

Документы Федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования
Информация о владельце: "Самарский государственный экономический университет"
ФИО: Кандрашина Елена Александровна
Должность: И.о. ректора ФГАОУ ВО «Самарский государственный экономический университет»
Дата подписания: 20.07.2026 13:19:04
Уникальный программный ключ:
2db64eb9605ce27edd3b8e8fdd32c70e0674ddd2

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
«ИННОВАЦИОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ МОЛОДЕЖИ»**

Уровень высшего образования: бакалавриат

Направление подготовки: 39.03.03 Организация работы с молодежью

Направленность (профиль) подготовки: Организация работы с молодежью

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очно-заочная

Год набора (приема на обучение): 2026

Срок получения образования: 4 года 6 месяца(-ев)

Объем: в зачетных единицах: 3 з.е.
в академических часах: 108 ак.ч.

г. Самара, 2026

Разработчики:

Кандидат экономических наук Малышева Е. А.

Рабочая программа дисциплины (модуля) составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 39.03.03 Организация работы с молодежью, утвержденного приказом Минобрнауки от 05.02.2018 № 77, с учетом трудовых функций профессиональных стандартов: "Специалист по работе с молодежью", утвержден приказом Минтруда России от 11.11.2025 № 640н.

Согласование и утверждение

№	Подразделение или коллегиальный орган	Ответственное лицо	ФИО	Виза	Дата, протокол (при наличии)
1	Институт менеджмента	Заведующий кафедрой, руководитель подразделения, реализующего ОП	Трошина Е. П.	Рассмотрено	27.05.2026, № 7

1. Цель и задачи освоения дисциплины (модуля)

Цель освоения дисциплины - является формирование результатов обучения, обеспечивающих достижение планируемых результатов освоения образовательной программы

Задачи изучения дисциплины:

- формирование у обучающихся системного представления об инновационных образовательных технологиях, применяемых в работе с молодежью;
- развитие навыков поиска, анализа и критической оценки информации о современных образовательных практиках и цифровых инструментах;
- освоение методов проектирования и внедрения образовательных программ и мероприятий для молодежной аудитории;
- развитие компетенций в использовании цифровых платформ и интерактивных технологий в образовательной деятельности.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Компетенции, индикаторы и результаты обучения

УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

УК-1.2 Осуществляет поиск информации для решения поставленной задачи по различным типам запросов

Знать:

УК-1.2/Зн1 - методы поиска информации; - критерии достоверности источников для решения поставленных задач; - инструменты анализа данных.

Уметь:

УК-1.2/Ум1 - формулировать поисковые запросы; - анализировать и систематизировать данные; - применять цифровые сервисы для решения поставленных задач.

Владеть:

УК-1.2/Нв1 - навыками работы с большими данными и AI-ассистентами для решения поставленных задач; - методами визуализации данных.

ПК-2 Способен разрабатывать и реализовывать мероприятия в сфере молодежной политики

ПК-2.1 Формулирует цели, задачи и детальный план мероприятия в сфере молодежной политики

Знать:

ПК-2.1/Зн1 - современные тенденции в образовательных технологиях; - принципы постановки smart-целей и задач в образовательных проектах.

Уметь:

ПК-2.1/Ум1 Формулировать цели и задачи молодежного мероприятия с учетом инновационных технологий; - адаптировать образовательные технологии под разные группы молодежи

Владеть:

ПК-2.1/Нв1 - навыками использования цифровых инструментов для организации мероприятий; - опытом разработки и реализации пилотных образовательных мероприятий - навыками рефлексии и пост-анализа для улучшения будущих проектов.

3. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина (модуль) «Инновационные образовательные технологии для молодежи» относится к формируемой участниками образовательных отношений части образовательной программы и изучается в семестре(ах): 8.

В процессе изучения дисциплины студент готовится к решению типов задач профессиональной деятельности, предусмотренных ФГОС ВО и образовательной программой.

Компетенция	Предшествующие дисциплины	Последующие дисциплины
ПК-2 - Способен разрабатывать и реализовывать мероприятия в сфере молодежной политики		
ПК-2.1 Формулирует цели, задачи и детальный план мероприятия в сфере молодежной политики	Консультационный проект, Молодежные движения в России и за рубежом, Молодежь в сфере образования и науки, Общая педагогика, Организация добровольческой (волонтерской) деятельности, Организация мероприятий в области молодежной политики, Производственная практика: проектно-технологическая практика, Психология молодежи, Социология молодежи и молодежных субкультур, Экосистема молодежной политики, Этносоциология и этнопсихология	Консультационный проект, Молодежь в сфере образования и науки, Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы, Производственная практика: преддипломная практика
УК-1 - Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач		
УК-1.2 Осуществляет поиск информации для решения поставленной задачи по различным типам запросов	Основы учета и финансовой отчетности, Основы финансовых расчетов, Учебная практика: ознакомительная практика, Философия, Экономическая теория	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

4. Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Период обучения	Общая трудоемкость (часы)	Общая трудоемкость (ЗЕТ)	Контактная работа (часы, всего)	Лекционные занятия (часы)	Практические занятия (часы)	Индивидуальная контактная работа (часы)	Самостоятельная работа (часы)	Промежуточная аттестация
Восьмой семестр	108	3	4	2	2	0,15	85,85	Зачет
Всего	108	3	4	2	2	0,15	85,85	18

