

Документ подписан при создании задания для тестового задания для диагностического тестирования по дисциплине:

Информация о владельце:

ФИО: Косенок Сергей Михайлович

Должность: ректор

Дата подписания: 18.06.2024 19:22:18

Уникальный программный ключ:

e3a68f3eart1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Тестовое задание для

диагностического тестирования по дисциплине:

Информационные технологии в профессиональном образовании

Код, направление подготовки	44.04.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль)	Профессиональное образование в области инженерного дела, технологий и технических наук
Форма обучения	очная
Кафедра-разработчик	Педагогики профессионального и дополнительного образования
Выпускающая кафедра	Педагогики профессионального и дополнительного образования

Проверяемая компетенция	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса
ПК 1.3	1.Какие правовые аспекты необходимо учитывать при разработке электронных образовательных ресурсов?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Авторское право 2. Правила безопасности в интернете 3. Налоговое законодательство 4. Трудовое законодательство 	низкий
ПК 1.3	2.Какая из указанных технологий является мобильной образовательной технологией?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Виртуальная реальность 2. Чат-боты 3. Облачные технологии 4. Биометрия 	низкий
ПК 1.3	3.В какой сфере образования наиболее перспективно применение нейросетей?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Оценка учебных достижений студентов 2. Организация физического развития 3. Учебные экскурсии и путешествия 4. Медицинское образование 	низкий
ПК 2.1	4. Какой из нижеперечисленных методов является примером электронной коммуникации в образовании?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Лекция в аудитории 2. Формирование чат-бота для отправки расписания занятий 3. Групповая дискуссия в кабинете преподавателя 4. Очное собрание студентов 	низкий
ПК 2.1	5. Какие из нижеперечисленных являются примерами электронных образовательных ресурсов?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Учебник в бумажном формате 2. Видеолекция на онлайн-платформе 3. Аудиозапись лекции 4. Энциклопедия в библиотечном каталоге 	низкий

ПК 2.1	6. Какие технологии могут использоваться для учебных проектов с элементами дополненной реальности?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Веб-камеры и мобильные приложения 2. Факсимильные аппараты 3. Проекторы и стационарные компьютеры 4. Телеграфные аппараты 	средний
ПК 2.1	7. Какие аспекты необходимо учитывать при разработке электронных образовательных ресурсов с точки зрения законодательства?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Возможность продажи ресурсов на коммерческой основе 2. Авторское право и лицензирование 3. Оценка нормативной базы по транспортировке ресурсов на территории страны 4. Формирование мнения об образовании в обществе 	средний
ПК 1.3	8. Какая из перечисленных технологий является основой для создания баз данных?	<ol style="list-style-type: none"> 1. HTML 2. CSS 3. SQL 4. JavaScript 	средний
ПК 1.3	9. Какие из перечисленных являются основными элементами Интернета вещей (IoT)?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Компьютеры и мониторы 2. Датчики и устройства связи 3. Процессоры и оперативная память 4. Принтеры и сканеры 	средний
ПК 1.3	10. Какая из следующих технологий используется для защиты информации от несанкционированного доступа?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Firewall 2. Wi-Fi 3. Bluetooth 4. Громкоговорители 	средний
ПК 1.3	11. Какие из нижеперечисленных технологий могут использоваться для создания мобильных образовательных приложений?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Информационные табло 2. GPS-навигация 3. Видеоспектрометр 4. Магнитные сканеры 	средний
ПК 2.1	12. Напишите пропущенное слово ____ технологии обучения - это методы и инструменты, которые позволяют обучающимся получать знания и обмениваться		средний

	информацией с помощью мобильных устройств, таких как смартфоны, планшеты и ноутбуки, в любом месте и в любое время.		
ПК 2.1	13. Напишите пропущенное слово ____ 2.0-сервисы в образовании представляют собой интерактивные онлайн-платформы, приложения и ресурсы, которые позволяют пользователям создавать, обмениваться и взаимодействовать с информацией.		средний
ПК 2.1	14. Напишите пропущенное слово Технологии _____ представляют собой инновационные методы, позволяющие добавить виртуальные объекты, дополнительную информацию или интерактивные элементы в реальное окружение с помощью устройств, таких как смартфоны, планшеты или специальные очки.		средний
ПК 2.1	15. Напишите пропущенное слово _____ в образовании – это процессы обмена информацией, общения и взаимодействия между участниками образовательного процесса с использованием различных средств связи и информационных технологий, таких как электронная почта, видеоконференции, онлайн-платформы, чаты и другие средства, способствующие эффективной коммуникации и совместной работе в образовательной среде.		средний
ПК 1.3	16. Сопоставьте названия нейросетей с их	1. EduRecomNet (Educational Recommender Network)	высокий

