



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
**«Институт развития профессионального образования»**

## **Практика проектного обучения «Игросфера»**

Санкт-Петербургское государственное автономное профессиональное  
образовательное учреждение «Колледж туризма и прикладных технологий»

### **Руководитель практики:**

Бурдин Алексей Сергеевич, преподаватель;  
Шапоренко Дарья Юрьевна преподаватель

*Призер Всероссийского конкурса лучших практик проектного обучения  
среди образовательных организаций, реализующих образовательные  
программы среднего профессионального образования  
2024 год*

## Аннотация

Практика проектного обучения «Игросфера» учебной дисциплины «Индивидуальный проект» предполагает формирование условий для развития навыков обучающихся по созданию проектов в формате геймификации.

Практика включает в себя описание поэтапного опыта внедрения проектной деятельности в образовательный процесс с учетом рекомендаций по использованию технических средств и других источников для создания проектов в форме квеста, настольной игры и чат-бота.

Данная практика способствует эффективному развитию у обучающихся информационных и коммуникативных навыков в рамках учебного процесса, стимулирует интерес к познавательной деятельности, а также позволяет вовлечь обучающихся в поисково-исследовательскую деятельность.

## Содержание

|                                                  |                                 |
|--------------------------------------------------|---------------------------------|
| Термины и определения, перечень сокращений ..... | 3                               |
| Введение.....                                    | 4                               |
| Основная часть .....                             | 7                               |
| Заключение .....                                 | 12                              |
| Список использованной литературы.....            | 13                              |
| Приложения .....                                 | 14                              |
| Приложение 1.....                                | 14                              |
| Приложение 2.....                                | 17                              |
| Приложение 3.....                                | 21                              |
| Приложение 4.....                                | 24                              |
| Приложение 5.....                                | 50                              |
| Приложение 6.....                                | 54                              |
| Приложение 7.....                                | Ошибка! Закладка не определена. |
| Приложение 8.....                                | Ошибка! Закладка не определена. |
| Приложение 9.....                                | Ошибка! Закладка не определена. |
| Приложение 10.....                               | Ошибка! Закладка не определена. |

## **ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ, ПЕРЕЧЕНЬ СОКРАЩЕНИЙ**

**ДОП** – дополнительная образовательная программа

**ИТ** – игровые технологии

**ОДПО** – отдел дополнительного профессионального образования

**ООП** – отделение «Общеобразовательная подготовка»

**Проект** – план действий по реализации идеи, сформированной в определенной документальной форме (проектный документ), и созданию физического объекта (проектного продукта).

**Проектный документ** – документ, описывающий создание проектного продукта.

**Проектный продукт** – инновационная разработка (относительно специальности или учебного заведения, представляющего проект) пилотного продукта, которая может помочь целевой аудитории в реализации её потребности.

**Проектное обучение** – образовательная технология, направленная на формирование компетенций обучающихся в процессе планирования и выполнения ими проектов.

**УД** – учебная дисциплина

**ФГОС СПО** – Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования

**ФГОС СОО** – Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования

## ВВЕДЕНИЕ

Работая с первокурсниками, осваивающими среднее профессиональное образование на базе основного общего образования, преподавателями учебной дисциплины «Индивидуальный проект» был выявлен низкий уровень понимания обучающимися формы проектного продукта как итога проектной деятельности.

На первом занятии с обучающимися проводилось входное тестирование (приложение 1), которое выявило вышеуказанную проблему. Основная причина этого заключается в формировании предыдущего опыта, когда, будучи школьниками, они представляли проект в реферативной форме, описывающей проблему исследования и его вариативное решение. На начальных этапах обучения в Колледже первокурсники убеждаются в важности создания проектного продукта как основополагающего элемента проекта.

При разработке идей проектных продуктов студенты чаще всего сталкиваются со следующими проблемами:

- **Поиск идей в знакомых сферах.** Обучающиеся могут придерживаться знакомых им сфер и избегать выхода за их пределы, что приводит к ограниченному выбору идей.
- **Перегруженность информацией.** Широкий выбор доступной информации может быть подавляющим, что мешает студентам сосредоточиться на конкретных идеях.
- **Боязнь неудачи.** Обучающиеся могут испытывать определенный психологический дискомфорт, мешающий образовательному процессу, в связи с созданием идей проекта, неуверенности в востребованности и актуальности проекта у благополучателей.
- **Трудности в определении проблемы.** Обучающиеся могут испытывать сложность при определении реальной проблемы и формулировке соответствующего решения.

Для решения вышеуказанных проблем авторы-руководители проектной практики разработали решение по созданию и формированию условий для внедрения игры как одной из форм проектного продукта.

В 2023/2024 учебном году на базе отделения «Общеобразовательная подготовка» Колледжа туризма и прикладных технологий Санкт-Петербурга в рамках УД «Индивидуальный проект» были отработаны навыки игрового моделирования для формирования проектного продукта.

ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе различных образовательных технологий, в том числе и технологий деятельностного типа.

Для выполнения требований к результатам освоения образовательных программ педагог должен максимально использовать возможности современных образовательных технологий, которые направлены на формирование общих компетенций, закрепленных во ФГОС СПО для специальностей социально-экономического профиля:

**ОК 01.** Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

**ОК 02.** Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

**ОК 04.** Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.

**ОК 06.** Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения.

**Целью** практики проектного обучения является создание для обучающихся условий внедрения игровых технологий при создании проектного продукта.

#### **Задачи практики:**

- Провести анализ предпочтений и интересов обучающихся по использованию игровых технологий в обучении.
- Использовать методику игровых элементов в проектном процессе обучения.
- Разработать и провести пилотное обучение с использованием игровых технологий для создания проектного продукта.
- Оценить эффективность использования игровых технологий в проектном обучении с помощью анкетирования и сравнения результатов проектной деятельности.
- Подготовить отчет о результатах и выводах по использованию игровых технологий в проектном обучении для дальнейшей реализации проекта.

#### **Ожидаемые результаты:**

- **Улучшение мотивации обучающихся:** использование игрового конструирования в проектном обучении может помочь увеличить

заинтересованность обучающихся в учебном процессе и повысить их мотивацию к изучению материала.

- **Улучшение усвоения материала:** игровые технологии могут помочь обучающимся лучше усвоить учебный материал за счет активного участия в игровом процессе и повышения вовлеченности.
- **Развитие коммуникативных навыков:** игровые проекты обычно требуют от обучающихся сотрудничества, обмена информацией, решения проблем в команде, что может способствовать развитию коммуникативных навыков.
- **Стимулирование креативности:** использование игровых технологий в проектном обучении может способствовать развитию креативности и способности решать проблемы нетипичными способами.
- **Улучшение результатов обучения:** исследования показывают, что использование игровых технологий в образовании может привести к улучшению результатов обучения и повышению успеваемости обучающихся.

**Целевая аудитория:**

обучающиеся колледжа по образовательным программам среднего профессионального образования на базе основного общего образования.

## **ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ**

В современном быстро меняющемся мире образование сталкивается с уникальными проблемами, связанными с удержанием внимания студентов и мотивацией их к обучению. Традиционные методы обучения часто оказываются неэффективными для вовлечения нынешнего поколения обучающихся, которые выросли в эпоху цифровых технологий и интерактивных медиа. Здесь на помощь приходят игровые технологии, которые являются актуальными и востребованными.

### **Образовательный аспект:**

- ИТ позволяют обучающимся знакомиться с выбранной темой в увлекательной и интерактивной форме.
- ИТ развивают когнитивные навыки, критическое мышление и исследовательские способности.
- ИТ расширяют возможности обучающихся в разноплановости получения знаний и использовании их в последующей жизнедеятельности.

