

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Макаренко Елена Николаевна

Должность: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

Дата подписания: 15.09.2025 17:08:28

Уникальный программный ключ:

c098bc0c1041cb2a4cf926cf171d6715d99a6ae00adc8e27b55cbe1e2dbd7c78

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)»

УТВЕРЖДАЮ

Начальник

учебно-методического управления

Т.К. Платонова

«25» июня 2024 г.

Рабочая программа дисциплины

Инновационные технологии преподавания экономических дисциплин

Направление подготовки

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) программы бакалавриата

44.03.05.01 Обществознание и экономика

Для набора 2023 года

Квалификация

Бакалавр

КАФЕДРА Экономическая теория**Распределение часов дисциплины по семестрам / курсам**

Курс Вид занятий	5		Итого	
	уп	рп		
Лекции	6	6	6	6
Практические	6	6	6	6
Итого ауд.	12	12	12	12
Контактная работа	12	12	12	12
Сам. работа	123	123	123	123
Часы на контроль	9	9	9	9
Итого	144	144	144	144

ОСНОВАНИЕ

Учебный план утвержден учёным советом вуза от 25.06.2024 г. протокол № 18.

Программу составил(и): к. э. н., доцент, Попов Михаил Вячеславович

Зав. кафедрой: д.э.н., профессор Н.Г. Кузнецов

Методический совет: д.э.н., профессор Д.Д. Костоглодов

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Формирование знаний и навыков применения инновационных методов в области преподавания экономических дисциплин
-----	---

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-4. Способен организовывать индивидуальную и совместную учебно-проектную деятельность обучающихся в соответствующей предметной области
ПК-5. Способен организовывать образовательный процесс с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:
технологии и новые социально-экономические модели цифровой экономики и их влияние на образование (соотнесено с индикатором ПК 4.1); факторы цифровизации, влияющие на образование (соотнесено с индикатором ПК 5.1)
Уметь:
выявлять причинно-следственные связи между развитием технологий и их влияния на образование (соотнесено с индикатором ПК 4.2); анализировать состояние и запросы образования в условиях цифровизации (соотнесено с индикатором ПК 5.2)
Владеть:
Навыками выбора приоритетов при применении инновационных технологий преподавания экономических дисциплин (соотнесено с индикатором ПК 4.3); навыками разработки собственных онлайн курсов и образовательных ресурсов с учетом цифровой трансформации образования (соотнесено с индикатором ПК 5.3).

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Раздел 1. Тенденции развития инновационных технологий преподавания.

№	Наименование темы, краткое содержание	Вид занятия / работы / форма ПА	Семестр / Курс	Количество часов	Компетенции
1.1	Инновационные технологии в образовании 1. Понятие и сущность инновационных технологий. 2. Сферы внедрения инновационных технологий в образовательный процесс. 3. Классификация инновационных технологий в образовании.	Лекционные занятия	5	2	ПК-4 ПК-5
1.2	Инновационные технологии в образовании 1. Понятие и сущность инновационных технологий. 2. Сферы внедрения инновационных технологий в образовательный процесс. 3. Классификация инновационных технологий в образовании.	Практические занятия	5	2	ПК-4 ПК-5
1.3	Методы геймификации в образовании. Сущность и значение игры в созревании личности. Типы игр и их роль в воспитании молодежи и культивирования ценностей. Социокультурная динамика игры Применение игровых механик в экологическом, патриотическом, общекультурном воспитании. Деловые игры, их классификация и значение. Имитационные игры в экономике и их применение в образовании	Лекционные занятия	5	2	ПК-4 ПК-5
1.4	Методы геймификации в образовании. Сущность и значение игры в созревании личности. Типы игр и их роль в воспитании молодежи и культивирования ценностей. Социокультурная динамика игры Применение игровых механик в экологическом, патриотическом, общекультурном воспитании. Деловые игры, их классификация и значение. Имитационные игры в экономике и их применение в образовании	Практические занятия	5	2	ПК-4 ПК-5
1.5	Технологии дистанционного обучения 1. Преимущества тренажерных комплексов для целей обучения 2. Дистанционные курсы: типы и определение. 3. Нормативные документы РФ в сфере дистанционного	Самостоятельная работа	5	16	ПК-4 ПК-5

