

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Грובה Татьяна Анатольевна

Должность: и.о. декана факультета математики и компьютерных наук имени

профессора Н.И. Червякова

Дата подписания: 17.06.2026 16:45:29

Уникальный программный ключ:

bd39d4208aa94cf4422feb787c81619d42de79a7

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение

высшего образования

«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ

И.о. декана факультета математики
и компьютерных наук имени
профессора Н.И. Червякова
Грובה Т.А.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Организация командной работы и проектной деятельности в онлайн-среде

Направление подготовки

44.03.05 Педагогическое образование

(с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль)

Информатика и математика

Год начала обучения

2026

Форма обучения

очная

Реализуется в семестре

2

Введение

1. Назначение

Фонд оценочных средств предназначен для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине «Организация командной работы и проектной деятельности в онлайн-среде» для студентов направления подготовки 44.03.05 «Педагогическое образование» (с двумя профилями подготовки), очной формы обучения.

2. ФОС является приложением к программе дисциплины «Организация командной работы и проектной деятельности в онлайн-среде».

3. Разработчик: Герасимова Елена Константиновна, доцент кафедры информатики, кандидат педагогических наук.

4. Проведена экспертиза ФОС.

Члены экспертной группы:

Председатель:

Панкратова О.П. – зав. кафедрой информатики

Члены комиссии:

Поддубная Н.А. – доцент кафедры информатики

Плетухина А.А. – доцент кафедры информатики

Представитель организации-работодателя:

Андромонова Виктория Васильевна - директор МБОУ СОШ № 27 г. Ставрополя

Экспертное заключение: фонд оценочных средств рекомендуется для оценивания уровня сформированности компетенций при проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов по дисциплине **«Организация командной работы и проектной деятельности в онлайн-среде»**.

5. Срок действия ФОС определяется сроком реализации образовательной программы.

1. Описание критериев оценивания компетенции на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Компетенция (ии), индикатор (ы)	Уровни сформированности компетенци(ий)			
	Минимальный уровень не достигнут (Неудовлетворительно) 2 балла	Минимальный уровень (удовлетворительно) 3 балла	Средний уровень (хорошо) 4 балла	Высокий уровень (отлично) 5 баллов
Компетенция: УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений				
Результаты обучения по дисциплине: <i>Индикатор:</i> УК-2.1 Определяет совокупность взаимосвязанных задач и ресурсное обеспечение, условия достижения поставленной цели, исходя из действующих правовых норм	Не формулирует цель проекта, создает паспорт проекта с грубыми нарушениями	Формулирует цель проекта, создает паспорт проекта с грубыми нарушениями	Формулирует цель проекта, создает паспорт проекта с нарушениями	Формулирует цель проекта, создает паспорт проекта
Результаты обучения по дисциплине: <i>Индикатор:</i> УК-2.2 Оценивает вероятные риски и ограничения, определяет ожидаемые результаты решения поставленных задач	С ошибками разрабатывает план действий по управлению проектом на всех этапах его жизненного цикла, не учитывает все действующие правовые нормы и имеющиеся ресурсы и ограничений, не может создать портфолио проекта	С ошибками разрабатывает план действий по управлению проектом на всех этапах его жизненного цикла, не учитывает все действующие правовые нормы и имеющиеся ресурсы и ограничений, создает портфолио проекта с ошибками	С ошибками разрабатывает план действий по управлению проектом на всех этапах его жизненного цикла, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений, создает портфолио проекта	Разрабатывает план действий по управлению проектом на всех этапах его жизненного цикла, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений, создает портфолио проекта
Результаты обучения по дисциплине: <i>Индикатор:</i> УК-2.3 Использует инструменты и техники цифрового моделирования для реализации образовательных процессов	Не обеспечивает контроль выполнения и оценки эффективности реализации проекта, не учитывает действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых инструментов, не представляет презентацию проекта	Обеспечивает контроль выполнения и оценивает эффективность реализации проекта не на всех этапах его жизненного цикла не учитывает действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых инструментов, представляет презентацию проекта, не учитывая требований.	Обеспечивает контроль выполнения и оценивает эффективность реализации проекта на всех этапах его жизненного цикла, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых инструментов, представляет презентацию проекта, не учитывая требований.	Обеспечивает контроль выполнения и оценивает эффективность реализации проекта на всех этапах его жизненного цикла, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых инструментов, представляет презентацию проекта.

