

Документ подписан простой электронной подписью.
Информация о владельце:

ФИО: Кандрашина Елена Александровна

Должность: И.о. ректора ФГАОУ ВО «Самарский государственный экономический университет»

Дата подписания: 22.10.2025 16:23:13

Уникальный программный ключ:

2db64eb9605ce27edd3b8e8fdd32c70e0674ddd2

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Самарский государственный экономический университет»

Институт Институт менеджмента

Кафедра Менеджмента

УТВЕРЖДЕНО

Ученым советом Университета

(протокол № 1 от 29 августа 2025 г.)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Наименование дисциплины Б1.В.18 Молодежь в сфере образования и науки

Основная профессиональная образовательная программа 39.03.03 Организация работы с молодежью
программа Организация работы с молодежью

Квалификация (степень) выпускника Бакалавр

Самара 2025

Целью изучения дисциплины является формирование результатов обучения, обеспечивающих достижение планируемых результатов освоения образовательной программы.

1. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина Молодежь в сфере образования и науки входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений блока Б1. Дисциплины (модули)

Компетенция	Предшествующие дисциплины по связям компетенций:	Последующие дисциплины по связям компетенций:
ПК-4 - Способен организовывать досуг и отдых детей, подростков и молодежи		
ПК-4.2: Организовывает и проводит досуговое мероприятие, активно вовлекая целевую аудиторию	Консультационный проект, Организация досуга молодежи, Инклюзивные технологии в молодежной среде, Производственная практика: проектно-технологическая практика	Консультационный проект, Организация досуга молодежи, Производственная практика: преддипломная практика, Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие достижение планируемых результатов обучения по программе

Изучение дисциплины Молодежь в сфере образования и науки в образовательной программе направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК-4 - Способен организовывать досуг и отдых детей, подростков и молодежи

Планируемые результаты обучения по программе	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
ПК-4.2: Организовывает и проводит досуговое мероприятие, активно вовлекая целевую аудиторию	ПК-4.2: Знать теоретические и методические основы организации и проведения досугового мероприятия, активно вовлекая целевую аудиторию	ПК-4.2: Уметь организовывать и проводить досуговое мероприятие, активно вовлекая целевую аудиторию	ПК-4.2: Владеть методами организации и проведения досугового мероприятия, активно вовлекая целевую аудиторию

3. Объем и виды учебной работы

Учебным планом предусматриваются следующие виды учебной работы по дисциплине:

Очная форма обучения

Виды учебной работы	Всего час/ з.е.
	Сем 7
Контактная работа, в том числе:	36.15/1
Занятия лекционного типа	18/0.5
Занятия семинарского типа	18/0.5

Индивидуальная контактная работа (ИКР)	0.15/0
Самостоятельная работа:	53.85/1.5
Промежуточная аттестация	18/0.5
Вид промежуточной аттестации: Зачет	Зач
Общая трудоемкость (объем части образовательной программы): Часы	108
Зачетные единицы	3

4. Содержание дисциплины

4.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий:

Тематический план дисциплины Молодежь в сфере образования и науки представлен в таблице.

Разделы, темы дисциплины и виды занятий Очная форма обучения

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Контактная работа				Самостоятельная работа	Планируемые результаты обучения в соотношении с результатами обучения по образовательной программе
		Лекции	Занятия семинарского типа	ИКР	ГКР		
			Практич. занятия				
Раздел 1 Место, роль и задачи молодого поколения в системе образования и науки							
Тема 1.	Молодежь как объект и субъект образовательного/ научного процесса.	2	2				ПК-4.2
Тема 2.	Молодежь как субъект и объект организации досуга и отдых	2	2				ПК-4.2
Тема 3.	Роль университетов и научных организаций в формировании жизненных стратегий молодежи	2	2				ПК-4.2
Тема 4.	Гражданская активность и социальная ответственность российской молодежи в сфере образования и науки	2	2				ПК-4.2
Раздел 2 Основные функции, стратегии и приоритеты реализации государственной молодежной политики в РФ							
Тема 5.	Законодательная и нормативно-правовая база функционирования системы образования, науки и организации досуга по отношению к молодому поколению	2	2				ПК-4.2
Тема 6.	Государственная молодежная политика в сфере образования и науки	2	2				ПК-4.2