5. Содержание дисциплины (модуля)

5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий (часы промежуточной аттестации не указываются)

Наименование раздела, темы	Всего	Лекционные занятия	Практические занятия	Самостоятельная работа
Раздел 1. Методологические основы применения образовательных технологий в проектировании и реализации мероприятий молодежной политики	90	2	2	85,85
Тема 1.1. Педагогические основы образования в работе с молодежью	30,12	0,5	1	28,62
Тема 1.2. Глобальные образовательные тренды и их адаптация в системе молодежной политики Российской Федерации	29,12	0,5		28,62
Тема 1.3. Цифровые образовательные технологии в молодежной политике	30,76	1	1	28,61

5.2. Контрольные мероприятия по дисциплине

Вид контроля	Форма контроля/Оценочное средство
Текущий контроль	Тестирование
Промежуточная аттестация	Зачет

№ п/п	Наименование раздела	Вид контроля/ используемые оценочные материалы	
		Текущий	Промежут. аттестация
1	Методологические основы применения образовательных технологий в проектировании и реализации мероприятий молодежной политики	Тестирование	Зачет

6. Оценочные материалы текущего контроля

1. Методологические основы применения образовательных технологий в проектировании и реализации мероприятий молодежной политики Тестирование

№ п/п	Содержание вопроса		Компетенция
		Правильный ответ (ключ ответа)	

1	Какой из перечисленных методов предполагает самостоятельное изучение теории учениками дома, а практические задания выполняются в классе? 1. Смешанное обучение 2. Перевернутый класс 3. Дистанционное обучение 4. Традиционное обучение Ответ: 2	УК-1
2	Какой из методов предполагает использование реальных проблем для решения задач обучения? 1. Кейс-стади 2. Лекция 3. Тестирование 4. Самостоятельная работа Ответ: 1	УК-1
3	Какой из перечисленных методов наиболее эффективен для развития критического мышления? 1. Лекция 2. Дискуссия 3. Тестирование 4. Самостоятельное чтение Ответ: 2	УК-1
4	Какой из методов предполагает использование искусственного интеллекта (ИИ) для адаптации обучения под нужды ученика? 1. Персонализированное обучение 2. Лекция 3. Тестирование 4. Самостоятельная работа Ответ: 1	УК-1
5	Какая цель у традиционного обучения? 1. Повышение самостоятельной работы учащихся 2. Создание наиболее благоприятных условий для развития личности обучаемого путем обеспечения гибкого содержания обучения 3. Передача знаний, умений, навыков 4. Развитие познавательных и творческих способностей Ответ: 3	УК-1
6	Установите соответствие между аспектами понимания педагогических технологий и их описанием: 1. Процессуально-описательный 2. Научный 3. Процессуально-действенный А. Часть педагогической науки, изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения, проектирующая педагогические процессы Б. Описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств для достижения планируемых результатов обучения В. Осуществление технологического (педагогического) процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств Ответ: 1 – Б 2 – А 3 – В	УК-1
7	Установите соответствие между технологией и её описанием: 1. Геймификация 2. Перевернутый класс 3. Проектное обучение А. Ученики работают над реальными проектами, развивая практические навыки. Б. Использование игровых элементов для повышения мотивации. В. Теория изучается дома, а практика — в классе. Ответ: 1 – Б 2 – В 3 – А	УК-1

8	Расположите последовательность развернутого варианта дискуссии как группового решения проблемы:	УК-1
	А. Формулировка проблемы В. Анализ проблемы С. Поиск и определение проблемы D. Поиск решения E. Выводы: обсуждение и проверка Ответ: 1 2 3 4 5 C A B D E	
9	Расположите этапы технологии творческих мастерских в правильном порядке:	УК-1
	А. Социализация (обсуждение) В. Рефлексия (анализ результатов) С. Деконструкция (анализ) D. Афиширование (презентация) E. Индукция (мотивация) F. Реконструкция (создание нового) Ответ: 1 2 3 4 5 6 E C F A D B	
10	образовательного процесса – это широкое понятие. Оно включает не только дистанционное образование или работу учащихся с компьютером. Это подразумевает использование информационных технологий на всех уровнях: не только учебном, но и организационном. Технические новшества затрагивают разные типы учебных учреждений: школы, колледжи, вузы, образовательные курсы.	УК-1
	Ответ: Цифровизация	
11	Какие недостатки цифровизации образования можно выделить?	УК-1
	Ответ: Ухудшение зрения и опорно-двигательного аппарата; Зависимость от устройств.	
12	С какой целью учитель/педагог может использовать облако тегов:	УК-1
	Ответ: Для акцентирования внимания на важной информации, для выделения ключевых слов; Для визуализации информации; Для представления результатов опроса учащихся (выявления их мнения, проверки знаний, творческой интерпретации учебного материала)	
13	Что является наиболее важным при разработке промптов для ИИ в образовательных целях?	УК-1
	Ответ: Четкое описание желаемого результата	
14	Преподаватель университета замечает, что студенты испытывают трудности в систематизации информации, запоминании больших объемов данных и генерации идей при решении задач. Чтобы повысить эффективность обучения, он решает внедрить метод интеллект-карт (mind maps). Опишите, как интеллект-карты можно использовать для:	УК-1
	• самоанализа, • планирования, • принятия решений, • разрешения проблемных ситуаций, • развития коммуникативных и творческих навыков. Ответ: • Самоанализ: визуализация сильных/слабых сторон, целей. • Планирование: структурирование задач (проекты, учеба). • Принятие решений: сравнение вариантов на одной карте. • Решение проблем: выявление причин и альтернатив. • Коммуникация: ясное представление идей для других. • Творчество: стимуляция неочевидных ассоциаций.	
15	Вы работаете педагогом-организатором в молодежном досуговом центре. В преддверии летнего сезона вам поручено разработать серию интерактивных мероприятий для молодежи 14-18 лет. Необходимо подобрать игровые форматы, которые будут одновременно развлекательными и образовательными, способствуя развитию soft skills и профориентации. Подберите современные игровые форматы для решения следующих задач:	УК-1
	1. Развитие коммуникативных навыков 2. Формирование финансовой грамотности 3. Профориентация и развитие предпринимательского мышления 4. Развитие критического мышления и медиаграмотности 5. Сплочение коллектива и командообразование Ответ: Развитие коммуникативных навыков. Игра: "Шляпа" (современный аналог - "Alias Party") или "Импровизационные дебаты" Формирование финансовой грамотности. Игра: Модифицированная версия "Монополии" или квест "Финансовый детектив" Профориентация и предпринимательское мышление. Игра: Бизнес-симуляция "Стартап" или ролевая игра "Город профессий" Развитие критического мышления. Игра: Квиз "Фейк или факт" или игра "Заговор теории" Командообразование. Игра: Квест "Побег из комнаты" или "Фото-кросс"	

