



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДОНСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ДГТУ)**

**ОЛИМПИАДА «Я – МАГИСТР»  
ДЛЯ ПОСТУПАЮЩИХ В МАГИСТРАТУРУ в 2026 году**

**НАПРАВЛЕНИЕ ПОДГОТОВКИ (ПРОГРАММА)**

**44.04.04 "ИННОВАЦИОННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ"  
МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ  
К ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОМУ ЭТАПУ ОЛИМПИАДЫ**

Составитель: к. филос. н., доцент Матяшова Е.И.  
Председатель методической комиссии: д. пед. н.,  
проф. Абраухова В.В.

## **ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП**

Характер и уровень сложности олимпиадных задач направлены на достижение целей проведения Олимпиады: выявление и поддержка лиц, проявивших выдающиеся способности; стимулирование учебно-познавательной и научно-исследовательской деятельности обучающихся; развитие у обучающихся интеллектуальных и творческих способностей; создание необходимых условий для формирования качественного контингента магистрантов, ориентированных на продолжение академической карьеры; формирование системы непрерывного взаимодействия с одаренной и талантливой молодежью; распространение и популяризация научных знаний; привлечение талантливой молодежи, в том числе из зарубежных стран, к обучению в магистратуре.

Задания дифференцированы по сложности и требуют различных временных затрат на верное и полное решение. Задания направлены на выявление интеллектуального потенциала, аналитических способностей и креативности мышления участников и т.п.

Очный этап Олимпиады проводится только в письменной форме. Каждый участник Олимпиады получает бланк с заданием, содержащим 10 заданий. При выполнении заданий необходимо учитывать, что:

1. Задания разделены на следующие группы:

Тип заданий	Номера заданий	Особенности
Теоретико-аналитические	1, 2, 4, 5	Требуют развернутого письменного ответа, аргументации, использования терминов.
Практико-ориентированные	3, 9	Анализ отечественных цифровых образовательных платформ и проектирование сценариев их использования.
Тестовые и на соответствие	6, 7, 8	Требуют точного выбора или установления соответствия.
Проектно-инновационные	10	Разработка и обоснование педагогических решений.

2. При подготовке к Олимпиаде следует повторить приведенные ниже темы.

2.1 Задания 1, 2, 4, 5 (теоретико-аналитические и эссе)

Студенту необходимо повторить ключевые понятия: педагогическая технология, инновации в образовании, цифровая дидактика, андрагогика, педагогический дизайн.

Следует вспомнить имена и теории: П.Я. Гальперин, Л.С. Выготский, Г.К. Селевко, В.П. Бесpalко, М.В. Кларин, модели обучения (ADDIE, SAM), принципы цифровой педагогики.

Рекомендуется структурировать ответ:

Введение (постановка проблемы).

Основная часть (аргументы, примеры, ссылки на источники).

**Заключение (выводы, личная позиция).**

Целесообразно использовать примеры из современной практики: МООС, blended learning, геймификация, микрообучение.

**2.2 Задания 3, 9 (практико-ориентированные)**

Студенту необходимо ознакомиться с популярными отечественными цифровыми образовательными платформами и сервисами:

Ресурсы для общего и дополнительного образования: «Российская электронная школа» (РЭШ), «Московская электронная школа» (МЭШ), «ЯКласс», «Учи.ру», «Лекториум».

Инструменты для совместной работы и коммуникации: «Сфераум», «ВКонтакте Образование», «Яндекс.Диск» с совместным редактированием.

Сервисы для создания интерактивного контента: «CORE», «iSpring».

Следует уделить внимание анализу дидактических возможностей платформ: персонализация, автоматизация контроля, организация совместной деятельности, формирование цифрового следа.

Важно тренироваться в проектировании конкретных учебных сценариев с использованием функционала этих сервисов для решения педагогических задач профессионального образования.

**2.3 Задания 6, 7, 8 (тестовые и на соответствие)**

Студенту необходимо повторить четкие определения: геймификация, смешанное обучение, педагогический дизайн, сетевые формы обучения.

Следует изучить нормативную базу: ФЗ «Об образовании», ФГОС, профессиональные стандарты педагога.

Рекомендуется потренироваться на заданиях из банка тестов отборочного этапа.

**2.4. Задание 10 (проектно-инновационное)**

Следует использовать логику проектирования: анализ потребностей → постановка целей → выбор технологий → оценка рисков → план внедрения.