### **Творческое развитие:**

- Предоставляет платформу для проявления творческих способностей и развития воображения.
- Обучает навыкам игрового конструирования, алгоритмизации и квестового дизайна.
- Способствует созданию актуальных проектных продуктов, востребованных благополучателями.

### **Социальные преимущества:**

- Использование ИТ способствует развитию навыков командной работы, коммуникации и сотрудничества.
- Применение в проекте ИТ создает благоприятную и инклюзивную среду для обмена знаниями и опытом.

### **Практическое значение:**

- Готовит участников к возможности применения игровых технологий в будущей профессиональной деятельности.

### **Современные тенденции:**

- Игровые формы соответствуют текущим тенденциям в образовании и развлечениях, где интерактивные и игровые подходы становятся все более популярными.

- Делает изучение тем актуальными и привлекательными для молодого поколения.

При реализации проектной практики учитывалась методика, описываемая Г.Н. Кудашовым в пособии «Игровое конструирование и моделирование».

Основными формами создания проектного продукта были выбраны настольные игры, чат-боты и квесты. Заинтересованность благополучателей в таких формах проектного продукта обусловлена следующими причинами:

### **Настольные игры**

- *Развлечение и отдых:* предоставление возможности для людей с удовольствием провести время и расслабиться.
- *Социализация:* объединение людей и обеспечение взаимодействия между ними.
- *Творчество и воображение:* поощрение креативного мышления и воображения с помощью игр с открытым финалом или импровизацией.
- *Образование и обучение:* доступный способ обучения новым концепциям, улучшения познавательных навыков и развития проблемно-ориентированного мышления.

### **Чат-боты**

- *Улучшение обслуживания клиентов:* предоставление круглосуточной поддержки, ответов на часто задаваемые вопросы и автоматизации простых задач.
- *Персонализированный опыт:* анализ данных о пользователях и предоставление индивидуальных рекомендаций, предложений и поддержки.
- *Укрепление бренда:* построение прочных отношений с клиентами и укрепление узнаваемости бренда.
- *Повышение эффективности:* освобождение сотрудников от повторяющихся задач и возможность сосредоточиться на более важных задачах.

### **Квесты**

- *Развлечения и приключения:* предоставление захватывающих и иммерсивных впечатлений, сочетающих в себе физические, умственные и социальные задачи.
- *Командообразование и развитие личности:* поддержка совместной работы, решения проблем и личностного роста в динамичной игровой среде.

- *Обучение и развитие навыков:* использование квестов для развития технических или гибких навыков в увлекательной и запоминающейся форме.
- *Маркетинг и продвижение:* повышение осведомленности о бренде, привлечение потенциальных клиентов и обеспечение положительного пользовательского опыта.

В целом создание настольных игр, чат-ботов и квестов для благополучателей направлено на предоставление развлечений, улучшение взаимодействия, содействие обучению и развитию навыков, а также повышение качества экскурсионных программ, проводимых партнером.

## **Этапы реализации проектной практики**

### **Этап 1. Подготовительный**

На основании определенной выше проблемы авторами проектной практики были осуществлены следующие действия:

- сформирована заявка о внедрении практики в УД «Индивидуальный проект» проектного офиса колледжа;
- разработаны основные этапы практики, определены методы внедрения и реализации практики – Дорожная карта (приложение 2);
- исходя из поставленной цели сформирована проектная команда практики с привлечением преподавателей курса «Индивидуальный проект» и преподавателей других дисциплин для учета междисциплинарных связей;
- сформирована материально-техническая база за счет средств колледжа (приложение 3);
- определен партнер для использования полученных учебных образцов – Турфирма «Лицей Тревел».

### **Этап 2. Реализационный.**

Данный этап реализован с учетом рабочей программы УД «Индивидуальный проект», методических рекомендаций, разработанных преподавателями колледжа Бурдиным А.С и Шапоренко Д.Ю., содержащих описание основных положений и технологий создания проекта по различным предметам общеобразовательного цикла в рамках ФГОС СПО и ФГО СОО (приложение 4), дополнительной литературы, обучающих программ и технических средств Интернета.

В рамках занятий по УД «Индивидуальный проект» обучающиеся осваивают основные темы по формированию структуры проекта, видам потребностей целевой аудитории и механизмов реализации их потребностей, вырабатывают

устойчивое понимание важности создания проектного продукта как основополагающего элемента проекта.

Выбрав для себя форму игры как основу будущего проектного продукта, обучающиеся определили тему на основе ДОП «Наш Петербург», разработанной колледжем.

В рамках выездных занятий, организованных колледжем, обучающиеся познакомились с достопримечательностями Санкт-Петербурга и Ленинградской области и применили полученные знания при создании проекта.

Для создания различных форм игр обучающимися использовались знания, полученные ими при изучении других учебных дисциплин (информатика, литература, история и другие), а также дополнительная литература (см. список использованной литературы).

*Настольная игра* создавалась с учетом адаптации уже реализованных игровых технологий («Монополия», «Остров сокровищ» и др.). Параллельно с УД «Индивидуальный проект» и выездными занятиями исторический аспект вопросов в задании игры формировался на уроках истории. Проектный продукт реализовывался на мероприятиях внеучебной деятельности, проводимых в колледже.

Игровое конструирование *квеста* представлено дополнительным материалом, описанным в методических рекомендациях, разработанных авторами практики. В ходе создания проекта обучающимися использовались знания, полученные на УД «Литература». Проектный продукт реализовывался на мероприятиях внеучебной деятельности, проводимых партнером – турфирмой «Лицей Тревел».

Для создания *чат-бота* были использованы базовые знания, полученные на УД «Информатика», по использованию бесплатных конструкторов чат-ботов, размещенных в сети Интернет, позволяющих создать продукт в рамках потребностей, определенных описанной практикой. Созданный конструктор был интегрирован в социальную сеть и предоставлен пользователям в доступ посредством направления QR-кода обучающимся колледжа и партнеру – турфирме «Лицей Тревел».

Важной составляющей каждого проекта стало умение адаптировать информацию под технологию создания продукта.

### **Этап 3. Итоговый.**

Подводя итоги внедрения практики проектного обучения можно выделить следующие изменения.

1. Более 90% обучающихся из 10 учебных групп улучшили знания в понимании структурирования проекта и значимости проектного продукта, выполненного в материальной форме, что подтверждается анализом входного и итогового тестирования (приложения 1 и 5).

2. Было создано 67 проектов по УД «Индивидуальный проект», 23 из которых с использованием игровых технологий.

Самыми яркими проектами в 2023/2024 учебном году стали:

*Настольная пошаговая игра «Сокровища Шлиссельбурга».* Захватывающая игра, которая поможет погрузиться в изучение истории Шлиссельбурга через ответы на вопросы разного уровня сложности. (приложение 6).

*Чат-бот «Мистические уголки Северной столицы», размещенный в социальной сети.* Выполнение зашифрованных заданий позволит узнать информацию о достопримечательностях города, овеянных мифами и легендами (приложение 6).

*Квест «По следам писателей XIX века».* Увлекательный маршрут с посещением достопримечательностей Санкт-Петербурга, которые были упомянуты великими писателями XIX века в своих произведениях (приложение 6).

3. На основе вышеуказанных проектов было проведено 27 мероприятий с участием 317 человек, в состав которых вошли обучающиеся колледжа и посетители экскурсий партнера.

4. Игровые проекты были положительно оценены на IV Межрегиональной научно-практической конференции «МосТы» членами жюри из различных регионов страны.

