



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»



УТВЕРЖДАЮ
Директор ИГО
Т.Е. Абрамзон

01.02.2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Направление подготовки
44.03.03 Специальное (дефектологическое) образование

Профиль программы
Дефектология

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения
заочная


Институт	Институт гуманитарного образования
Кафедра	Дошкольного и специального образования
Курс	3, 4

Магнитогорск
2022 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.03 Специальное (дефектологическое) образование (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 123)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дошкольного и специального образования

27.01.2022, протокол № 5


Зав. кафедрой  В.А. Чернобровкин

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИГО

01.02.2022 г. протокол № 6

Председатель  Т.Е. Абрамзон

Рабочая программа составлена:

зав. кафедрой ДиСО, канд. филос. наук  В.А. Чернобровкин

Рецензент:

доцент кафедры ПОиД, канд. пед. наук  Т.Г. Неретина

Лист актуализации рабочей программы

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2023 - 2024 учебном году на заседании кафедры Дошкольного и специального образования

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ В.А. Чернобровкин

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2024 - 2025 учебном году на заседании кафедры Дошкольного и специального образования

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ В.А. Чернобровкин

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2025 - 2026 учебном году на заседании кафедры Дошкольного и специального образования

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ В.А. Чернобровкин

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2026 - 2027 учебном году на заседании кафедры Дошкольного и специального образования

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ В.А. Чернобровкин

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Дошкольного и специального образования

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ В.А. Чернобровкин

1 Цели освоения дисциплины (модуля)

Целями освоения дисциплины «Проектная деятельность» являются: планирование, организация и управление проектной деятельностью студентов:

- 1) научить самостоятельному достижению намеченной цели;
- 2) научить предвидеть мини-проблемы, которые предстоит при этом решить;
- 3) сформировать умение работать с информацией, находить источники, из которых ее можно почерпнуть;
- 4) сформировать умения проводить исследования, передавать и презентовать полученные знания и опыт;
- 5) сформировать навыки совместной работы и делового общения в группе.

2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Проектная деятельность входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Проектирование образовательных программ

Социальное партнерство

Учебная - ознакомительная практика

Нормативно-правовые и этические основы профессиональной деятельности

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

Практикум по постановки звукопроизношения

Производственная – преддипломная практика

Основы педагогической работы с одаренными детьми

Методы изучения образовательного процесса в дошкольной образовательной организации

3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины (модуля) «Проектная деятельность» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений
УК-2.1	Определяет круг задач в рамках поставленной цели и предлагает способы их решения и ожидаемые результаты; оценивает предложенные способы с точки зрения соответствия цели проекта
УК-2.2	Планирует реализацию задач в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений, действующих правовых норм
УК-2.3	Выполняет задачи в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами и представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования

4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц 180 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 13,2 акад. часов;
- аудиторная – 12 акад. часов;
- внеаудиторная – 1,2 акад. часов;
- самостоятельная работа – 155,1 акад. часов;
- в форме практической подготовки – 0 акад. час;

– подготовка к зачёту – 11,7 акад. час

Форма аттестации - зачет

Раздел/ тема дисциплины	Курс	Аудиторная контактная работа (в акад. часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Раздел: Сущность и значение проектной								
1.1 Постановка темы и проблемы проекта. Проектирование.	3	1/ИИ		1	20	Подготовка к практическому занятию, написание эссе на видеоматериал	Устный опрос, проверка выполненных заданий на образовательном портале.	УК-2.1
1.2 Классификация видов проектов: инженерные, социогуманитарные, творческие проекты. Приемы вовлечения в работу в проекте				1	20	Изучение и анализ научной и учебной литературы, подготовка к практическому занятию, подготовка материала к презентации	Устный опрос, демонстрация презентаций	УК-2.1
1.3 Команда проекта: внешний контур.				1	20	Изучение научной и методической литературы. Подготовка к практическому занятию	Устный опрос, проверка выполненных заданий на образовательном портале.	УК-2.1
1.4 Команда проекта: внутренний контур.		3/ЗИ		1	31,4	Изучение научной и методической литературы, подготовка к практическому занятию.	Устный опрос, проверка выполненных заданий на образовательном портале.	УК-2.1
Итого по разделу		4/ИИ		4	91,4			
Итого за семестр		4/ИИ		4	91,4		зачёт	
2. Раздел: Проблемы и способы организации проектной деятельности								

2.1 Индивидуальные траектории обучающихся, зоны ответственности.	4	1			15	Подготовка к практическому занятию, подготовка докладов.	Устный опрос, публичное оценивание докладов.	УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3
2.2 Техники работы с командой проекта.				1	14	Подготовка к практическому занятию, разработка командного проекта.	Устный опрос, оценивание разработанных проектов. Презентация проекта на занятии.	УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3
Итого по разделу		1		1	29			
3. Раздел: Перспективы и проблемы организации проектной деятельности								
3.1 Основные сложности организации проектной деятельности.	4	1		1	15	Подготовка к практическому занятию, подготовка докладов, работа над командным проектом.	Устный опрос, оценивание состояния работы над проектом.	УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3
3.2 Организация рефлексии в проекте.					19,7	Подготовка к практическому занятию, подготовка к презентации проекта	Презентация проекта на занятии.	УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3
Итого по разделу		1		1	34,7			
Итого за семестр		2		2	63,7		зачёт	
Итого по дисциплине		6		6	155,1		зачет	

5 Образовательные технологии

На занятиях по дисциплине используются следующие технологии:

1. Традиционные образовательные технологии, а именно информационная лекция по тематике разделов (лекции размещены на образовательном портале).