	образования 4. Виды электронных курсов 5. Критерии оценки дистанционного курса				
1.6	Платформы онлайн-образования 1. Типы учебных платформ. 2. Форматы образовательных платформ 3. Персональная учебная среда 4. Специфика МООК-платформ: Национальная платформа открытого образования (НПОО), «Образование на русском», OpenProfession, Лекториум, Stepik, Универсарий	Самостоятельная работа	5	19	ПК-4 ПК-5
1.7	Классификация информационных технологий и сетевых коммуникаций. Общая классификация видов информационных технологий. Критерии классификации информационных технологий. Информационная технология обработки данных. Информационная технология управления. Автоматизация офиса.	Самостоятельная работа	5	22	ПК-4 ПК-5
1.8	Цифровые технологии в образовании на эволюционной шкале цифровой экономики. Цифровая трансформация бизнес-моделей в образовании. Стратегии цифровой трансформации в образовании. Гигномика и изменения на рынке труда. Цифровое портфолио школьника или студента в современном образовании.	Самостоятельная работа	5	22	ПК-4 ПК-5

Раздел 2. Развитие инновационных методов преподавания экономических дисциплин.

№	Наименование темы, краткое содержание	Вид занятия / работы / форма ПА	Семестр / Курс	Количество часов	Компетенции
2.1	Компьютерные игры в преподавании экономических и обществоведческих дисциплин. Эффект репрезентации в виртуальных мирах компьютерных играх. Социальные системы в экономических стратегиях и градостроительных симуляторах. Виртуальные миры компьютерных игр как поле для проведения бихевиористских экспериментов. Модель кривой производственных возможностей в виртуальных мирах компьютерных игр. Экономические законы в реальной жизни и виртуальных моделях.	Лекционные занятия	5	2	ПК-4 ПК-5
2.2	Компьютерные игры в преподавании экономических и обществоведческих дисциплин. Эффект репрезентации в виртуальных мирах компьютерных играх. Социальные системы в экономических стратегиях и градостроительных симуляторах. Виртуальные миры компьютерных игр как поле для проведения бихевиористских экспериментов. Модель кривой производственных возможностей в виртуальных мирах компьютерных игр. Экономические законы в реальной жизни и виртуальных моделях.	Практические занятия	5	2	ПК-4 ПК-5
2.3	Прикладной искусственный интеллект и Big Data в образовании 1. Зоны решения прикладных задач с помощью искусственного интеллекта в образовании 2. Big Data в образовании.	Самостоятельная работа	5	22	ПК-4 ПК-5
2.4	Экономические стратегии и градостроительные симуляторы как инструмент развития человека. Экономические и социальные закономерности в компьютерных играх. Репрезентация и усвоение установок при помощи компьютерных игр. Коммуникационный потенциал компьютерных игр в образовании. Игра в компьютерные игры и использование градостроительных симуляторов Anno 1800, Workers & Resources Soviet Republic, This War of Mine, Kapital Sparks of Revolution, Endzone - A World Apart.	Самостоятельная работа	5	22	ПК-4 ПК-5
2.5	Подготовка к промежуточной аттестации	Экзамен	5	9	ПК-4 ПК-5

4. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Структура и содержание фонда оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации представлены в Приложении 1 к рабочей программе дисциплины.

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Учебные, научные и методические издания

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Библиотека / Количество
1	Киян А. В.	Педагогические технологии дистанционного обучения: монография	Москва: Московский институт энергобезопасности и энергосбережения (МИЭЭ), 2011	ЭБС «Университетская библиотека онлайн»
2		Высшее образование в России: журнал		ЭБС «Университетская библиотека онлайн»
3	Буракова, Е. А., Пасько, Т. В., Дьячкова, Т. В.	Управление интеллектуальной собственностью: учебное пособие	Тамбов: Тамбовский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2019	ЭБС «IPR SMART»
4	Елисеев, А. И., Минин, Ю. В.	Технологии виртуальных частных сетей: учебное пособие	Тамбов: Тамбовский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2019	ЭБС «IPR SMART»
5	Лазарев, С. И., Вязовов, С. А., Ковалев, С. В., Кузнецов, М. А., Абоносимов, О. А.	Основы компьютерной графики: учебное пособие	Тамбов: Тамбовский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2019	ЭБС «IPR SMART»
6	Гендина, Н. И., Косолапова, Е. В., Рябцева, Л. Н., Гендиной, Н. И.	Медийно-информационная грамотность и информационная культура библиотечно-информационных специалистов в условиях цифровой среды: учебное пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2021	ЭБС «IPR SMART»

