

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ ВЛАДИМИРА ДАЛЯ»

Институт философии
Кафедра социологии и социальных технологий



**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по учебной дисциплине**

«Инновационные методы работы с молодежью»

39.03.03 Организация работы с молодежью
«Организация работы с молодежью»

Разработчики:
доцент А.В. Атоян А.В.
(подпись)

ФОС рассмотрен и одобрен на заседании кафедры социологии и социальных технологий

от « 04 » 03 20 25 г., протокол № 14

Заведующий кафедрой Яковенко А. В.
(подпись)

Луганск 2025 г.

**Комплект оценочных материалов по дисциплине
«Иновационные методы работы с молодежью»**

Задания закрытого типа

Задания закрытого типа на выбор правильного ответа

1. Выберите один правильный ответ.

Что подразумевается под сетевыми формами молодежной коммуникации в контексте инновационно-образовательных сетей?

А) использование только электронной почты для связи

Б) взаимодействие между учащейся молодежью из разных образовательных организаций для обмена знаниями и опытом

В) проведение только очных конференций

Г) ограничение коммуникации рамками одной школы или университета

Правильный ответ: Б

Компетенции (индикаторы): ПК-1

2. Выберите один правильный ответ.

Какова основная цель создания профессионального сетевого сообщества подготовки кадров по работе с молодежью?

А) ограничение доступа к информации для начинающих специалистов

Б) создание закрытого клуба для избранных экспертов

В) содействие обмену опытом и лучшими практиками между организаторами работы с молодежью

Г) дублирование функций существующих образовательных учреждений

Правильный ответ: В

Компетенции (индикаторы): ПК-5

3. Выберите один правильный ответ.

Какое преимущество предоставляют информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) при проведении развивающих квестов для молодежи?

А) обеспечивают интерактивность, доступность и возможность удаленного участия, расширяя географию участников

Б) усложняют процесс организации и проведения квеста

В) ограничивают взаимодействие участников только личными встречами

Г) снижают мотивацию к участию в квесте

Правильный ответ: А

Компетенции (индикаторы): ПК-1

Задания закрытого типа на установление соответствия

1. Установите правильное соответствие между наименованиями мероприятий по работе с молодежью и их определением. Каждому элементу левого столбца соответствует только один элемент правого столбца.

Наименование мероприятия		Определение мероприятия	
1)	Молодежный форум – это	A)	мероприятие, направленное на повышение цифровой грамотности и навыков использования современных технологий
2)	Волонтерская акция – это	Б)	краткосрочное мероприятие, направленное на получение новых знаний, умений и навыков в определенной области
3)	Молодежный слет – это	В)	масштабное мероприятие, объединяющее молодых людей для обсуждения актуальных вопросов, обмена опытом и выработки совместных решений
		Г)	добровольное и безвозмездное участие молодежи в общественно полезной деятельности, направленной на решение социальных проблем

Правильный ответ:

1	2	3
В	Г	Б

Компетенции (индикаторы): ПК-1; ПК-5

2. Установите правильное соответствие между наименованиями понятий и их определениями. Каждому элементу левого столбца соответствует только один элемент правого столбца.

Наименование понятия		Определение	
1)	Вебинар – это	A)	персональный или коллективный онлайн-дневник, содержащий регулярно добавляемые записи, изображения или видео
2)	Коворкинг – это	Б)	онлайн-семинар, проводимый в режиме реального времени, позволяющий участникам взаимодействовать с ведущим и другими слушателями
3)	Блог – это	В)	модель организации работы, при которой молодые люди совместно используют общее рабочее пространство

Правильный ответ:

1	2	3
Б	В	А

Компетенции (индикаторы): ПК-1; ПК-5

3. Установите правильное соответствие между характеристиками. Каждому элементу левого столбца соответствует только один элемент правого столбца.

Наименование характеристики		Определение	
1)	Молодежные центры	A)	места, где молодежь может получить информацию и поддержку по различным вопросам
2)	Онлайн-платформы	Б)	инструменты для организации мероприятий и активностей для молодежи
3)	Информационные кампании	В)	программы, направленные на повышение осведомленности молодежи о социальных проблемах
		Г)	виртуальные ресурсы, предлагающие образовательные и развлекательные материалы

Правильный ответ:

1	2	3
А	Г	В

Компетенции (индикаторы): ПК-1; ПК-5

4. Установите правильное соответствие между наименованием термина и его определением. Каждому элементу левого столбца соответствует только один элемент правого столбца.