16	Мини-кейс. Применение технологии разноуровневого обучения. В 8 классе, где обучаются 25 человек, наблюдается значительный разрыв в уровне подготовки по математике: 5 учеников легко справляются с программой, 15 показывают средние результаты, а 5 испытывают серьезные трудности. Учительница Анна Петровна хочет организовать урок по теме «Решение квадратных уравнений» так, чтобы все ученики были вовлечены и получили максимальную пользу. Задание: 1. Какой подход из технологии разноуровневого обучения следует применить? 2. Какие конкретные задания можно предложить каждой группе? 3. Как организовать проверку усвоения материала?	УК-1
	Ответ: 1. Анна Петровна может разделить класс на 3 группы по уровню подготовки: базовую (5 учеников с трудностями), стандартную (15 человек) и продвинутую (5 сильных учеников). 2. Базовой группе предложить простые уравнения с пошаговым алгоритмом решения, стандартной – типовые задания из учебника, а продвинутой – усложненные уравнения с параметрами или текстовые задачи. 3. Проверку можно организовать через дифференцированные самостоятельные работы: базовый вариант с минимальными требованиями, стандартный – соответствующий норме, и усложненный – с элементами олимпиадных задач. 4. Для обратной связи использовать взаимопроверку внутри групп с последующим разбором ошибок всем классом. 5. В завершение урока провести рефлексию, где каждая группа расскажет, какие трудности возникли и как их преодолели.	
17	Мини-кейс. Внедрение кейс-технологии на уроке обществознания. Учитель обществознания в 10 классе хочет разобрать тему «Экономические системы» не через лекцию, а с помощью активных методов. Он решает использовать кейс-метод, взяв за основу реальную ситуацию: выбор экономической стратегии для нового государства, образовавшегося на острове после гипотетической экокатастрофы. Задание: 1. Какие данные должен включить кейс? 2. Как организовать работу учеников? 3. Какие критерии оценки предложить?	УК-1
	Ответ: 1. Кейс должен содержать: описание ресурсов острова (например, плодородная почва, залежи руды), численность населения, климатические условия, а также варианты экономических систем (традиционная, командная, рыночная). 2. Учеников следует разделить на 4 группы: 3 будут анализировать плюсы/минусы каждой системы для данного острова, а 4-я – выступать в роли «правительства», выбирая оптимальный вариант. 3. Для оценки использовать: глубину анализа (3 балла), аргументированность выбора (3 балла), креативность решений (2 балла) и качество презентации (2 балла). 4. На заключительном этапе устроить дебаты, где каждая группа отстаивает свою позицию. 5. Итогом станет совместное создание «Конституции» острова с экономическим разделом, где будут учтены лучшие идеи.	
18	Какое из утверждений верно? 1. Современные образовательные технологии не требуют использования цифровых инструментов. 2. Геймификация — это использование игровых элементов в образовательном процессе. 3. Перевернутый класс исключает использование домашних заданий	ПК-2
	Ответ: 2	
19	Какой из методов предполагает использование виртуальной реальности (VR) в образовании? 1. Традиционное обучение 2. Иммерсивное обучение 3. Лекция 4. Самостоятельная работа	ПК-2
	Ответ: 2	
20	Какой из методов предполагает использование больших данных (Big Data) в образовании? 1. Анализ успеваемости учащихся 2. Лекция 3. Самостоятельная работа 4. Тестирование	ПК-2
	Ответ: 1	
21	Создавая опрос с помощью Google Диск мы будем использовать: 1. Google документы 2. Google таблицы 3. Google формы 4. Google презентации	ПК-2
	Ответ: 3	