	<p>применением в образовании</p>	<p>2. AutoGraderNet (Automatic Grading Network) 3. PrognosEduNet (Prognostic Educational Network) 4. VirtuAssistEduNet (Virtual Assistant for Education Network)</p> <p>А) рекомендательная система для образования Б) автоматическая проверка заданий и тестов В) прогностическая аналитика для предсказания успеваемости Г) виртуальный ассистент для образования</p>	
<p>ПК 1.3</p>	<p>17. Сопоставьте названия Web 2.0 сервисов с их применением в образовании</p>	<p>1. Google Класс 2. Edmodo 3. Padlet 4. Kahoot</p> <p>А) удобное средство для создания виртуальных классов, распространения заданий, обмена материалами и управления учебным процессом в целом. Студенты могут участвовать в онлайн-дискуссиях, сдавать задания и получать обратную связь. Б) социальная образовательная платформа, где учителя могут создавать группы для обсуждения учебных вопросов, задавать вопросы и давать обратную связь студентам. Студенты могут делиться материалами и участвовать в дополнительных образовательных мероприятиях. В) возможность создания виртуальных "стен" для совместной работы над проектами, обмена идеями и обратной связи. Этот сервис позволяет студентам и преподавателям делиться информацией в удобном формате и организовывать коллективную работу.</p>	<p>высокий</p>

		<p>Г) интерактивный инструмент для организации вопросно-ответных игр и опросов в учебных целях. Он может использоваться для проведения викторин, проверки знаний, а также для повышения учебной мотивации и вовлеченности студентов.</p>	
ПК 1.3	18. Сопоставьте названия ЭОР с их назначением	<p>1. Coursera 2. Khan Academy 3. TED-Ed 4. Duolingo</p> <p>А) доступ к широкому спектру онлайн-курсов от университетов и организаций по всему миру. Основная задача - предоставить студентам возможность изучать различные предметы в удобном онлайн формате, обучаясь у экспертов в соответствующих областях.</p> <p>Б) бесплатные образовательные видеоуроки по различным предметам, начиная от математики и науки, и заканчивая искусством и экономикой. Основная задача - сделать образование доступным для всех, предоставляя учебные материалы и уроки на различных языках.</p> <p>В) платформа, предлагающая короткие видеоролики об интересных и актуальных темах, созданные учителями и экспертами. Основная задача - стимулировать любопытство и увлеченность учащихся, предоставляя им доступ к динамичным и познавательным образовательным ресурсам.</p> <p>Г) популярное приложение для изучения иностранных языков, использующее геймификацию и интерактивные уроки.</p>	высокий

		Основная задача - облегчить изучение иностранных языков, делая процесс увлекательным и доступным для всех.	
ПК 2.1	19. Сопоставьте информационные технологии в образовании с их назначением	<p>1. Виртуальная реальность 2. Облачные технологии 3. Интерактивные доски и презентационное программное обеспечение 4. Мобильные приложения для образования</p> <p>А) позволяет создавать иммерсивные обучающие среды, где студенты могут погружаться в виртуальные симуляции, тренироваться в реалистичных условиях и участвовать в интерактивных уроках, например, в медицинском или инженерном обучении. Б) предоставляют возможность учебного и рабочего взаимодействия, совместной работы над проектами, доступа к образовательным ресурсам и хранения данных в онлайн-формате, что обеспечивает гибкость и доступность в любое время и из любой точки мира. В) позволяют преподавателям создавать динамичные уроки с использованием мультимедийных ресурсов, а также проводить интерактивные уроки с участием студентов, что способствует увлечению и усвоению знаний. Г) предоставляют возможность для доступа к учебным материалам, выполнения заданий, общения с преподавателями и соучащимися, а также для проведения дистанционных учебных занятий в любое время и из любого места.</p>	высокий
ПК 2.1	20. Укажите последовательность проектирования ЭОР	<p>1. Анализ потребностей 2. Определение целей</p>	высокий

		<ol style="list-style-type: none">3. Разработка учебного контента4. Дизайн и пользовательский интерфейс5. Тестирование и отладка6. Внедрение и масштабирование7. Поддержка и развитие	
--	--	---	--