

УДК 378.147

Doi: 10.26456/vtspyped/2025.2.144

Организация проектной деятельности будущих педагогов по созданию цифрового профориентационного инструмента

А.П. Сильченко

ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет», г. Тверь

На основе авторской технологии педагогического обеспечения проектной деятельности, включающей этапы командообразования, исследования, проектирования, реализации и демонстрации, представлены организация и содержание процесса разработки цифрового профориентационного инструмента студентами психолого-педагогического направления классического университета.

Ключевые слова: профориентация, цифровой инструмент, проектная деятельность, этапы проектной деятельности, наставничество, обучающиеся.

В условиях трансформации современной образовательной парадигмы особое значение приобретает внедрение практико-ориентированных форм обучения, направленных на развитие у будущих педагогов профессиональных и метапредметных компетенций. Одной из наиболее эффективных таких форм является проектная деятельность, позволяющая интегрировать теоретическое знание с реальной педагогической практикой. В этом контексте необходимость формирования у студентов способности к проектированию, реализации и рефлексии образовательных инициатив становится императивом современной подготовки педагогических кадров.

Актуальность данной статьи определяется востребованностью целостных педагогических технологий, обеспечивающих поэтапное формирование проектной компетентности будущего учителя. Авторская технология А.П. Сильченко [7], включающая структурированную последовательность этапов (командообразование, исследование, проектирование, реализация прототипа и демонстрация), представляет собой продуктивную модель организации учебного процесса, в которой студент осваивает не только предметно-профессиональные знания, но и приобретает опыт командной работы, самостоятельного принятия решений, цифрового творчества и образовательного проектирования.

Проектная деятельность, реализуемая в логике данной технологии, выступает как педагогически целесообразное средство формирования у студентов навыков исследовательской и инновационной деятельности, необходимых для осуществления профессиональной

педагогической практики в условиях функционирования и развития цифровой образовательной среды. При этом важным является не просто участие в проекте, а системное освоение логики проектирования, включающей постановку проблемы, анализ контекста, выбор средств реализации, прототипирование и представление образовательного продукта.

Таким образом, значимость проектной деятельности в подготовке будущих педагогов обусловлена её потенциалом как формы активного, деятельностного и осмысленного освоения педагогической профессии. Разработка и реализация студенческих проектов, основанных на авторской технологии, способствует формированию у обучающихся способности к конструктивному решению педагогических задач, развитию креативности, цифровой и коммуникативной компетентности, что отвечает вызовам современной образовательной реальности и требованиям к педагогам XXI века.

В данном контексте особенно значимым является опыт разработки цифрового профориентационного инструмента, осуществлённый студентами психолого-педагогического направления подготовки в рамках авторской педагогической технологии создания проектов. Данная технология предусматривает последовательное прохождение этапов проектной деятельности, что обеспечивает полноту освоения проектного цикла и формирование у обучающихся компетентностей, соответствующих требованиям современной цифровой педагогики.

Процесс создания цифрового инструмента профориентации стал не только предметной практикой освоения педагогического проектирования, но и площадкой для апробации моделей наставничества, интеграции цифровых сервисов и выстраивания эффективного взаимодействия с потенциальными потребителями образовательных продуктов – школьниками, представителями системы среднего профессионального образования и работодателями. Благодаря целенаправленной и структурированной проектной деятельности студенты смогли представить общественно полезный продукт, отражающий потребности современной системы образования в инструментах поддержки профессионального самоопределения молодежи.

На первом этапе «Командообразование» была сформирована команда студентов 4-го курса очной формы обучения ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет», направления подготовки 44.03.02 «Психолого-педагогическое образование» (А. С. Архипова, Д. Г. Количенко, Д. А. Кузнецова, А. С. Толокнова, А. В. Ульянова и К. В. Черниговская). Основное внимание уделялось выстраиванию взаимодействия внутри команды. С этой целью использовались методы

управления проектами Agile, Scrum, Kanban, способствующие открытой коммуникации между участниками и позволяющие быстрее и качественнее выполнять поставленные задачи.