Необходимо быть конкретным: предлагать реализуемые решения (например,: «Внедрение платформы "CORE" для создания интерактивных симуляторов в курсе профессиональной переподготовки»).

Важно учитывать контекст: российское профессиональное образование, требования импортозамещения, ресурсные ограничения.

**4. Как организовать работу на олимпиаде**

Студенту необходимо внимательно прочитать все задания перед началом работы.

Следует рационально распределить время:

Задания 1–5, 10: 20–25 минут каждое.

Задания 3, 9: 15 минут.

Задания 6–8: 5–10 минут.

Целесообразно начинать с заданий, которые кажутся наиболее понятными.

Рекомендуется писать разборчиво, структурировать ответы (использовать абзацы, списки, таблицы, если уместно).

Не следует оставлять задания без ответа — даже частичный ответ может принести баллы.

# ПЕРЕЧЕНЬ ЭЛЕМЕНТОВ СОДЕРЖАНИЯ, ВКЛЮЧЕННЫХ В ЗАДАНИЯ ОЛИМПИАДЫ ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОГО ЭТАПА 2025/2026 УЧЕБНОГО ГОДА

## Тема 1. Педагогический дизайн цифровой образовательной среды

Описание раздела: Данный раздел охватывает принципы проектирования учебного процесса в цифровой среде, включая модели педагогического дизайна (ADDIE, SAM, 4C/ID и др.), выбор и интеграцию образовательных технологий, проектирование учебных траекторий и оценку их эффективности.

Пример вопроса 1 (практико-ориентированное задание):

«Вам необходимо спроектировать короткий онлайн-курс (до 10 академических часов) для преподавателей СПО по теме «Основы работы с интерактивной панелью». Используя модель SAM (Successive Approximation Model), опишите ключевые действия на этапе «Прототипирование» при разработке одного занятия курса.»

Разбор задания:

Задание проверяет понимание и применение конкретной итеративной модели педагогического дизайна на практическом примере. От участника требуется не просто пересказать теорию, а перенести её на конкретный контекст (обучение преподавателей, конкретная тема, этап модели).

Ответ:

«На этапе прототипирования в модели SAM при разработке занятия по «Основам работы с интерактивной панелью» следует создать «быстрый прототип» ключевого интерактива. Действия:

1. Быстрая визуализация сценария: С помощью инструментов типа Miro или даже наброска на бумаге схематично изобразить структуру занятия: введение (2 мин) → демонстрация базовых жестов (5 мин) → интерактивное задание для слушателей (5 мин) → разбор типовых ошибок (3 мин).

2. Создание «сырого» интерактивного элемента: Разработать основное практическое задание прототипа. Например, используя инструмент H5P, создать простой набор карточек-заданий: «Перетащите название жеста (например, «масштабирование») на соответствующее изображение руки на панели».

3. Экспресс-тестирование и обратная связь: Показать прототип (схему и задание H5P) 1-2 коллегам (представителям целевой аудитории) с вопросами: «Понятна ли последовательность?», «Сможете ли вы выполнить задание, глядя на эту карточку?». Зафиксировать их комментарии.

4. Корректировка: Внести минимальные необходимые изменения в прототип на основе полученной обратной связи (например, добавить текстовую подсказку к изображению жеста) перед переходом к следующей итерации или этапу разработки.»

Пример вопроса 2 (тестовое задание с обоснованием):

«Выберите модель педагогического дизайна, наиболее подходящую для быстрой разработки и постоянного обновления цифрового микрообучающего модуля в условиях быстро меняющихся технологических требований:

- а) Модель ADDIE
- б) Модель Дика и Кэри
- в) Модель SAM (Successive Approximation Model)
- г) Модель ASSURE

Обоснуйте свой выбор.»

Ответ:

«Правильный ответ: в) Модель SAM (Successive Approximation Model).

Обоснование: Ключевая характеристика SAM — итеративность и быстрая разработка прототипов с циклами обратной связи («проектирование — прототип — оценка»). Это позволяет оперативно вносить изменения и адаптировать контент под новые требования, что критически важно в условиях быстрого устаревания технологической информации. Классические линейные модели (ADDIE, Дика и Кэри) менее гибки и требуют больше времени на полный цикл разработки. Модель ASSURE, хотя и ориентирована на интеграцию технологий, также является скорее линейной и не предполагает такой интенсивной цикличности прототипирования, как SAM.»

