

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.16 Инновационные образовательные технологии для молодежи

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 Инновационные образовательные технологии для молодежи входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений блока Б1. Дисциплины (модули)

Компетенция	Предшествующие дисциплины по связям компетенций:	Последующие дисциплины по связям компетенций:
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	Философия, Основы учета и финансовой отчетности, Учебная практика: ознакомительная практика	Производственная практика: преддипломная практика, Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
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	Общая педагогика, Экосистема молодежной политики, Молодежные движения в России и за рубежом, Психология молодежи, Организация мероприятий в области молодежной политики, Предпринимательское право, Социология молодежи и молодежных субкультур, Этносоциология и этнопсихология, Производственная практика: проектно-технологическая практика	Консультационный проект, Организация добровольческой (волонтерской) деятельности, 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 Инновационные образовательные технологии для молодежи в образовательной программе направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Универсальные компетенции (УК):

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

Планируемые результаты обучения по программе	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
УК-1.2 Осуществляет поиск информации для решения поставленной задачи	УК-1.2: Знать	УК-1.2: Уметь	УК-1.2: Владеть (иметь навыки)
	- методы поиска информации;	- формулировать поисковые запросы;	- навыками работы с большими данными и AI-ассистентами для

по различным типам запросов	- критерии достоверности источников для решения поставленных задач; - инструменты анализа данных.	- анализировать и систематизировать данные; - применять цифровые сервисы для решения поставленных задач.	решения поставленных задач; - методами визуализации данных.
-----------------------------	--	---	--

Профессиональные компетенции (ПК):

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

Планируемые результаты обучения по программе	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
ПК-2.1 Формулирует цели, задачи и детальный план мероприятия в сфере молодежной политики	ПК-2.1: Знать - современные тенденции в образовательных технологиях; - принципы постановки smart-целей и задач в образовательных проектах.	ПК-2.1: Уметь - формулировать цели и задачи молодежного мероприятия с учетом инновационных технологий; - адаптировать образовательные технологии под разные группы молодежи.	ПК-2.1: Владеть (иметь навыки) - навыками использования цифровых инструментов для организации мероприятий; - опытом разработки и реализации пилотных образовательных мероприятий - навыками рефлексии и пост-анализа для улучшения будущих проектов.

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

Тематический план дисциплины Инновационные образовательные технологии для молодежи представлен в таблице.

Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Очная форма обучения

№ п/п		Контактная работа	С	З	М
-------	--	-------------------	---	---	---

	Наименование темы (раздела) дисциплины	Лекции	Занятия семинарского о типа	ИКР	ГКР		Планируемые результаты обучения в соотношении с результатами обучения по образовательной программе
			Практич. занятия				
1.	Педагогические основы образования в работе с молодежью	2	-			9,5	УК-1.2, ПК-2.1
2.	Глобальные образовательны е тренды и их адаптация в системе молодежной политики Российской Федерации	2	-			5,5	УК-1.2, ПК-2.1
3.	Методологическ ие основы применения образовательны х технологий в проектировании и реализации мероприятий молодежной политики	5	9			19,43	УК-1.2, ПК-2.1
4.	Цифровые образовательны е технологии в молодежной политике:	9	9			19,43	УК-1.2, ПК-2.1
	Контроль	18					
	Итого	18	18	0.15		53.85	

5. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины

5.1 Литература:

Основная литература

1. Современные образовательные технологии : учебник для вузов / под редакцией Е. Н. Ашаниной, О. В. Васиной, С. П. Ежова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 165 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06194-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563616>
2. Современные образовательные технологии : учебник для вузов / под общей редакцией Л. Л. Рыбцовой. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 81 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19273-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/564204>

Дополнительная литература

1. Лунева, Е. В. Информационное обеспечение молодежной политики : учебник для вузов / Е. В. Лунева. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. —

163 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14106-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/567705>

2. Горшков, М. К. Непрерывное образование в современном контексте : монография / М. К. Горшков, Г. А. Ключарев. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 200 с. — (Актуальные монографии). — ISBN 978-5-534-08241-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/564109>