Практические занятия, темы практических занятий размещены на образовательном портале.

2. Технологии проблемного обучения, а именно проектная деятельность, предполагающая развитие интеллектуальных способностей, определение проблемы и поиск оптимального решения сложившейся проблемы.

3. Интерактивные технологии – организация образовательного процесса, которая предполагает активное и нелинейное взаимодействие всех участников, достижение на этой основе лично значимого для них образовательного результата. Наряду со специализированными технологиями такого рода принцип интерактивности прослеживается в большинстве современных образовательных технологий. Интерактивность подразумевает субъект-субъектные отношения в ходе образовательного процесса и, как следствие, формирование саморазвивающейся информационно-ресурсной среды.

Семинар-дискуссия по проблемной ситуации, представленной в задании к практическому занятию, размещенному на образовательном портале.

4. Информационно-коммуникационные образовательные технологии практическое занятие в форме презентации – представление продукта проектной деятельности

6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Представлено в приложении 1.

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Представлены в приложении 2.

8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

а) Основная литература:

1. Великанова С. С. Основы проектной деятельности [Электронный ресурс] : учебное пособие / С. С. Великанова ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2017. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Режим доступа: <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=9.pdf&show=dcatalogues/1/1132874/9.pdf&view=true>. - Макрообъект (дата обращения: 17.01.2022)

2. Проектирование: сущность, структура, функции [Электронный ресурс] : монография / Т. В. Усатая, Д. Ю. Усатый, Л. В. Дерябина и др. ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2017. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Режим доступа: <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=55.pdf&show=dcatalogues/1/1136753/55.pdf&view=true>. - Макрообъект (дата обращения: 17.01.2022)

3. Оринина, Л. В. Технология развития творческого потенциала у студентов в рамках изучения курса "Проектная деятельность в образовании" : учебно-методическое пособие / Л. В. Оринина ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2017. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=43.pdf&show=dcatalogues/1/1139180/43.pdf&view=true> (дата обращения: 17.01.2022). - Макрообъект. - Текст : электронный. - ISBN 978-5-9967-0993-9. - Сведения доступны также на CD-ROM.

б) Дополнительная литература:

1. Новикова Т. Б. Управление проектами в социальных и экономических системах [Электронный ресурс] : учебное пособие / Т. Б. Новикова ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2017. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Режим доступа: <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=2920.pdf&show=dcatalogues/1/1134530/2920.pdf&view=true>. - Макрообъект (дата обращения: 17.01.2022)

2. Курзаева, Л. В. Методические и технологические особенности проектирования систем поддержки принятия решений для формального и неформального образования : монография / Л. В. Курзаева, Д. С. Конькова, Э. Ф. Мустафина ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2018. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=3548.pdf&show=dcatalogues/1/1515065/3548.pdf&view=true> (дата обращения: 17.01.2022). - Макрообъект. - Текст : электронный. - ISBN 978-5-9967-1199-4. - Сведения доступны также на CD-ROM.

3. Мельник, М. А. Менеджмент культуры и реализация культурных проектов. Конспект лекций : учебное пособие / М. А. Мельник ; МГТУ. - Магнитогорск : [МГТУ], 2017. - 82 с. - URL: <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=3455.pdf&show=dcatalogues/1/1514283/3455.pdf&view=true> (дата обращения: 17.01.2022). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Имеется печатный аналог.

в) Методические указания:

Промежуточная аттестация: система мониторинга качества образовательной деятельности обучающихся : методические рекомендации для обучающихся по направлениям подготовки 44.04.01 «Педагогическое образование», 44.03.05 «Педагогическое образование», 44.03.02 «Психолого-педагогическое образование», 44.03.03 «Специальное (дефектологическое) образование» всех форм обучения / [сост.: Л. Н. Санникова, Н. И. Левшина] ; МГТУ ; каф. дошкольн. и спец. образования. - Магнитогорск : МГТУ, 2019. - 18 с. : табл. - Текст : непосредственный.