Тема 7.	Социально-экономическая эффективность реализации системы образования и науки России для молодежи	2	2				ПК-4.2
Тема 8.	Современный этап в развитии системы образования, науки и организации досуга для молодого поколения	2	2				ПК-4.2
	Контроль	18					
	Итого	18	18	0.15		53.85	

5. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины

5.1 Литература:

Основная литература

1. Социология молодежи: учебник для вузов / под редакцией Р. В. Ленькова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 329 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12768-3. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/557805>

Дополнительная литература

1. Шереги, Ф. Э. Социология девиации. Наркоситуация в молодежной среде: учебник для вузов / Ф. Э. Шереги, А. Л. Арефьев. — 2-е изд., доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 166 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-09718-4. - Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/564091>

2. Орлова, Э. А. Практикум «Социокультурные проблемы молодежи»: учебник для вузов / Э. А. Орлова, А. В. Каменец, И. А. Урмина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 177 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-09610-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/561869>

3. Профессиональное образование и социальное партнерство в работе с молодежью: монография / под общей редакцией А. В. Пономарева, Н. В. Поповой. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 253 с. — (Актуальные монографии). — ISBN 978-5-534-14119-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/567728>

5.2. Перечень лицензионного программного обеспечения

1. Astra Linux Special Edition «Смоленск», «Орел»; РедОС ; ОС "Альт Рабочая станция" 10;

ОС "Альт Образование" 10

2. МойОфис Стандартный 2, МойОфис Образование, Р7-Офис Профессиональный, МойОфис Стандартный 3, МойОфис Профессиональный 3

5.3 Современные профессиональные базы данных, к которым обеспечивается доступ обучающихся

1. Профессиональная база данных «Информационные системы Министерства экономического развития Российской Федерации в сети Интернет» (Портал «Официальная Россия» - <http://www.gov.ru/>)

2. Государственная система правовой информации «Официальный интернет-портал правовой информации» (<http://pravo.gov.ru/>)

3. Профессиональная база данных «Финансово-экономические показатели Российской Федерации» (Официальный сайт Министерства финансов РФ - <https://www.minfin.ru/ru/>)

4. Профессиональная база данных «Официальная статистика» (Официальный сайт Федеральной службы государственной статистики - <http://www.gks.ru/>)

5.4. Информационно-справочные системы, к которым обеспечивается доступ обучающихся

1. Справочно-правовая система «Консультант Плюс»
2. Справочно-правовая система «ГАРАНТ-Максимум»

5.5. Специальные помещения

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 СГЭУ
Учебные аудитории для групповых и индивидуальных консультаций	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ
Учебные аудитории для текущего контроля и промежуточной аттестации	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ
Помещения для самостоятельной работы	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ
Помещения для хранения и профилактического обслуживания оборудования	Комплекты специализированной мебели для хранения оборудования

6. Фонд оценочных средств по дисциплине Молодежь в сфере образования и науки:

6.1. Типовые контрольные задания или иные материалы для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих уровень сформированности компетенций

ПК-4 - Способен организовывать досуг и отдых детей, подростков и молодежи			
№ п/п	Задание	Ключ к заданию / Эталонный ответ	Критерии оценивания
1	Какой термин описывает социальную группу, объединяющую людей на основе возраста (14-	В	Указан единственно верный вариант ответа