Среди наиболее эффективных инструментов взаимодействия выделяются цифровые решения. Основным каналом оперативного обмена информацией является рабочий чат в Telegram, использовавшийся для обсуждения текущих задач, планирования и мониторинга. Еженедельные очные встречи позволяли анализировать текущее состояние разработки, выявлять проблемы/возможные затруднения и определять дальнейшие шаги развития. В повестку встреч входили обзор выполнения задач, анализ сложностей, формулирование перспективных направлений и итоговое распределение обязанностей среди членов команды. Решения принимались методом «мозгового штурма», в ходе которого генерировались идеи, позднее дорабатываемые и вносимые в приложение. Для повышения качества выполнения задач еженедельно проводились видео-встречи посредством сервиса «Яндекс.Телемост». Структура видеоконференций включала формирование повестки, обсуждение текущих результатов по каждому пункту и подведение итогов. Для систематизации и мониторинга выполнения задач была создана таблица в программе «OneDrive», оформленная в формате доски Kanban – визуальной системы управления процессами, позволяющей отслеживать статус задач на разных этапах. В начале каждого периода руководитель проекта распределял задачи среди участников, устанавливал сроки и контролировал результаты.

Участниками проектной команды были определены цифровые инструменты, ориентированные на визуализацию идей и создание интерфейсов – Figma и Adalo. «Figma» – это кроссплатформенный онлайн-редактор графики, позволяющий разрабатывать элементы интерфейса и формировать интерактивные прототипы. С его помощью были созданы концептуальная и архитектурная модели приложения, а также детально проработан путь пользователя, что упростило последующую реализацию проекта. «Adalo» представляет собой платформу для создания мобильных и веб-приложений без необходимости написания кода, что позволяло преобразовывать дизайн-макеты из Figma в функциональные экраны, дополняемые интерактивными элементами и логикой поведения.

Визуализация созданного прототипа осуществлялась с помощью платформы Renderforest, предназначенной для создания видеопрезентаций. Она позволила создать динамичные видеоролики, демонстрирующие основные сценарии пользования приложения, а также его функциональные возможности и интерфейс.

В рамках распределения обязанностей внутри команды студентов были выделены следующие роли:

- *руководитель проекта*, координирующий деятельность команды и контролирующий качество и сроки выполнения задач;
- *контент-мейкеры*, отвечающие за написание текстовых материалов, разработку сценариев и описание функциональных возможностей цифрового инструмента;
- *дизайнер*, занимающийся визуальным оформлением цифрового инструмента и созданием макетов пользовательского интерфейса;
- *технический дизайнер-архитектор*, отвечающий за архитектуру цифрового инструмента;
- *технические писатели*, подготавливающие научные тексты и оформляющие статью.

Организованное командное взаимодействие позволило эффективно распределять роли, аккумулировать разнообразные компетенции и формировать командное видение конечного продукта.

Также на этапе командообразования были сформулированы ключевые задачи разрабатываемого проекта:

1. определить стратегию командного взаимодействия при разработке прототипа цифрового инструмента;
2. проанализировать актуальность исследуемой проблемы, выявить её значимость в современных условиях и систематизировать существующие теоретических подходы;
3. разработать концептуальную модель цифрового инструмента, включая проектирование его содержательной части и архитектурной структуры;
4. реализовать разработанное приложение для последующей оценки его соответствия установленным требованиям;
5. подвести итоги проведённого исследования.

Второй этап – «Исследование» – выполняет фундаментальную функцию в обеспечении содержательной обоснованности проекта и закладывает основу для всех последующих проектных решений. Данный этап определяет проблемное поле проекта, обеспечивает его научно-методическую, эмпирическую и социальную валидность. Он включает в себя работу с реальными данными, анализ актуальности проблемы, выявление потребностей целевой аудитории и обоснование гипотезы проектного решения.

Проектной командой студентов было определено проблемное поле и обозначена актуальность проекта. В условиях динамичной диверсификации профессиональной деятельности молодые люди нередко испытывают определённые затруднения при выборе профессионального пути. По данным исследований, выполненных Российской университетской ассоциацией совместно с центрами профориентации, многие студенты выбирают специальности, не вызывающие у них подлинного интереса [5]. В 2024–2025 учебном году

в России обучаются свыше 29 тысяч студентов, однако лишь 35% (10,2 тыс. студентов) признают, что осознанно подходили к выбору профессии. Около 45% (13,1 тыс. студентов) опрошенных связали свое решение с родительским влиянием, дефицитом информации о реальных карьерных перспективах и отсутствием профориентационных программ в образовательных организациях [6].

В ходе исследования был проанализирован Федеральный закон «Об образовании» от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ, в котором внимание акцентируется на важности профориентационной работы с учетом индивидуализации образовательного процесса, подготовки обучающихся к самостоятельной жизни и стимулирования их познавательной активности [8].

