

Документ подписан при тестировании задания для диагностического тестирования по дисциплине:

Информация о владельце:

ФИО: Косенок Сергей Михайлович

Должность: ректор

Дата подписания: 21.06.2025 16:35:01

Уникальный программный ключ:

e3a68f3a-1e62674b-54f4998099d3d6bdfcf836

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?	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?	1. Виртуальная реальность 2. Чат-боты 3. Облачные технологии 4. Биометрия	низкий
ПК 1.3	3. В какой сфере образования наиболее перспективно применение нейросетей?	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?	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?	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?	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?	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?	1. HTML 2. CSS 3. SQL 4. JavaScript	средний
ПК 1.3	9. Какие из перечисленных являются основными элементами Интернета вещей (IoT)?	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?	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?	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

	применением в образовании	2. AutoGraderNet (Automatic Grading Network) 3. PrognosEduNet (Prognostic Educational Network) 4. VirtuAssistEduNet (Virtual Assistant for Education Network) А) рекомендательная система для образования Б) автоматическая проверка заданий и тестов В) прогностическая аналитика для предсказания успеваемости Г) виртуальный ассистент для образования	
ПК 1.3	17. Сопоставьте названия Web 2.0 сервисов с их применением в образовании	1. Google Класс 2. Edmodo 3. Padlet 4. Kahoot 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.	высокий

		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.	
ПК 1.3	18. Сопоставьте названия ЭОР с их назначением	1. Coursera 2. Khan Academy 3. TED-Ed 4. Duolingo 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. 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. 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. Г) популярное приложение для изучения иностранных языков, использующее геймификацию и интерактивные уроки.	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	1. Виртуальная реальность 2. Облачные технологии 3. Интерактивные доски и презентационное программное обеспечение 4. Мобильные приложения для образования 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.	высокий
ПК 2.1	20. Укажите последовательность проектирования ЭОР	1. Анализ потребностей 2. Определение целей	высокий

		3. Разработка учебного контента 4. Дизайн и пользовательский интерфейс 5. Тестирование и отладка 6. Внедрение и масштабирование 7. Поддержка и развитие	
--	--	--	--