

# Цифровые компетенции в действии

Организация проектной работы обучающихся  
с использованием набора карточек скаффолд

# От идеи до образовательного продукта

«Мы предлагаем вам не лекцию, а опыт. За 25 минут вы пройдете путь, который проходит обучающийся». »

## Проблема

Как сделать проектную работу не просто формальностью, а реальным опытом?

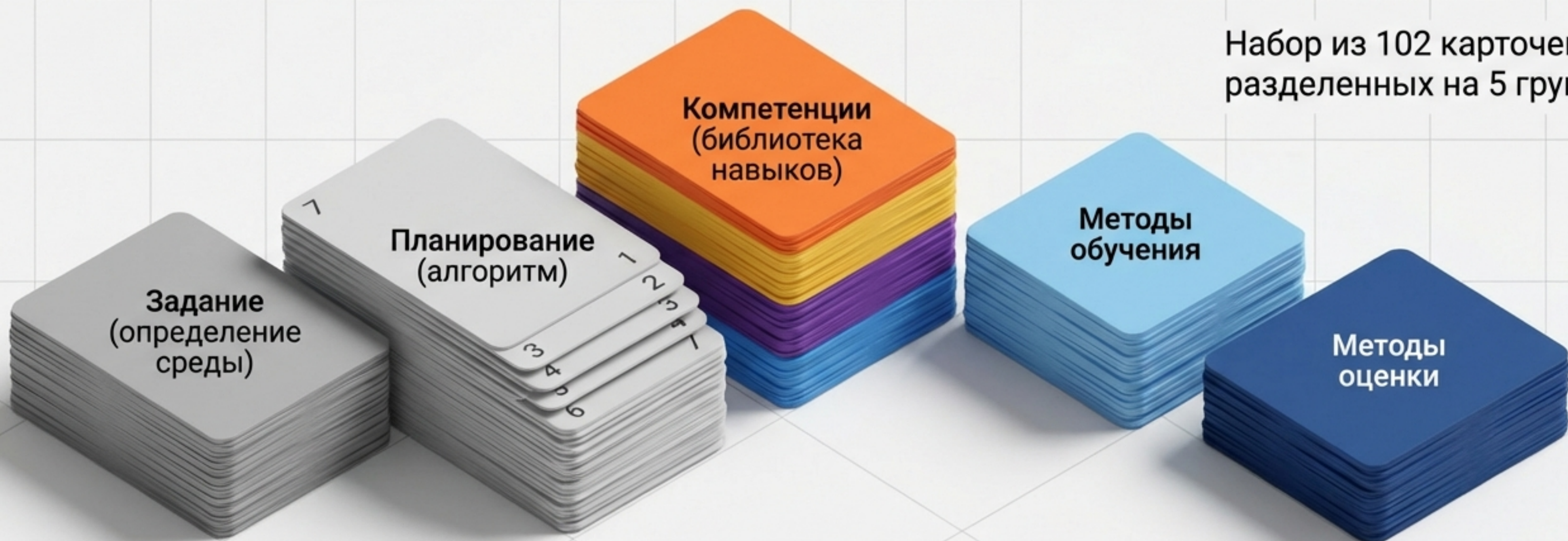
## Решение

Скаффолд — инструмент планирования, который используется до начала занятий. Он помогает организовать работу быстро, логично и практико-ориентированно.



# Что такое скаффолд?

«Обучение похоже на башню,  
ее нужно строить шаг за шагом»



# Шаг 1: определение параметров задания

Мы используем 9 серо-белых карточек для создания «общей картины» среды обучения.

## Проект: создание цифровой дидактической игры для дошкольников

- Целевая аудитория: студенты специальности «дошкольное воспитание»
- Тема: использование икт в детском саду
- Связь с реальной жизнью: продукт для педагогической практики
- Ресурсы: по для создания игр, методические пособия

# Шаг 2: выбор ключевых компетенций

Комбинация навыков для проекта

## Цифровые

- d.10 Разработка цифрового контента
- d.1 Поиск информации
- d.3 Управление цифровым контентом

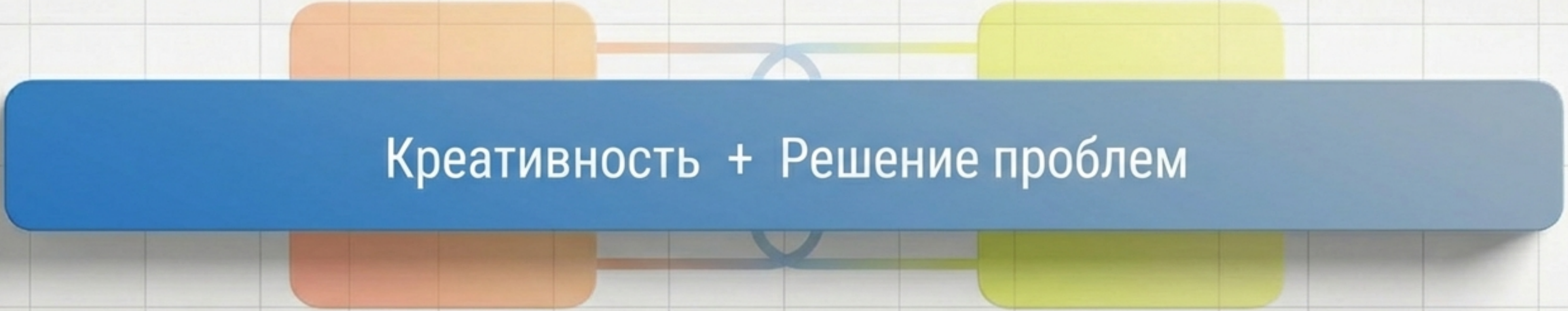
## Личностные

- I.6 Сотрудничество (работа в группах)

## Предпринимательские

- e.1 Выявление возможностей (поиск идей)

# Сквозные компетенции: связующее звено



Креативность + Решение проблем

Карточки со сквозными компетенциями охватывают все рамки. Символы на карточках подсказывают, как цифровые и личностные навыки усиливают друг друга в процессе создания игры.