Психологические аспекты профориентации были детально проработаны ЕА. Климовым. Одной из наиболее известных концепций, широко используемых в профориентационных методиках, является классификация профессий «по предмету труда»: «человек – природа», «человек – техника», «человек – человек», «человек – знаковая система», «человек – художественный образ» [4, с. 171].

Современная молодежь в целом характеризуется высокой степенью самостоятельности, стремлением к самовыражению и творческим подходом к решению задач. Молодые люди активно используют цифровые технологии, легко адаптируются к изменениям и обладают развитыми навыками межличностного общения. Однако нередко они сталкиваются с проблемой профессионального выбора. В этой связи все более актуальными становятся профориентационные инструменты, среди которых особое место занимают цифровые решения. Интерактивные образовательные ресурсы формируют основу цифровой информационно-образовательной среды, стимулирующей самостоятельную деятельность обучающихся, развивающей их познавательную активность и повышающей мотивацию [3]. Среди широко распространенных цифровых инструментов профориентации следует отметить мобильное приложение «Профтест» (Помощник в выборе профессии, <https://e2e4gu.ru/portfolio/proftest/>), ориентированное на пользователей, находящихся в процессе профессионального самоопределения. В основе его работы – психологические тесты, опросники и диагностические методики, направленные на оценку личностных характеристик, интересов и способностей. По итогам тестирования формируются рекомендации о наиболее подходящих направлениях деятельности, а также информация о соответствующих высших учебных заведениях и специализациях.

Участниками проектирования была обозначена *проблема исследования*, заключающаяся в недостаточном количестве эффективных моделей и цифровых инструментов, обеспечивающих результативную

профориентацию, которая предполагает не только погружение в профессиональную сферу, но и непрерывное сопровождение в условиях динамично меняющегося рынка труда. На основе данной проблемы была выдвинута следующая *гипотеза*: разработка модели и, на ее основе, создание цифрового инструмента профориентации для обучающихся, включая проектную деятельность в сотрудничестве с индустриальными партнёрами, позволит глубже понять специфику выбранной специальности. Это, в свою очередь, приведёт к более осознанному выбору профессии и повысит конкурентоспособности обучающихся на рынке труда.

По мере развития цифрового образования и интеграции цифровых инструментов в образовательную деятельность активно формируется понятийный аппарат, включающий такие термины, как «образовательный инструмент» и «инструмент обучения». В рамках настоящего исследования под «цифровыми инструментами» понимаются организационные, технические, программные и информационные продукты, используемые в процессе цифрового обучения [2, с. 36].

Обозначена цель цифрового инструментария «Путь к успеху», разрабатываемого студентами, – содействовать успешному прохождению обучающимися всех этапов профессионального становления, а также развивать их профессиональные компетенции и навыки в ходе выполнения проектной деятельности. Указанный цифровой инструмент нацелен на решение следующих задач:

1. обеспечение взаимодействия школьников с индустриальными партнёрами для оперативного получения сведений о требованиях и возможностях рынка труда;
2. организация цифрового сопровождения участников в процессе проектной деятельности;
3. реализация и мониторинг индивидуальных траекторий профессионального развития посредством инструментов диагностики и визуализации прогресса;
4. обеспечение непрерывного обновления контента в соответствии с актуальными тенденциями и требованиями рынка труда;
5. организация образовательной среды, способствующей наставничеству, в целях передачи опыта и развития профессиональных навыков у участников проектной деятельности;
6. создание условий, способствующих формированию навыков командной работы обучающихся за счет совместных проектов;
7. разработка и внедрение условий, позволяющих обучающимся углубленно осваивать профильные компетенции и применять их в практической деятельности.

При создании цифрового инструмента, ориентированного на профориентацию школьников, было определено использование

многоуровневого подхода, позволяющего обеспечить высокую эффективность и практическую ценность инструмента.

На данном этапе также проводилось исследование научных концепций и статистических данных, свидетельствующих о том, что несмотря на существенные усилия государства, направленные на развитие системы профориентации и повышение осведомлённости обучающихся о состоянии рынка труда, действующие существующие программы нуждаются в дальнейшем совершенствовании с учётом специфических потребностей, региональных особенностей и целевой аудитории.

