

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Карпов Евгений Борисович

Должность: Ректор

Дата подписания: 03.06.2026 14:24:58

Уникальный программный ключ:

34e81b9ebf022d792ddf4ba544335e5b75ea819d7b511d2f098d2f3e86a810b1

МЕЖДУНАРОДНАЯ ПОЛИЦЕЙСКАЯ АКАДЕМИЯ
Автономная некоммерческая организация высшего образования
АНО ВО МПА

Образовательные технологии в молодежной сфере

Фонд оценочных средств дисциплины (модуля)

Учебный план	39.03.03 Организация работы с молодежью
Год начала подготовки	2026-2027
Квалификация	бакалавр
Форма обучения	очная
Общая трудоемкость	6 ЗЕТ

Виды контроля в семестрах:

экзамены 5

курсовые работы 5

1. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
ПК-4: Способен применять социальные технологии к организации и проведению мероприятий в сфере молодежной политики
ПК-4.1: Знает основные социальные технологии в сфере молодежной политики, использует их в ходе разработки планов и программ по организации мероприятий в сфере молодежной политики
ПК-4.2: Разрабатывает порядок оказания образовательных, социальных услуг и услуг по организации мероприятий в сфере молодежной политики
ПК-4.3: Применяет современные технологии и методы работы с молодежью при организации и проведении мероприятий в сфере молодежной политики

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

1.1	Знать:
1.1.1	- Методы и средства разработки, реализации и оценки образовательных программ для молодежи.
1.1.2	
1.1.3	- Современные инновационные технологии и инструменты, используемые в образовательной деятельности с молодежью.
1.2	Уметь:
1.2.1	- Вести коммуникацию и взаимодействовать с молодежной аудиторией с учетом ее особенностей.
1.2.2	
1.2.3	- Разрабатывать и реализовывать инновационные идеи и проекты в сфере молодежного образования.
1.3	Владеть:
1.3.1	- Современными методами и технологиями обучения и воспитания молодежи.
1.3.2	- Инструментами системного анализа и оценки эффективности образовательных технологий.

2. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО КРИТЕРИЯМ ОЦЕНИВАНИЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
<p>Уровень сформированности профессиональных компетенций каждого обучающегося оценивается по следующей шкале (от 1 до 5):</p> <p>1 – не справляется с выполнением типовых профессиональных задач, не проявляет ни один из навыков, входящих в компетенцию;</p> <p>2 – не справляется с выполнением типовых профессиональных задач, проявляет отдельные навыки, входящие в компетенцию;</p> <p>3 – выполняет типовые профессиональные задачи при консультационной поддержке: пороговый (критический) уровень готовности;</p> <p>4 – самостоятельно выполняет типовые профессиональные задачи. Для решения нестандартных задач требуется консультационная помощь: пороговый (допустимый) уровень готовности;</p> <p>5 – все профессиональные (типовые и нестандартные) профессиональные задачи выполняет самостоятельно: повышенный уровень готовности.</p> <p>Бально-рейтинговая оценка по промежуточной аттестации проводимой в форме экзамена и (или) дифференцированного зачета выставляется в соответствии со следующей шкалой:</p> <p>50–71 – «удовлетворительно»;</p> <p>71–92 – «хорошо»;</p> <p>92–100 – «отлично».</p> <p>Далее приводятся критерии оценки результатов ответов. Например:</p> <p>Оценка "ОТЛИЧНО" ставится обучающемуся, показавшему повышенный уровень готовности.</p> <p>Оценка "ХОРОШО" ставится обучающемуся, показавшему пороговый (допустимый) уровень готовности.</p> <p>Оценка "УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО" ставится обучающемуся, показавшему пороговый (критический) уровень готовности.</p> <p>Бально-рейтинговая оценка по промежуточной аттестации проводимой в форме зачета выставляется в соответствии со следующей шкалой:</p> <p>51–100 – «зачтено».</p> <p>Далее приводятся критерии оценки результатов ответов. Например:</p> <p>Оценка "зачтено" ставится обучающемуся, минимально показавшему пороговый (критический) уровень готовности.</p>

3. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА
3.1. Вопросы для самоконтроля и текущей аттестации
<p>Возможные варианты тестов:</p> <p>ТЕСТ 1.</p> <p>1. Что такое образовательные технологии?</p> <p>а) Методы и средства организации учебного процесса</p>