Компетенция: УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде				
Результаты обучения по дисциплине: <i>Индикатор:</i> УК-3.1 Демонстрирует способность работать в команде, проявляет лидерские качества и умения	Отсутствуют навыки анализа возможных последствий личных действий в социальном взаимодействии и командной работе	Частично присутствуют навыки анализа возможных последствий личных действий в социальном взаимодействии и командной работе, в минимальной степени строит продуктивное взаимодействие с учетом этого	В достаточной степени представлены навыки анализа возможных последствий личных действий в социальном взаимодействии и командной работе, в целом строит продуктивное взаимодействие с учетом этого	На высоком уровне представлены навыки анализа возможных последствий личных действий в социальном взаимодействии и командной работе, эффективно строит продуктивное взаимодействие с учетом этого
Результаты обучения по дисциплине: <i>Индикатор:</i> УК-3.2 Демонстрирует способность эффективного речевого и социального взаимодействия, в том числе с различными организациями	Отсутствуют способности осуществлять обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды; оценивать идеи других членов команды для достижения поставленной цели	Частично способен осуществлять обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды; оценивать идеи других членов команды для достижения поставленной цели	В достаточной мере способен осуществлять обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды; оценивать идеи других членов команды для достижения поставленной цели	На высоком уровне способен осуществлять обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды; оценивать идеи других членов команды для достижения поставленной цели
Результаты обучения по дисциплине: <i>Индикатор:</i> УК-3.3 Знает основные принципы и механизмы социального взаимодействия и условия эффективной работы в команде	Не способен соблюдать нормы и установленные правила командной работы; не может нести личную ответственность за результат, не реализует инклюзивный подход в социальном и профессиональном взаимодействии	Частично способен соблюдать нормы и установленные правила командной работы; нести личную ответственность за результат, частично реализует инклюзивный подход в социальном и профессиональном взаимодействии	В достаточной мере способен соблюдать нормы и установленные правила командной работы; нести личную ответственность за результат, в целом реализует инклюзивный подход в социальном и профессиональном взаимодействии	На высоком уровне способен соблюдать нормы и установленные правила командной работы; нести личную ответственность за результат, эффективно реализует инклюзивный подход в социальном и профессиональном взаимодействии

Оценка «**зачтено**» выставляется студенту, если он показал минимальный, средний или высокий уровень сформированности компетенций.

Оценка «**не зачтено**» выставляется студенту, если минимальный уровень сформированности компетенций не достигнут.

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕРКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Номер задания	Правильный ответ	Содержание вопроса	Компетенция
1.		Цифровизация процессов формирования команд (проектных групп, научных и творческих коллективов, подразделений и т.д.) и управление ими. Виртуальная команда	УК -2
2.		Классический проектный менеджмент	УК -3
3.		Базовые термины проектного управления	УК -3
4.		Этапы традиционного менеджмента	УК -3
5.		Модель Agile лидерства и специфика деятельности. Особенности Agile-команд горизонтальные связи внутри коллектива	УК-2
6.		Scrum (спринты и бэклог)	УК -3
7.		Lean (потокковая концепция бережливого управления)	УК -3
8.		Kanban (позапанная доска состояний)	УК -2
9.		SixSigma (методология DMEDI)	УК -3
10.		PRINCE2 – «Проекты в контролируемой среде версия 2»	УК -3
11.		Онлайн-тимбилдинг для удаленных команд: квизы и квесты	УК -3
12.		Современные инструменты организации дистанционной коммуникации	УК -2
13.		Организация работы удаленного участника. Групповые чаты в мессенджерах	УК -3
14.		Функции сетевого презентационного материала в деятельности команды	УК -3
15.		Цифровой след. Цифровая грамотность	УК -2
16.		Типы и виды кибербезопасности	УК -2
17.		Современная этика электронного общения	УК -3
18.		Управление организационными конфликтами	УК -3
19.		Личный цифровой след, его влияние на имидж и репутацию в коллективе	УК -3
20.		Целеполагание: технологии, методы, средства	УК -2
21.		Методы выявления лидерских качеств	УК -3
22.		Способы организации эффективной командной работы в онлайн-среде	УК -3
23.		Современные инструменты организации дистанционной коммуникации	УК -2
24.		Методика «мозгового штурма» для принятия командного решения	УК -3
25.		Современная этика электронного общения	УК -3
26.		Сервисы интеллект-карт как сетевые средства представления командных идей	УК -3