5. В результате обучающимися и руководителями проектной практики был создан мультипроект «Игросфера туризма», который стал высокоактуальной и многоплановой инициативой, удовлетворяющей образовательные, творческие, социальные и практические потребности участников. Мультипроект был представлен на Всероссийском ученическом пленуме «Будущее в Настоящем» в рамках XIV Петербургского международного образовательного форума в Санкт-Петербурге.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Представленные результаты внедрения игрового конструирования в практику преподавания дисциплины «Индивидуальный проект» показали, что обучающиеся, вовлеченные в эту инновационную методологию, демонстрируют значительное улучшение в различных аспектах обучения.

Интеграция игрового конструирования способствовала повышению мотивации обучающихся и увлеченности учебным процессом. Через геймификацию обучающиеся были побуждены к активному участию и проявлению творческого подхода при выполнении поставленных задач. Игровая среда предоставила им увлекательные и интерактивные способы взаимодействия с материалом.

Кроме того, игровое конструирование усилило критическое мышление и опыт решения проблем. Вовлекаясь в разработку и тестирование игр, обучающиеся приобрели навыки постановки проблем, анализа и выработки творческих решений. Игровое пространство позволило им пробовать различные подходы без риска отрицательных последствий.

Результаты исследования также свидетельствуют о положительных изменениях в сфере сотрудничества и командной работе. Совместная работа над игровыми проектами способствовала развитию эффективных коммуникативных навыков, межличностных связей и умению распределять задачи. Обучающиеся научились работать вместе, чтобы достигать общую цель.

Внедрение игрового конструирования в УД «Индивидуальный проект» не только повысило качество обучения, но и улучшило удовлетворение обучающихся от деятельности. Полученные отзывы показали, что обучающиеся находили эту методологию увлекательной, стимулирующей и значимой для их обучения.

Таким образом, внедрение игрового конструирования в практику преподавания УД «Индивидуальный проект» оказалось успешным.

Дальнейшие исследования должны сосредоточиться на углубленном анализе долгосрочных эффектов и изучении возможности применения в других учебных дисциплинах.

Использование данной практики проектной деятельности может быть ретранслировано и в других учебных учреждениях.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Август Н. Создание настольной игры с целью дальнейшего внедрения ее на отечественный рынок. 2023.
2. Динаев А.М. Разработка настольной игры «Педагогический конструктор идей» / А.М. Динаев // Научно-методический электронный журнал «Калининградский вестник образования». – 2022. – № 1(13) / апрель. – С. 17–25. — URL: <https://koirojournal.ru/realises/%20g2022/01aprl2022/kvo103/>
3. Кудашов Г.Н. Игровое конструирование и моделирование / Г.Н. Кудашов ; Ассоц. организаторов отдыха и оздоровления населения Тюменской обл. «Мы вместе». – Тюмень : Ребятчья республика, 2022. – 182 с.
4. Кузнецова Е.Д. Эффективные приемы в обучении через игры / Е.Д. Кузнецова, Д.С. Громов. – Красноярск : Сибирское университетское издательство, 2019. – 220 с.
5. Современные тенденции в развитии краеведения : материалы Всероссийской научно-практической конференции, 2018 г. / Московский государственный институт культуры. — Москва : МГИК, 2019. — 320 с. — ISBN 978-5-94778-687-1.
6. Шелл Джесси. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все / Джесси Шелл ; перевод с английского [А. Лысенко]. – Москва : Альпина Паблишер, 2019. – 639 с.

## ПРИЛОЖЕНИЯ

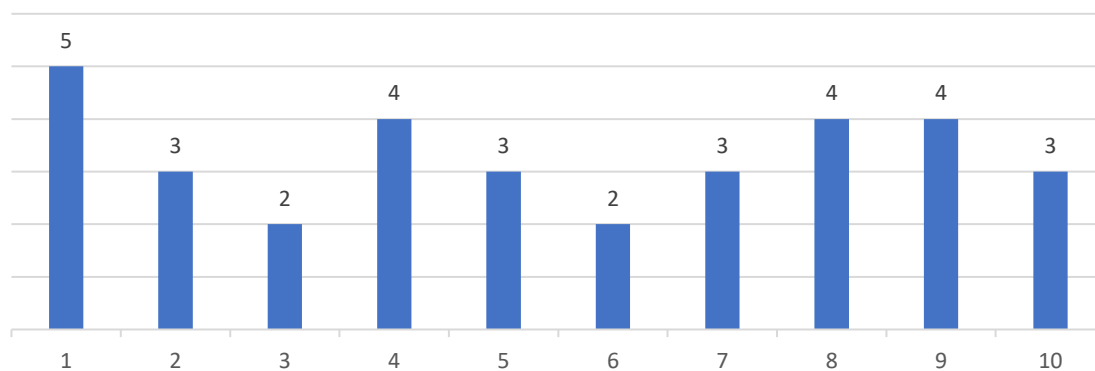
### Приложение I

*Входное тестирование для анализа качества знаний обучающихся по учебной дисциплине «Индивидуальный проект» на основе предыдущего опыта обучения.*

1. Индивидуальный проект – это:
  - а) Проект, выполняемый одним обучающимся
  - б) Проект, который выполняется группой обучающихся, но каждый член группы выполняет свою часть работы
  - в) Проект, выполняемый в рамках учебного процесса с целью развития навыков самостоятельной работы и исследовательской деятельности
  - г) Все перечисленное
2. Какова основная цель индивидуального проекта?
  - а) Развитие навыков самостоятельной работы
  - б) Обучение исследовательской работе
  - в) Развитие творческих способностей
  - г) Все перечисленное
3. Важной структурной единицей проекта является
  - а) Реферат
  - б) Проектный продукт
4. Что включает в себя подготовка индивидуального проекта?
  - а) Выбор темы проекта
  - б) Определение целей и задач проекта
  - в) Сбор и анализ информации
  - г) Оформление проекта
  - д) Все перечисленное
5. На каком этапе работы над проектом проводится исследование актуальности и практической значимости проекта?
  - а) При выборе темы проекта
  - б) Во время сбора и анализа информации
  - в) При оформлении проекта

- г) После завершения проекта
- 6. Что не является этапом работы над индивидуальным проектом?
  - а) Планирование
  - б) Выполнение проекта
  - в) Защита проекта
  - г) Внедрение проекта
- 7. Что должен содержать титульный лист индивидуального проекта?
  - а) Название проекта
  - б) Фамилия, имя, автора, класс
  - в) Дата выполнения проекта
  - г) Фамилия, имя руководителя
  - д) Все перечисленное
- 8. Что должно быть указано в содержании индивидуального проекта?
  - а) Наименование всех разделов и подразделов проекта с указанием страниц
  - б) Только разделы проекта
  - в) Только подразделы проекта
  - г) Страницы, на которых начинаются разделы и подразделы
- 9. В каком разделе индивидуального проекта указывается актуальность, цели и задачи проекта?
  - а) Во введении
  - б) В заключении
  - в) В основной части
  - г) В списке литературы
- 10. Что такое презентация индивидуального проекта?
  - а) Документ, в котором представлены результаты проекта
  - б) Устное представление проекта перед аудиторией
  - в) Комплект материалов, иллюстрирующих проект
  - г) Все перечисленное

### Результаты входного тестирования по дисциплине "Индивидуальный проект"



среднее количество правильных ответов в группе  
(состав 1 группы 27 человек)