5.2. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Консультант +

5.3. Перечень программного обеспеченияОперационная система РЕД ОС
libreoffice**5.4. Учебно-методические материалы для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья**

При необходимости по заявлению обучающегося с ограниченными возможностями здоровья учебно-методические материалы предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации. Для лиц с нарушениями зрения: в форме аудиофайла; в печатной форме увеличенным шрифтом. Для лиц с нарушениями слуха: в форме электронного документа; в печатной форме. Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в форме электронного документа; в печатной форме.

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Помещения для всех видов работ, предусмотренных учебным планом, укомплектованы необходимой специализированной учебной мебелью и техническими средствами обучения:

- столы, стулья;
- персональный компьютер / ноутбук (переносной);
- проектор;
- экран / интерактивная доска.

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Методические указания по освоению дисциплины представлены в Приложении 2 к рабочей программе дисциплины.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

1. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

ЗУН, составляющие компетенцию	Показатели оценивания	Критерии оценивания	Средства оценивания
ПК-4: Способен организовывать индивидуальную и совместную учебно-проектную деятельность обучающихся в соответствующей предметной области			
<i>Знания:</i> технологии и новые социально-экономические модели цифровой экономики и их влияние на образование	Собирает и систематизирует информацию об основных направлениях цифровой трансформации экономики и образования, об изменении институциональной структуры образования под влиянием цифровизации	Усвоение в полном объеме содержания соответствующих компетенций, демонстрация знаний по всем вопросам темы, использование дополнительной научной литературы по теме, развернутый ответ на вопрос и развернутый комментарий к вопросу, аргументация своей точки зрения, формулирование самостоятельных выводов.	Вопросы к экзамену (1-42), доклады (1-72), эссе (1-20), проекты (1-10)
<i>Умения:</i> выявлять причинно-следственные связи между развитием технологий и их влиянием на образование	Использует и интерпретирует источники информации, необходимые для использования инструментов цифровой работы	Обоснованность обращения к базам данных при написании доклада или эссе; целенаправленность поиска и отбора информации при написании доклада; умение отстаивать свою позицию.	Вопросы к экзамену (1-42), доклады (1-72), эссе (1-20), проекты (1-10)
<i>Навыки:</i> Навыками выбора приоритетов при применении инновационных технологий преподавания экономических дисциплин	Представляет и обосновывает информацию о закономерностях экономического развития общества	Полнота и содержательность решений, глубина анализа; умение отстаивать свою позицию; умение пользоваться дополнительной литературой при подготовке к занятиям;	Вопросы к экзамену (1-42), доклады (1-72), эссе (1-20), проекты (1-10)

		соответствие выполненного задания предъявляемым требованиям.	
ПК-5: Способен организовывать образовательный процесс с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных			
Знать: факторы цифровизации, влияющие на образование	использует и применяет в профессиональной работе интернет-ресурсы с целью получения необходимой информации, для разработки стратегии развития бизнеса в Интернет среде	полнота и содержательность ответа на вопросы, соответствие требованиям учебной программы и профессиональной деятельности ответов на вопрос; умение лаконично излагать материал на достаточном уровне в докладе	Вопросы к экзамену (1-42), доклады (1-72), эссе (1-20), проекты (1-10)
Уметь: анализировать состояние и запросы образования в условиях цифровизации	обрабатывает и структурирует базы данных по анализу технологического процесса на основе стратегии продвижения образовательного ресурса и проекта с использованием ИКТ	использование информационно-коммуникационных технологий и глобальных информационных ресурсов в полном объеме в целях проектирования собственного образовательного проекта.	Вопросы к экзамену (1-42), доклады (1-72), эссе (1-20), проекты (1-10)
Владеть: навыками разработки собственных онлайн-курсов и образовательных ресурсов с учетом цифровой трансформации образования	использует и применяет в профессиональной работе интернет-ресурсы и ИКТ с целью создания образовательного ресурса и для разработки стратегии развития ресурса в Интернет-среде	полнота и содержательность ответа на вопросы, соответствие требованиям учебной программы и профессиональной деятельности ответов на вопросы; умение лаконично излагать материал на достаточном уровне при выступлении с докладом	Вопросы к экзамену (1-42), доклады (1-72), эссе (1-20), проекты (1-10)