27.		Онлайн-опросы и обработка полученной информации	УК -3
28.		Применение сервисов для создания интерактивных досок онлайн в целях рефлексивных мероприятий команды	УК -2
29.		Классические теории лидерства	УК -2
30.		Типы лидерства по масштабу решаемых задач, их характеристика	УК -3
31.		История проектного управления	УК -3
32.		Роль самопрезентации в командной работе	УК -3
33.		Коммуникативная социальная компетентность	УК -3
34.		Сферы знаний тимбилдера	УК -3
35.		Онлайн-тимбилдинг в образовательной организации	УК -3
36.		Веб-квест как способ сплочения команды	УК -3
37.		Сетевая проектно-исследовательская деятельность команды	УК -3
38.		Геймификация в системе управления командной	УК -3
39.		Digitalteambuilding	УК -3
40.		Управление виртуальными коллективами в условиях цифровизации	УК -2
41.		Командныйфлешмоб в онлайн среде	УК -3
42.		Мотивация команды в условиях удаленной работы	УК -2
43.		Преимущества и выгоды виртуального командообразования	УК -2
44.		Командный дух в онлайн-среде	УК -3
45.	с	Укажите правильную последовательность этапов традиционного менеджмента а) Инициация - Планирование - Разработка и тестирование - Реализация - Мониторинг и завершение б) Инициация - Разработка - Планирование - Реализация и тестирование - Мониторинг и завершение с) Инициация - Планирование - Разработка - Реализация и тестирование - Мониторинг и завершение д) Инициация - Планирование - Разработка - Мониторинг и тестирование - Реализация и завершение	УК -2
46.	1-с 2-d 3-b 4-a	Сопоставьте задачи Agile-лидера с их описанием: 1) каждый участник процесса должен видеть «полную картину» продвижения по стадиям проекта 2) деление работы на части 3) работа должна выполняться с четким пониманием цели, проверяемые гипотезы	УК -2

		должны быть ясными 4) цель и текущее положение дел должны быть понятны каждому участнику команды, чтобы он мог думать и действовать самостоятельно a) самоорганизация и автономность b) видение/миссия c) визуализация статуса и прогресса d) итеративные и инкрементальные поставки	
47.	b, d	Отметьте правильные утверждения: a) Асинхронные средства коммуникации создают эффект присутствия b) Средства коммуникации не могут полностью заменить обратную связь между участниками команды c) Синхронные средства коммуникации не создают эффекта присутствия d) Мультимедиа технологии делают процесс коммуникации более увлекательным и эффективным	УК -3
48.	a, d	Термин, обычно используемый в контексте бизнеса и применяемый к широкому диапазону действий для создания и повышения эффективности работы команды: a) Тимбилдинг b) Коллективизация c) Группировка d) Командообразование	УК -3
49.	c, d	Укажите сервисы, с помощью которых управлять проектом в онлайн-среде можно по методологии KANBAN: a) Mentimeter b) Mindmeister c) MeisterTask d) Miro	УК -2
50.	a	В «треугольник» развития личности входят softskills, которые характеризуются как: a) коммуникативные, лидерские, командные и прочие социально-психологические навыки b) навыки в области профессиональных вопросов навыки в области профессиональных вопросов c) личностные черты, установки и картина мира	УК -2

51.	d	На какой стадии развития группы осуществляется разрешение проблем и достижение намеченных целей: a) Формирование b) Достижение нормального состояния c) Стадия разногласий и противоречий d) Функционирование e) Расформирование	УК -3
52.	a	Платформа с открытым исходным кодом для видеоконференций, удаленного общения, презентаций: a) BigBlueButton (BBB) b) Microsoft Teams c) Zoom d) Skype	УК -3
53.	a	Внедрение современных цифровых технологий в различные сферы жизни и производства называется: a) цифровизацией b) тимбилдингом c) виртуализацией d) компьютеризацией	УК -2
54.	c	Утверждение "Непрерывное улучшение профессиональных компетенций команды проекта" в Agile-управлении проектом относится к: a) ценностям b) не входит в Agile-манифест c) принципам	УК -2
55.	b	Столкновение противоположно направленных действий участников конфликта, вызванное расхождением интересов, норм поведения и ценностных ориентаций, называется: a) производственным конфликтом b) организационным конфликтом c) инновационным конфликтом d) трудовым конфликтом	УК-3
56.	c	Цифровые следы, которые пользователь оставляет ненамеренно, получили название a) активных	УК -2

		b) нейтральных c) пассивных	
57.	c	Викторина, опрос, соревнование, в ходе которого один или несколько участников команды отвечают на поставленные вопросы: a) канбан-доска b) майндмэппинг c) квиз d) мотивация	УК -2
58.	b	Scrum-мастер отвечает за a) выпуск продукции, соответствующей требованиям потребителя b) эффективность рабочих отношений c) участие в создании продукта команды	УК -3
59.	b, c, d	Цифровые технологии позволяют членам виртуальной команды a) передавать проектную документацию на флеш-накопителе b) совместно редактировать сетевой контент c) организовывать удаленное взаимодействие d) управлять командной работой онлайн	УК -3