г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

Программное обеспечение

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
7Zip	свободно распространяемое	бессрочно
FAR Manager	свободно распространяемое	бессрочно
Браузер Yandex	свободно распространяемое	бессрочно

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
Электронная база периодических изданий East View Information Services, ООО «ИВИС»	https://dlib.eastview.com/
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: https://elibrary.ru/project_risc.asp
Поисковая система Академия Google (Google Scholar)	URL: https://scholar.google.ru/
Информационная система - Единое окно доступа к информационным ресурсам	URL: http://window.edu.ru/

Российская Государственная библиотека. Каталоги	https://www.rsl.ru/ru/4readers/catalogues/
Электронные ресурсы библиотеки МГТУ им. Г.И. Носова	https://magtu.informsystema.ru/Marc.html?locale=ru
Университетская информационная система РОССИЯ	https://uisrussia.msu.ru

9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Центр дистанционных образовательных технологий:

Мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации.

Комплекс тестовых заданий для проведения промежуточных и рубежных контролей.

Персональные компьютеры с пакетом MS Office, выходом в Интернет и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета.

Оборудование для проведения он-лайн занятий:

Настольный спикерфон PlantronocsCalistro 620

Документ камера AverMediaAverVisionU15, Epson

Графический планшет WacomIntuosPTH

Веб-камера Logitech HD Pro C920 Lod-960-000769

Система настольная акустическая GeniusSW-S2/1 200RMS

Видеокамера купольная PraxisPP-2010L 4-9

Аудиосистема с петличным радиомикрофоном ArthurFortyU-960B

Система интерактивная SmartBoard480 (экран+проектор)

Поворотная веб-камера с потолочным подвесомLogitechBCC950 loG-960-000867

Комплект для передачи сигнала

Пульт управления презентацией LogitechWirelessPresenterR400

Стереогарнитура (микрофон с шумоподавлением)

Источник бесперебойного питания POWERCOMIMD-1500AP

Помещения для самостоятельной работы обучающихся:

Персональные компьютеры с пакетом MS Office, выходом в Интернет и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета

Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования:

Шкафы для хранения учебно-методической документации, учебного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Раздел 1. Сущность и значение проектной деятельности.

Тема 1.1 Постановка темы и проблемы проекта. Проектирование.

Вопросы практического занятия:

- 1 Целеполагание проекта.
- 2 Постановка проблемы исходя из ценностей.
- 3 Постановка проблемы исходя из позиции заказчика.
- 4 Тематизация проекта.
- 5 От сформулированной темы к проблеме.
- 6 Подготовка работы командной работы над проектом.

Вопросы по цифровой грамотности на самостоятельное изучение:

1. Организация командной работы в ZOOM. Организовать конференцию в зум. Представить видеозапись.
2. Изучить сайты <http://www.garant.ru/doc/>, <http://www.consultant.ru/>, <https://fgos.ru/> и найти документы, которые регламентируют проектную деятельность в образовании.

Тема 1.2 Классификация видов проектов.

Вопросы практического занятия.

- 1 Особенности инженерных проектов (разработать командный доклад по вопросу).
- 2 Социогуманитарный проект: особенности разработки (разработать командный доклад по вопросу).
- 3 Творческий проекты: особенности разработки (разработать командный доклад по вопросу).
- 4 Работа над командным проектом.

Вопросы по цифровой грамотности на самостоятельное изучение:

1. Изучить материалы, размещенные на платформах <https://www.youtube.com/channel/UCCw7huwyqcGaeRsN9F01bmQ> и <https://vk.com/club198726395> для определения концепции проекта и его спецификации.

Тема 1.3 Команда проекта: внешний контур.

Вопросы практического занятия.

- 1 Структура команды.
- 2 Тьютор и куратор проектной команды.
- 3 Позиция предпринимателя, ученого и политика в проектной команде.
- 4 Методолог в проектной группе.
- 5 Работа над командным проектом.

Вопросы по цифровой грамотности на самостоятельное изучение:

1. Изучить электронные образовательные ресурсы и выделить основные проблемы, изложенные в них.
 1. Великанова С.С. Основы проектной деятельности [Электронный ресурс] : учебное пособие / С. С. Великанова ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2017. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Режим доступа:
<https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=9.pdf&show=dcatalogues/1/1132874/9.pdf&view=true>.
 2. Пустовойтова, О.В. Проектная деятельность: учебное пособие [для вузов] / О.В. Пустовойтова; МГТУ. - Магнитогорск: МГТУ, 2019. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL:
<https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=3796.pdf&show=dcatalogues/1/1527951/3796.pdf&view=true>
 3. Оринина, Л.В. Технология развития творческого потенциала у студентов в рамках изучения курса "Проектная деятельность в образовании" : учебно-методическое пособие / Л. В. Оринина ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2017. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL:
<https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=43.pdf&show=dcatalogues/1/1139180/43.pdf&view=true>

Тема 1.4. Команда проекта: внутренний контур.

Вопросы практического занятия.

- 1 Отношения и роли внутри команды.
- 2 Компетенции участников проектной команды (мышление, коммуникация, действия, понимание, рефлексия).
- 3 Способности участников командного проектирования (анализ способностей участников проекта).
- 4 Представление результатов проектной работы. Рефлексия.