3. Инновационный менеджмент в управлении человеческими ресурсами : учебник для вузов / под общей редакцией А. П. Панфиловой, Л. С. Киселевой. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 313 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14222-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/567541>

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 Инновационные образовательные технологии для молодежи:

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

Универсальные компетенции (УК):

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

№ п/п	Задание	Ключ к заданию/ Эталонный ответ	Критерии оценивания
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	2	Указан единственно верный вариант ответа
2.	Какой из методов предполагает использование реальных проблем для решения задач обучения? 1. Кейс-стади 2. Лекция 3. Тестирование 4. Самостоятельная работа	1	Указан единственно верный вариант ответа
3.	Какой из перечисленных методов наиболее эффективен для развития критического мышления? 1. Лекция 2. Дискуссия 3. Тестирование 4. Самостоятельное чтение	2	Указан единственно верный вариант ответа
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	1	Указан единственно верный вариант ответа
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	3	Указан единственно верный вариант ответа
6.	Установите соответствие между аспектами понимания педагогических технологий и их описанием:	1 – Б 2 – А 3 – В	Указаны все верные варианты ответов

	<table><tr><td>1. Процессуаль-но-описательный</td><td>А. Часть педагогической науки , изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения, проектирующая педагогические процессы</td></tr><tr><td>2. Научный</td><td>Б. Описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств для достижения планируемых результатов обучения</td></tr><tr><td>3. Процессуаль-но-действенный</td><td>В. Осуществление технологического (педагогического) процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств</td></tr></table>	1. Процессуаль-но-описательный	А. Часть педагогической науки , изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения, проектирующая педагогические процессы	2. Научный	Б. Описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств для достижения планируемых результатов обучения	3. Процессуаль-но-действенный	В. Осуществление технологического (педагогического) процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств																							
1. Процессуаль-но-описательный	А. Часть педагогической науки , изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения, проектирующая педагогические процессы																													
2. Научный	Б. Описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств для достижения планируемых результатов обучения																													
3. Процессуаль-но-действенный	В. Осуществление технологического (педагогического) процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств																													
7.	<table><tr><td colspan="2">Установите соответствие между технологией и её описанием:</td></tr><tr><td>1. Геймификация</td><td>А. Ученики работают над реальными проектами, развивая практические навыки.</td></tr><tr><td>2. Перевернутый класс</td><td>Б. Использование игровых элементов для повышения мотивации.</td></tr><tr><td>3. Проектное обучение</td><td>В. Теория изучается дома, а практика — в классе.</td></tr></table>	Установите соответствие между технологией и её описанием:		1. Геймификация	А. Ученики работают над реальными проектами, развивая практические навыки.	2. Перевернутый класс	Б. Использование игровых элементов для повышения мотивации.	3. Проектное обучение	В. Теория изучается дома, а практика — в классе.	<table><tr><td>1 – Б</td></tr><tr><td>2 – В</td></tr><tr><td>3 – А</td></tr></table>	1 – Б	2 – В	3 – А		Указаны все верные варианты ответов															
Установите соответствие между технологией и её описанием:																														
1. Геймификация	А. Ученики работают над реальными проектами, развивая практические навыки.																													
2. Перевернутый класс	Б. Использование игровых элементов для повышения мотивации.																													
3. Проектное обучение	В. Теория изучается дома, а практика — в классе.																													
1 – Б																														
2 – В																														
3 – А																														
8.	<table><tr><td colspan="2">Расположите последовательность развернутого варианта дискуссии как группового решения проблемы:</td></tr><tr><td colspan="2">А. Формулировка проблемы</td></tr><tr><td colspan="2">Б. Анализ проблемы</td></tr><tr><td colspan="2">С. Поиск и определение проблемы</td></tr><tr><td colspan="2">Д. Поиск решения</td></tr><tr><td colspan="2">Е. Выводы: обсуждение и проверка</td></tr></table>	Расположите последовательность развернутого варианта дискуссии как группового решения проблемы:		А. Формулировка проблемы		Б. Анализ проблемы		С. Поиск и определение проблемы		Д. Поиск решения		Е. Выводы: обсуждение и проверка		<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr><tr><td>С</td><td>А</td><td>В</td><td>Д</td><td>Е</td></tr></table>	1	2	3	4	5	С	А	В	Д	Е		Дан верный вариант ответа				