В частности, был организован опрос среди обучающихся 8–9-х классов общеобразовательных организаций, в ходе которого выяснилось, что подавляющее большинство (94,1%) считает ознакомление с профессией через решение практических задач наиболее эффективным средством погружения в профессиональную сферу. Таким образом, практико-ориентированный подход видится большинству опрошенных обучающихся действенным способом более глубокого и содержательного освоения выбранного направления деятельности. Кроме того, 70,6% участников опроса предпочитают работать в команде, подчеркивая ценность обмена идеями, получения поддержки и обратной связи от сверстников. При этом все респонденты выразили готовность попробовать себя в групповой работе со студентами профессиональных образовательных организаций, куда планируют поступать. Полученные данные указывают на то, что при выборе профессии обучающиеся в первую очередь ориентируются на собственные интересы и увлечения. Важную роль при этом и играет участие в проектной деятельности, в процессе которой школьники могут взаимодействовать как с образовательными учреждениями, так и с реальными работодателями.

В ходе исследования также возникла необходимость в изучении модели взаимодействия обучающихся и работодателей. Для этого был проведен опрос представителей организаций и предприятий Тверской области, результаты которого показали их высокую заинтересованность в сотрудничестве со школьниками и готовность вовлекать их в проектную деятельность: 85% работодателей положительно оценили работу с молодежью, а 78% выразили готовность участвовать в совместных проектах. Наиболее востребованными форматами взаимодействия оказались мастер-классы (65%), стажировки (58%) и совместные проекты (72%). Таким образом, результаты опроса свидетельствуют о том, что работодатели рассматривают сотрудничество со школьниками как перспективное направление, способствующее не только профессиональному росту молодежи, но и развитию самих организаций. Высокий интерес к проектной деятельности и готовность

делиться опытом формируют прочную основу для эффективного партнерства между предприятиями и образовательными учреждениями.

На основании результатов исследования и анализа полученных данных был подготовлен *паспорт проекта*, в котором отражены ключевые характеристики будущего цифрового инструмента: портрет целевой аудитории, цели и задачи проекта, этапы его разработки и ожидаемые результаты.

Следующим этапом реализации проектной деятельности в логике авторской педагогической технологии стало *проектирование цифрового инструмента*. Этот этап был решающим для перехода от аналитической и исследовательской фазы к проектной реализации идеи. На основе выявленных проблем, интересов целевой аудитории и теоретико-методологических основ, полученных на предыдущих этапах, была разработана концептуальная модель цифрового профориентационного приложения, представляющего собой структурно интегрированную систему с интеграцией модулей тестирования, проектных кейсов, визуализацией результатов и формированием цифрового портфолио. Ключевым направлением проектной деятельности на данном этапе был дизайн пользовательского интерфейса. С помощью цифрового инструмента Figma были созданы интерактивные макеты экранов, отражающие логический маршрут пользователя: от регистрации и прохождения диагностических тестов до участия в проектных мероприятиях и создания индивидуального резюме. Макеты включали элементы визуального взаимодействия, навигационную систему, архитектурные связи между модулями, а также стилистические решения, соответствующие возрастным и психологическим особенностям целевой аудитории – обучающихся 8–11-х классов. Особое внимание было уделено разработке пользовательского интерфейса, который позволил обеспечить интуитивно понятную и функционально обоснованную навигацию внутри приложения. На основе логики проектирования, согласованной со студенческой командой, также было проведено архитектурное исследование внутренней структуры цифрового инструмента, включающее следующие компоненты: модуль для профориентационного тестирования (на основе классификации профессий Е.А. Климова) [4], блок проектных заданий от промышленных партнеров, пространство для общения (чат), модуль для визуализации достижений, а также афиша соответствующих профориентационных мероприятий.

Архитектура цифрового продукта была построена в логике педагогической целесообразности, ориентирована на стимулирование активности пользователя, обеспечение обратной связи и следование его индивидуальной траектории профессионального самоопределения. В рамках проектирования были также определены цифровые инструменты для обеспечения технической реализации продукта. Платформа Adalo,