■ входные результаты

*Дорожная карты проекта*

| №<br>п/п | Название мероприятий                                                                                                                                | Результат<br>(вид документа)       | Срок реализации<br>(месяц, год) | Ответственные<br>исполнители<br>(Ф.И.О.)                                                        |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1        | Проведение входного тестирования обучающихся на предмет определения уровня изучения проектной деятельности ранее                                    | Тест                               | Сентябрь 2023                   | Преподаватели УД<br>«Индивидуальный проект»                                                     |
| 2        | Анализ полученных результатов тестирования и выявление причин сниженной результативности по определенным вопросам                                   | Отчет                              | Сентябрь 2023                   | Бурдин А.С.<br>Шапоренко Д.Ю.                                                                   |
| 3        | Отчет руководителей практики перед администрацией ООП Колледжа по итогам тестирования                                                               | Отчет                              | Сентябрь 2023                   | Бурдин А.С.<br>Шапоренко Д.Ю.                                                                   |
| 4        | Получение технического задания от Заказчика для создания проектной практики с целью улучшения показателей обучаемости по УД «Индивидуальный проект» | Письмо                             | Октябрь 2023                    | Администрация Колледжа<br>туризма Санкт-Петербурга                                              |
| 5        | Разработка идей проектов                                                                                                                            | Распоряжение о формировании группы | Октябрь 2023                    | Бурдин А.С.<br>Шапоренко Д.Ю.<br>Администрация отделения<br>«Общеобразовательная<br>подготовка» |
| 6        | Создание рабочей группы, распределение обязанностей                                                                                                 | Распоряжение о формировании группы | Октябрь 2023                    | Бурдин А.С.<br>Шапоренко Д.Ю.                                                                   |

|    |                                                                       |                                                                                                                 |                              |                                                                                                    |
|----|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7  | Разработка дорожной карты проекта                                     | Распоряжение о формировании группы                                                                              | Октябрь 2023                 | Бурдин А.С.<br>Шапоренко Д.Ю.<br>Администрация<br>отделения<br>«Общеобразовательная<br>подготовка» |
| 8  | Проведение плановых собраний с рабочей группой проекта в рамках этапа | Распоряжение о формировании группы                                                                              | Октябрь 2023                 | Бурдин А.С.<br>Шапоренко Д.Ю.<br>Администрация отделения<br>«Общеобразовательная<br>подготовка»    |
| 9  | Разработка программы внедрения проектной практики «Игросфера»         | Программа проектной практики по УД «Индивидуальный проект». Разработка сайта по УД «Индивидуальный проект»      | Октябрь 2023                 | Бурдин А.С.<br>Шапоренко Д.Ю.                                                                      |
| 10 | Разработка методических рекомендаций                                  | Методические рекомендации по УД «Индивидуальный проект»                                                         | Октябрь 2023                 | Бурдин А.С.<br>Шапоренко Д.Ю.                                                                      |
| 11 | Формирование тем проектов для обучающихся                             | Положение о проектной деятельности отделения «Общеобразовательная подготовка» Колледжа туризма Санкт-Петербурга | Октябрь 2023                 | Бурдин А.С.<br>Шапоренко Д.Ю.<br>Администрация отделения<br>«Общеобразовательная<br>подготовка»    |
| 12 | Проведение плановых собраний с рабочей группой проекта в рамках этапа | Распоряжение о формировании группы                                                                              | Октябрь 2023                 | Бурдин А.С.<br>Шапоренко Д.Ю.<br>Администрация отделения<br>«Общеобразовательная<br>подготовка»    |
| 13 | Обучение обучающихся ООП в рамках программы УД «Индивидуальный        | Рабочая программа по дисциплине «Индивидуальный проект».                                                        | Ноябрь 2023 –<br>Апрель 2024 | Бурдин А.С.<br>Шапоренко Д.Ю.<br>Преподаватели УД                                                  |

|    |                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                        |                                                                                           |
|----|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | проект» с использованием проектной практики                                  | Положение о проектной деятельности отделения «Общеобразовательная подготовка» Колледжа туризма Санкт-Петербурга.<br>Методические рекомендации по дисциплине «Индивидуальный проект». Разработка и описание                                                                                                                    |                        | «Индивидуальный проект»                                                                   |
| 14 | Проведение плановых собраний с рабочей группой проекта в рамках этапа        | Распоряжение о формировании группы                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Декабрь 2023           | Бурдин А.С.<br>Шапоренко Д.Ю.                                                             |
| 15 | Контроль за реализацией проектной практики                                   | Программа внедрения проектной практики «Игросфера».<br>Рабочая программа по дисциплине «Индивидуальный проект».<br>Положение о проектной деятельности отделения «Общеобразовательная подготовка» Колледжа туризма Санкт-Петербурга.<br>Методические рекомендации по дисциплине «Индивидуальный проект». Разработка и описание | Ноябрь 2023 – май 2024 | Бурдин А.С.<br>Шапоренко Д.Ю.<br>Администрация отделения «Общеобразовательная подготовка» |
| 16 | Подведение итоговых мероприятий по апробации проектов в колледже и партнером | Программа внедрения проектной практики «Игросфера».<br>Рабочая программа по УД «Индивидуальный проект».<br>Положение о проектной деятельности отделения «Общеобразовательная подготовка» Колледжа туризма Санкт-Петербурга.                                                                                                   | Март 2024              | Бурдин А.С.<br>Шапоренко Д.Ю.<br>Администрация отделения «Общеобразовательная подготовка» |

|    |                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |           |                                                                                           |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                           | Методические рекомендации по УД «Индивидуальный проект». Разработка и описание                                                                                                                                                                                                                              |           |                                                                                           |
| 17 | Представление лучших проектов, созданных в рамках практики, на IV Межрегиональной научно-практической конференции «МосТы» | Положение о проведении IV Межрегиональной научно-практической конференции «МосТы». Рабочая программа по УД «Индивидуальный проект». Положение о проектной деятельности отделения «Общеобразовательная подготовка» Колледжа туризма Санкт-Петербурга. Методические рекомендации по УД «Индивидуальный проект | Май 2024  | Бурдин А.С.<br>Шапоренко Д.Ю.<br>Преподаватели УД «Индивидуальный проект»                 |
| 18 | Формирование качественных и количественных показателей, предусмотренных проектом                                          | Повторное (итоговое) тестирование и сравнение его результатов с входным тестированием. Составление отчетов о проведенных мероприятиях по апробации проектов в рамках практики                                                                                                                               | Июнь 2024 | Бурдин А.С.<br>Шапоренко Д.Ю.<br>Администрация отделения «Общеобразовательная подготовка» |
| 19 | Внесение изменений в проектную практику для дальнейшей реализации                                                         | Рабочая программа по УД «Индивидуальный проект». Положение о проектной деятельности отделения «Общеобразовательная подготовка» Колледжа туризма Санкт-Петербурга. Методические рекомендации по УД «Индивидуальный проект»                                                                                   | Июнь 2024 | Бурдин А.С.<br>Шапоренко Д.Ю.<br>Администрация отделения «Общеобразовательная подготовка» |