22	Можно ли с помощью Google Диска совместно с обучающимися создать презентацию по заданной теме? 1. Да, можно 2. Нет, нельзя 3. Частично можно Ответ: 1	ПК-2
23	Установите соответствие между современной образовательной технологией и её ключевой характеристикой: 1. Микролернинг 2. Адаптивное обучение 3. Иммерсивное обучение 4. Сторителлинг в образовании 5. Обучение на основе данных А. Технология, которая использует данные об успеваемости и поведении учащихся для персонализации учебного процесса и прогнозирования результатов. Б. Подход, основанный на разделении учебного материала на небольшие, легко усваиваемые блоки, часто с использованием мультимедийных элементов. В. Метод, который создает эффект погружения в учебную среду с помощью технологий виртуальной (VR) или дополненной реальности (AR). Г. Подход, использующий искусственный интеллект для автоматической адаптации учебного материала под уровень знаний и темп обучения каждого ученика. Д. Метод, который использует narratives (истории) для объяснения сложных концепций, повышения вовлеченности и улучшения запоминания материала Ответ: 1-Б, 2-Г, 3-В, 4-Д, 5-А	ПК-2
24	Соотнесите стиль мотивации обучающегося и как ему помочь в образовательном процессе 1. Достижение и успех 2. Общение и поддержка 3. Стабильность и ритм 4. Познание и экспертность А. Создать пространство для обсуждений (чаты, вебинары, групповые проекты). Б. Четко фиксировать конечную цель, промежуточные этапы и следующий шаг. В. Предоставить календарь с дедлайнами и расписанием Г. Предложить создать личную базу знаний (таблицы, закладки). Ответ: 1-Б, 2-А, 3-И, 4-Г	ПК-2
25	Расположите этапы процесса создания эффективного обучающего чат-бота: А. Индивидуализация Б. Разработка личности бота С. Определение цели Д. Техническая реализация Е. Подготовка диалога Ф. Финализация Ответ: 1 2 3 4 5 6 С Б А Е Д Ф	ПК-2
26	Расположите пошаговый алгоритм применения методики ТРИЗ (Теории решения изобретательских задач) для улучшения методов обучения: А. Масштабирование Б. Анализ проблемы С. Идеализация Д. Ресурсный анализ Е. Внедрение и тестирование Ф. Использование принципов разрешения Ответ: 1 2 3 4 5 6 В С Ф Д Е А	ПК-2
27	Какое действие наиболее важно при интеграции ИИ-инструментов в проектную работу обучающегося? Ответ: Установление четких правил и ожиданий по использованию ИИ	ПК-2
28	Какие виды кейсов используются в образовательных технологиях? Опишите их особенности и приведите примеры применения в молодежной политике или социальных проектах.	ПК-2

	Ответ: Практические кейсы. Основаны на реальных ситуациях, требуют анализа и принятия решений. Пример в молодежной политике: кейс: «Как организовать волонтерский центр в университете?» (реальный опыт другого вуза). Обучающие (типовые) кейсы. Смоделированные, но жизнеподобные ситуации. Помогают отработать стандартные алгоритмы. Пример: кейс: «Конфликт в молодежной команде из-за распределения ролей» (предложить стратегии разрешения конфликта на основе теорий менеджмента). Научно-исследовательские кейсы. Нацелены на генерацию новых знаний, требуют глубокого анализа и экспериментов. Пример: кейс: «Почему молодежь мало участвует в местном самоуправлении?» (провести опрос, выявить барьеры и предложить инновационные формы вовлечения (например, геймификацию).	
29	В чем разница между играми и геймификацией в обучении? Ответ: Игры в обучении – это самостоятельные, целостные игровые активности с четкими правилами, сюжетом и результатом (например, деловые игры, ролевые симуляции, настольные игры). Они используются как отдельный метод обучения, часто в развлекательно-образовательном формате. Геймификация – это внедрение игровых элементов (очки, уровни, рейтинги, бейджи) в неигровые процессы (лекции, тесты, проекты), чтобы повысить мотивацию и вовлеченность. Например, система баллов за выполнение заданий или соревнование между студентами.	ПК-2
30	Как применение проектной работы в формате кросс-функциональных неиерархичных команд может повысить эффективность реализации молодежной политики? Ответ: Практическая направленность. Молодежные команды решают актуальные проблемы территорий (благоустройство, экология, инклюзия), что повышает значимость их деятельности. Развитие гражданской активности. Самоорганизация в командах формирует ответственность за социальные изменения.	ПК-2
31	Ситуационная задача. В рамках реализации молодежной политики в регионе запланирован форум для активной молодежи. Тема форума: «Развитие волонтерского движения в условиях цифровизации». Организаторы хотят использовать проблемное обучение, чтобы участники не просто слушали лекции, а активно включались в поиск решений. Как можно организовать работу на форуме, используя технологию проблемного обучения? Ответ: Организация проблемного обучения на форуме: • Проблемная ситуация. Участникам предлагается кейс: «Волонтерские организации теряют активных участников из-за низкой вовлеченности в цифровую эпоху. Как привлечь молодежь?». • Этапы работы: - о Выявление проблемы. Участники анализируют статистику (например, снижение числа волонтеров) и выдвигают гипотезы. - о Поиск решений. В группах обсуждаются идеи (например, геймификация волонтерства, онлайн-платформы для координации). - о Презентация и критика. Каждая группа защищает свой проект, остальные задают вопросы, предлагают улучшения. - о Рефлексия. Участники оценивают, какие решения наиболее реалистичны и эффективны.	ПК-2
32	Ситуационная задача. В городе планируется серия молодежных форумов по развитию soft skills (гибких навыков) среди студентов и работающей молодежи. Тема первого мероприятия: «Эффективная коммуникация в профессиональной среде». Организаторы хотят использовать: личностно-ориентированные технологии (метод проектов, Дальтон-технологии, разноуровневое обучение). Как можно применить личностно-ориентированный подход, чтобы учесть интересы и уровень подготовки участников? Ответ: Применение личностно-ориентированного обучения: • Метод проектов: - о Участники разбиваются на группы по интересам (например, «Публичные выступления», «Деловые переговоры», «Конфликтология»). - о Каждая группа разрабатывает мини-проект (например, сценарий ролевой игры, чек-лист эффективного общения). • Дальтон-технология: - о Участники получают индивидуальные задания (например, проанализировать кейс или подготовить TED-выступление) и работают в своем темпе. - о Консультанты (тренеры) помогают по запросу. • Разноуровневое обучение: - о Для новичков – базовые упражнения (например, «Как начать диалог»). - о Для продвинутых – сложные кейсы (например, «Как убедить инвестора»).	ПК-2