Наименование термина		Определение содержания понятия	
1)	Молодежный парламент	A)	способы формирования гражданской позиции и ответственности среди молодежи
2)	Обсуждения и дебаты	Б)	процесс вовлечения молодежи в обсуждение важных социальных вопросов
3)	Гражданская активность	В)	участие молодежи в социальных и политических инициативах
		Г)	организация, представляющая интересы молодежи в органах власти

Правильный ответ:

1	2	3
Г	Б	В

Компетенции (индикаторы): ПК-1; ПК-5

Задания закрытого типа на установление правильной последовательности

1. Расположите этапы внедрения инновационных технологий в работу с молодежью в правильной последовательности. Запишите правильную последовательность букв слева направо.

А) анализ потребностей молодежи и определение приоритетных направлений

Б) оценка эффективности внедрения инноваций и корректировка стратегии

В) выбор инновационных технологий для работы с молодежью

Г) разработка и реализация проектов по внедрению инновационных технологий

Правильный ответ: А, В, Г, Б

Компетенции (индикаторы): ПК-5

2. Расположите этапы проектирования развивающего образовательного квеста для молодежи в правильной последовательности. Запишите правильную последовательность букв слева направо.

А) разработка сценария и заданий квеста

Б) определение целей и задач квеста

В) тестирование квеста и внесение корректировок

Г) выбор платформы и инструментов для реализации квеста

Правильный ответ: Б, Г, А, В

Компетенции (индикаторы): ПК-1

3. Расположите этапы создания и развития профессионального сетевого сообщества для работы с молодежью в правильной последовательности. Запишите правильную последовательность букв слева направо.

А) разработка плана работы и определение направлений деятельности сообщества

Б) привлечение участников и создание онлайн-платформы для коммуникации

В) определение целей и задач сообщества

Г) организация мероприятий для обмена опытом и повышения квалификации участников

Правильный ответ: В, А, Б, Г

Компетенции (индикаторы): ПК-5

Задания открытого типа

Задания открытого типа на дополнение

1. Напишите пропущенное слово (словосочетание).

Организация работы с молодежью, подразумевает активное _____ с различными организациями, реализующими проекты для молодежи.

Правильный ответ: взаимодействие.

Компетенции (индикаторы): ПК-1

2. Напишите пропущенное слово (словосочетание).

Одним из инновационных методов работы с молодежью является _____, который предполагает создание площадок для обмена идеями и совместной разработки решений.

Правильный ответ: коворкинг.

Компетенции (индикаторы): ПК-5

3. Напишите пропущенное слово (словосочетание).

Организация работы с молодежью, основанная на разработке и реализации проектов, направленных на решение конкретных социальных проблем или достижение общественно значимых целей, называется _____ деятельностью.

Правильный ответ: проектной.

Компетенции (индикаторы): ПК-5

4. Напишите пропущенное слово (словосочетание).

Применение социальных сетей, мобильных приложений, онлайн-платформ и других цифровых инструментов для организации взаимодействия с молодежью, предоставления информации и оказания поддержки относится к _____ технологиям.

Правильный ответ: цифровым.

Компетенции (индикаторы): ПК-1

Задания открытого типа с кратким свободным ответом

1. Напишите пропущенное слово (словосочетание).

Использование игр и игровых элементов в образовательном процессе для повышения мотивации и вовлеченности молодежи называется методом _____.

Правильный ответ: геймификация.

Компетенции (индикаторы): ПК-5

2. Напишите пропущенное слово (словосочетание).

Процесс обмена информацией, опытом и ресурсами между организациями, объединенными в сеть, для достижения синергетического эффекта, называется _____.

Правильный ответ: сетевым взаимодействием.

Компетенции (индикаторы): ПК-1

3. Напишите пропущенное слово (словосочетание).

Интерактивное приключение с элементами игры, направленное на получение новых знаний и развитие навыков, называется образовательным

Правильный ответ: квестом.

Компетенции (индикаторы): ПК-1

4. Напишите пропущенное слово (словосочетание).

Способ продвижения молодежных инициатив и проектов, позволяющий собрать средства на реализацию идеи от широкой аудитории, называется

Правильный ответ: краудфандинг.

Компетенции (индикаторы): ПК-5

Задания открытого типа с развернутым ответом

1. Кратко опишите роль цифровых технологий в развитии современной молодежи, выделив как позитивные, так и негативные аспекты.

Время выполнения – 10 мин.

Ожидаемый результат: позитивные аспекты: доступ к информации, онлайн-образование, возможности для самореализации, социализация. Негативные аспекты: зависимость от гаджетов, снижение уровня социальной активности, кибербуллинг, дезинформация. Примеры: онлайн-образование расширяет возможности для получения качественного образования. Социальные сети позволяют поддерживать связь с друзьями и единомышленниками. Кибербуллинг может приводить к серьезным психологическим проблемам.