Расположите последовательность развернутого варианта дискуссии как группового решения проблемы:																														
А. Формулировка проблемы																														
Б. Анализ проблемы																														
С. Поиск и определение проблемы																														
Д. Поиск решения																														
Е. Выводы: обсуждение и проверка																														
1	2	3	4	5																										
С	А	В	Д	Е																										
9.	<table><tr><td colspan="2">Расположите этапы технологии творческих мастерских в правильном порядке:</td></tr><tr><td colspan="2">А. Социализация (обсуждение)</td></tr><tr><td colspan="2">Б. Рефлексия (анализ результатов)</td></tr><tr><td colspan="2">С. Деконструкция (анализ)</td></tr><tr><td colspan="2">Д. Афиширование (презентация)</td></tr><tr><td colspan="2">Е. Индукция (мотивация)</td></tr><tr><td colspan="2">Ф. Реконструкция (создание нового)</td></tr></table>	Расположите этапы технологии творческих мастерских в правильном порядке:		А. Социализация (обсуждение)		Б. Рефлексия (анализ результатов)		С. Деконструкция (анализ)		Д. Афиширование (презентация)		Е. Индукция (мотивация)		Ф. Реконструкция (создание нового)		<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr><tr><td>Е</td><td>С</td><td>Ф</td><td>А</td><td>Д</td><td>В</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	Е	С	Ф	А	Д	В		Дан верный вариант ответа
Расположите этапы технологии творческих мастерских в правильном порядке:																														
А. Социализация (обсуждение)																														
Б. Рефлексия (анализ результатов)																														
С. Деконструкция (анализ)																														
Д. Афиширование (презентация)																														
Е. Индукция (мотивация)																														
Ф. Реконструкция (создание нового)																														
1	2	3	4	5	6																									
Е	С	Ф	А	Д	В																									
10.	<table><tr><td>_____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.</td></tr></table>	_____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.	<table><tr><td>Цифровизация</td></tr></table>	Цифровизация		Указан единственно верный вариант ответа																								
_____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.																														
Цифровизация																														
11.	<table><tr><td>Какие недостатки цифровизации образования можно выделить?</td></tr></table>	Какие недостатки цифровизации образования можно выделить?	<table><tr><td>Ухудшение зрения и опорно-двигательного аппарата; Зависимость от устройств.</td></tr></table>	Ухудшение зрения и опорно-двигательного аппарата; Зависимость от устройств.		Указан единственно верный вариант ответа																								
Какие недостатки цифровизации образования можно выделить?																														
Ухудшение зрения и опорно-двигательного аппарата; Зависимость от устройств.																														
12.	<table><tr><td>С какой целью учитель/педагог может использовать облако тегов:</td></tr></table>	С какой целью учитель/педагог может использовать облако тегов:	<table><tr><td>Для акцентирования внимания на важной информации, для выделения ключевых слов;</td></tr></table>	Для акцентирования внимания на важной информации, для выделения ключевых слов;		Указан единственно верный вариант ответа																								
С какой целью учитель/педагог может использовать облако тегов:																														
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?	Четкое описание желаемого результата	Указан единственно верный вариант ответа
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: • самоанализа, • планирования, • принятия решений, • разрешения проблемных ситуаций, • развития коммуникативных и творческих навыков.	• 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.	Указан единственно верный вариант ответа
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: 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	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	1. Анна Петровна может разделить класс на 3 группы по уровню подготовки: базовую (5 учеников с	Указан единственно верный

	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?	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.	вариант ответа
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?	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»	Указан единственно верный вариант ответа

		острова с экономическим разделом, где будут учтены лучшие идеи.	
--	--	---	--

Профессиональные компетенции ПК:

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

№ п/п	Задание	Ключ к заданию/ Эталонный ответ	Критерии оценивания		
1.	Какое из утверждений верно с точки зрения применения образовательных технологий при разработке мероприятий молодежной политики? 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	2	Указан единственно верный вариант ответа		
2.	При реализации интерактивного молодежного форума вы хотите использовать технологии, создающие эффект полного погружения. Какой метод лучше всего подойдет для этой цели? 1. Традиционное обучение 2. Иммерсивное обучение 3. Лекция 4. Самостоятельная работа	2	Указан единственно верный вариант ответа		
3.	Какой из методов предполагает использование больших данных (Big Data) в образовании? 1. Анализ успеваемости учащихся 2. Лекция 3. Самостоятельная работа 4. Тестирование	1	Указан единственно верный вариант ответа		
4.	Вы разрабатываете мероприятие по профориентации для школьников и хотите собрать данные об их интересах и предпочтениях. Какой инструмент Google лучше всего подойдет для этого в рамках реализации? 1. Google документы 2. Google таблицы 3. Google формы 4. Google презентации	3	Указан единственно верный вариант ответа		
5.	При реализации проектного мероприятия в рамках молодежной политики вы хотите совместно с участниками создать итоговую презентацию. Возможно ли это с использованием Google Диска? 1. Да, можно 2. Нет, нельзя 3. Частично можно	1	Указан единственно верный вариант ответа		
6.	Установите соответствие между современной образовательной технологией и её ключевой характеристикой: <table><tr><td>1. Микролернинг</td><td>А. Технология, которая использует данные об успеваемости и</td></tr></table>	1. Микролернинг	А. Технология, которая использует данные об успеваемости и	1-Б, 2-Г, 3-В, 4-Д, 5-А	Указаны все верные варианты ответов
1. Микролернинг	А. Технология, которая использует данные об успеваемости и				

		поведении учащихся для персонализации учебного процесса и прогнозирования результатов.														
	2. Адаптивное обучение	Б. Подход, основанный на разделении учебного материала на небольшие, легко усваиваемые блоки, часто с использованием мультимедийных элементов.														
	3.Иммерсивное обучение	В. Метод, который создает эффект погружения в учебную среду с помощью технологий виртуальной (VR) или дополненной реальности (AR).														
	4.Сторителлинг в образовании	Г. Подход, использующий искусственный интеллект для автоматической адаптации учебного материала под уровень знаний и темп обучения каждого ученика.														
	5.Обучение на основе данных	Д. Метод, который использует narratives (истории) для объяснения сложных концепций, повышения вовлеченности и улучшения запоминания материала														
7.	Соотнесите стиль мотивации обучающегося и как ему помочь в образовательном процессе		1-Б, 2-А, 3-И, 4-Г	Указаны все верные варианты ответов												
	1. Достижение и успех	А. Создать пространство для обсуждений (чаты, вебинары, групповые проекты).														
	2. Общение и поддержка	Б. Четко фиксировать конечную цель, промежуточные этапы и следующий шаг.														
	3.Стабильность и ритм	В. Предоставить календарь с дедлайнами и расписанием														
	4.Познание и экспертность	Г. Предложить создать личную базу знаний (таблицы, закладки).														
8.	Расположите этапы процесса создания эффективного обучающего чат-бота: А. Индивидуализация В. Разработка личности бота С. Определение цели		<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr><tr><td>С</td><td>В</td><td>А</td><td>Е</td><td>Д</td><td>Ф</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	С	В	А	Е	Д	Ф	Дан верный вариант ответа
1	2	3	4	5	6											
С	В	А	Е	Д	Ф											

	D. Техническая реализация E. Подготовка диалога F. Финализация														
9.	Опишите пошаговый алгоритм применения методики ТРИЗ (Теории решения изобретательских задач) для улучшения методов обучения: A. Масштабирование B. Анализ проблемы C. Идеализация D. Ресурсный анализ E. Внедрение и тестирование F. Использование принципов разрешения	<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr><tr><td>B</td><td>C</td><td>F</td><td>D</td><td>E</td><td>A</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	B	C	F	D	E	A	Дан верный вариант ответа
1	2	3	4	5	6										
B	C	F	D	E	A										
10.	Какое действие наиболее важно при интеграции ИИ-инструментов в проектную работу обучающегося?	Установление четких правил и ожиданий по использованию ИИ	Указан единственно верный вариант ответа												
11.	Какие виды кейсов используются в образовательных технологиях? Опишите их особенности и приведите примеры применения в молодежной политике или социальных проектах.	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)).	Указан единственно верный вариант ответа												
12.	В чем разница между играми и геймификацией в обучении?	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	Указан единственно верный вариант ответа												