# Шаг 3: методы обучения и хронология



## Метод обучения

Проектно-ориентированное обучение

Почему? Студенты создают реальный продукт (дидактическую игру).

# Интеграция искусственного интеллекта



**Скаффолд**

Зачем и что



**ИИ**

Как (реализация)

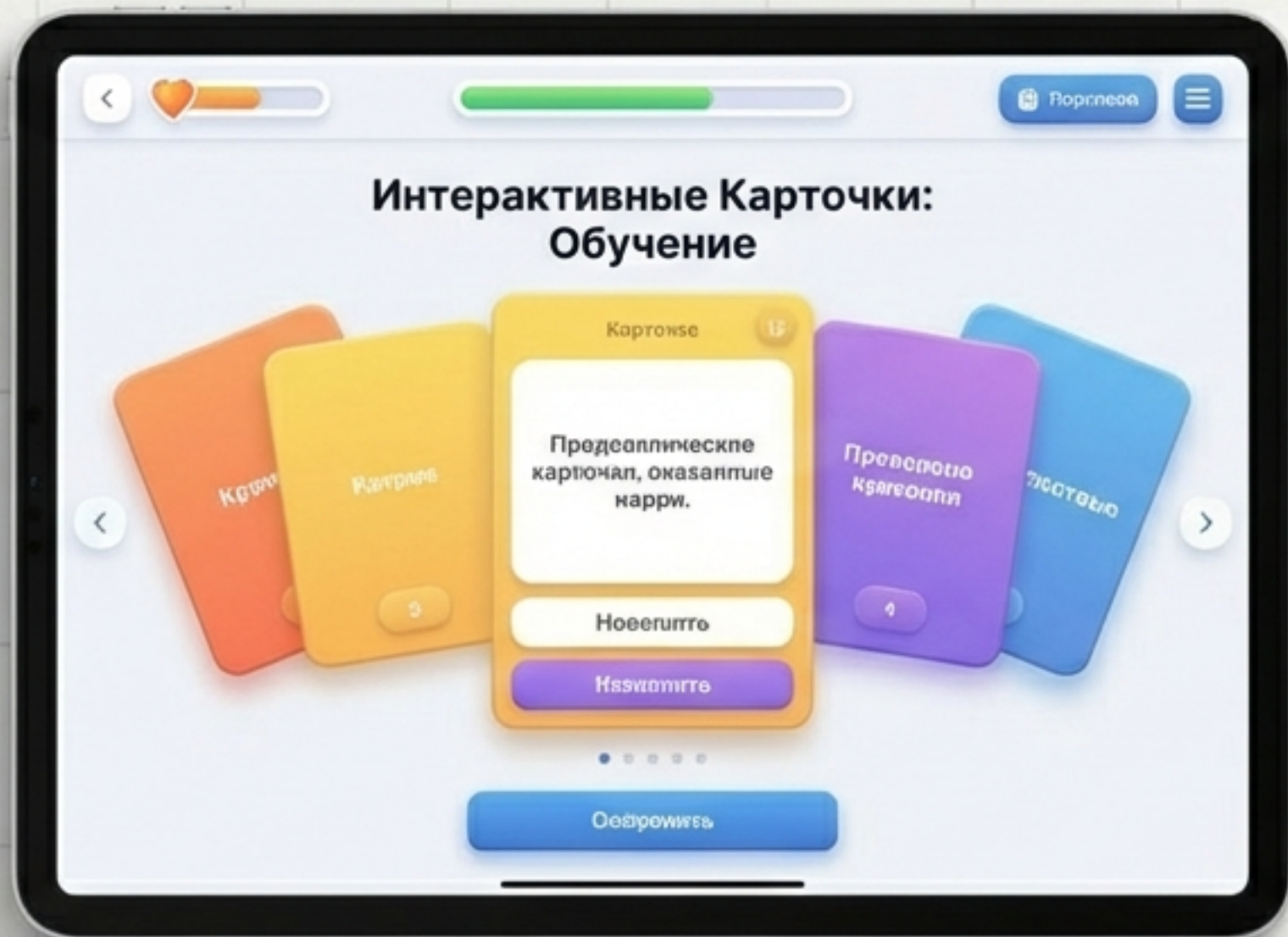


**Результат**

Быстрое создание  
материала

Ии не заменяет педагога, а ускоряет реализацию.  
Пример: генерация идей для игр и текстов.

# Результат: структура готового проекта



- ✓ 1. Интерактивная игра с флеш-карточками.
- ✓ 2. Игра на запоминание.
- ✓ 3. Тестирование и доработка (логичность, грамотность, соответствие аудитории).
- ✓ 4. Подготовка ссылки для демонстрации.

За несколько минут появляется полноценный образовательный проект.

# Заключение

✓ Скаффолд делает планирование гибким и структурным.

✓ Цифровые инструменты делают обучение современным и практическим.

**Строим будущее шаг за шагом:  
от идеи к компетенции.**