Вопросы по цифровой грамотности на самостоятельное изучение:

1. Изучение и анализ возможностей использования <https://psygame.online/> при формировании команды проекта и разработке проекта.

Раздел 2. Проблемы и способы организации проектной деятельности.

Тема 2.1 Индивидуальные траектории обучающихся, зоны ответственности.

Вопросы практического занятия.

- 1 Проектная школа, курс, сессия, хакатон.
- 2 Специалист и организатор в проектной деятельности.
- 3 Работа над командным проектом.

Вопросы по цифровой грамотности на самостоятельное изучение:

1. Изучение панели инструментов виртуальной доски MIRO на miro.com, работа над групповым проектом в этой системе.

2.2 Техники работы с командой проекта.

Вопросы практического занятия.

1. Подготовка проекта.
2. Анализ ситуации, постановка проблемы.
3. Цель, гипотеза решения и планирование.
4. Реализация решения.
5. Внедрение в среду.
6. Рефлексия.
7. Представление результатов работы над проектом.

Вопросы по цифровой грамотности на самостоятельное изучение:

1. Разработка командного проекта с использованием инструмента ZOOM и MIRO.
2. Изучение возможностей Гугл презентации <https://docs.google.com> и подготовка проекта с использованием этого инструмента.

Раздел 3. Анализ работы над проектом.

3.1 Взлеты и падения в процессе организации проектной деятельности.

Вопросы практического занятия.

1. Ситуация 1. Сложный участник в группе (на примере собственной проектной группы).
2. Ситуация 2. Никто ничего не понимает (на примере собственной проектной группы).
3. Ситуация 3. Конфликт в группе (на примере собственной проектной группы).
4. Ситуация 4. То, что мы делаем, никому не нужно (на примере собственной проектной группы).
5. Ситуация 5. Работа над командным проектом. Рефлексия – что не получается и почему.

Вопросы по цифровой грамотности на самостоятельное изучение:

1. Работа над командным проектом с использованием цифровых ресурсов MIRO и Photoshop.

2. Онлайн встреча на ZOOM с приглашенным экспертом (представитель работодателя и формирование пакета проектов по его запросу).

Тема 3.2 Сценирование. примеры сценариев.

Вопросы практического занятия.

1. Сценирование – понятие.
2. Сценирование занятия.
3. Работа над командным проектом. Представление проекта команды.

Вопросы по цифровой грамотности на самостоятельное изучение:

1. Работа по разработке проекта и возможности его цифровизации (виртуальная и дополненная реальность), геймификации с использованием инструмента <https://kahoot.com>.

Тема 3.3 Результат проекта и форма его представления

Вопросы практического занятия.

1. Формулировка проблемы.
2. Техническое задание.
3. Разработка конструкторской документации.
4. Создание прототипа.
5. Производство продукта.
6. Внедрение продукта.
7. Форма представления продукта (на примере собственного командного проекта): научная статья, доклад, стенд на конференции, патент, каталог выставки, репортаж, спектакль.

Вопросы по цифровой грамотности на самостоятельное изучение:

1. Подготовка к презентации проекта посредством использования социальной сети Вконтакте и YouTube.

Тема 3.4 Основные сложности организации проектной деятельности

1. Подготовка докладов по вопросу сложности работы над командным проектом, оформление проекта в форме гугл-презентации или Мiro.
2. Представление разработанных проектов на практическом занятии.

Тема 3.5 Организация рефлексии в проекте

1. Представление рефлексии участников проектных групп.
2. Выступление участников о возможностях расширения использования цифровых инструментов, как:
 - Trello - всеми любимая облачная система для управления проектами, подойдет для небольших команд. Есть платная и бесплатная версии.

- YouTrack хорош для хакатонщиков и AGILE-команд. Сможете отследить задачи, спланировать спринты и исправлять ошибки онлайн.
- iDoneThis умеет отслеживать, обсуждать и синхронизировать прогресс работы.
- Scoro - ПО для управления проектами, выставлением счетов, продажами и HR. Подойдет стартапам.

Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений		
УК-2.1	<p>Определяет круг задач в рамках поставленной цели и предлагает способы их решения и ожидаемые результаты; оценивает предложенные способы с точки зрения соответствия цели проекта</p>	<p>Вопросы к зачету</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Проектная деятельность: сущность и значение. 2. Способы и методы проектирования, в том числе с использованием виртуальной доски Miro. 3. Этапы проектной деятельности. 4. Планирование проектной деятельности. 5. Организация и анализ проектной деятельности. 6. Характеристика этапа обобщения проектной деятельности. 7. Способы презентации проекта, в том числе с помощью гугл-ресурсов. 8. Продукт проектной деятельности. 9. Социальное партнерство в проектной деятельности, в том числе организация с помощью ЗУМ-технологий. 10. Сущность и ценность образовательных проектов. 11. Гугл-презентация как способ представления материалов проекта. 12. Обзор Электронных образовательных ресурсов по проектной деятельности. 13. Программный комплекс Photoshop: возможности использования в проектной деятельности. <p>Тестовые задания:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. По мнению исследователя Д. Дьюи, образование - : <ol style="list-style-type: none"> А) процесс накопления и реконструкции уже имеющегося опыта с целью углубления его содержания; Б) деятельность по накоплению знаний и опыта; В) дидактическая деятельность ребенка; Г) средство достижения конечного результата. 2. По мнению Д. Дьюи в основе метода проектов лежит: <ol style="list-style-type: none"> А) поисковая деятельность, направленная на преодоление затруднений; Б) дедуктивная деятельность; В) индуктивная деятельность; Г) познавательная-активная деятельность. 3. Масштаб проекта включает: <ol style="list-style-type: none"> А) краткосрочные, среднесрочные и долгосрочные проекты; Б) мелкие, средние, крупные, очень крупные; В) технический, организационный, экономический, социальный, образовательный, смешанный; Г) монопроект (отдельный проект); мультипроект (комплексный, состоящий из ряда монопроектов); мегапроект (целевые программы развития регионов, отраслей; включают моно- и мульти проекты). 4. В каком из перечисленных документов, заложены основы реализации