1.2 Шкалы оценивания:

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация осуществляется в рамках накопительной балльно-рейтинговой системы в 100-балльной шкале:

84-100 баллов (оценка «отлично»)

67-83 баллов (оценка «хорошо»)

50-66 баллов (оценка «удовлетворительно»)

0-49 баллов (оценка «неудовлетворительно»)

Вопросы для экзамена:

1. Понятие и сущность инновационных технологий.
2. Сферы внедрения инновационных технологий в образовательный процесс.

3. Классификация инновационных технологий в образовании.
4. Типы учебных платформ.
5. Сущность и значение игры в созревании личности.
6. Типы игр и их роль в воспитании молодежи и культивирования ценностей.
7. Социокультурная динамика игры
8. Деловые игры, их классификация и значение.
9. Имитационные игры в экономике и их применение в образовании
10. Виды электронных курсов.
11. Критерии оценки дистанционного курса.
12. Сферы применяя VR в образовании.
13. Главные особенности обучения при помощи VR обучения.
14. Технологии дистанционного обучения
15. Преимущества тренажерных комплексов для целей обучения
16. Дистанционные курсы: типы и определение.
17. Нормативные документы РФ в сфере дистанционного образования
18. Виды электронных курсов
19. Критерии оценки дистанционного курса
20. Эволюционная шкала цифровой экономики.
21. Классификация информационных технологий и сетевых коммуникаций.
22. Общая классификация видов информационных технологий.
23. Критерии классификации информационных технологий. Информационная технология обработки данных.
24. Информационная технология управления. Автоматизация офиса.
25. Зоны решения прикладных задач с помощью искусственного интеллекта в образовании.
26. Big Data в образовании: сферы, риски и возможности.
27. Цифровая образовательная среда и ее компоненты.
28. Типы учебных платформ.
29. Форматы образовательных платформ
30. Персональная учебная среда
31. Специфика MOOC-платформ: Национальная платформа открытого образования (НПОО), «Образование на русском», OpenProfession, Лекториум, Stepik, Универсариум.
32. Эффект репрезентации в виртуальных мирах компьютерных играх.
33. Социальные системы в экономических стратегиях и градостроительных симуляторах.
34. Виртуальные миры компьютерных игр как поле для проведения бихевиористских экспериментов.
35. Модель кривой производственных возможностей в виртуальных мирах компьютерных игр.
36. Экономические законы в реальной жизни и виртуальных моделях.
37. Способы интеграции онлайн-платформы в учебный процесс.
38. Зоны решения прикладных задач с помощью искусственного интеллекта в образовании
39. Big Data в образовании.
40. Принципы оценки эффективности цифровой образовательной среды.
41. Трудности при использовании цифровых технологий в образовании.
42. Влияние цифровой образовательной среды на развитие компетенций учащихся.

Критерии оценивания:

Экзамен включает в себя:

-2 теоретических вопроса из перечня вопросов к экзамену;

Билет для экзамена содержит два теоретических вопроса. 2 теоретических вопроса (100 баллов).

2 вопроса по 50 баллов и составляют 100 баллов

84 -100 баллов (отлично)

67 -83 баллов (хорошо)

50 – 66 баллов (удовлетворительно)

0-49 баллов (неудовлетворительно)

- 1 теоретический вопрос:

- 30-50 баллов изложенный материал верен, наличие знаний в объеме пройденной программы дисциплины в соответствии с поставленными программой курса целями и задачами обучения; грамотное и логически стройное изложение материала при ответе, усвоение основной и знакомство дополнительной литературой;

- 10-29 баллов наличие твердых знаний в объеме пройденного курса в соответствии с целями обучения, изложение ответов с отдельными ошибками, уверенно исправленными после дополнительных вопросов;

- 1-9 баллов ответы не связаны с вопросами, наличие грубых ошибок в ответе, непонимание сущности излагаемого вопроса, неточность ответов на дополнительные и наводящие вопросы.