	30 лет), общих социальных характеристик и проблем? А. Поколение Z Б. Социальный класс В. Молодежь Г. Академическое сообщество																
2	Что из перечисленного чаще всего является ключевой ценностью для современной молодежи при выборе образовательной программы? А Престижность диплома любой ценой Б Возможность самореализации и интерес к предмету В Минимальная учебная нагрузка Г Близость учебного заведения к дому	Б	Указан единственно верный вариант ответа														
3	Какой принцип лежит в основе программ инклюзивного образования для молодежи? А. Сегрегация обучающихся по способностям Б. Создание равных возможностей и условий для получения качественного образования всеми обучающимися В Фокус только на одаренных студентах Г. Снижение образовательных стандартов	Б	Указан единственно верный вариант ответа														
4	Какими возрастными границами определяется молодежь в РФ как социальная группа? А. 16-29 лет Б. 18-22 лет В. 22-25 лет Г. 14-30 лет	Г.	Указан единственно верный вариант ответа														
5	Социальная защита молодежи направлена на: А Обеспечение социально-экономических прав молодежи Б Гарантирование возможностей на участие в общественной жизни В Развитие политической грамотности молодежи Г. Содействие в приобретении жилья	А	Указан единственно верный вариант ответа														
6	<table><tr><td colspan="2">Сопоставьте форму организации досуга молодежи с ее характеристикой</td></tr><tr><td>Форма досуга</td><td>Характеристика</td></tr><tr><td>1.Квест</td><td>А. Массовое мероприятие с конкурсами, музыкой и развлечениями</td></tr><tr><td>2. Тренинг</td><td>Б. Игровое приключение с заданиями и логическими задачами</td></tr><tr><td>3. Фестиваль</td><td>В.Образовательное мероприятие, направленное на развитие навыков.</td></tr><tr><td>4. Волонтерская акция</td><td>Г.Добровольческая деятельность, полезная для общества</td></tr><tr><td>5. Мастер-класс</td><td>Д. Практическое занятие, где участники осваивают новые умения</td></tr></table>	Сопоставьте форму организации досуга молодежи с ее характеристикой		Форма досуга	Характеристика	1.Квест	А. Массовое мероприятие с конкурсами, музыкой и развлечениями	2. Тренинг	Б. Игровое приключение с заданиями и логическими задачами	3. Фестиваль	В.Образовательное мероприятие, направленное на развитие навыков.	4. Волонтерская акция	Г.Добровольческая деятельность, полезная для общества	5. Мастер-класс	Д. Практическое занятие, где участники осваивают новые умения	1 – Б 2 – В 3 – А 4 – Г 5 – Д	Указаны все верные варианты ответов
Сопоставьте форму организации досуга молодежи с ее характеристикой																	
Форма досуга	Характеристика																
1.Квест	А. Массовое мероприятие с конкурсами, музыкой и развлечениями																
2. Тренинг	Б. Игровое приключение с заданиями и логическими задачами																
3. Фестиваль	В.Образовательное мероприятие, направленное на развитие навыков.																
4. Волонтерская акция	Г.Добровольческая деятельность, полезная для общества																
5. Мастер-класс	Д. Практическое занятие, где участники осваивают новые умения																
7.	<table><tr><td colspan="2">Сопоставьте метод вовлечения молодежи в досуговую деятельность с его характеристикой</td></tr><tr><td>Метод</td><td>Характеристика</td></tr><tr><td>1. Геймификация</td><td>А. Использование онлайн-платформ для</td></tr></table>	Сопоставьте метод вовлечения молодежи в досуговую деятельность с его характеристикой		Метод	Характеристика	1. Геймификация	А. Использование онлайн-платформ для	1 – Б 2 – А 3 – В 4 – Г 5 – Д	Указаны все верные варианты ответов								
Сопоставьте метод вовлечения молодежи в досуговую деятельность с его характеристикой																	
Метод	Характеристика																
1. Геймификация	А. Использование онлайн-платформ для																

		проведения мероприятий											
	2. Социальные сети	Б. Включение игровых элементов в неигровые активности											
	3. Краудсорсинг	В. Привлечение молодежи к созданию идей для мероприятий											
	4. Хакатон	Д. Спонтанная массовая акция с заранее подготовленным сценарием											
	5. Флешмоб	Г. Соревнование по разработке проектов за ограниченное время											
8	Определите правильную последовательность шагов для реализации образовательного стартапа: А. Поиск финансирования (гранты, инвесторы) Б. Анализ рынка и целевой аудитории В. Разработка инновационной образовательной технологии Г. Масштабирование проекта Д. Тестирование проекта в пилотных школах/вузах	<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr><tr><td>Б</td><td>А</td><td>В</td><td>Д</td><td>А</td></tr></table>	1	2	3	4	5	Б	А	В	Д	А	Дан верный ответ
1	2	3	4	5									
Б	А	В	Д	А									
9	Определите последовательность этапов пути молодого исследователя от идеи до патента: А. Проведение экспериментов Б. Подача заявки в патентное ведомство В. Поиск аналогичных решений (патентный поиск) Г. Разработка технического решения Д. Получение патента	<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr><tr><td>В</td><td>Г</td><td>А</td><td>Б</td><td>Д</td></tr></table>	1	2	3	4	5	В	Г	А	Б	Д	Дан верный ответ
1	2	3	4	5									
В	Г	А	Б	Д									
10	Тенденция в образовании наиболее актуальная для молодежи, использующей современные гаджеты называется ...	Цифровизация	Указан единственно верный вариант ответа										
11	Формы досуга, которые могут способствовать развитию эмпатии и социальной ответственности молодежи – это ...	Волонтерство, благотворительность	Указан единственно верный вариант ответа										
12	Объясните, почему молодежь можно рассматривать как объект и как субъект образовательного процесса.	Как объект – молодежь воспринимает знания, формируется под влиянием педагогов, образовательных программ и институтов Как субъект – молодежь активно участвует в обучении, предлагает идеи, инициирует проекты	Указан единственно верный вариант ответа										
13	Расскажите, какую роль играют общественные организации (например, Росмолодежь, "Молодая Гвардия") в реализации молодежной политики?	Они помогают выявлять инициативных молодых людей и вовлекать их в социально значимую деятельность, организуя мероприятия, грантовые конкурсы волонтерские проекты и образовательные программы.	Указан единственно верный вариант ответа										