Критерии оценивания: наличие в ответе минимум двух позитивных и негативных аспектов.

Компетенции (индикаторы): ПК-1; ПК-5

2. Назовите инновационные методы вовлечения молодежи в общественную деятельность.

Время выполнения – 10 мин.

Ожидаемый результат: 1. Краудсорсинг: создание онлайн-платформы, где молодежь может предлагать идеи для решения социальных проблем. Лучшие идеи выбираются путем голосования и реализуются при поддержке экспертов. Результат: увеличение числа инновационных проектов и активное участие молодежи в решении социальных проблем. 2. Онлайн-петиции: платформа для создания и подписания петиций по важным вопросам. Петиции, набравшие

определенное количество подписей, рассматриваются органами власти. Результат: повышение влияния молодежи на принятие решений и привлечение внимания к проблемам молодежи. 3. Волонтерские онлайн-платформы: Платформы, где волонтеры могут находить проекты и организации, нуждающиеся в помощи. Результат: увеличение числа волонтеров и более эффективное распределение волонтерской помощи.

Критерии оценивания: наличие в ответе описания минимум двух инновационных методов.

Компетенции (индикаторы): ПК-1; ПК-5

3. Опишите инновационные подходы к работе с современной молодежью, приведите примеры.

Время выполнения – 10 мин.

Ожидаемый результат: 1. Геймификация: этот подход вовлекает молодежь через игровые механики. Например, образовательная платформа Duolingo использует уровни, очки и награды, что повышает мотивацию к изучению языков. Это эффективно, так как молодежь любит игры, и геймификация превращает обучение в увлекательный процесс. 2. Проектная деятельность: молодежные проекты позволяют развивать навыки и решать социальные проблемы. Пример: конкурс «Мой первый бизнес», где молодые люди разрабатывают бизнес-планы, получая опыт и знания. Это эффективно, так как молодежь заинтересована в создании чего-то нового и полезного. 3. Социальные сети: эффективный инструмент для коммуникации и распространения информации. Например, организация онлайн-марафонов в Instagram для пропаганды здорового образа жизни. Это эффективно, так как молодежь активно использует социальные сети, и такой подход позволяет быстро охватить большую аудиторию.

Критерии оценивания: наличие в ответе описания минимум двух современных подходов с конкретными примерами.

Компетенции (индикаторы): ПК-1; ПК-5

4. Опишите современные методы формирования профессиональных компетенций у молодежи.

Время выполнения – 10 мин.

Ожидаемый результат: 1. Онлайн-симуляторы: использование интерактивных программ для отработки профессиональных навыков в безопасной среде. Пример: симулятор работы врача, где молодежь может ставить диагнозы и назначать лечение. Эффективно, так как позволяет получить опыт, не рискуя реальными последствиями. 2. Проектное обучение: реализация реальных проектов, связанных с будущей профессией. Пример: создание студентами ИТ-факультета мобильного приложения для местного бизнеса. Эффективно, так как позволяет применить знания на практике и получить реальный опыт работы. 3. Менторинг: наставничество опытных специалистов для передачи знаний и опыта. Пример: Стажировка под руководством опытного

юриста. Эффективно, так как позволяет получить практические советы и узнать о тонкостях профессии из первых рук.

Критерии оценивания: наличие минимум двух современных методов с примерами.

Компетенции (индикаторы): ПК-1; ПК-5

Экспертное заключение

Представленный фонд оценочных средств (далее – ФОС) по дисциплине «Иновационные методы работы с молодежью» соответствует требованиям ФГОС ВО.

Предлагаемые формы и средства текущего и промежуточного контроля адекватны целям и задачам реализации основной образовательной программы по направлению подготовки 39.03.03 Организация работы с молодежью.

Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения представлены в полном объеме.

Виды оценочных средств, включенные в представленный фонд, отвечают основным принципам формирования ФОС.

Разработанный и представленный для экспертизы фонд оценочных средств рекомендуется к использованию в процессе подготовки бакалавров, обучающихся по указанному направлению.

Председатель учебно-методической
комиссии института философии

Пидченко С.А.

Лист изменений и дополнений

№ п/п	Виды дополнений и изменений	Дата и номер протокола заседания кафедры (кафедр), на котором были рассмотрены и одобрены изменения и дополнения	Подпись (с расшифровкой) заведующего кафедрой (заведующих кафедрами)