- 0 – не готов

Темы докладов:

1. Система образования в Японии и ее цифровые компоненты.
2. Система образования в США и ее цифровые компоненты.
3. Система образования в Китае и ее цифровые компоненты.
4. Система образования в России и ее цифровые компоненты.
5. Система образования в Англии и ее цифровые компоненты.
6. Система образования в Германии и ее цифровые компоненты.
7. Система образования в Швеции и ее цифровые компоненты.
8. Система образования в Финляндии и ее цифровые компоненты.
9. Система образования в Франции и ее цифровые компоненты.
10. Система образования в Южной Корее и ее цифровые компоненты.
11. Система образования в Сингапуре и ее цифровые компоненты.
12. Образование в рыночной и плановой экономиках: различие, сходства. Последствия реформы образования в постсоветской России.
13. Теория игр и ее применение в экономической науке.
14. Метод «робинзонады» в экономической науке.
15. Нетократия как элита современного общества.
16. Дискуссия по х/фильму «Игра Эндера».
17. Жертва правами человека во имя технического прогресса: тупик или необходимость?
18. Есть ли необходимость в экономическом воспитании и как вы его понимаете.
19. Теория поколений XYZ: отличия, факторы и сходство.
20. Человек в эпоху цифровизации.
21. Цифровизация глобальной экономики и ее основные характеристики.
22. Виртуализация товарно-денежных отношений: цифровые платежные средства и платежные технологии.
23. Электронная коммерция (e-commerce).
24. Влияние информационных технологий на мировую экономику.

25. Масштабы и проблемы электронной коммерции (e-commerce).
26. Виртуализация международных экономических отношений.
27. Компьютерные игры и их экономическое значение.
28. Трансформация социальной структуры общества под влиянием цифровизации экономики.
29. «Беспольный класс» в будущем. Кто они – ресурс для будущей экономики или балласт для дальнейшего развития?
30. Цифровизации экономики – преимущества и недостатки".
31. "Теория поколений XYZ: отличия, факторы и сходство".
32. "Человек в эпоху цифровизации".
33. Использование онлайн-платформ в образовании: опыт и перспективы.
34. Развитие компетенций цифровой грамотности учащихся.
35. Применение виртуальной реальности в учебном процессе.
36. Роль социальных сетей в формировании образовательной среды.
37. Анализ эффективности дистанционного обучения в условиях цифровизации.
38. Проблемы и перспективы цифрового образования в России.
39. Инновационные методы обучения с использованием цифровых технологий.
40. Защита данных и кибербезопасность в образовательной среде.
41. Использование мобильных приложений в образовательном процессе.
42. Цифровизация школьного учебного плана: преимущества и недостатки.
43. Электронные учебники versus традиционные учебники: сравнительный анализ.
44. Развитие навыков коммуникации в онлайн-форматах.
45. Цифровые технологии в оценке знаний и успеваемости студентов.
46. Интерактивные доски и их роль в образовательном процессе.
47. Цифровая грамотность преподавателей: актуальные вызовы и требования.
48. Эффективность онлайн-курсов для самообразования.
49. Искусственный интеллект в образовании: возможности и ограничения.
50. Цифровые ресурсы для индивидуализации обучения.
51. Этические аспекты использования цифровых технологий в образовании.
52. Цифровая трансформация университетов: опыт внедрения и рекомендации.
53. Блокчейн в образовании: новые возможности для безопасности и достоверности данных.
54. Цифровые игры в учебном процессе: обучение через игру.
55. Использование видеоматериалов в образовательной практике.
56. Мультимедийные презентации как средство обучения и презентации знаний.
57. Подготовка карьерных навыков с помощью цифровых платформ.
58. Развитие критического мышления в цифровой среде.
59. Интернет безопасность для детей и подростков: обучение основам в школе.
60. Цифровые методики оценивания знаний: преимущества и недостатки.
61. Интерактивные онлайн-уроки: опыт применения и результаты.
62. Цифровые инструменты для поддержки специальных образовательных потребностей.
63. Цифровой след: сохранение истории образовательного процесса.
64. Облачные технологии в образовании: совместная работа и хранение данных.
65. Интернет вещей и его роль в образовании.
66. Цифровые навыки как важная часть образовательной программы.
67. Медиаобразование: критический взгляд на современные медиа.
68. Цифровые возможности для дистанционного обучения в период пандемии.
69. Интерактивные электронные учебники и их применение в учебном процессе.