33	Мини-кейс. Внедрение инновационных педагогических технологий в молодежном образовательном проекте Вы – специалист по молодежной политике, которому поручено разработать образовательный модуль для молодых лидеров (18–25 лет). Цель – развитие лидерских качеств и проектного мышления. Вам необходимо выбрать подходящую педагогическую технологию и обосновать свой выбор. Вопросы: 1. Какие педагогические технологии из предложенного списка наиболее эффективны для данной аудитории и почему? 2. Как технология проектного обучения поможет развить лидерские качества? 3. Какие этапы подготовки дидактической игры вы включите в программу? 4. Как можно адаптировать кейс-технологию для работы с молодежью? 5. Какие субъективные особенности проблемного обучения стоит учесть? Ответ: 1. Наиболее эффективны технология проектного обучения (развивает самостоятельность), кейс-технология (формирует аналитическое мышление) и дидактические игры (повышают вовлеченность). 2. Проектное обучение развивает целеполагание, командную работу и ответственность – ключевые качества лидера. Участники учатся планировать и реализовывать идеи. 3. Этапы: определение цели игры → разработка правил → создание сценария → подготовка материалов → рефлексия результатов. 4. Кейсы должны быть актуальными (например, реальные ситуации из молодежной политики) и включать групповые обсуждения для развития коммуникации. 5. Субъективные особенности: разный уровень подготовки участников, мотивация, страх ошибки. Важно создать поддерживающую атмосферу.	ПК-2
34	Мини-кейс. Организация адаптивного обучения для молодежи с разным уровнем подготовки В рамках молодежного форума необходимо провести образовательный модуль по социальному проектированию. Участники имеют разный опыт: от новичков до тех, кто уже реализовывал проекты. Требуется применить технологию, которая обеспечит усвоение материала всеми. Вопросы: 1. Какую технологию обучения вы выберете и почему? 2. Какие принципы разноуровневого обучения можно применить? 3. Как обеспечить полное усвоение материала для всех участников? 4. Какие методы из технологии коллективного взаимодействия будут полезны? 5. Как оценить эффективность выбранной технологии? Ответ: 1. Технология разноуровневого обучения, так как она позволяет индивидуализировать задания в зависимости от опыта участников. 2. Принципы: деление на группы по уровню, гибкость заданий, вариативность форм работы (лекции, практикумы, консультации). 3. Использовать технологию полного усвоения: четкие критерии оценки, дополнительные материалы для отстающих, пошаговый контроль. 4. Методы: взаимообучение (опытные участники помогают новичкам), групповые дискуссии, мозговые штурмы. 5. Через обратную связь (анкетирование), анализ результатов проектов и наблюдение за активностью на всех этапах.	ПК-2

7. Оценочные материалы промежуточной аттестации

Зачет восьмой семестр

№ п/п	Содержание вопроса		Компетенция
		Правильный ответ (ключ ответа)	
1	Ответ:	Дайте определение педагогическим технологиям. Назовите их основные признаки. Педагогические технологии – это систематизированные методы и приёмы обучения, направленные на достижение образовательных целей. Основные признаки: системность, воспроизводимость, эффективность, диагностичность, адаптивность.	УК-1
2	Ответ:	Назовите классификацию педагогических технологий по Г.К. Селевко. Г.К. Селевко выделяет: традиционные, личностно-ориентированные, игровые, проблемные, модульные, информационные, здоровьесберегающие технологии.	УК-1
3	Ответ:	Каковы ключевые принципы когнитивных технологий обучения и как они связаны с развитием мышления учащихся? Когнитивные технологии основываются на теории обработки информации, где знания усваиваются через анализ, структурирование и многократную переработку. Принцип модульности позволяет разбивать материал на логические блоки, что облегчает усвоение сложных тем. Использование ассоциативных методов (например, интеллект-карт) развивает системное мышление и креативность. Диагностика когнитивной готовности помогает адаптировать содержание под индивидуальные возможности учащихся. Внедрение ИИ в когнитивные технологии (адаптивные платформы) персонализирует обучение, учитывая темп и стиль мышления каждого студента.	УК-1
4		Опишите коммуникативные образовательные технологии и их роль в современном обучении.	УК-1

