

ШИФР 24-2

1.

Какой метод обучения предполагает активное участие учащихся в процессе?

- ☐ Лекция
- ☐ Самостоятельная работа
- ☒ Проектный метод
- ☐ Репетиторство
- ☐ Конференция

2.

Какой подход в педагогике акцентирует внимание на индивидуальных особенностях учащихся?

- ☐ Коллективный подход
- ☒ Дифференцированный подход
- ☐ Стандартный подход
- ☐ Групповой подход
- ☐ Традиционный подход

3.

Установите соответствие:

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

- А) Проектная технология
- Б) Игровая технология
- В) Информационно-коммуникационная технология
- Г) Технология тестирования

СОСТОЯНИЕ

- 1) Педагогическая деятельность
- 2) Участие в игре
- 3) Использование компьютера
- 4) Оценка знаний

Получившуюся последовательность цифр введите без пробелов и других символов.

1234 3214

4.

Какие из следующих подходов в образовании обеспечиваются с помощью цифровых технологий?

Выберите все подходящие варианты.



Персонализированное обучение



Традиционное обучение



Гибридное обучение



Проектное обучение

5.

Установите соответствие:

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

А) Персонализированное обучение

Б) Традиционное обучение

В) Гибридное обучение

Г) Проектное обучение

ОПИСАНИЕ

1) Сочетание онлайн-обучения и очных занятий для повышения гибкости образовательного процесса.

2) Адаптация учебного материала под индивидуальные потребности каждого студента.

3) Использование печатных учебников, тетрадей.

4) Использование технологий для реализации проектов и практических заданий в группах.

Получившуюся последовательность цифр введите без пробелов и других символов.

2314

6.

ОБУЧЕНИЕ – это процесс, в ходе которого происходит усвоение знаний, умений и навыков, необходимых для успешной жизнедеятельности в обществе.

Ответ запишите заглавными буквами в именительном падеже.

ОБУЧЕНИЕ

7.

Идеи какого американского ученого и педагога легли в основу метода проектов в педагогике начала XX века?

В ответе укажите фамилию заглавными буквами в именительном падеже без инициалов.

ДЬЮИ

8.

Какой из следующих форматов файлов используется для создания презентаций?

- ☐ PDF
- ☒ PPTX
- ☐ DOCX
- ☐ TXT

9.

Какой из следующих инструментов позволяет проводить видеоконференции?

- ☐ Microsoft Word
- ☐ Adobe Illustrator
- ☒ Zoom
- ☐ Notepad

10.

Какие из следующих методов оценки могут быть использованы с помощью облачных технологий?

- ☒ Тестирование с автоматической проверкой ответов
- ☒ Оценка творческих проектов через онлайн-портфолио
- ☐ Проведение устных экзаменов только в классе
- ☒ Анкеты и опросы для обратной связи
- ☒ Групповая работа с оцениванием по критериям
- ☐ Письменные экзамены на бумаге

11.

Какое преимущество дают облачные технологии для образования?

- ☐ Необходимость покупки дорогого оборудования
- ☒ Доступ к учебным материалам из любой точки мира

☐ Ограниченный доступ к ресурсам

12.

Какой из следующих инструментов используется для создания онлайн-курсов?

- ☐ Google Classroom
- ☐ Adobe Photoshop
- ☒ GetCourse
- ☒ Stepik

13.

Установите соответствие:

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

А) Искусственный интеллект

Б) Облачные технологии

В) Блокчейн

ПРИМЕНЕНИЕ

1) Хранение и доступ к данным через интернет

2) Анализ больших данных и прогнозирование на основе алгоритмов

3) Защита данных и безопасная передача информации

Получившуюся последовательность цифр введите без пробелов и других символов (например, 321).

213

14.

Установите соответствие:

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

А) Виртуальная реальность (VR)

Б) Адаптивное обучение

В) Электронные журналы

Г) Геймификация

ПРИМЕНЕНИЕ В ОБРАЗОВАНИИ

1) Персонализация учебного процесса в зависимости от индивидуальных нужд

- 2) Автоматизация рутинных задач и управление успеваемостью обучающихся
- 3) Создание иммерсивной среды для глубокого погружения в учебный материал
- 4) Внедрение игровых элементов для повышения мотивации и вовлеченности

Получившуюся последовательность цифр введите без пробелов и других символов (например, 1234).

3124

15.