Тема 2. Технологии формирования и оценки гибких навыков (Soft Skills) в цифровом формате

Описание раздела: Раздел посвящён методам и цифровым инструментам для развития и объективной оценки soft skills (коммуникация, коллaborация, критическое мышление, креативность) в онлайн- и смешанном обучении.

Пример вопроса 1 (теоретико-аналитическое задание / эссе):

«Проанализируйте возможности и ограничения цифровых инструментов (например, форумы, совместные документы, симуляторы) для формирования навыка «критическое мышление» у студентов в сравнении с традиционными очными методами (дискуссия, дебаты).»

Разбор задания:

Задание требует проведения сравнительного анализа по конкретному навыку. Участник должен продемонстрировать понимание как сути формируемого навыка, так дидактического потенциала и ограничений разных сред (цифровой vs. очной).

Ответ:

«Возможности цифровых инструментов:

1. Асинхронность и глубина: Форумы и совместные документы (Google Docs) позволяют студенту тщательно обдумать аргументы, проверить информацию, прежде чем высказаться, что способствует более взвешенным и логичным суждениям.

2. Визуализация мыслительных процессов: Инструменты для ментальных карт (MindMeister) или аргументационных диаграмм помогают структурировать ход рассуждений, выявлять логические связи и пробелы.

3. Симуляция сложных сценариев: Цифровые симуляторы и кейс-платформы позволяют безопасно анализировать последствия решений в смоделированных ситуациях, требующих критической оценки.

Ограничения цифровых инструментов в сравнении с очными методами:

1. Отсутствие немедленной неверbalной обратной связи: В живой дискуссии или дебатах важны реакция оппонента, его эмоции, что заставляет быстро адаптировать аргументацию. Цифровая среда эту составляющую часто обедняет.

2. Сложность развития спонтанности и импровизации: Очные дебаты тренируют скорость критической реакции «здесь и сейчас». Асинхронные форматы этого не дают.

3. Риск формализации: Обсуждение в текстовом формате может превратиться в механический обмен репликами без глубины проживания ситуации.

Вывод: Цифровые инструменты эффективны для развития аналитической, структурированной составляющей критического мышления, а очные методы — для развития социально-эмоционального и импровизационного компонента. Оптимальным является их сочетание в смешанном обучении.»

Пример вопроса 2 (творческое задание / проектирование):

«Предложите концепцию цифрового формата для оценки навыка «эффективная коллaborация» в рамках группового студенческого проекта, реализуемого дистанционно. Опишите: а) оцениваемые критерии (не менее 2-х); б) используемые цифровые «следы» деятельности; в) инструмент/метод сбора данных для оценки.»

Ответ:

«Концепция: «Карта вклада в коллаборацию» на основе данных цифрового следа.

а) Оцениваемые критерии:

1. Коммуникативная активность и поддержка: Частота и содержательность конструктивных комментариев, ответов на вопросы коллег.

2. Управление совместной работой: Инициатива в организации задач (создание, назначение, закрытие задач в трекере), своевременное выполнение своей части работы.

б) Цифровые «следы» деятельности:

История обсуждений в чате проекта (Slack, Teams) или комментариев в совместном документе (Notion, Google Docs).

Лог изменений в документах (кто, что и когда редактировал).

История задач в трекере (Trello, Asana): создание, выполнение, комментирование.

в) Инструмент/метод сбора данных: Использование Learning Analytics Dashboard (LAD), интегрированного в учебную платформу. LAD агрегирует данные из перечисленных источников (с соблюдением этических норм и согласия студентов) и визуализирует для преподавателя и самих студентов в виде «карты вклада», показывающей активность каждого участника по выбранным критериям. Это позволяет перейти от субъективных впечатлений к оцениванию на основе доказательных данных.»

Тема 3. Нормативно-правовые и этические аспекты цифровизации образования

Описание раздела: Рассматриваются вопросы защиты персональных данных (152-ФЗ), авторского права при использовании цифрового контента, академической честности в условиях онлайн-обучения, этики общения в цифровой среде (нетикет), а также обеспечения цифровой доступности (инклузии).

Пример вопроса 1 (задание на соответствие):

«Установите соответствие между правовым/этическим понятием и ситуацией его применения в цифровом образовании:

1. Академическая добросовестность (academic integrity)
2. Цифровая доступность (digital accessibility)
3. Защита персональных данных
4. Соблюдение авторских прав

- а) Преподаватель добавляет субтитры ко всем своим видеоурокам.
- б) Студент при выполнении онлайн-теста использует второе устройство для поиска ответов.
- в) Разработчик курса публикует в открытом доступе сканы учебника без согласия правообладателя.
- г) Администратор LMS выгружает список студентов с их ФИО и email для рассылки в непредназначенный для этого сторонний сервис.»