70. Цифровые технологии для развития творческих способностей учащихся.
71. Информационная безопасность в образовательной среде: угрозы и меры защиты.
72. Цифровая образовательная среда как фактор развития личности студента.

Критерий оценивания:

3 докладов за семестр; от 0 до 10 баллов за доклад

9-10 баллов – творческое, свободное изложение материала, требования к материалу: отличается полнотой и содержательностью излагаемого материала, широтой и глубиной проведенного в работе анализа, структурированностью и логической стройностью, качеством идеи, оригинальностью изложения материала, умением выражать собственную позицию по исследуемой проблеме, наличие презентации – презентация соответствует требованиям;

7-8 балла – творческое изложение материала, требования к материалу: отличается содержательностью излагаемого материала, но имеются неточности; широтой проведенного в работе анализа, качеством идеи, оригинальностью изложения материала, умением выражать собственную позицию по исследуемой проблеме;

5-6 балла – практически свободное изложение материала, требования к материалу: характеризуется содержательностью, конкретностью, знанием литературы, но в нем отсутствует четкость изложения материала;

3 - 4 балла – изложение материала представляет собой «чтение по бумаге», требования к материалу: характеризуется содержательностью, но недостаточно конкретен и в нем отсутствует четкость изложения материала и знание литературы в требуемом объеме

1-2 балл – изложение материала представляет собой «чтение по бумаге», в самом материале выступления не раскрыто содержание вопросов, отсутствует перечень (и фактическое использование) основной рекомендованной литературы

0 баллов - студент не готов.

Темы эссе

1. Моделирование в гуманитарных науках: искажение действительности или эффективный метод исследования?
2. Причина отклонения модели от реальных условий окружающей действительности.
3. Возможно ли создать универсальную модель экономики?
4. Рационально ли ваше экономическое поведение?
5. Эксперименты социалистов-утопистов – в чем причина их неудачи?
6. Взаимосвязь и взаимовлияние математических и экономических наук.
7. Дискуссия над поведением людей при распределении благ на примере культурного влияния фильма «Платформа».
8. Виртуальные миры компьютерных игр – новая сфера хозяйствования или развлечение?
9. Амбивалентный характер технологий на современном этапе.
10. Игрок в градостроительном симуляторе как идеальный эффективный собственник.
11. Могут ли виртуальные миры компьютерных игр служить полигоном для экспериментов реформ в области собственности (EVE – online).
12. Цифровая грамотность: ключевой навык в современном мире образования.
13. Влияние цифровой образовательной среды на развитие личности студента.
14. Инновационные методы обучения с использованием цифровых технологий.
15. Цифровая трансформация учебного процесса: вызовы и возможности.
16. Этические аспекты цифрового образования: ответственность и прозрачность.

17. Использование искусственного интеллекта в образовании: перспективы и риски.
18. Цифровые технологии в борьбе с неравенством в образовании.
19. Эффективность дистанционного обучения в цифровой эпохе.
20. Роль социальных сетей в формировании образовательной среды.
21. Цифровые инструменты для стимулирования креативности и инноваций в образовании.

Эссе пишется 2 раз за семестр; оценивается 0 от 10 баллов

Критерий и шкала оценивания:

0 – эссе не написано;

1 - 3 - тема раскрыта и приведен аргументированный пример из общественных явлений;

4 - 7 - тема раскрыта и приведены 2 аргументированных примера из общественных явлений;

8 - 10 - тема раскрыта и приведены 3 аргументированных примера из общественных явлений.

Проекты

Примерная тематика проектов:

1. Развитие волонтерства среди молодежи: Создание программы, направленной на привлечение молодых людей к волонтерской деятельности, включая проведение мероприятий и акций.