	Ответ: Коммуникативные технологии направлены на активное взаимодействие между участниками образовательного процесса. Они включают методы диалога, дискуссии, групповой работы и проектной деятельности. Такие технологии способствуют развитию критического мышления и умения аргументировать свою позицию. В основе лежит системно-деятельностный подход, который делает обучение более практико-ориентированным. Коммуникативные технологии особенно эффективны в персонализированном обучении, учитывающем индивидуальные потребности учащихся.	
5	Назовите фазы технологии критического мышления. Ответ: Вызов (активизация знаний), осмысление (работа с информацией), рефлексия (анализ и обобщение).	УК-1
6	Какие критерии и методы оценивания образовательных результатов наиболее эффективны в проектной деятельности? Ответ: Критерии качества результата: практическая значимость, новизна, соответствие целям (например, соцпроект должен решать конкретную проблему района). Таксономия Блума используется для оценки уровней усвоения знаний (от запоминания до создания нового продукта). Метод экспертной оценки: привлечение внешних специалистов для объективной проверки (например, защита проектов перед бизнес-партнерами). Рефлексивные техники (эссе, опросы) выявляют личностный рост и навыки работы в команде. Комбинирование количественных (баллы за этапы) и качественных (обратная связь от аудитории) методов обеспечивает комплексную оценку	УК-1
7	Как шестиугольное обучение способствует развитию критического мышления и системного подхода у учащихся? Ответ: Шестиугольное обучение использует карточки-гексы с ключевыми понятиями, которые учащиеся соединяют, выстраивая логические связи между идеями. Учащиеся анализируют, как понятия соотносятся друг с другом, учатся аргументировать свои выводы. Пример: на истории, соединяя "Индустриализация", "Урбанизация" и "Классовая борьба", студенты выявляют причинно-следственные связи. Метод визуализирует сложные системы (например, экосистемы или экономические модели) через взаимосвязи элементов	УК-1
8	Как интеллект-карты способствуют развитию когнитивных навыков? Ответ: Интеллект-карты визуализируют информацию, упрощая ее восприятие и запоминание. Они развивают ассоциативное мышление, помогая устанавливать связи между понятиями. Использование цветов и символов активирует творческие способности. Карты полезны для планирования, конспектирования и решения сложных задач. Применение интеллект-карт в обучении повышает информационную компетентность и самостоятельность учащихся.	УК-1
9	В чем заключается метод кейс-стади и как он применяется в обучении? Ответ: Кейс-стади – это метод анализа реальных или смоделированных ситуаций для поиска решений. В образовании он развивает аналитическое мышление и умение работать с информацией. Пример: разбор кейса из бизнес-практики для выявления оптимальной стратегии. Метод включает этапы: знакомство с ситуацией, анализ, обсуждение, презентацию решений. Кейс-стади особенно эффективен в профессиональном обучении, так как приближает студентов к реальным условиям работы.	УК-1
10	В чём заключается проблемное обучение? Назовите его преимущества. Ответ: Это обучение через решение проблемных задач. Преимущества: развитие критического мышления, самостоятельности, глубокое усвоение материала.	УК-1
11	Как применяются компьютерные технологии в образовании? Ответ: Используются презентации, онлайн-курсы, тренажёры, виртуальные лаборатории, системы тестирования.	УК-1
12	Назовите этапы внедрения ИКТ в образовательный процесс. Ответ: 1) Анализ учебного материала, 2) подбор/создание цифровых ресурсов, 3) применение на уроках, 4) оценка эффективности.	УК-1
13	Назовите этапы технологии педагогической мастерской и объясните их значение. Ответ: Индукция – этап мотивации, создающий эмоциональный настрой и интерес к теме. Деконструкция – анализ имеющихся знаний и выявление противоречий или пробелов. Реконструкция – создание нового знания через творческую деятельность. Социализация – обсуждение результатов в группе, обмен идеями. Рефлексия – анализ процесса и результатов, осмысление личного опыта.	УК-1
14	Какие виды игровых технологий применяются в образовании? Приведите примеры.	УК-1