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>проектной деятельности:</p> <p>А) ФГОС дошкольного образования; Б) ФЗ «Об образовании в РФ»; В) Всеобщая декларация прав человека; Г) Конвенция о правах ребенка.</p> <p>5. Проект – это:</p> <p>А) самостоятельная исследовательская деятельность, направленная на достижение поставленной цели или проблемы; Б) общественное представление чего-либо нового, недавно появившегося, созданного; В) это развернутое устное изложение какой-либо темы, сделанное публично; Г) способ извлечения коммерческой выгоды.</p> <p>б) Укажите автора идеи, что исследовательская деятельность ребенка обусловлена врожденным «ориентировочным» или «исследовательским» рефлексом:</p> <p>А) Я.А. Коменский Б) М.В. Ломоносов В) И.П. Павлов Г) К.Д. Ушинский</p> <p>1. Выберите правильное определение понятия социальная сеть:</p> <p>а) канал дистанционного общения; б) место виртуальной встречи с друзьями; в) веб-страница с адресом; г) онлайн-сервис.</p> <p>2. Выберите по описанию название социальной сети: российская социальная сеть со штаб-квартирой в Санкт-Петербурге – это:</p> <p>а) Одноклассники; б) Вконтакте; в) YouTube; г) Тикток.</p> <p>3. Выберите, кто основал социальную сеть Вконтакте:</p> <p>а) Павел Дуров; б) Альберт Попков; в) Аркадий Волож; г) Сергей Брин.</p> <p>4. Определите по описанию, о какой социальной сети идет речь: российская социальная сеть, принадлежащая Mail.ru Group – это:</p> <p>а) Одноклассники; б) Вконтакте; в) YouTube; г) Тикток.</p> <p>5. В каком году в России была зарегистрирована первая социальная сеть?</p> <p>а) 2005г.; б) 2006г.;</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>в) 2007г.; 2008г.</p> <p>6. Укажите, какой процесс понимается под термином геймификация:</p> <p>а) игра в виртуальном пространстве; б) игра в онлайн-пространстве; в) использование игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач; г) один из трендов в образовании.</p> <p>7. Укажите, с какой целью работодатель использует геймификацию:</p> <p>а) для повышения производительности труда; б) для повышения мотивации сотрудников; в) для разработки маркетинговых стратегий; г) для определения наиболее успешных сотрудников.</p> <p>8. Укажите какое из представленных определений наиболее полно характеризует понятие виртуальная реальность:</p> <p>а) реальность, где человек может быть самим собой; б) созданная разработчиком информационная среда; в) созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, осязание; г) мир, постигаемый через шлем виртуальной реальности.</p> <p>9. Укажите образовательную платформу, разработанную специально для детей:</p> <p>а) Khan Academy; б) Coursera; в) Udemu; г) Memrise.</p> <p>10. Укажите образовательную платформу, разработанную для детей дошкольного возраста:</p> <p>а) Memrise; б) Khan Academy; в) MineCraft; г) WarCraft.</p> <p>Практико-ориентированные задания:</p> <p>1. Посмотреть видеоролики на канале ютуб, пройдя по ссылке https://m.youtube.com/channel/UCCw7huwyqcGaeRsN9F01bmQ#menu</p> <p>2. Проанализировать все видеоматериалы, подготовить эссе.</p>
УК-2.2	Планирует реализацию задач в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений,	<p>Вопросы к зачету</p> <p>1. Сотрудничество и сотворчество в проектной деятельности, в том числе посредством использования ZOOM.</p> <p>2. Роль коммуникации в организации проектной деятельности, в том числе с использованием социальной сети Вконтакте и Ютуб.</p> <p>3. Мотивация дошкольников к осуществлению проектной деятельности.</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
	действующих правовых норм	<p>4. Толерантность при организации проектной деятельности.</p> <p>5. Значение диалога при организации проектной деятельности.</p> <p>6. Особенности организации индивидуальной и групповой работы над проектом с использованием цифровых инструментов.</p> <p>7. Роль тьютора и куратора в проекте.</p> <p>8. Схематизация. Примеры схемы.</p> <p>9. Тема и проблема проекта. Проектирование.</p> <p>10. Особенности организации и реализации инженерных проектов.</p> <p>11. Особенность организации и реализации социогуманитарных проектов.</p> <p>12. Продемонстрировать процесс работы с http://www.garant.ru/doc/, http://www.consultant.ru/, https://fgos.ru/</p> <p>13. Ресурсы геймификации https://kahoot.com/, https://psygame.online/, возможности их использования на практике.</p> <p>14. Работа над командным проектом с использованием цифровых ресурсов MIRO и Photoshop.</p> <p>Тестовые задания:</p> <p>1. Укажите правильный ответ, кто из перечисленных ученых сформулировал основное правило развития способностей человека по «спирали»: А) Г.А. Рубинштейн Б) Дж. Шваб В) П. Брандвейн Г) А. Леви</p> <p>2. Укажите правильный ответ, какой вид деятельности является ведущим в дошкольном возрасте: А) исследовательская деятельность Б) проектная деятельность В) экспериментальная деятельность Г) игровая деятельность</p> <p>3. Укажите правильный ответ, какая из моделей дошкольного образования допускает проявления агрессии со стороны дошкольника: А) японская Б) американская В) российская Г) европейская</p> <p>4. Из предложенных вариантов определения термина воображение выберите то, которое представила ученый О.М. Дьяченко: А) способность выражать особенности одного объекта или явления посредством другого, видоизменять формы репрезентации реальности Б) способность вырабатывать новые идеальные образы на основе имеющегося в сознании материала В) способность человека к спонтанному возникновению или преднамеренному построению в сознании образов, представлений, идей объектов, которые в опыте в целостном виде не</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>воспринимались</p> <p>Г) это психический познавательный процесс, направленный на моделирование нового образа или идеи</p> <p>5. Исключите лишнее. Эмоциональное воображение характеризуется:</p> <p>А) способствует овладению определенными нормами</p> <p>Б) возникает в ситуациях противоречия между образом Я ребенка и реальностью</p> <p>В) способствует достраиванию целостной картины мира</p> <p>Г) выступает в качестве защитного механизма личности</p> <p>6. Исключите лишнее. Познавательное воображение