- b) Специальные приборы для обучения
 - c) Только цифровые платформы
 - d) Исключительно педагогические теории
2. К какой категории относится использование игровых методов в обучении молодежи?
- a) Традиционные методы
 - b) Инновационные технологии
 - c) Административные процедуры
 - d) Методики оценки
3. Какие особенности психологического развития характерны для молодежи?
- a) Стремление к стабильности и избегание риска
 - b) Высокая мотивация к экспериментам и самореализации
 - c) Полное отсутствие мотивации к обучению
 - d) Низкий уровень эмоциональной чувствительности
4. Какие современные платформы используются для организации онлайн-обучения?
- a) Moodle, Google Classroom, Edmodo
 - b) Facebook, Instagram, TikTok
 - c) Word, Excel, PowerPoint
 - d) Видеоплееры и браузеры
5. Что такое «модульная образовательная программа»?
- a) Программа, состоящая из отдельных, взаимосвязанных модулей
 - b) Программа, которая проводится только в онлайн-формате
 - c) Курсовая работа на тему технологий
 - d) Традиционный учебник
6. Какие основные компоненты включает разработка образовательной программы?
- a) Цели, содержание, методы, оценка результатов
 - b) Только содержание и методы
 - c) Финансовый план и маркетинговая стратегия
 - d) Техническое оборудование
7. Что такое «игровые технологии» в обучении?
- a) Использование игр для мотивации и обучения
 - b) Обучение только через компьютерные игры
 - c) Методика, исключая теоретическую часть
 - d) Использование спортивных игр для физического развития
8. Какие преимущества использования социальных сетей в молодежном образовании?
- a) Быстрая коммуникация, доступность, широкий охват
 - b) Высокая стоимость и сложности организации
 - c) Отсутствие обратной связи
 - d) Ограниченность аудитории
9. Что включает оценка эффективности образовательных технологий?
- a) Анализ достижений поставленных целей и показатели участия
 - b) Только количественные показатели (число участников)
 - c) Только отзывы преподавателей
 - d) Оценка технического оборудования
10. Какие этические принципы важны при работе с молодежью в образовательной сфере?
- a) Конфиденциальность, уважение, честность
 - b) Использование любой информации без ограничений
 - c) Полное отсутствие правил взаимодействия
 - d) Игнорирование прав участников

ТЕСТ 2.

1. Что такое «инновационные образовательные технологии»?
- a) Новые методы и средства, повышающие эффективность обучения
 - b) Традиционные методы педагогики
 - c) Способ обучения, основанный только на лекциях
 - d) Методы, использующие только бумажные материалы
2. Что считается важным при разработке образовательной программы для молодежи?
- a) Учет возрастных особенностей и интересов
 - b) Игнорирование потребностей аудитории
 - c) Использование только классических методов
 - d) Максимально длительная программа без изменений
3. Какие виды образовательных платформ наиболее популярны для дистанционного обучения?
- a) LMS-системы (например, Moodle), видеоконференции (Zoom, MS Teams)
 - b) Мессенджеры (Viber, WhatsApp)
 - c) Социальные сети и видеохостинги
 - d) Электронные книги и учебники
4. Что такое «проекты в области молодежного образования»?
- a) Инициативы, направленные на создание новых программ и мероприятий
 - b) Только научные исследования без практической реализации
 - c) Индивидуальные учебные задания без взаимодействия

- d) Официальные государственные нормативы
5. Какие методы используются для оценки эффективности молодежных образовательных программ?
- Анкеты, тесты, интервью, анализ достижения целей
 - Только количественные показатели (например, число участников)
 - Оценка только по финансовым затратам
 - Внешний аудит без обратной связи участников
6. Что включает использование медиа в образовательных технологиях?
- Создание и распространение обучающих видео, презентаций, подкастов
 - Только чтение печатных материалов
 - Исключительно использование бумажных учебников
 - Игнорирование цифровых технологий
7. Какие задачи решает внедрение образовательных технологий в молодежной сфере?
- Повышение мотивации, развитие навыков, расширение возможностей обучения
 - Замена преподавателей полностью на компьютеры
 - Ограничение доступа к информации
 - Исключительно сохранение традиционных методов
8. Что такое «командная проектная деятельность» в контексте образовательных технологий?
- Совместная работа участников над проектами с использованием технологий
 - Индивидуальное выполнение заданий без взаимодействия
 - Обучение через просмотр видео без обсуждения
 - Только теоретическая подготовка без практики
9. Какие ключевые компоненты включает управление образовательным проектом?
- Планирование, реализация, контроль, оценка результатов
 - Только создание идеи и презентация
 - Финансирование и реклама
 - Использование только цифровых технологий без планирования
10. Почему важно учитывать этические аспекты при работе с молодежью в образовательных технологиях?
- Для защиты прав участников, соблюдения конфиденциальности и честности
 - Чтобы избежать необходимости получения согласия участников
 - Для ускорения процесса обучения без учета правил
 - Этика не важна в образовательных технологиях