	Ответ: Деловые игры – моделирование профессиональных ситуаций (например, управление виртуальной компанией). Рольевые игры – проигрывание социальных или исторических сценариев (например, "Суд над историческим деятелем"). Имитационные игры – воспроизведение реальных процессов (например, научные эксперименты в виртуальной лаборатории). Квесты – решение задач в рамках сюжетной линии (например, образовательный квест по экологии). Организационно-деятельностные игры – разработка и защита проектов в команде.	
15	Как искусственный интеллект (ИИ) влияет на современное образование? Ответ: ИИ используется для адаптивного обучения, автоматической проверки заданий, анализа успеваемости, создания персонализированных учебных программ.	УК-1
16	Опишите технологию полного усвоения. Ответ: Технология полного усвоения предполагает, что все ученики должны достичь запланированного уровня знаний. Она основана на идеях Б. Блума и включает четкие критерии оценки. Учебный материал делится на небольшие блоки с обязательной проверкой после каждого. При необходимости применяется дополнительное обучение для отстающих. Таким образом, достигается высокий процент успеваемости и прочности знаний.	ПК-2
17	Каковы особенности технологии развивающего обучения? Ответ: Технология развивающего обучения направлена на развитие мышления, познавательной активности и творческих способностей учащихся. Она основана на идеях Л.С. Выготского о зоне ближайшего развития. Учитель выступает в роли организатора, а не транслятора знаний. Акцент делается на проблемных заданиях и самостоятельном поиске решений. Результатом является не только усвоение знаний, но и формирование универсальных учебных действий.	ПК-2
18	В чём преимущества и недостатки традиционных педагогических технологий? Ответ: Преимущества: чёткая структура, контроль знаний, простота применения. Недостатки: низкая активность учащихся, слабая индивидуализация, недостаточное развитие критического мышления.	ПК-2
19	Опишите суть технологии личностно-ориентированного обучения. Ответ: Эта технология учитывает индивидуальные особенности учащихся, развивает их самостоятельность и творческие способности. Основные методы: проекты, разноуровневое обучение, Дальтон-технологии.	ПК-2
20	В чём сущность технологии адаптивного обучения? Ответ: Технология адаптивного обучения направлена на индивидуальный подход к каждому ученику с учетом его темпа усвоения материала и уровня подготовки. Она использует гибкие методики, позволяющие корректировать содержание и сложность заданий в реальном времени. Основу составляют диагностика знаний, автоматизированные системы обучения и обратная связь. Учитель выступает в роли тьютора, помогающего преодолевать трудности. В результате повышается эффективность обучения и снижается уровень стресса у учащихся.	ПК-2
21	Какие игровые технологии применяются в образовании? Приведите примеры. Ответ: Деловые игры, рольевые игры, квесты, дидактические игры. Пример: экономическая игра "Биржа".	ПК-2
22	В чём суть кейс-технологий? Назовите их методы. Ответ: Кейс-технологии основаны на анализе реальных ситуаций. Методы: разбор деловой корреспонденции, ситуационно-ролевые игры, дискуссии, игровое проектирование.	ПК-2
23	Опишите этапы технологии творческих мастерских. Ответ: Индукция (мотивация), деконструкция (анализ), реконструкция (создание нового), социализация (обсуждение), афиширование (презентация), рефлексия (анализ результатов).	ПК-2
24	Каковы основные принципы здоровьесберегающих технологий? Ответ: Чередование видов деятельности, учёт индивидуальных особенностей, физкультминутки, соблюдение санитарно-гигиенических норм, благоприятный психологический климат.	ПК-2
25	В чём особенности технологии программированного обучения? Ответ: Технология программированного обучения основана на поэтапном усвоении материала через систему небольших порций информации (кадров). Каждый кадр содержит теоретический блок, практическое задание и немедленную проверку правильности ответа. Обучение строится по принципу "от простого к сложному" с обязательным закреплением каждого шага. Учащийся получает возможность работать в индивидуальном темпе, что повышает эффективность усвоения. Ключевыми характеристиками данной технологии являются алгоритмизированность, обратная связь и минимальная зависимость от преподавателя.	ПК-2
26	Как применяются компьютерные технологии в образовании?	ПК-2

	Ответ:	Используются презентации, онлайн-курсы, тренажёры, виртуальные лаборатории, системы тестирования.	
27	Как реализуется метод «погружение в предмет» в технологии концентрированного обучения?		ПК-2
	Ответ:	Метод «погружение в предмет» предполагает интенсивное изучение одной дисциплины в течение определенного периода (дня, недели). В этот период другие предметы временно исключаются из расписания. Учебный материал подается крупными блоками с чередованием теории и практики. Акцент делается на глубоком осмыслении и применении знаний. Такой подход повышает концентрацию внимания и улучшает запоминание материала.	
28	В чём особенность модульного обучения?		ПК-2
	Ответ:	Обучение разбито на блоки (модули), каждый включает теорию, практику и контроль. Учащийся осваивает материал в своём темпе.	
29	Каковы преимущества интегрированного обучения?		ПК-2
	Ответ:	Связь между предметами, развитие системного мышления, повышение мотивации, экономия времени.	
30	Каковы основные принципы технологии разноуровневого обучения?		ПК-2
	Ответ:	Технология разноуровневого обучения предполагает деление учащихся на группы по уровню знаний и способностям. Каждая группа получает задания соответствующей сложности, что позволяет избежать перегрузки или недоучета. Учебный процесс строится на дифференцированном подходе с учетом индивидуальных потребностей. Контроль знаний также проводится с учетом уровня подготовки. Это способствует повышению мотивации и успеваемости всех учащихся.	

7.1. Уровни овладения

Компетенция: УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

Индикатор достижения компетенции: УК-1.2 Осуществляет поиск информации для решения поставленной задачи по различным типам запросов.