		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.	
13.	Как применение проектной работы в формате кросс-функциональных неиерархичных команд может повысить эффективность реализации молодежной политики?	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.	Указан единственно верный вариант ответа
14.	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?	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: ○ Выявление проблемы. Участники анализируют статистику (например, снижение числа волонтеров) и выдвигают гипотезы. ○ Поиск решений. В группах обсуждаются идеи (например, геймификация волонтерства, онлайн-платформы для координации). ○ Презентация и критика. Каждая группа защищает свой проект, остальные задают вопросы, предлагают улучшения. ○ Рефлексия. Участники оценивают, какие решения наиболее реалистичны и эффективны.	Указан единственно верный вариант ответа
15.	Ситуационная задача. В городе планируется серия молодежных форумов по развитию soft skills (гибких навыков) среди студентов и работающей молодежи. Тема первого	Применение личностно-ориентированного обучения: • Метод проектов:	Указан единственно верный вариант ответа

	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?	○ Участники разбиваются на группы по интересам (например, «Публичные выступления», «Деловые переговоры», «Конфликтология»). ○ Каждая группа разрабатывает мини-проект (например, сценарий ролевой игры, чек-лист эффективного общения). • Дальтон-технология: ○ Участники получают индивидуальные задания (например, проанализировать кейс или подготовить TED-выступление) и работают в своем темпе. ○ Консультанты (тренеры) помогают по запросу. • Разноуровневое обучение: ○ Для новичков – базовые упражнения (например, «Как начать диалог»). ○ Для продвинутых – сложные кейсы (например, «Как убедить инвестора»).	
16.	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?	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	Указан единственно верный вариант ответа

		создать поддерживающую атмосферу.	
17.	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?	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.	Указан единственно верный вариант ответа

6.2. Комплект оценочных средств для промежуточной аттестации

Примерные вопросы зачету

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

№ п/п	Вопрос	Эталонный ответ
1.	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.
2.	Назовите классификацию педагогических технологий по Г.К. Селевко.	Г.К. Селевко выделяет: традиционные, личностно-ориентированные, игровые, проблемные, модульные, информационные, здоровьесберегающие технологии.
3.	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.

4.	Опишите коммуникативные образовательные технологии и их роль в современном обучении.	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.	Вызов (активизация знаний), осмысление (работа с информацией), рефлексия (анализ и обобщение).
6.	Какие критерии и методы оценивания образовательных результатов наиболее эффективны в проектной деятельности?	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
7.	Как шестиугольное обучение способствует развитию критического мышления и системного подхода у учащихся?	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
8.	Как интеллект-карты способствуют развитию когнитивных навыков?	Интеллект-карты визуализируют информацию, упрощая ее восприятие и запоминание. Они развивают ассоциативное мышление, помогая устанавливать связи между понятиями. Использование цветов и символов активизирует творческие способности. Карты полезны для планирования, конспектирования и решения сложных задач. Применение интеллект-карт в обучении повышает информационную компетентность и самостоятельность учащихся.
9.	В чем заключается метод кейс-стади и как он применяется в обучении?	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.
10.	В чём заключается проблемное обучение? Назовите его преимущества.	Это обучение через решение проблемных задач. Преимущества: развитие критического мышления, самостоятельности, глубокое усвоение материала.
11.	Как применяются компьютерные технологии в образовании?	Используются презентации, онлайн-курсы, тренажёры, виртуальные лаборатории, системы тестирования.