## Ресурсная модель

| Этап проекта                        | Мероприятие                                                           | Необходимые ресурсы |            |                |              | Механизм финансирования                              |
|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|---------------------|------------|----------------|--------------|------------------------------------------------------|
|                                     |                                                                       | Кадровые            | МТ-ресурсы | Информационные | Методические |                                                      |
| <b>Этап 1.<br/>Подготовительный</b> | Получение технического задания от Заказчика                           |                     |            | *              | *            | Зарплатный фонд и стимулирующие надбавки организации |
|                                     | Разработка идей проекта                                               | *                   |            | *              | *            | Зарплатный фонд и стимулирующие надбавки организации |
|                                     | Создание рабочей группы, распределение обязанностей                   | *                   |            | *              | *            | Зарплатный фонд и стимулирующие надбавки организации |
|                                     | Разработка дорожной карты проекта                                     | *                   | *          | *              | *            | Зарплатный фонд и стимулирующие надбавки организации |
|                                     | Проведение плановых собраний с рабочей группой проекта в рамках этапа | *                   |            | *              | *            | Зарплатный фонд и стимулирующие надбавки организации |
|                                     | Разработка методических рекомендации                                  | *                   | *          | *              | *            | Зарплатный фонд и стимулирующие надбавки организации |

|                                   |                                                                                                              |   |   |   |   |                                                      |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|------------------------------------------------------|
|                                   | Формирование тем проекта для обучающихся                                                                     | * |   | * | * | Зарплатный фонд и стимулирующие надбавки организации |
| <b>Этап 2.<br/>Реализационный</b> | Обучение обучающихся в рамках программы УД «Индивидуальный проект» с учетом использования проектной практики | * | * | * | * | Зарплатный фонд и стимулирующие надбавки организации |
|                                   | Проведение плановых собраний с рабочей группой проекта в рамках этапа                                        | * |   | * | * | Зарплатный фонд и стимулирующие надбавки организации |
|                                   | Контроль за реализацией проектной практики                                                                   | * | * | * | * | Зарплатный фонд и стимулирующие надбавки организации |
|                                   | Проведение итоговых мероприятий по апробации проектов в Колледже и партнером                                 | * | * | * | * | Зарплатный фонд и стимулирующие надбавки организации |
| <b>Этап 3.<br/>Итоговый</b>       | Подведение итогов реализации практики                                                                        | * | * | * | * | Зарплатный фонд и стимулирующие надбавки организации |

|  |                                                                                   |   |   |   |   |                                                      |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|------------------------------------------------------|
|  | Формирование качественных и количественных показателей, предусмотренных практикой | * | * | * | * | Зарплатный фонд и стимулирующие надбавки организации |
|  | Внесение изменений в проект для дальнейшей реализации                             | * | * | * | * | Зарплатный фонд и стимулирующие надбавки организации |

*Методические рекомендации по дисциплине «Индивидуальный проект»*



МЕТОДИЧЕСКИЕ  
РЕКОМЕНДАЦИИ  
ПО ДИСЦИПЛИНЕ  
«ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ»  
РАЗРАБОТКА И ОПИСАНИЕ



## Аннотация

Методические рекомендации по разработке и описанию проекта (далее –методические рекомендации) предназначены для обучающихся первых курсов профессиональных образовательных организаций по образовательным программам среднего профессионального образования на базе основного общего образования.

Методические рекомендации описывают основные положения и технологию создания проекта (проект документа и проектного продукта) по различным предметам общеобразовательного цикла, в том числе и УД «Индивидуальный проект» в рамках ФГОС СПО и СОО.

Организация – разработчик: Санкт-Петербургское государственное автономное профессиональное образовательное учреждение «Колледжа туризма и гостиничного сервиса».

Разработчики: Бурдин А.С., Шапоренко Д.Ю. – преподаватели общеобразовательных дисциплин Санкт-Петербургского государственного автономного профессионального образовательного учреждения «Колледжа туризма и гостиничного сервиса».

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Проектная деятельность способствует формированию продуктивного мышления, развитию творческого мышления, а также потребности

и способности к саморазвитию обучающихся. Реализация проектной деятельности необходима для дальнейшей социализации личности, что, в свою очередь, является одной из основных задач современного образования.

ФГОС нового поколения значительное внимание уделяют универсальным учебным действиям, в особенности метапредметным и личностным образовательным результатам. Личностные результаты должны отразиться в сформированности системы ценностных отношений обучающихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу и его результатам. Под метапредметными результатами понимаются «освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности».

Методические рекомендации посвящены вопросам создания проектных работ по учебной дисциплине «Индивидуальный проект» и иным общеобразовательным дисциплинам в рамках ФГОС СПО и СОО.

Авторами проекта являются обучающиеся первых курсов профессиональных образовательных организаций по образовательным программам среднего профессионального образования на базе основного общего образования.

Результатом деятельности обучающихся является создание **проекта**, включающий:

- **проектный документ** – документ, описывающий создание проектного продукта;
- **проектный продукт** – инновационную разработку (относительно специальности или учебного заведения, представляющего проект) пилотного продукта, которая может помочь целевой аудитории в реализации ее потребности;
- **презентационный видеоролик** – оффлайн защиту проекта, демонстрирующую его ценность для целевой аудитории.

Проектный продукт может быть реализован в одной из приведенных ниже **форм**:

**Квест** – представляет собой разработку и полное описание условий проведения квеста.

**Арт-объект** – предполагает творческую прикладную работу.

**Электронный продукт** – предполагает создание продукта с применением программного обеспечения и технических средств по выбору участников.

**Видео контент** – представляет собой отдельный короткометражный подвид киноискусства.



**ОСНОВНЫЕ  
ФОРМЫ  
ПРОЕКТНЫХ  
ПРОДУКТОВ**



**Квест** – это игра, в ходе которой команда выполняет задания, получая ключи-подсказки, которые помогут выполнить основное задание общей легенды. Опираясь на эти ключи, команда должна дать ответ на итоговое задание или найти искомый предмет. Победителем считается команда, быстрее

и качественнее справившаяся с выполнением общих условий игры.

Задания могут быть следующего характера: спортивные, интеллектуальные, творческие, прикладные.

Все этапы квеста должны быть связаны с историей определенного культурно-исторического объекта.

Квест представляется в электронном виде со всей теоретической выкладкой по его реализации.

*Дополнительные информационные источники по созданию квестов:*

- Как организовать квест в школе? Игра по станциям для школьников: особенности организации // Педагогическое сообщество Екатерины

Хорьковой – PEDSOVET.SU. – URL: [https://pedsovet.su/dates/7099\\_kak\\_organizovat\\_kvest\\_v\\_shkole](https://pedsovet.su/dates/7099_kak_organizovat_kvest_v_shkole)

- 28 идей для составления квестов: удобная шпаргалка для активных родителей // Снова праздник. – URL: <https://snova-prazdnik.ru/zadaniya-dlya-kvestov/>

- Интерактивные квесты: сюжеты, реквизит и примеры заданий // Снова праздник. – URL: <https://snova-prazdnik.ru/interaktivnye-kvesty/>

#### *Основные требования к квесту*

В структуру квеста должны быть включены:

- Историческая справка по теме квеста. Объем – не более 1,5 машинописных страниц.

- Основная легенда квеста. У каждого квеста есть красивая легенда. Часто в ее основе лежат реальные события, истории из известных книг и кинофильмов, что позволяет игрокам легче окунуться в атмосферу игры. Организаторы всегда стараются подобрать костюмы, аксессуары, реквизит и предметы интерьера для моментального перевоплощения.

- Детальное описание этапов квеста и наглядного материала при его прохождении. Включает в себя: названия этапов, описание инвентаря для прохождения промежуточных этапов; промежуточную легенду, раскрывающую или дополняющую основную легенду; описание задания, выполняемого на этапе, и ответы к нему.

**Арт-объект** — композиция, уникальное творение, созданное для воздействия на человека. Он создается с целью не только продемонстрировать нечто удивительное, созданное с помощью различных материалов, но и удовлетворить потребности целевой аудитории.