Уровень	Характеристика
Повышенный	Достигнуто полное овладение знаниями, умениями и навыками. Студент свободно владеет терминологией, умеет применять теоретические знания в различных ситуациях для решения поставленных задач.
Базовый	Достигнуто достаточное овладение знаниями, умениями и навыками. Студент уверенно владеет терминологией, умеет применять теоретические знания в различных ситуациях для решения поставленных задач.
Пороговый	Достигнуто овладение минимально необходимыми знаниями, умениями и навыками. Студент владеет основной терминологией, умеет применять теоретические знания для решения поставленных задач в стандартных ситуациях.
Ниже порогового	Компетенция не освоена

Компетенция: ПК-2 Способен разрабатывать и реализовывать мероприятия в сфере молодежной политики.

Индикатор достижения компетенции: ПК-2.1 Формулирует цели, задачи и детальный план мероприятия в сфере молодежной политики.

Уровень	Характеристика
Повышенный	Достигнуто полное овладение знаниями, умениями и навыками. Студент свободно владеет терминологией, умеет применять теоретические знания в различных ситуациях для решения поставленных задач.

Базовый	Достигнуто достаточное овладение знаниями, умениями и навыками. Студент уверенно владеет терминологией, умеет применять теоретические знания в различных ситуациях для решения поставленных задач.
Пороговый	Достигнуто овладение минимально необходимыми знаниями, умениями и навыками. Студент владеет основной терминологией, умеет применять теоретические знания для решения поставленных задач в стандартных ситуациях.
Ниже порогового	Компетенция не освоена

8. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины

8.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

Основная литература

1. Педагогика: учебник и практикум для вузов / Л. С. Подымова, Е. А. Дубицкая, Н. Ю. Борисова, Л. И. Духова; Л. С. Подымова [и др.] ; под общей редакцией Л. С. Подымовой, В. А. Сластенина.. - 3-е изд. - Москва: Юрайт, 2026. - 227 с - 978-5-534-18756-4. - Текст: электронный // ИКО Юрайт: [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/582683> (дата обращения: 21.05.2026). - Режим доступа: по подписке

2. Кругликов, В. Н. Интерактивные образовательные технологии: учебник и практикум для вузов / В. Н. Кругликов, М. В. Оленникова. - 3-е изд. - Москва: Юрайт, 2026. - 355 с - 978-5-534-15331-6. - Текст: электронный // ИКО Юрайт: [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/585401> (дата обращения: 21.05.2026). - Режим доступа: по подписке

3. Крившенко, Л. П. Педагогика: учебник и практикум для вузов / Л. П. Крившенко, Л. В. Юркина. - 2-е изд. - Москва: Юрайт, 2026. - 400 с - 978-5-534-07709-4. - Текст: электронный // ИКО Юрайт: [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/583301> (дата обращения: 21.05.2026). - Режим доступа: по подписке

4. Современные образовательные технологии: учебник для вузов / Е. Н. Ашанина, О. В. Васина, С. П. Ежов, Е. А. Ливач, В. Э. Щепинин. - 2-е изд. - Москва: Юрайт, 2026. - 165 с - 978-5-534-06194-9. - Текст: электронный // ИКО Юрайт: [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/585852> (дата обращения: 21.05.2026). - Режим доступа: по подписке

Дополнительная литература

1. Плаксина, И. В. Интерактивные образовательные технологии: учебник для вузов / И. В. Плаксина. - 3-е изд. - Москва: Юрайт, 2026. - 151 с - 978-5-534-07623-3. - Текст: электронный // ИКО Юрайт: [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/584288> (дата обращения: 21.05.2026). - Режим доступа: по подписке

2. Попова, С. Ю. Современные образовательные технологии. Кейс-стади: учебник для вузов / С. Ю. Попова, Е. В. Пронина. - 2-е изд. - Москва: Юрайт, 2026. - 123 с - 978-5-534-18717-5. - Текст: электронный // ИКО Юрайт: [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/585749> (дата обращения: 21.05.2026). - Режим доступа: по подписке

8.2. Профессиональные базы данных и ресурсы «Интернет», к которым обеспечивается доступ обучающихся

Профессиональные базы данных

Не используются.

Ресурсы «Интернет»

1. <https://cyberleninka.ru/> - Научная электронная библиотека «КиберЛенинка»
2. <https://edu.gov.ru/> - Министерство просвещения Российской Федерации (Минпросвещения России)

3. <https://www.minobrnauki.gov.ru/> - Министерство науки и высшего образования Российской Федерации (Минобрнауки России)

4. <https://национальныепроекты.рф> - Национальные проекты России

8.3. Программное обеспечение и информационно-справочные системы, используемые при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Перечень программного обеспечения

(обновление производится по мере появления новых версий программы)

1. "Антиплагиат.ВУЗ" версии 3.3;
2. Справочно-правовая система "Консультант Плюс";

Перечень информационно-справочных систем

(обновление выполняется еженедельно)

Не используется.

8.4. Специальные помещения, лаборатории и лабораторное оборудование

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран
Учебные аудитории для проведения практических занятий (занятий семинарского типа)	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СПб
Учебные аудитории для групповых и индивидуальных консультаций	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СПб
Учебные аудитории для текущего контроля и промежуточной аттестации	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СПб
Помещения для самостоятельной работы	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СПб
Помещения для хранения и профилактического обслуживания оборудования	Комплекты специализированной мебели для хранения