Разбор задания:

Задание проверяет умение идентифицировать конкретные правовые и этические нарушения или действия в практических образовательных сценариях.

Ответ:

1 – б) (Использование запрещённых средств при тестировании — нарушение академической добросовестности).

2 – а) (Добавление субтитров — обеспечение доступности для слабослышащих).

3 – г) (Несанкционированная передача персональных данных — нарушение 152-ФЗ).

4 – в) (Публикация материалов без разрешения — нарушение авторских прав).

Пример вопроса 2 (практико-ориентированное задание / анализ кейса):

«Преподаватель создал закрытую группу в социальной сети для оперативного общения со студентами своего курса. В группе студенты задают вопросы, делятся полезными материалами, преподаватель публикует анонсы. Какие три ключевых этических и правовых риска возникают в этой ситуации? Предложите по одному практическому действию для минимизации каждого риска.»

Ответ:

«Риски и меры по их минимизации:

1. Риск нарушения конфиденциальности и защиты персональных данных: Соцсеть является сторонним сервисом, не всегда обеспечивающим надлежащий уровень защиты в соответствии с 152-ФЗ, данные студентов (профили) находятся вне контролируемой образовательной среды.

Действие: Использовать для официального общения защищённые каналы, предусмотренные институциональной LMS или корпоративным мессенджером (Teams), а соцсеть — только для неформальных, факультативных целей с информированного согласия студентов.

2. Риск нарушения границ профессионально-этического общения (смешение личного и профессионального): Открывается доступ к личным профилям, что может привести к нежелательному пересечению личных и учебных границ.

Действие: Чётко сформулировать и опубликовать в описании группы правила сетевого этикета (нетикета), определить часы «присутствия» преподавателя и тематику допустимых сообщений.

3. Риск нарушения авторских прав и академической честности: Студенты могут бесконтрольно делиться в группе пиратскими копиями материалов или обсуждать способы списывания.

**Действие:** Прописать в правилах группы запрет на публикацию материалов, нарушающих авторское право, и на обсуждение методов нарушения академической честности. Модерировать контент, удаляя подобные сообщения.»

**Литература для подготовки**

1. Андреева С.В., Босова Л.Л., Ковалева Е.А. Цифровая педагогика и электронное обучение: теория и практика. — М.: Издательство Юрайт, 2023. — 312 с.
2. Гура В.В., Коротенков Ю.Г., Лысакова И.П. Инновационные педагогические технологии в профессиональном образовании: цифровой поворот. — М.: ИНФРА-М, 2022. — 278 с.
3. Захарова И.Г., Тихомирова Е.Л. Педагогический дизайн цифрового обучения: от теории к практике. — СПб.: Лань, 2023. — 194 с.
4. Казакова Е.И., Фишман Б.Е. Андрагогика в цифровую эпоху: обучение взрослых в условиях трансформации. — М.: КНОРУС, 2024. — 245 с.
5. Маркова С.М., Невзорова Н.А. Цифровые образовательные экосистемы: проектирование и реализация. — М.: Директ-Медиа, 2023. — 189 с.
6. Федоров А.А., Шестакова Л.А. Геймификация и игропрактика в образовании: от теории к инструментарию. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2022. — 167 с.

**Нормативные документы и стандарты:**

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (последняя редакция 2024 г.).
2. Профессиональный стандарт «Педагог профессионального обучения, профессионального образования и дополнительного профессионального образования» (утверждён в 2022 г.).
3. ФГОС ВО по направлению 44.04.04 «Профессиональное обучение (по отраслям)» (актуальная редакция 2023 г.).

**Интернет-ресурсы:**

1. Портал «Современная цифровая образовательная среда» ([online.edu.ru](http://online.edu.ru)).
2. Платформа «Открытое образование» ([openedu.ru](http://openedu.ru)).
3. Журнал «Образовательные технологии» ([edu-tech.ru](http://edu-tech.ru)).
4. Сайт проекта «Цифровая образовательная среда» ([edu.gov.ru](http://edu.gov.ru)).