14	Какие научные мероприятия способствуют вовлечению молодежи в научную деятельность?	Научные конференции	Допустимые ответы Научные конференции или Участие в грантах
15	Какой подход в организации досуга молодежи способствует её развитию в сфере образования и науки?	Создание научных клубов и образовательных мероприятий	Допустимые ответы Создание научных клубов и образовательных мероприятий или Развитие интеллектуальных игр и конкурсов
16	Какой формат досуга предпочитает современная молодёжь?	Активный отдых (спорт, путешествия, фестивали).	Допустимые ответы Активный отдых (спорт, путешествия, фестивали) или Цифровой досуг (соцсети, стриминги, видеоигры).
17	Что важнее для успешного образования молодёжи?	Доступность современных технологий и онлайн-обучения.	Допустимые ответы Доступность современных технологий и онлайн-обучения или Поддержка и наставничество со стороны опытных педагогов.

Примерные вопросы к зачету

Контролируемые компетенции ПК-4 - Способен организовывать досуг и отдых детей, подростков и молодежи

№п/п	Вопрос	Эталонный ответ
1	Дайте определение понятия «Молодежная политика»	<i>Молодёжная политика</i> – это система мер и действий, направленных на создание условий для всестороннего развития и самореализации молодёжи, а также на решение проблем, с которыми она сталкивается. Включает в себя широкий спектр направлений, таких как образование, занятость, социальная поддержка, участие в общественной жизни и культурное развитие.
2	Охарактеризуйте молодежь как объект и субъект образовательного/ научного процесса	Молодежь в образовательном и научном процессах является как объектом, так и субъектом. С одной стороны, молодые люди - это обучающиеся, исследователи, которые осваивают знания и участвуют в научной деятельности. С другой стороны, молодежь активно формирует образовательную и научную среду, вносит в нее свои идеи и потребности, а также является объектом изучения в социологии молодежи.
3.	Какова роль деловых коммуникаций в планировании и проведении досуговых мероприятий	Деловые коммуникации играют ключевую роль в планировании и проведении досуговых мероприятий, обеспечивая эффективное взаимодействие между участниками, координацию действий и достижение поставленных целей. Они помогают формировать позитивную атмосферу, повышать вовлеченность, а также способствуют успешному завершению мероприятия и достижению желаемых результатов.
4.	Поясните роль университетов и научных организаций в формировании жизненных стратегий молодежи	Университеты и научные организации играют ключевую роль в формировании жизненных стратегий молодежи, выступая центрами образования, профессионального становления, социализации и личностного развития. Их влияние проявляется в нескольких аспектах: 1. Профессиональное самоопределение, 2. Развитие критического мышления и soft skills. 3. Социальная и гражданская активность. 4. Формирование ценностей и мировоззрения. 5. Поддержка карьерного роста. Следовательно, университеты и научные организации не только дают образование, но и формируют