12.	Назовите этапы внедрения ИКТ в образовательный процесс.	1) Анализ учебного материала, 2) подбор/создание цифровых ресурсов, 3) применение на уроках, 4) оценка эффективности.
13.	Назовите этапы технологии педагогической мастерской и объясните их значение.	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.
14.	Какие виды игровых технологий применяются в образовании? Приведите примеры.	Деловые игры – моделирование профессиональных ситуаций (например, управление виртуальной компанией). Ролевые 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?	ИИ используется для адаптивного обучения, автоматической проверки заданий, анализа успеваемости, создания персонализированных учебных программ.

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

№ п/п	Вопрос	Эталонный ответ
1.	Опишите технологию полного усвоения.	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.
2.	Каковы особенности технологии развивающего обучения молодежи, и как она может быть применена при реализации мероприятий молодежной политики	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. При разработке молодежных форумов, школ актива или образовательных смен эта технология позволяет создавать такие условия, в которых молодежь не просто получает информацию, а учится мыслить системно, работать в команде и находить нестандартные решения. Это усиливает эффект от мероприятия и способствует формированию лидерских и проектных компетенций
3.	В чём преимущества и недостатки традиционных педагогических технологий, и как их учет помогает эффективнее	Преимущества: чёткая структура, контроль знаний, простота применения. Недостатки: низкая активность учащихся, слабая индивидуализация, недостаточное развитие критического мышления. При реализации

	реализовывать мероприятия молодежной политики	мероприятий (например, лекционных циклов, вводных семинаров) традиционные формы могут быть полезны для передачи базовой информации. Однако для повышения вовлеченности и эффективности их следует комбинировать с интерактивными методами — дискуссиями, кейсами, проектами. Это позволяет избежать формализма и сделать мероприятие значимым для участников
4.	Опишите суть технологии личностно-ориентированного обучения молодежи и объясните, как она способствует успешной реализации мероприятий в сфере молодежной политики	Эта технология учитывает индивидуальные особенности учащихся, развивает их самостоятельность и творческие способности. Основные методы: проекты, разноуровневое обучение, Дальтон-технологии. При разработке мероприятий (например, молодежных школ, тренингов, сессий по профориентации) использование этой технологии позволяет: — создать инклюзивную среду, где каждый чувствует свою значимость, — повысить мотивацию за счет персонализации контента, — выявить лидеров и таланты через индивидуальные проекты. Это особенно важно в молодежной политике, где ключевая цель — раскрытие потенциала каждого участника
5.	В чем сущность технологии адаптивного обучения?	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.
6.	Какие игровые технологии применяются в образовании? Приведите примеры.	Деловые игры, ролевые игры, квесты, дидактические игры. Пример: экономическая игра "Биржа".
7.	В чём суть кейс-технологий? Назовите их методы.	Кейс-технологии основаны на анализе реальных ситуаций. Методы: разбор деловой корреспонденции, ситуационно-ролевые игры, дискуссии, игровое проектирование.
8.	Опишите этапы технологии творческих мастерских.	Индукция (мотивация), деконструкция (анализ), реконструкция (создание нового), социализация (обсуждение), афиширование (презентация), рефлексия (анализ результатов).
9.	Каковы основные принципы здоровьесберегающих технологий?	Чередование видов деятельности, учёт индивидуальных особенностей, физкультминутки, соблюдение санитарно-гигиенических норм, благоприятный психологический климат.
10.	В чем особенности технологии программированного обучения?	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.
11.	Как применяются компьютерные технологии в образовании?	Используются презентации, онлайн-курсы, тренажёры, виртуальные лаборатории, системы тестирования.

12.	Как реализуется метод «погружение в предмет» в технологии концентрированного обучения?	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.
13.	В чём особенность модульного обучения молодежи?	Обучение разбито на блоки (модули), каждый включает теорию, практику и контроль. Учащийся осваивает материал в своём темпе.
14.	Каковы преимущества интегрированного обучения?	Связь между предметами, развитие системного мышления, повышение мотивации, экономия времени.
15.	Каковы основные принципы технологии разноуровневого обучения?	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.

6.3. Методические материалы, определяющие критерии оценивания сформированности компетенций

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