**Методические рекомендации  
по формированию критериев проверки (оценивания) олимпиадных заданий  
заключительного этапа**

**Заключительный этап олимпиады «Я – магистр» для поступающих в  
магистратуру в 2026 году**

**Олимпиада по направлению подготовки  
44.04.04 «Инновационные педагогические технологии в  
профессиональном образовании»  
Критерии проверки.**

Вариант заключительного этапа Олимпиады по направлению подготовки 44.04.04 «Инновационные педагогические технологии в профессиональном образовании» включает в себя 10 заданий разного типа. Каждое задание оценивается от 0 до 15 баллов. Наибольшая итоговая сумма баллов, которой могут быть оценены ответы на все вопросы олимпиадного варианта при условии отсутствия в них ошибок, неправильных, неполных или неточных ответов, равна 100. Неверные ответы оцениваются в 0 баллов. Возможен частичный зачёт баллов за неполный ответ на задание. Под неполным понимается ответ, содержащий правильные ответы не на все вопросы задания. В таком случае присуждается только часть баллов за правильные ответы задания, соответствующая доле от максимально возможного балла. Подсчёт итоговой оценки за задание осуществляется путём суммирования баллов, выставленных за каждый из вопросов.

**Задание 1. Теоретико-методологическое (макс. 10 баллов)**

**Вопрос: Педагогическая технология — это наука, искусство или ремесло?**

**Письменно обоснуйте свою позицию.**

**Критерии оценивания:**

Баллы	Критерии
0	Ответ отсутствует или не соответствует теме.
1–3	Дано определение педагогической технологии, но позиция не обоснована или обоснована слабо.
4–6	Чётко выражена позиция (наука/искусство/ремесло/синтез), приведены 1–2 аргумента, но без опоры на источники или теории.
7–8	Позиция обоснована 2–3 аргументами, есть ссылки на педагогические концепции (например, Г.К. Селевко, В.П. Беспалько, М.В. Кларин).
9–10	Позиция аргументирована глубоко, использованы современные источники, показана связь с инновационными технологиями, ответ структурирован и логичен.

## Задание 2. Историко-педагогическое (макс. 10 баллов)

Вопрос: Назовите одного отечественного учёного, внесшего вклад в развитие инновационных педагогических технологий. Опишите его ключевые идеи и их влияние.

Критерии оценивания:

Баллы	Критерии
0	Учёный не назван или не относится к теме.
1–3	Назван учёный, но идеи описаны поверхностно или с ошибками
4–6	Идеи изложены верно, но без анализа влияния на современное образование.
7–8	Представлены ключевые идеи, приведены примеры их применения в профессиональном образовании.
9–10	Полный анализ вклада учёного, связь с современными технологиями, упоминание конкретных методик или моделей (например, П.Я. Гальперин, Г.К. Селевко, В.В. Давыдов).

## Задание 3: Анализ педагогического инструмента по описанию

Вам представлено описание отечественного образовательного инструмента: «Платформа “Российская электронная школа” (РЭШ) — государственный образовательный ресурс, содержащий интерактивные уроки по всем предметам школьной программы, а также инструменты для учителей: конструктор уроков, система тестирования, журнал успеваемости, возможность формировать индивидуальные задания».

Вопрос: какие дидактические возможности предоставляет РЭШ для реализации принципов цифровой дидактики? Выберите и обоснуйте три наиболее значимые функции из списка:

1. Организация асинхронного взаимодействия
2. Автоматизация контроля знаний
3. Поддержка групповой проектной работы
4. Персонализация траектории обучения
5. Формирование цифрового портфолио достижений

Критерии оценивания задания 3 (с РЭШ):

Критерий	Макс. балл	Пояснение
Правильность выбора трёх функций (соответствие возможностям РЭШ)	3	1 балл за каждый релевантный выбор (персонализация, автоматизация контроля, портфолио — наиболее сильные стороны РЭШ)
Обоснование связи с принципами цифровой дидактики	4	Глубина аргументации с указанием конкретных принципов (адаптивность, оперативность оценивания, рефлексивность)
Учёт специфики отечественного образовательного контекста	2	Понимание роли государственных цифровых ресурсов в современной российской системе образования
Логичность и структурированность ответа	1	Чёткость изложения
Итого	10	

Задание 4. Сравнительный анализ (макс. 10 баллов)

Вопрос: Сравните традиционное и инновационное обучение по целям, методам, роли преподавателя и результатам.