обладающая необходимой функциональностью для реализации прототипа на основе ранее созданных макетов в Figma, была выбрана в качестве среды для разработки мобильного приложения без использования кода. Для презентации функционала будущего инструмента была использована платформа визуального рендеринга Forest, которая позволила подготовить видеоматериалы, демонстрирующие взаимодействие с пользователем. На этапе проектирования особое внимание было уделено разработке брендбука, который включает в себя логотип, шрифтовую композицию, цветовую палитру и визуальные константы продукта. Выбор фиолетовой цветовой гаммы символически отражает нацеленность проекта на креативность, инновации и развитие. Брендбук обеспечил визуальную идентичность и стилистическую целостность создаваемого цифрового ресурса. Реализация задач проекта на этом этапе сопровождалась распределением ролей внутри команды: дизайнеры отвечали за визуальную концепцию, архитекторы – за логику построения интерфейса, контент-менеджеры – за текстовое и методологическое наполнение, а технические писатели – за документацию и описание пользовательских сценариев. Такой подход способствовал формированию у студентов набора профессиональных и надпрофессиональных компетенций: навыков проектирования пользовательского интерфейса/UX, проектного мышления, цифровой грамотности, креативности, командной работы и ответственности за коллективные результаты. На этапе проектирования также была сформирована проектная документация (бизнес-модель проекта, финансово-экономическое обоснование, маркетинговый план). Таким образом, этап проектирования стал важнейшим этапом, на котором абстрактная идея обрела форму педагогически значимого цифрового продукта.

В дальнейшем на *этапе «Реализация и демонстрация»* команда приступила к разработке цифрового инструмента. Данная стадия предусматривала техническое воплощение разработанных концепций, визуальных макетов и архитектурных решений в работоспособный прототип. В ходе реализации прототипа происходит трансформация замысла в конкретный цифровой продукт, обладающий функциональной завершенностью и педагогической ценностью. Разработка мобильного приложения велась с использованием платформы Adalo, что позволило студентам, не обладающим профессиональными навыками программирования, осуществить техническую реализацию продукта средствами без кода. На этом этапе особое внимание было уделено интеграции функциональных модулей: профориентационного теста, блока проектных заданий, системы накопления баллов, чата для командного взаимодействия и генерации цифрового резюме. Студенты верифицировали корректность связей между экранами, протестировали логику сценариев пользовательского поведения и обеспечили адаптивность интерфейса под различные устройства.

Основной задачей на данном этапе стало представление результатов командной работы внешней аудитории – экспертному сообществу, потенциальным пользователям и партнёрам. Демонстрация прототипа цифрового инструмента проходила в рамках проектно-образовательного интенсива «От идеи к прототипу», организованного Университетом 20.35, где проект был представлен на мероприятии «Труба экспертов». Презентация сопровождалась видеороликом, созданным в Renderforest, визуализирующим ключевые моменты работы пользователей с приложениями. Представление проекта позволило не только получить содержательные рекомендации от экспертов (в частности, предложение вовлечь студентов-педагогов в роли наставников для школьников), но и инициировать обсуждение возможностей масштабирования инструмента на другие регионы и возрастные категории обучающихся. Кроме того, был проведён фокус-тест с участием школьников и представителей работодателей, в ходе которого приложение получило высокую оценку как по интерфейсной доступности, так и по педагогической насыщенности. Респонденты отметили практическую ценность предложенных кейсов, наличие мотивирующих механизмов (балльная система, сертификаты, цифровое резюме), а также интерес к продолжению взаимодействия с платформой. Этап демонстрации выполняет в авторской технологии функцию публичного предъявления результатов, обратной связи и педагогической экспертизы. Он позволяет обучающимся не только представить продукт, но и осмыслить его образовательную значимость, проанализировать динамику собственного развития, выявить направления для доработки. Кроме того, публичная защита способствует формированию у студентов навыков презентации, аргументации, работы с критикой, что является важнейшей частью профессиональной подготовки современного педагога. Таким образом, этапы реализации и демонстрации стали завершающими и в то же время интегративными звеньями проектной деятельности, позволившими студентам пройти полный цикл разработки образовательного цифрового продукта – от идеи до её воплощения в социокультурно значимом и практически применимом инструменте. Полученный опыт значительно обогатил профессиональные, коммуникативные и цифровые компетенции участников и подтвердил продуктивность авторской технологии как модели подготовки будущих педагогов в условиях цифровой трансформации образования. Полученный прототип (демонстрационный материал прототипа цифрового инструмента см. https://vk.com/video341653914_456240513?access_key=5b36f003bf8714606c).