Какие из следующих утверждений о использовании цифровых технологий для обучения являются правильными?

Выберите все подходящие варианты.



Онлайн-курсы позволяют студентам учиться в удобное для них время и темпе.



Использование геймификации в обучении не влияет на мотивацию учащихся.



Виртуальная реальность может создать иммерсивные обучающие среды для практического обучения.



Мобильные приложения для обучения обеспечивают доступ к учебным материалам на ходу.



Искусственный интеллект может анализировать успеваемость студентов и предлагать персонализированные рекомендации.

16.

Какие из следующих платформ используются для создания тестов в образовании?

Выберите все подходящие варианты.



Google Forms



Photoshop



Quizizz



Moodle



Microsoft Word

17.

Установите соответствие:

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

A) Google Forms

Б) Photoshop

В) Quizizz

Г) Moodle

Д) Microsoft Word

НАЗНАЧЕНИЕ

- 1) Система управления обучением.
- 2) Платформа для создания опросов и тестов с возможностью автоматической оценки.
- 3) Текстовый редактор.
- 4) Программа для редактирования изображений.
- 5) Интерактивная платформа для создания викторин и тестов с элементами геймификации.

Ответ запишите цифрами, например 12345

24513

18.

Как называется технология, позволяющая создавать виртуальные версии физических объектов?

Ответ введите заглавными буквами в именительном падеже.

3-D МОДЕЛИРОВАНИЕ

19.

Какой термин обозначает программное обеспечение, которое управляет аппаратным обеспечением компьютера?

Ответ введите заглавными буквами в именительном падеже без пробелов.

WINDOWS

20.

А) Создайте в текстовом редакторе документ и напишите в нем следующий текст (см.рис.), точно воспроизведя все оформление текста, имеющееся в образце.

Данный текст должен быть набран шрифтом размером 14 пунктов обычного начертания. Отступ первой строки первого абзаца основного текста — 1 см. Расстояние между строками текста не менее одинарного, но не более полуторного междустрочного интервала.

Основной текст выровнен по ширине; в ячейках таблицы применено выравнивание по центру. В основном тексте и таблице есть слова, выделенные полужирным, курсивным шрифтом и подчеркиванием. Ширина таблицы меньше ширины основного текста. Таблица выровнена на странице по центру горизонтали.

При этом допустимо, чтобы ширина Вашего текста отличалась от ширины текста в примере, поскольку ширина текста зависит от размеров страницы и полей. В этом случае разбиение текста на строки должно соответствовать стандартной ширине абзаца.

Интервал между текстом и таблицей не менее 12 пунктов, но не более 24 пунктов.

Текст сохраните в файле под именем Крупнейшие полуострова в одном из следующих форматов: *.doc, или *.docx.

Б) Откройте файл с электронной таблицей (см.прикрепленный файл). На основании данных, содержащихся в этой таблице, ответьте на вопросы:

1. Вычислите с помощью функций сколько участников тестирования женского пола в возрасте до 30 лет? Ответ на этот вопрос запишите в ячейку H2 таблицы.
2. Вычислите с помощью функций каков средний балл за тест 2 у участников, которые набрали за тест 1 не менее 15 баллов? Ответ на этот вопрос запишите в ячейку H3 таблицы с точностью не менее двух знаков после запятой.
3. Постройте круговую диаграмму на отдельном листе, отображающую соотношение числа участников тестирования женского пола в возрасте до 25, от 25 до 50 включительно и старше 50 лет. Диаграмму разместите на новом листе и назовите лист Диаграмма. В поле диаграммы должны присутствовать легенда (обозначение, какой сектор диаграммы соответствует каким данным) и числовые значения данных, по которым построена диаграмма. Левый верхний угол диаграммы разместите вблизи ячейки A2.

Полуостров – часть суши, с трёх сторон омываемая морем, а четвёртой примыкающая к материку, острову.

По своему происхождению различаются следующие группы: отделившиеся (продолжение суши в геологическом отношении – Апеннинский); присоединившиеся к материку (геологически не связаны с материком – Индостан); аккумулятивные (чаще всего образуются в реках и озёрах).

Крупнейшие полуострова

Полуострова	Площадь, тыс км ²
Аравийский	2730
Западная Антарктида	2690
Индокитай	2088
Индостан	2000
Лабрадор	1600
Скандинавский	800

[Скачать задание](#)

Прикрепите файл с решением