*Дополнительные информационные источники* по видам прикладного творчества для выбора техники использования в проектной работе:

- Виды техник декоративно-прикладного творчества // Арт-талант. – URL: <https://www.art-talant.org/publikacii/24842-vidy-tehnik-dekorativno-prikladnogo-tvorchestva>

*Основные требования к арт-объекту*

Работа является авторской. Арт-объект должен быть прочным и устойчивым. Формат работы по площади не должен превышать 210×297 мм, по диагонали – 364 мм относительно поверхности и высоты работы.

К работе должна быть подготовлена «Информационная карточка» включающая: название работы, название вида техники выполнения работы, историческую справку об объекте.

Карточка выполняется на устойчивой основе, пригодной для размещения рядом с работой. Размер карточки не должен превышать формата А5.

*Образец информационной карточки*

**Название работы:** Петропавловский собор

**Вид работы:** Макет

**Историческая справка:** Архитектор Доменико Трезини. Храм начали возводить одновременно с городом – летом 1703 года. Первый собор построили из дерева и освятили в 1704 году. Каменное здание заложили в мае 1712 года и достроили уже после кончины Петра I, в 1733 году.

**Работу выполнили** студенты Колледжа туризма и прикладных технологий Санкт-Петербурга, отделение «Общеобразовательная подготовка», группа 190, специальность «Операционная деятельность в логистике» <Ф.И.О. студентов>

**Электронный продукт** – продукт с применением программного обеспечения и технических средств по выбору авторов проекта. Среди популярных видов электронных продуктов выделяют сайты, компьютерные и мобильные приложения и игры, электронные издания и прочее.

**Видеоконтент** – представляет собой отдельный короткометражный подвид киноискусства.

В XIX веке информационные технологии задействованы во всех сферах жизни. Сейчас видеоконтент эффективно используется в социальных сетях, блогах, видеохостингах, интернет-магазинах и на других площадках.

Снимать видео становится все проще с появлением смартфонов и другой современной техники. Однако снять интересное и увлекательное видео еще недостаточно. Видеоконтент отличается от обычноо видео наличием определенной цели.

Цель видеоконтента – позволить за короткое время привлечь внимание потребителя и в результате увеличить заинтересованность в предложенной тематике.

В зависимости от целей видеоконтента можно выделить его основные виды:

- Информационный. Главная цель информационного ролика – максимально быстро и понятно донести информацию о товаре или услуге до аудитории.

- Обучающий. Цель обучающего ролика – донести до аудитории что-то новое и полезное, но не связанное с продвижением своих товаров и услуг. Вы делитесь своими знаниями и опытом, вызывающими интерес у аудитории, и при этом, продвигаете свой бренд.

- Рекламный. Рекламное видео имеет целью привлечение клиентов, вызывает интерес к самой компании и приобретению у них товаров или услуг.

Рекламное видео, созданное командой профессионалов (сценарист, режиссер, оператор, продюсер и другие специалисты), всегда эффективно достигает этой цели.

- Документальный. Цель документального видео – вызвать эмоции и лояльность у аудитории на основе рассказов, реальных историй и опыта людей.

- Развлекательный. Цель развлекательного контента – это вызов положительных эмоций, радости у аудитории, чувство легкости, отдыха, отвлечения от повседневных забот.

### *Основные требования к видеоконтенту*

Материалы видеоконтента не должны нарушать авторские и интеллектуальные права третьих лиц. Авторы проекта самостоятельно несут ответственность перед третьими лицами за нарушение их авторских и интеллектуальных прав согласно законодательству Российской Федерации.

Видеоконтент должен:

- соответствовать тематике;
- иметь продолжительность от 1 минуты до 10 минут;
- быть загружен автором(ами) на сайты с возможностью демонстрации через flash-player (например, Rutube).
- быть на русском языке.

Видеоконтент **не** должен:

- рекламировать какие-либо товары или услуги (за исключением товаров и услуг, которые являются результатом работы проектной группы);
- оскорблять честь и достоинство людей;
- содержать нецензурную лексику, сцены насилия, порнографию, призывы к расизму и/или насилию, пренебрежение законами Российской Федерации;
- демонстрировать деструктивные элементы человеческой жизни (нарко-, алко- и другие зависимости и т.п.), даже если демонстрируемое носит назидательный характер и приводит к положительным результатам;
- нарушать законодательство Российской Федерации.



### *Основные требования к оформлению Проектного документа*

Текст работы должен быть набран на компьютере. Шрифт Times New Roman размером 14 кегль с межстрочным полуторным интервалом и интервалом между абзацами со значением ноль. Цвет шрифта черный. Формат абзаца: полное выравнивание по ширине, абзацный отступ 1,25см от левой границы текста, одинаковый по всему тексту. Размеры полей: левое – 3 см; правое – 2 см; верхнее – 2,5 см; нижнее – 2,5см.

*Структура проекта* представляет собой следующую форму документа:

#### **1. Титульный лист:**

- Полное название образовательного учреждения.
- Название проекта.
- Форма продукта.
- Информация об авторах проекта (наименование учебного заведения, группа/класс, специальность (при наличии), Ф.И.О.).
- Место и год создания проекта.

**Санкт-Петербургское государственное автономное  
профессиональное образовательное учреждение  
«Колледж туризма и гостиничного сервиса»**

Times New  
Roman 14

**«Секрет фонтанов»**

*Проект по разработке (форма проекта)*

Times New  
Roman 16

Times New

Авторы проекта студенты  
Колледжа туризма и гостиничного  
сервиса, г. Санкт-Петербурга:

## 2. Раздел «Содержание».

Состоит из представленных ниже разделов и номеров страниц:

- Паспорт проекта.
- Контент проекта.
- Риски проекта, способы их решения и минимизации.
- Список литературы и информационных источников.
- Приложение.

## 3. Раздел «Паспорт проекта».

Данный раздел представляется в виде таблицы.

*Образец Паспорта проекта*

| Паспорт проекта           |          |
|---------------------------|----------|
| Критерий                  | Описание |
| Название проекта          |          |
| Форма проекта             |          |
| Авторы проекта            |          |
| Актуальность              |          |
| Цель                      |          |
| Задачи                    |          |
| Целевая аудитория проекта |          |
| Аннотация проекта         |          |

|               |  |
|---------------|--|
| Риски проекта |  |
|---------------|--|

#### 4. Раздел «Контент проекта».

Представляет собой описание основных моментов по разработке и созданию проектного продукта и включает в себя следующие тезисы и этапы:

##### *Актуальность проекта*

Актуальность включает в себя:

- Общую характеристику внешних и внутренних условий, в которых находится целевая аудитория в рамках темы проекта.
- Выявление проблемы на основе опроса (закрытые, открытые, вариативные и анкетные вопросы) и его аналитики.
- Выводы о необходимости разрешения проблемы посредством прилагаемого проектного продукта.

##### *Цель и задачи проекта*

*Цель* проекта – желаемый результат деятельности, достигаемый при реализации проекта в заданных условиях. Цель должна отвечать на вопрос «Что?» Эталоном цели проекта служит способствование решению найденной проблемы путем создания проекта по обозначенной теме.

*Задачи* проекта – этапы, которые способствуют достижению цели, то есть отвечают на вопрос «Как?»

##### *Методы исследования, используемые при разработке проекта*

В ходе создания проекта могут быть использованы следующие методы исследования: изучение, анализ, наблюдение, эксперимент, опрос, интервью, анкетирование, синтез, моделирование, классификация, дедукция, индукция, аналогия, абстрагирование, обобщение, прогнозирование и др.

Каждый метод характеризуется конкретными действиями авторов проекта.

### ***Целевая аудитория проекта***

Целевая аудитория – группа потенциальных потребителей, которой интересен проектный продукт. В критерии целевой аудитории входит не только пол, возраст, но и образование, ценности, интересы.