Критерии оценивания:

Баллы	Критерии
0	Ответ отсутствует или не соответствует теме.
1–3	Указаны 1–2 различия без анализа или с ошибками.
4–6	Приведены сравнения по 2–3 критериям, но поверхностно.
7–8	Полное сравнение по 4 критериям, есть примеры
9–10	Глубокий анализ, выделены сходства и различия, использована таблица или схема, выводы логичны.

Задание 5. Творческое эссе (макс. 10 баллов)

Вопрос: «Цифровой педагог будущего: какими компетенциями он должен обладать?»

Критерии оценивания:

Баллы	Критерии
0	Ответ отсутствует.

1–3	Названы 1–2 компетенции без обоснования.
4–6	Названы 3 компетенции, дано краткое описание.
7–8	Компетенции систематизированы (например, цифровые, методические, личностные), приведены примеры.
9–10	Эссе структурировано, компетенции обоснованы с опорой на современные тренды (гибкие навыки, data-аналитика, проектирование цифровых сред), предложены пути развития.

Задание 6. Соотнесение понятий и технологий (макс. 5 баллов)

Вопрос: Установите соответствие между понятием и описанием.

Критерии оценивания:

Баллы	Критерии
0	Все соответствия неверны.
1–2	Верно установлены 1–2 соответствия.
3–4	Верно установлены 3–4 соответствия.
5	Все 5 соответствий установлены верно.

Задание 7. Нормативно-правовое (макс. 5 баллов)

Вопрос: Какая форма реализации образовательных программ позволяет использовать ресурсы нескольких организаций?

Критерии оценивания:

Баллы	Критерии
0	Ответ неверен или отсутствует.
1–2	Выбран верный ответ, но обоснование слабое.
3–4	Выбран верный ответ (сетевая форма), дано краткое обоснование.
5	Ответ полный, с ссылкой на законодательство (ФЗ «Об образовании», ст. 15).

Задание 8. Дидактическое (макс. 5 баллов)

Вопрос: Какому дидактическому принципу соответствует правило «Сначала практика — потом теория»?

Критерии оценивания:

Баллы	Критерии
0	Ответ неверен.
1–2	Выбран верный принцип, но обоснование отсутствует.
3–4	Выбран верный принцип (связь теории с практикой), дано пояснение.

5	Ответ полный, с объяснением в контексте профессионального образования.
---	--

### Задание 9: Проектирование использования цифрового сервиса

Представьте, что вы используете в профессиональном обучении отечественный сервис для совместной работы и проектной деятельности (например, «Яндекс.Диск» с возможностью совместного редактирования, «ВКонтакте Образование», «Учи.ру» для взрослых обучающихся, «CORE» (платформа для создания интерактивного контента) или «iSpring»).

Вопросы:

1. Какие педагогические задачи профессионального образования можно решать с помощью данного инструмента? Назовите не менее трёх.
2. Приведите конкретный пример использования этого инструмента для формирования профессиональной компетенции (например, «цифровая грамотность», «межотраслевая коммуникация», «проектный менеджмент»). Опишите сценарий занятия или учебного модуля.

Критерий	Макс. балл	Пояснение
Полнота перечня педагогических задач (не менее трёх)	3	1 балл за каждую релевантную задачу, специфичную для выбранного сервиса
Конкретность и реалистичность примера использования	4	Детализация сценария, междисциплинарный подход, учёт особенностей сервиса
Иновационность подхода	2	Использование неочевидных функций (например, история изменений, комментирование, контроль доступа)
Соответствие российскому профессиональному и нормативному контексту	1	Учёт требований ФГОС, профессиональных стандартов, особенностей отечественного рынка труда
Итого	10	

### Задание 10. Проектно-инновационное (макс. 15 баллов)

Вопрос: Предложите три идеи по внедрению инновационных технологий в профессиональное образование России.

Критерии оценивания:

Баллы	Критерии
0	Идеи не предложены.
1–5	Предложены 1–2 идеи без анализа рисков и реализации.
6–10	Предложены 3 идеи, дано краткое обоснование, но нет анализа рисков.
11–13	Идеи конкретны, обоснованы, указаны риски и пути внедрения.
14–15	Идеи инновационны, реалистичны, предложен план внедрения, учтён региональный и отраслевой контекст.

Итоговая шкала оценивания:

Задание	Макс. балл	Тип задания
1	10	Эссе
2	10	Аналитическое
3	10	Анализ кейса
4	10	Сравнительный анализ
5	10	Творческое эссе
6	5	Соответствие
7	5	Тестовое
8	5	Тестовое
9	10	Визуальный анализ
10	15	Проектное
Итого	100	