Ключевым вопросом при создании проекта стала разработка стратегии монетизации, обеспечивающей устойчивое финансирование. На начальном этапе планируется привлечения грантовых средств от

государственных фондов. Впоследствии, по мере формирования жизнеспособного продукта (MVP) и презентации его функциональных возможностей потенциальным партнерам, предприятия получают возможность приобретать лицензию на использование платформы и обеспечивать информационную кампанию. Это направление станет основным источником монетизации.

Разработка цифрового инструмента «Путь к успеху» демонстрирует потенциал эффективной профорientации, который заключается в создании сообщества для обмена опытом между студентами и работодателями, партнерстве с образовательными учреждениями, расширении охвата целевой аудитории и масштабировании проекта на новые регионы. Все это в долгосрочной перспективе будет способствовать повышению уровня занятости и совершенствованию профессиональных навыков молодежи.

Представленный в статье опыт проектной деятельности студентов педагогического направления, осуществляемой в соответствии с авторской педагогической технологией А.П. Сильченко, подтверждает высокую эффективность данного подхода в процессе подготовки будущих педагогов. Последовательное прохождение этапов проектирования – от формирования команды и исследования до реализации прототипа и демонстрации – позволило студентам не только освоить содержательные и технологические аспекты создания цифрового образовательного продукта, но и сформировать набор профессиональных компетенций, актуальных в условиях цифровой трансформации образования и роста требований к профессиональной гибкости педагога.

Разработка цифрового инструмента профорientации выступала не просто как учебная задача, а как осмысленная и социально значимая деятельность, направленная на решение актуальной проблемы. В ходе проекта студенты освоили современные методы управления проектами, приобрели навыки работы с цифровыми платформами, научились выявлять потребности целевой аудитории и обосновывать педагогическую ценность создаваемого продукта. Командная работа стала особенно важной, требующей ответственности, умения общаться, принимать решения и координировать действия на разных этапах проектной работы.

Полученные результаты демонстрируют, что поэтапное вовлечение студентов в создание цифровых инструментов на основе педагогических технологий способствует формированию их профессиональной идентичности, развитию критического и проектного мышления, а также формированию отношения к инновационной педагогической практике. Это подтверждает потенциал проектной деятельности не только как метода активного обучения, но и как механизма формирования готовности будущих педагогов к решению актуальных задач современного образования.

Список литературы

1. Балакина А.П. Профориентация в системе управления развитием человеческих ресурсов // Экономика и управление. 2011. № 12. С. 3–6.
2. Вайндорф-Сысоева М.Е., Субочева М.Л. Цифровое обучение в контексте современного образования: практика применения: монография. М.: Диона, 2020. С. 243 с.
3. Зарубина В.С., Лельчицкий И.Д. Интерактивность как концепт проектирования электронного образовательного ресурса // Цифровая образовательная среда: анализ, проблемы, перспективы развития: сб. науч. ст. Тверь, Тверской гос. ун-т, 2021. С. 37–42.
4. Климов Е.А. Психология профессионального самоопределения: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. М.: Академия, 2004. 304 с.
5. Нечаев М.П., Фролова С.Л., Современное осмысление проблем профориентации обучающихся. // Психолого-педагогический журнал ГАУДЕАМУС. 2017. Т. 16. № 2. С. 9–16.
6. Опрос показал, как часто родители помогают детям в выборе обучения в вузе / РИА НОВОСТИ. 24.03.2023. URL: <https://na.ria.ru/20230324/roditeli-1860284565.html?ysclid=mb45y978zu800388056>
7. Сильченко А.П. Технология создания в образовательном процессе цифровых проектов в логике культурологического подхода // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Педагогика и психология. 2025. № 1 (70). С. 182–200.
8. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ (последняя редакция). URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/

Об авторе:

СИЛЬЧЕНКО Ален Павлович – кандидат педагогических наук, доцент кафедры математического и естественнонаучного образования, заместитель директора по цифровому развитию образовательного процесса Института педагогического образования и социальных технологий ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет», (170100, Тверь, ул. Желябова, 33), e-mail: allentver@gmail.com

Organization of project-based activities of future teachers for the development of a digital career guidance tool

A.P. Silchenko

Tver State University, Tver

Based on the author's pedagogical project-based technology – which includes the stages of team building, research, design, implementation, and demonstration – this paper presents the organization and content of the process by which students of a classical university's psycho-pedagogical program developed a digital career guidance tool.

Keywords: *career guidance, digital tool, project-based learning, mentoring, students.*

Принято в редакцию: 27.02.2025 г.

Подписано в печать: 14.04.2025 г.