### ***Описание проектного продукта***

В данном блоке необходимо раскрыть суть проекта и то, как он будет реализовываться. Описать ожидаемые результаты. Пояснить, какую пользу принесет проект в целом, в том числе и его участникам. Предположить, что изменится после его реализации.

### ***Подготовительный этап***

Подготовительный этап отвечает за исследовательскую функцию проекта и включает в себя:

1. Описание рабочей группы и полномочий каждого в рамках проекта (проведение опроса, определение темы проекта, сбор, изучение и анализ информации в рамках темы проекта, определение партнеров). Партнерами проекта могут выступать научные руководители, эксперты в области тематики проекта, преподаватели и другие специалисты. В рамках учебного проекта партнерами выполняется исключительно консультационная функция.

Зона ответственности участников проекта (в том числе партнеров) представляется в виде таблицы. Роль участников определяется согласно деятельности в рамках проекта.

| Ф.И.О. участников проектной группы | Категория участников<br>и их роль | Зона ответственности |
|------------------------------------|-----------------------------------|----------------------|
|------------------------------------|-----------------------------------|----------------------|

|                    |                                                 |                                                                   |
|--------------------|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| <i>Петров В.В.</i> | <i>Студент 190 группы, руководитель проекта</i> | <i>Формирование группы, распределение и контроль обязанностей</i> |
|                    |                                                 |                                                                   |
|                    |                                                 |                                                                   |

2. Перечисление материалов, необходимых для создания проектного продукта, а также описание способов их применения.

Составление сметы для реализации проекта не требуется.

Информация о материалах размещается после таблицы.

Ниже приведен подробный план описания этапа при составлении текста. Обратите внимание что описание не предполагает ответы на данные пункты, а способствует формированию описания действия в деловом стиле.

### *Пример описания подготовительного этапа*

1. Получение проектного задания для формирования проекта у заказчика (преподавателя).
2. Формирование проектной группы и распределение обязанностей (кто и что делает).
3. Определение целевой аудитории проекта (возраст, пол, территориальная принадлежность и т. д.).
4. Проведение опроса на предмет выявления проблемы у целевой аудитории для формирования проектного продукта (составление опроса и количество опрошенных).
5. Сбор информации по теме проекта (анализ информационных источников).

6. Определение проблемы и формирование проектного продукта (что будет за продукт и какую проблему он решит).
7. Какие материалы необходимы для создания проектного продукта.
8. Определение специалистов, задействованных в проекте (преподаватели, константы, описание зоны их ответственности).

### *Реализационный этап*

Реализационный этап отвечает за технологическую функцию проекта и включает в себя описание зоны ответственности каждого участника проекта в ходе создания **проектного продукта**. Роли участников в подготовительном и реализационном этапах могут различаться. В качестве партнеров на данном этапе могут выступать организации, заинтересованные в реализации проектного продукта.

Зона ответственности участников проекта также представляется в виде таблицы.

| Ф.И.О. участников проектной группы | Категория участников и их роль | Зона ответственности |
|------------------------------------|--------------------------------|----------------------|
|                                    |                                |                      |
|                                    |                                |                      |
|                                    |                                |                      |
|                                    |                                |                      |

### *Итоговый этап*

Итоговый этап включает в себя описание действий по подведению итогов:

- создание проектного документа;
- создание проектного продукта;
- создание презентационного видеоролика;

- размещение презентационного ролика на доступном интернет ресурсе.

## 5. Раздел «Риски проекта, способы их решения и минимизация».

Риски в проектной деятельности – это вероятное событие, в результате которого субъект, принявший решение, теряет возможность достичь запланированных результатов проекта или его отдельных параметров, имеющих временную, количественную и стоимостную оценку.

Риски характеризуются определенными источниками или причинами и имеет последствия, т. е. оказывает влияние на результаты проекта.

В данном разделе не только описываются возможные риски (как это представлено в «Паспорте проекта»), но и прогнозируются возможные последствия, а также способы их решения.

Раздел представляется в виде таблицы.

| Описание риска | Последствия возможного риска | Способы решения проблемы |
|----------------|------------------------------|--------------------------|
|                |                              |                          |
|                |                              |                          |

С дополнительной информацией по теме можно ознакомиться по ссылке «Оценка рисков в социальном проектировании» – URL: [https://proocenku.club/attach\\_files/attach\\_20\\_01\\_23\\_21.pdf](https://proocenku.club/attach_files/attach_20_01_23_21.pdf)

## 6. Раздел «Список литературы и информационных источников»

Список формируется на основе ГОСТ Р 7.0.100-2018 «Библиографическая запись. Библиографическое описание. Общие требования и правила составления» в алфавитном порядке. Примеры описания информационных источников».

### Книги одного автора

Гусейнов, О. Н. Мария Иванова: террористка и жертва террора: повествование в документах / О. Н. Гусейнов. – Москва: Центр, 1998. – 388 с.

### **Книги двух авторов**

Клабунин, М. И. Математика. Алгебра. Начала математического анализа: профильный уровень: учебник для 9 класса / М. И. Клабунин, А. А. Прокопов. – Москва: Фокус, 2005. – 324 с.

### **Книги трех авторов**

Петров, О. А. Эксплуатация машинно-тракторного парка: учебное пособие для вузов / О. А. Петров, К. Р. Пышко, С. Н. Роходов. – Москва: Старт, 1994. – 330 с.

### **Книги четырех авторов**

Использование виртуальных инструментов / Р. П. Ужаров, Л. В. Лапаев, С. К. Романов, О. С. Алексеев; Ред. А. С. Демидов, С. С. Улицкая. – Курск: Карьера+, 1997. – 165 с.

### **Электронное издание**

Испанско-русский, русско-испанский электронный словарь: 300000 слов и выражений [Электронный ресурс] / сост. С. С. Соловьев. – Москва: Лингво, 1994. – Режим доступа: <http://ling-sp.ru/rs-sr.html>

### **Сайт**

Газета.Ру : [сайт] / учредитель АО «Газета.Ру». - Москва, 1999 - . - Обновляется в течение суток. - URL: <https://www.gazeta.ru> (дата обращения: 15.04.2018). - Текст : электронный.

Дополнительная информация по описанию:

[https://lib.sseu.ru/sites/default/files/2019/12/pravila\\_oformleniya\\_spiska\\_literatury\\_po\\_gost\\_2018\\_na\\_sayt.pdf](https://lib.sseu.ru/sites/default/files/2019/12/pravila_oformleniya_spiska_literatury_po_gost_2018_na_sayt.pdf)

Отдельным блоком под названием *«Иллюстративный материал, заимствованный из общедоступных ресурсов Интернета, не содержащих указаний на авторов этих материалов и каких-либо ограничений для их заимствования»* выносятся ссылки на заимствованные графические изображения.

Данные ссылки располагаются в порядке их использования в проектном продукте.

## **7. Раздел «Приложение»**

Приложение должно состоять из:

- Фото, скриншотов проектного продукта (для форм Арт-объект, Электронный продукт, Видео контент).
- Проработанный сценарий квеста.
- Ссылки на проектный продукт (для форм Электронный продукт и Видео контент).
- Ссылки на презентационный видеоролик, размещенный на любом доступном хостинге.

### *Требования к структуре презентационного видеоролика*

Представление проекта производится в формате видеоролика или скрин-каста (запись с экрана). Презентационный видеоролик может быть представлен как в деловом, так и игровом стиле, продолжительностью от 1 до 4 минут.

