инструментарий: сущность, употребление и роль понятия в российской и зарубежной педагогике /

Е.Н. Стрельчук // Перспективы науки и образования. 2019. № 1(37). С. 10-19.

11. Ахметжанова Г.В., Юрьев А.В. Цифровые технологии в образовании / Г.В. Ахметжанова, А.В. Юрьев // Балтийский гуманитарный журнал. 2018. Т. 7. № 3(24). С. 334-336.

12. Шевчук И.В. Досуговая деятельность студентов высшего педагогического учебного заведения / И.В. Шевчук // Евразийский союз ученых. 2020. № 5-8 (74). С. 54-57. – Режим доступа: [https://www.elibrary.ru/download/elibrary\\_44186570\\_51002023.pdf](https://www.elibrary.ru/download/elibrary_44186570_51002023.pdf).

13. Брыксина О.Ф., Круподерова Е.П. Учебное событие как способ мотивации студентов к освоению информационных технологий / О.Ф. Брыксина, Е.П. Круподерова // Вестник Мининского университета. 2017. № 1(18). С. 7.

14. Капин С.В. Модель формирования условий овладения студентами способами проектной деятельности / С.В. Капин // Успехи современной науки и образования. 2017. № 9. С. 41-45.

15. Фоменко М.В., Виликотская Л.А. Творческая деятельность студентов в электронной учебной среде / М.В. Фоменко, Л.А. Виликотская // Новые информационные технологии в научных исследованиях: материалы XX Юбилейной Всероссийской научно-технической конференции студентов, молодых ученых и специалистов / Рязанский государственный радиотехнический университет. – Рязань, 2017. - С. 263-264.

16. Ламов П.В. ЭУМКД в активации познавательной деятельности студентов технического вуза / П.В. Ламов // Актуальные проблемы развития математического образования в школе и вузе: материалы IX международной научно-практической конференции / под ред. Э.К. Брейтигам, И.В. Кисельникова. – Барнаул, 2017. - С. 95-96.

## **Digital services for extracurricular activities**

**Kozlov Oleg Aleksandrovich,**

*Professor, Doctor of Pedagogical Sciences,  
Institute of Education Management of the Russian Academy of Education, Head of  
the Laboratory of the Theory and Methodology of Personnel Training of Informatization of  
Education,  
ul. Zhukovskogo, 16, Moskva, Moskovskaya oblast' 101000  
[Ole-kozlov@yandex.ru](mailto:Ole-kozlov@yandex.ru)*

**Zaitseva Maria Romanovna,**

*MA student, Nizhni Novgorod State Pedagogical University  
named after Kozma Minin (Minin State Pedagogical University of Nizhny Novgorod)  
(Minin University),  
ul. Ulyanov, 1, Nizhny Novgorod, Nizhny Novgorod region, 603002  
[zaitsevamasha1999@mail.ru](mailto:zaitsevamasha1999@mail.ru)*

**Pichuzhkina Daria Yurievna,**

*MA student, Nizhni Novgorod State Pedagogical University  
named after Kozma Minin (Minin State Pedagogical University of Nizhny Novgorod)  
(Minin University),  
ul. Ulyanov, 1, Nizhny Novgorod, Nizhny Novgorod region, 603002  
[dpichuzhkina@list.ru](mailto:dpichuzhkina@list.ru)*

**Snyrov Ivan,**

*Master's student, Nizhni Novgorod State Pedagogical University  
named after Kozma Minin (Minin State Pedagogical University of Nizhny Novgorod)  
(Minin University),  
ul. Ulyanov, 1, Nizhny Novgorod, Nizhny Novgorod region, 603002  
[snyrivan@gmail.com](mailto:snyrivan@gmail.com)*

In today's world, information technology is rapidly evolving and thus bringing notable changes to all areas of activity. Now the process of digitalization has reached a new level, where the use of technology is not limited to the use of technical and software tools. The current online education cannot exist without the use of networking technologies, which can be both a platform for conducting, a way of communication, and educational tools for conducting extracurricular activities.

This article focuses on the importance of networking technologies in the era of digitalization of society, as a tool to ensure online activities of students. The implementation of this type of technologies in the educational sphere is considered on the example of the event "IT-Quiz" for first-year students in a distance format within the cycle of events "Days of Russian Informatics" as a way to attract students of IT direction at Minin University to participate in extracurricular network activities, in the conditions of pandemic 2019-2020.

**Keywords:** quiz, distance format, IT, extracurricular activities, network activity, digitalization, education, technology.