характеризуется:</p> <p>А) специфическим отражением закономерностей объективного мира</p> <p>Б) возникает вследствие переживаемого ребенком конфликта</p> <p>В) способствует уточнению и достраиванию целостной картины мира</p> <p>Г) способствует преодолению возникших противоречий</p> <p>7. Из предложенных вариантов ответов выберите один правильный. Исследовательский метод предполагает, что:</p> <p>А) знания даются детям в готовом виде</p> <p>Б) знания дети получают в процессе самостоятельной деятельности</p> <p>В) осуществляется репродуктивная деятельность</p> <p>Г) у детей должна отсутствовать инициативная деятельность</p> <p>8. Укажите правильный ответ. Исследовательский метод ориентирован на:</p> <p>А) научное исследование как образец для построения обучения</p> <p>Б) на репродуктивное обучение</p> <p>В) на продуктивную образовательную деятельность</p> <p>Г) на самостоятельное обучение ребенка</p> <p>9. Исключите лишнее. Проектная деятельность характеризуется:</p> <p>А) высокой степенью самостоятельности ребенка</p> <p>Б) продуктивной деятельностью обучающихся</p> <p>В) ведущая деятельность принадлежит педагогу</p> <p>Г) завершается презентацией продукта проектной деятельности</p> <p>1. Какая из перечисленных характеристик наиболее полно отражает концепцию социальной сети?</p> <p>а) частота и популярность использования;</p> <p>б) призвана решать социальные проблемы;</p> <p>в) позволяет создавать личные профили и презентовать себя;</p> <p>г) доступность для всех.</p> <p>2. Какой из перечисленных проектов был первым на рынке онлайн-сервисов?</p> <p>а) LinkedIn;</p> <p>б) Facebook;</p> <p>в) Одноклассники;</p> <p>г) Вконтакте.</p> <p>3. Укажите, какая из социальных платформ призвана объединить</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>активистов по правам человека?</p> <p>а) Авааз;</p> <p>б) Instagram;</p> <p>в) LinkedIn;</p> <p>г) Twitter.</p> <p>4. Выберите социальную платформу, которую вы будете использовать для делового общения:</p> <p>а) Мой Мир;</p> <p>б) LinkedIn;</p> <p>в) Instagram;</p> <p>г) Twitter.</p> <p>5. Выберите наиболее популярную медиаплатформу в России:</p> <p>а) Вконтакте;</p> <p>б) YouTube;</p> <p>в) Мой Мир;</p> <p>г) Одноклассники.</p> <p>6. Укажите причину, по которой педагоги не желают включаться в процесс геймификации образования:</p> <p>а) боятся утратить чувство реальности;</p> <p>б) не доверие к информационной среде;</p> <p>в) испытывают дискомфорт в виртуальном мире;</p> <p>г) нежелание включаться в инновационную деятельность.</p> <p>7. Выделите одно из важнейших преимуществ применения геймификации в образовательном процессе:</p> <p>а) использование игровых симуляторов способствует повышению интереса обучающихся к познанию;</p> <p>б) способствует социализации;</p> <p>в) позволяет быть в тренде;</p> <p>г) позволяет решать индивидуальные проблемы обучающихся.</p> <p>8. Выберите правильный ответ по описанию – это некоммерческий стартап, основанный в 2006 году финансовым аналитиком Салманом Ханом:</p> <p>а) Coursera;</p> <p>б) MineCraft;</p> <p>в) WarCraft;</p> <p>г) Khan Academy.</p> <p>9. Как называется вид обучения, которое предполагает использование дистанционных образовательных технологий:</p> <p>а) онлайн-обучение;</p> <p>б) виртуальная реальность;</p> <p>в) геймификация;</p> <p>г) диджитализация.</p> <p>10. Какое их определений не соответствует тренду диджитализация:</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>а) скорость и динамизм познавательной деятельности;</p> <p>б) междисциплинарность контента;</p> <p>в) общение в режиме диалога offline;</p> <p>г) доступность информации.</p> <p>Практико-ориентированные задания:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Подготовить анализ одного из представленных в разделе проектов, насколько он соответствует паспорту проекта. 2. Для выбранного проекта опишите необходимую развивающую предметно-пространственную среду ДОО и набор компетенций, необходимых педагогу (воспитателю), что подготовить и реализовать данный проект с детьми. 3. Разработать с помощью цифровых ресурсов групповой проект и представить его на занятии.
УК-2.3	Выполняет задачи в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами и представляет результаты проекта, предлагает возможности использования и/или совершенствования их	<p>Вопросы к зачету</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Особенность организации и реализации творческих проектов. 2. Команда проекта: внешний контур. 3. Команда проекта: внутренний контур. 4. Понятие индивидуальная траектория обучающегося. 5. Техники работы с командой проекта. 6. Основные проблемы организации проектной деятельности. 7. Сущность понятий экспедиции и эксперты проекта, в том числе с использованием ЗУМ-конференций. 8. Понятие дизайн-мышление. 9. Формы представления проекта. 10. Понятие рефлексия в проекте. 11. Работа по разработке проекта и возможности его цифровизации (виртуальная и дополненная реальность), геймификации с использованием инструмента https://kahoot.com. 12. Оформление проекта в форме гугл-презентации или Мир: сравнительный анализ. <p>Тестовые задания</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. В чем отличие исследовательского метода от проектного: <ol style="list-style-type: none"> А) в исследовательском методе нет заранее известного результата, этот результат находится в процессе исследования; Б) исследовательский метод требует меньше затрат по времени и ресурсам; В) исследовательский метод не нуждается в участии учителя; Г) исследовательский метод требует материальных затрат. 2. Что является ключевым при оценке проекта: <ol style="list-style-type: none"> А) выявленная актуальная проблема; Б) конкретный полученный продукт; В) проверенные источники информации; Г) тщательно продуманный план. 3. Выберите лишнее. Типы проектов по продолжительности:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>А) смешанные; Б) краткосрочные; В) годовые; Г) мини-проекты.</p> <p>4. Результатами (результатом) осуществления проекта является (являются): А) формирование специфических умений и навыков проектирования; Б) личностное развитие обучающихся (проектантов); В) подготовленный продукт работы над проектом; Г) все вышеназванные варианты.