Презентационный видеоролик должен отражать следующую информацию:

- Название работы
- Сведения об авторе(ах)
- Актуальность проекта

- Цель и задачи проекта
- Целевая аудитория проекта
- Представление проектного продукта и возможности его использования относительно целевой аудитории.

#### *Общие требования к презентационному видеоролику*

- Соответствие выбранной теме.
- Язык изложения материала должен быть понятен аудитории.
- Актуальность, точность и полезность информации.
- Логичность изложения материала.
- Достоверность информации.
- Расположение информации на слайде.
- Динамика в изображениях (например, включение анимаций и анимационных эффектов, видеофрагментов, прямых интернет-ссылок).
- Четкое изображение демонстрируемого материала.
- Качественные изображения.
- Наличие дополнительного видео, музыкального сопровождения (по желанию).
- Соблюдение орфографических и пунктуационных норм при наличии текстовой информации.
- Соблюдение речевых и грамматических норм.
- Соблюдение авторских прав.

- Внешняя привлекательность.

Презентационный видеоролик (формата MP4 или MOV) должен быть загружен автором(ами) на сайты с возможностью демонстрации через flash-player (например, Rutube).

### *Темы социально значимых проектов*

Социальные проекты могут охватывать все сферы нашей жизни. Буквально все мы не совершенны, и каждую область нашей жизни можно если не изменить полностью, то улучшить. Мы не рискуем дать единый список того, где социальные проекты могут применяться. Но есть целый ряд тем, в которых такие проекты реализуются чаще всего.

**Гражданское общество.** Проекты, направленные на развитие институтов гражданского общества и общественного самоуправления.

**Образование и просвещение.** Проекты в области образования, просвещения, науки, развития дополнительного образования, научно-технического творчества.

**Экстренные ситуации.** Проекты, направленные на подготовку населения к преодолению последствий стихийных бедствий, экологических, техногенных или иных катастроф, на предотвращение несчастных случаев.

**Культура и искусство.** Проекты в области культуры, искусства, сохранения, использования и популяризации объектов культурного наследия и их территорий.

**Семья.** Проекты, направленные на профилактику социального сиротства, поддержку материнства и детства.

**Качество жизни.** Проекты, направленные на повышение качества жизни людей пожилого возраста, социальную адаптацию инвалидов и их семей.

**Здоровье и медицина.** Проекты в области здравоохранения, профилактики и охраны здоровья, пропаганды здорового образа жизни.

**Физическая культура и спорт.** Проекты в области физической культуры, массового спорта и содействие указанной деятельности.

**Молодежные движения.** Проекты, направленные на развитие детского и молодежного общественного движения, поддержку детских, молодежных общественных объединений и общественных объединений, работающих с детьми и молодежью.

**Межнациональное согласие.** Проекты, направленные на профилактику экстремизма, укрепление межнационального согласия и гражданского единства.

**Экология.** Проекты, направленные на развитие экологического образования и выработки у сообщества этических норм поведения в отношении природы и биологического разнообразия.

**Город.** Проекты, рассчитанные на позитивные изменения городской среды, развитие городской инфраструктуры и улучшение жизни горожан в целом.

**Практическая значимость проекта** – раскрытие практического значения (применения) индивидуального проекта, описание того, как могут применяться полученные результаты.

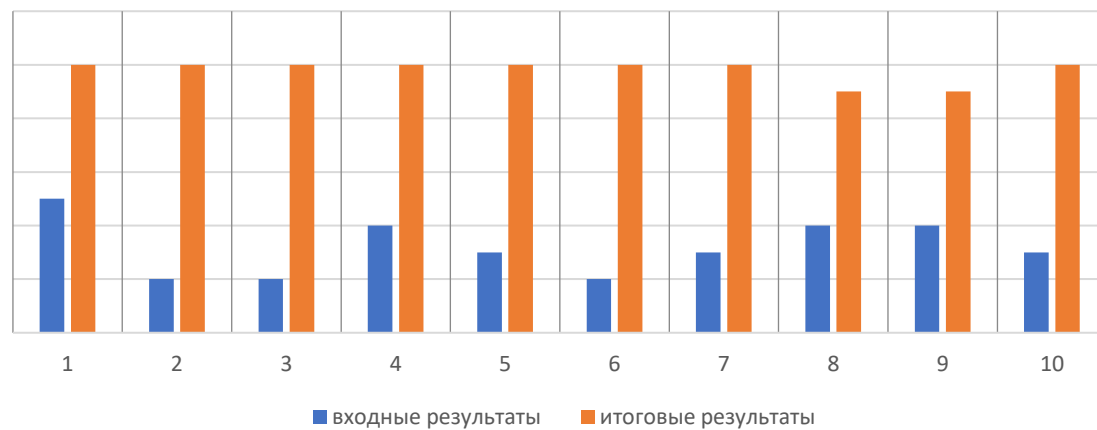
*Вопросы итогового тестирования для анализа качества знаний обучающихся по УД «Индивидуальный проект»*

1. Индивидуальный проект – это:
  - а) Проект, выполняемый одним обучающимся
  - б) Проект, который выполняется группой обучающихся, но каждый член группы выполняет свою часть работы
  - в) Проект, выполняющийся в рамках учебного процесса с целью развития навыков самостоятельной работы и исследовательской деятельности
  - г) Все перечисленное
2. Какова основная цель индивидуального проекта?
  - а) Развитие навыков самостоятельной работы
  - б) Обучение исследовательской работе
  - в) Развитие творческих способностей
  - г) Все перечисленное
3. Важной структурной единицей проекта является
  - а) Реферат
  - б) Проектный продукт.
4. Что включает в себя подготовка индивидуального проекта?
  - а) Выбор темы проекта
  - б) Определение целей и задач проекта
  - в) Сбор и анализ информации

- г) Оформление проекта
  - д) Все перечисленное
5. На каком этапе работы над проектом проводится исследование актуальности и практической значимости проекта?
- а) При выборе темы проекта
  - б) Во время сбора и анализа информации
  - в) При оформлении проекта
  - г) После завершения проекта
6. Что не является этапом работы над индивидуальным проектом?
- а) Планирование
  - б) Выполнение проекта
  - в) Защита проекта
  - г) Внедрение проекта
7. Что должен содержать титульный лист индивидуального проекта?
- а) Название проекта
  - б) Фамилия, имя, автора, класс
  - в) Дата выполнения проекта
  - г) Фамилия, имя руководителя
  - д) Все перечисленное
8. Что должно быть указано в содержании индивидуального проекта?
- а) Наименование всех разделов и подразделов проекта с указанием страниц

- б) Только разделы проекта
  - в) Только подразделы проекта
  - г) Страницы, на которых начинаются разделы и подразделы
9. В каком разделе индивидуального проекта указывается актуальность, цели и задачи проекта?
- а) Во введении
  - б) В заключении
  - в) В основной части
  - г) В списке литературы
10. Что такое презентация индивидуального проекта?
- а) Документ, в котором представлены результаты проекта
  - б) Устное представление проекта перед аудиторией
  - в) Комплект материалов, иллюстрирующих проект
  - г) Все перечисленное

Результаты входного и итогового тестирования по дисциплине " Индивидуальный проект" 2023-2024 уч. год (среднее количество правильных ответов в группе)



*Видеопрезентация проектов и ссылки на электронный контент*

Настольная игра  
«Сокровища  
Шлиссельбурга»



Квест «По следам  
писателей  
XIX века»



Чат-бот  
«Мистические уголки  
Северной столицы»



Презентация мультипроекта «Игросфера туризма» <https://disk.yandex.ru/i/V2cso61GnsR63g>