		жизненные траектории молодежи, помогая ей адаптироваться к изменениям, реализовывать амбиции и вносить вклад в развитие общества. Их роль особенно важна в условиях быстро меняющегося мира, где требуются гибкость, инновационность и социальная ответственность.
5.	Перечислите ключевые методы вовлечения молодежи в культурно-досуговую деятельность	Ключевые методы вовлечения молодежи в культурно-досуговую деятельность включают в себя интерактивные формы, использование игровых и творческих методов, а также организацию мероприятий, соответствующих интересам молодежи. К ним относятся конкурсы и викторины, квесты и ролевые игры, мастер-классы и творческие мастерские, флешмобы и акции, дискуссионные клубы и круглые столы. Создание площадок для обсуждения актуальных вопросов, связанных с культурой, искусством, историей, позволяет молодежи выражать свое мнение и обмениваться опытом. Важно также учитывать индивидуальные потребности и возможности каждого молодого человека.
6.	Как использовать невербальные средства коммуникации при проведении игр и тренингов	Невербальные средства коммуникации, такие как жесты, мимика, позы и тон голоса, играют важную роль в играх и тренингах, помогая создать атмосферу, передать информацию и усилить вовлеченность участников. Эффективное использование невербальных сигналов способствует лучшему пониманию, доверию и взаимодействию между участниками.
7.	Какую роль играют онлайн-образование и цифровые ресурсы в жизни молодых людей, стремящихся к знаниям	Онлайн-образование и цифровые ресурсы играют огромную роль в жизни молодых людей, стремящихся к знаниям. Вот несколько ключевых аспектов их влияния: 1. Доступность знаний через Онлайн-курсы, электронные библиотеки и научные базы данных, которые делают образование доступным для всех, независимо от места проживания и финансовых возможностей. 2. Гибкость обучения, т.к. существует много форматов обучения. 3. Развитие актуальных навыков. Цифровые платформы помогают осваивать востребованные профессии через интерактивные курсы. 5. Подготовка к будущему. Цифровая грамотность и умение учиться онлайн становятся ключевыми навыками в эпоху автоматизации. Молодежь, использующая эти инструменты, получает конкурентное преимущество. Следовательно, онлайн-образование и цифровые ресурсы дают молодым людям беспрецедентные возможности для саморазвития, карьеры и глобального нетворкинга, трансформируя традиционные подходы к обучению.
8	Поясните, как современная молодежь участвует в организации досуга и отдыха	Современная молодежь активно участвует в организации своего досуга, используя разнообразные формы активности, часто сочетая традиционные виды отдыха с цифровыми технологиями. Молодые люди предпочитают активный отдых, онлайн-активности и общение, а также саморазвитие. Вот некоторые аспекты участия молодежи в организации досуга: 1. Спортивные активности: спорт и активный отдых на природе. 2. Онлайн-активности: Интернет и социальные сети, которые используют даже для организации совместного досуга. 3. Саморазвитие: Молодежь все чаще выбирает досуг, связанный с самообразованием, творчеством и самореализацией. 4. Традиционные виды досуга: Посещение кинотеатров, театров, концертов, музеев и других культурных учреждений также остается популярным, хотя и в меньшей степени, чем онлайн-активности. Молодежь активно участвует в организации досуга не только для себя, но и для своих друзей и сверстников. Они создают группы по интересам, организуют мероприятия, ведут блоги и социальные сети, посвященные своим увлечениям.
9.	Поясните основные принципы государственной молодежной политики в сфере образования и науки.	Государственная молодежная политика в сфере образования и науки строится на принципах гуманизма, демократизации, единства образовательного пространства, доступности образования, научности, преемственности и учета интересов молодежи. Она направлена на поддержку, развитие и воспитание молодежи как активных граждан и будущих специалистов, способных внести вклад в развитие общества и государства.
10.	Расскажите, как разработать программу досугового	Разработка программы досугового мероприятия с учетом интересов целевой аудитории включает в себя несколько ключевых этапов:

	молодежного мероприятия с учетом интересов целевой аудитории	изучение интересов аудитории, выбор подходящей формы и содержания, планирование, активность, и оценка эффективности. Важно учитывать возраст, пол, социальное положение, уровень образования и другие факторы, влияющие на предпочтения людей.
11.	Расскажите о показателях социально-экономической эффективности реализации системы образования и науки в России для молодежи.	Социально-экономическая эффективность системы образования и науки в России для молодежи оценивается по ряду показателей, включая уровень образования, востребованность выпускников на рынке труда, уровень заработной платы, вклад в инновации и научные достижения. Система образования и науки должна готовить молодежь к жизни в условиях быстро меняющейся экономики, развивать у них навыки критического мышления и адаптации к новым условиям труда. К показателям социально-экономической эффективности реализации системы образования относят: 1.Уровень образования молодежи. 2.Востребованность выпускников на рынке труда. 3.Вклад в инновации и научные достижения. 4.Социальная мобильность: 5.Уровень удовлетворенности молодежи системой образования и науки. 6.Уровень адаптации к новым условиям труда.
12.	Поясните, как цифровые технологии (ИИ, большие данные, онлайн-платформы) меняют процесс обучения и научной работы молодежи	Цифровые технологии (ИИ, большие данные, онлайн-платформы) кардинально меняют процесс обучения и научной деятельности молодежи, привнося как новые возможности, так и вызовы. 1. Влияние на процесс обучения проявляется: в персонализации образования и автоматизация рутины. 2. Влияние на научную работу заключается в возможности анализа больших данных, использовании ресурса ИИ в исследованиях. В то же время возникают проблемы достоверности: из-за легкости генерации текстов (GPT) и изображений (DALL-E), растет риск плагиата и фальсификаций. 3. Новые вызовы связаны с проявлением цифрового неравенства – Не у всех есть доступ к технологиям, что усиливает разрыв между студентами; критического мышление – при обилии информации важно учить молодежь проверять источники и отличать научные данные от фейков. Вопросы этики-использование ИИ в учебе (например, написание работ ChatGPT) требует пересмотра системы оценивания. Следовательно, цифровые технологии делают обучение более гибким, а науку – более быстрой и глобальной, но требуют адаптации образовательных стандартов и развития цифровой грамотности. Будущее за балансом между технологическими возможностями и сохранением академической честности.
13.	Какую роль в развитии научного потенциала молодежи играют программы стартапов, инновационных проектов, конкурсов	Программы стартапов, инновационных проектов и конкурсов играют ключевую роль в развитии научного потенциала молодежи, выполняя несколько важных функций: 1. Практическое применение знаний, что позволяет молодым исследователям реализовывать теоретические идеи в реальных проектах и развивают навыки управления проектами и работы в команде. 2. Финансовая и ресурсная поддержка, т.к. гранты, инвестиции и акселерационные программы помогают воплотить идеи в жизнь, а лаборатории, коворкинги и менторская поддержка ускоряют развитие проектов. Кроме этого, следует отметить мотивацию и вовлеченность молодежи, а также развитие предпринимательского мышления, т.к. программы стартапов не только раскрывают таланты, но и формируют новое поколение ученых, инженеров и предпринимателей, способных двигать науку и экономику вперед.
14.	Какие критерии позволяют оценить эффективность проведенного досугового мероприятия	Эффективность досугового мероприятия оценивается по нескольким критериям, включая посещаемость, вовлеченность участников, обратную связь, социальную активность, узнаваемость бренда и рентабельность инвестиций (ROI). Также важны соответствие целям мероприятия, качество организации, удовлетворенность участников и соответствие ожиданиям.
15.	Поясните, что важнее для успеха молодежи в науке и образовании: личная инициатива или системная поддержка?	Для успеха молодежи в науке и образовании важны как личная инициатива, так и системная поддержка. Оба фактора взаимодополняют друг друга и создают благоприятную среду для развития. Личная инициатива, включающая в себя любопытство, стремление к знаниям, умение ставить цели и добиваться их,

		является двигателем прогресса. Системная поддержка, в свою очередь, обеспечивает необходимые ресурсы, возможности и менторство, чтобы эта инициатива могла быть реализована.
--	--	--

Критерии и шкалы оценивания промежуточной аттестации (зачет)

Зачтено	Незачтено
Выставляется при условии, если студент в процессе обучения показывает хорошие знания учебного материала, выполнил все задания для подготовки к опросу, подготовил доклад по тематике практического занятия. При этом студент логично и последовательно излагает материал темы, раскрывает смысл вопроса, дает удовлетворительные ответы на дополнительные вопросы	Выставляется при условии, если студент обладает отрывочными знаниями, затрудняется в умении использовать основные категории, не выполнил задания для подготовки к опросу, не подготовил доклад по тематике практического занятия, дает неполные ответы на вопросы из основной литературы, рекомендованной к курсу
Повышенный/пороговый	Компетенции не сформированы