</p> <p>5. Уникальная деятельность, имеющая начало и конец во времени, направленная на достижение заранее определенного, уникального продукта или услуги, при заданных ограничениях по ресурсам и срокам, а также требования к качеству и допустимому уровню риска – это: А) проект; Б) педагогическое взаимодействие; В) содержание образовательной деятельности; Г) взаимодействие педагогов с родителями.</p> <p>6. Укажите, какой из перечисленных принципов предполагает, ребенок должен осознать себя субъектом собственной деятельности и социальных отношений: А) принцип диалогичности Б) принцип взаимодействия В) принцип системности Г) принцип рефлексивности</p> <p>7. Выберите правильный ответ, о каком этапе проектной деятельности сказано, что на этом этапе проводится анализ подготовленного материала, выделяется главная и второстепенная мысль: А) этап презентации Б) этап обобщения В) этап целеполагания Г) этап анализа</p> <p>8. Выберите правильный ответ, какому из перечисленных терминов соответствует данное определение – это основные положения, представленные в определенной системе: А) актуальность проекта Б) концепция проекта В) сущность проекта Г) идея проекта</p> <p>9. Выберите правильный ответ, о каком этапе реализации проекта идет речь, если уточняются и формулируются задачи исследовательской работы: А) подготовительный этап</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>Б) аналитический этап В) этап обобщения Г) этап презентации проекта</p> <p>10. Выберите правильный ответ, какое из приведенных требований не соответствует проектной деятельности:</p> <p>А) педагог организует и представляет результаты проектной деятельности детям Б) поддержка детской самостоятельности В) реализация проекта осуществляется при активной коммуникации Г) участники проектной деятельности являются партнерами</p> <p>11. Исключите лишнее. Критериями эффективности реализации проектной деятельности являются:</p> <p>А) самостоятельность детей при подготовке проекта Б) добровольное участие детей в проектной деятельности В) высокая степень вовлеченности родителей в проектную деятельность, родители даже могут представлять продукт проектной деятельности Г) создание условий для опосредованного обучения</p> <p>12. Исключите лишнее. Линия познавательного развития личности предполагает:</p> <p>А) формирование способов общения Б) обогащение и расширение представлений об окружающем мире В) расширение и качественное изменение способов ориентировки в окружающем мире Г) сознательное применение сенсорных ощущений в решении практических задач</p> <p>13. Исключите лишнее. Линия эстетического развития личности предполагает:</p> <p>А) стимулирование естественного процесса развития двигательных способностей и качеств Б) развитие эмоционально-ценностного отношения к произведениям искусства и художественным образам В) овладение художественной деятельностью Г) овладение эстетическим вкусом</p> <p>14. Укажите, кто из представленных ученых разработал уровни развития проектных умений у дошкольников:</p> <p>А) Е. Евдокимова Б) Н.Е. Веракса В) С.Т. Шацкий Г) Л.С. Выготский</p> <p>15. Укажите, какому из представленных терминов соответствует приведенное определение – это документ, содержащий основные положения проекта, определяет целесообразность его реализации</p> <p>А) концепция проекта Б) структура проекта В) введение Г) паспорт проекта.</p> <p>1. Из предложенных вариантов размещения обучающих видеороликов</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>какой наиболее популярный:</p> <p>а) Тикток; б) YouTube; в) RuTube; г) Vimeo.</p> <p>2. В какой социальной сети нужно зарегистрироваться, чтобы добавлять видео на сервис Видео@Mail.Ru:</p> <p>а) Вконтакте; б) Одноклассники; в) Мой мир; г) LinkedIn.</p> <p>3. Укажите в чем принципиальное отличие социальной сети от мессенджера:</p> <p>а) подразумевает прямой диалог коммуникантов; б) позволяет искать знакомых и единомышленников; в) позволяет быстро обмениваться информацией; г) позволяет совершать аудио и видеозвонки.</p> <p>4. Какое название носит комплекс мер, направленных на защиту и безопасность информации:</p> <p>а) информационная гигиена; б) информационная безопасность; в) цифровая безопасность; г) информационное шифрование.</p> <p>5. Какое из представленных определений наиболее четко отражает понятие информационная среда – это:</p> <p>а) это сохранение и защита информации, а также ее важнейших элементов, в том числе системы и оборудование, предназначенные для использования, сбережения и передачи этой информации. б) виртуальная среда для обмена информацией; в) совокупность информационных условий существования субъекта (это наличие информационных ресурсов и их качество, развитость информационной инфраструктуры); г) мероприятия по оздоровлению окружающей информационной среды и оптимизации интеллектуальной деятельности.</p> <p>6. Какое из представленных процедур не предусматривает диджитализация:</p> <p>а) оцифровка текстового материала; б) обучение через социальные порталы; в) обучение посредством видеоигр; г) приращение коммуникативных и речевых навыков.</p> <p>7. Укажите роль педагога при цифровом обучении:</p> <p>а) источник и транслятор знаний; б) координатор процесса обучения; в) тьютор; г) наставник.</p> <p>8. Укажите, в какой стране функцию преподавателя уже выполняют</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>роботы:</p> <p>а) Россия;</p> <p>б) США;</p> <p>в) Южная Корея;</p> <p>г) Северная Корея.</p> <p>9. Укажите название робота, который помогает детям с расстройствами аутического спектра:</p> <p>а) Робот VGo;</p> <p>б) Робот Nao;</p> <p>в) Робот Федор;</p> <p>г) Робот Степа.</p> <p>10. Укажите, как называлась выставка, где были представлены продукты игровой индустрии, специально предназначенные для обучения детей и школьников:</p> <p>а) «Serious Games»;</p> <p>б) «Россия – моя история»;</p> <p>в) «PlayStation Experience»;</p> <p>г) «Interactive Futures».</p> <p>Практико-ориентированные задания:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Представить на занятии проект, выполненный в группе с использованием цифровых технологий. 2. Представить рефлексии о проделанной работе.