3.2. Темы письменных работ (контрольных и курсовых работ, рефератов)

- Исторические основы развития образовательных технологий в молодежной сфере
- Современные подходы к обучению молодежи с использованием цифровых технологий
- Роль социальных сетей в образовательных проектах для молодежи
- Использование игровых технологий в обучении молодежи
- Онлайн-образование и его влияние на молодежную аудиторию
- Инновационные платформы для дистанционного обучения молодежи
- Методики мотивации молодежи к обучению с помощью образовательных технологий
- Проектная деятельность как средство развития навыков у молодежи
- Эффективность использования видеоконтента в молодежном образовании
- Адаптация образовательных технологий для молодежи с особыми потребностями
- Влияние мобильных приложений на образование молодых людей
- Электронные образовательные ресурсы и их роль в молодежной сфере
- Социальные медиа как инструмент формирования молодежной образовательной среды
- Модель интеграции офлайн и онлайн технологий в молодежных образовательных программах
- Этические и правовые аспекты использования образовательных технологий в молодежной сфере
- Кейс-стади успешных молодежных образовательных проектов с применением технологий
- Перспективы развития образовательных технологий в молодежной сфере в России и мире
- Использование мультимедийных средств в обучении молодежи
- Влияние технологий виртуальной реальности на образование молодежи
- Разработка и внедрение образовательных программ для молодежи с учетом современных технологий
- Методы оценки эффективности образовательных технологий в молодежной сфере
- Проектирование интерактивных образовательных платформ для молодежи
- Использование медиаконтента в формировании молодежной гражданской позиции
- Роль педагогов и наставников в реализации образовательных технологий для молодежи
- Тенденции развития молодежного образования в условиях цифровой трансформации общества
- Влияние образовательных технологий на развитие креативных и критических навыков у молодежи
- Инновационные методы обучения молодежи в условиях пандемии и удаленной работы
- Влияние геймификации на мотивацию и результативность молодежного обучения
- Образовательные технологии и формирование лидерских качеств у молодежи
- Анализ успешных международных практик использования образовательных технологий в молодежной сфере

3.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Вопросы для промежуточной аттестации:

- Что такое образовательные технологии и как они применяются в молодежной сфере?
- Назовите основные виды современных образовательных технологий.
- Каковы особенности использования цифровых платформ в обучении молодежи?

4. В чем заключается роль игровых технологий в молодежном образовании?
5. Что такое проектная деятельность и как она способствует развитию молодежи?
6. Какие преимущества дает использование социальных сетей в образовательных целях?
7. Объясните понятие «модульная образовательная программа» и ее особенности.
8. Какие современные методы оценки эффективности молодежных образовательных программ вы знаете?
9. Что такое «геймификация» и как она влияет на мотивацию молодежи к обучению?
10. Как внедрение виртуальной и дополненной реальности влияет на образовательный процесс?
11. Какие особенности учета возрастных и психологических характеристик молодежи при использовании образовательных технологий?
12. В чем заключается отличие традиционных методов обучения от инновационных технологий?
13. Назовите основные компоненты разработки образовательной технологии.
14. Какие платформы и ресурсы широко применяются для дистанционного обучения молодежи?
15. Какие этические аспекты необходимо учитывать при использовании образовательных технологий в молодежной сфере?
16. Объясните роль наставников и педагогов в реализации образовательных технологий.
17. Какие методы мотивации молодежи к обучению наиболее эффективны с использованием современных технологий?
18. Как можно оценить эффективность внедрения образовательных технологий в молодежной среде?
19. Что такое медиакультура и как она связана с образовательными технологиями?
20. Какие перспективы развития образовательных технологий в молодежной сфере вы видите?
21. В чем заключается роль междисциплинарных подходов в использовании образовательных технологий?
22. Какие формы проектной деятельности наиболее популярны в молодежной сфере?
23. Объясните значение мультимедийных средств в обучении молодежи.
24. Как технологии мобильных устройств способствуют развитию образовательных процессов?
25. Какие международные практики использования образовательных технологий в молодежной сфере вам известны?
26. В чем заключается специфика применения образовательных технологий в условиях пандемии?
27. Какие виды обратной связи наиболее важны при использовании образовательных технологий?
28. Объясните роль электронной библиотеки и электронных ресурсов в молодежном образовании.
29. Какие проблемы и вызовы связаны с внедрением образовательных технологий в молодежной сфере?
30. Как современные технологии способствуют развитию критического мышления и креативности у молодежи?