2. Образовательные инициативы: Организация курсов и мастер-классов для молодежи по важным навыкам, таким как финансовая грамотность, программирование, публичные выступления и критическое мышление.

3. Клубы по интересам: Создание клубов по интересам (например, литературные, экологические, спортивные), способствующих развитию увлечений и социальным связям среди молодежи.

4. Психологическая поддержка и ментальное здоровье: Запуск программы, направленной на повышение осведомленности о психическом здоровье и предоставление поддержки молодежи через консультации и тренинги.

5. Карьера и профессиональная ориентация: Разработка мероприятий и семинаров по карьерному консультированию, стажировкам и сетевому взаимодействию с работодателями.

6. Экологические проекты: Организация инициатив, направленных на защиту окружающей среды, включая чистку территорий, создание общественных садов и акции по сбору вторичных материалов.

7. Творческие мастерские: Проведение мастер-классов и конкурсов в области искусства, кино, музыки и театра, помогая молодежи развивать свои творческие способности.

8. Спорт и физическая активность: Проекты по организации спортивных мероприятий, турниров и фитнес-программ, направленных на привлечение молодежи к активному образу жизни.

9. Кросс-культурные обмены: Программы обмена для молодежи, позволяющие изучать культуру других стран и развивать международные связи.

10. Цифровые навыки и ИТ-программы: Курсы и тренинги для молодежи по цифровой грамотности, программированию, интернет-безопасности и использованию новых технологий в повседневной жизни.

Тематика проектов определяется при консультации с обучающимися. За семестр делается 1 проект. 1 проект – 50 баллов

Критерий оценивания:

Критерий	Шкала
Сформированность аналитических навыков	0-10
Сформированность исследовательских навыков	0-10
Использование ИТ технологий и мультимедиа	0-10

Реализация творческого подхода	0-10
Актуальность	0-10

3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Процедуры оценивания включают в себя текущий контроль и промежуточную аттестацию.

Текущий контроль успеваемости проводится с использованием оценочных средств, представленных в п. 2 данного приложения. Результаты текущего контроля доводятся до сведения студентов до промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена.

Экзамен проводится по расписанию промежуточной аттестации. Количество вопросов в билете – 2. Проверка ответов и объявление результатов производится в день экзамена. Результаты аттестации заносятся в ведомость и зачетную книжку студента. Студенты, не прошедшие промежуточную аттестацию по графику, должны ликвидировать задолженность в установленном порядке.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебным планом предусмотрены следующие виды занятий:

- лекции;
- практические занятия.

В ходе лекционных занятий рассматриваются темы, которые входят в содержание курса, даются рекомендации для самостоятельной работы и подготовке к практическим занятиям.

В ходе практических занятий углубляются и закрепляются знания студентов по ряду рассмотренных на лекциях вопросов, развиваются навыки применения современного математического инструментария для решения экономических задач; сбора, обработки и анализа информации; представления результатов анализа, даются рекомендации для самостоятельной работы и подготовке к практическим занятиям

При подготовке к практическим занятиям каждый студент должен:

- изучить рекомендованную учебную литературу;
- изучить конспекты лекций;
- подготовить ответы на все вопросы по изучаемой теме.

По согласованию с преподавателем студент может подготовить доклад по теме занятия. В процессе подготовки к практическим занятиям студенты могут воспользоваться консультациями преподавателя.

Вопросы, не рассмотренные на лекциях и практических занятиях, должны быть изучены студентами в ходе самостоятельной работы. Контроль самостоятельной работы студентов над учебной программой курса осуществляется в ходе занятий посредством проверки написанных докладов и эссе. В ходе самостоятельной работы каждый студент обязан прочитать основную и по возможности дополнительную литературу по изучаемой теме, дополнить конспекты лекций недостающим материалом, выписками из рекомендованных первоисточников. Выделить непонятные термины, найти их значение в энциклопедических словарях.

Для подготовки к занятиям, текущему контролю и промежуточной аттестации студенты могут воспользоваться электронно-библиотечными системами. Также обучающиеся могут взять на дом необходимую литературу на абонементе университетской библиотеки или воспользоваться читальными залами.