

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Косенок Сергей Михайлович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 11.06.2026 12:16:36  
Уникальный программный ключ:  
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

## Оценочные материалы для промежуточной аттестации по дисциплине

### Информационные технологии в образовании

Код, направление подготовки	44.04.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль)	Технологии кросс-дисциплинарного проектирования в образовании
Форма обучения	очная
Кафедра-разработчик	Педагогика профессионального и дополнительного образования
Выпускающая кафедра	Педагогика профессионального и дополнительного образования

### Типовые задания для контрольной работы

#### Тема «Проектирование цифрового образовательного модуля с использованием электронных образовательных ресурсов, интерактивных инструментов и нейросетевых сервисов»

Цель: проверить умение обучающихся проектировать цифровой образовательный контент для смешанного или онлайн-обучения, обоснованно выбирать электронные образовательные ресурсы, интерактивные инструменты и нейросетевые сервисы с учётом педагогической задачи, целевой аудитории, нормативных требований и логики кросс-дисциплинарного проектирования.

#### Задание

Разработать проект цифрового образовательного модуля по выбранной теме и представить его в виде сценарного плана и фрагмента цифрового образовательного контента.

#### Варианты тем практико-ориентированного задания:

1. Цифровой образовательный модуль для реализации STEAM-проекта.
2. Онлайн-занятие с использованием электронных образовательных ресурсов и интерактивных заданий.
3. Фрагмент смешанного обучения по теме школьной, вузовской или дополнительной образовательной программы.
4. Интерактивная презентация для кросс-дисциплинарного образовательного проекта.
5. Цифровой учебный материал с применением нейросетевых сервисов для визуализации, объяснения и контроля знаний.

### **Требования к выполнению**

Обучающийся должен:

1. Определить тему цифрового образовательного модуля и обосновать её актуальность для образовательной практики.
2. Определить целевую аудиторию: школьники, студенты СПО, студенты вуза, взрослые обучающиеся или участники дополнительного образования.
3. Сформулировать цель учебного материала и планируемый образовательный результат.
4. Разработать структуру цифрового образовательного модуля не менее чем из 15 смысловых блоков или слайдов.
5. Подобрать электронные образовательные ресурсы, соответствующие содержанию темы, возрасту обучающихся и задачам занятия.
6. Обосновать выбор цифровых инструментов и технологий организации образовательной среды, в том числе для реализации кросс-дисциплинарного или STEAM-проекта.
7. Спроектировать не менее трёх интерактивных элементов: упражнение, опрос, викторину, задание на сопоставление, кроссворд, H5P-элемент, мини-кейс или иной формат учебного взаимодействия.
8. Использовать нейросетевой сервис для создания или доработки одного из элементов цифрового образовательного контента: текста, изображения, теста, сценария видео, инфографики или цифрового аватара.
9. Предусмотреть форму контроля или самопроверки освоения материала.
10. Обеспечить визуальную и методическую целостность материала: логичную структуру, читаемость, контрастность, единый стиль, корректное размещение текста и изображений.
11. Указать используемые электронные ресурсы, цифровые сервисы и нейросетевые инструменты.
12. Подготовить результат в формате PPTX и PDF либо представить ссылку на цифровой ресурс с обеспечением доступа для проверки.

### **Ожидаемый результат**

Обучающийся представляет завершённый проект цифрового образовательного модуля, демонстрирующий владение технологиями проектирования цифрового образовательного контента, отбора электронных образовательных ресурсов, разработки интерактивных элементов, применения нейросетевых сервисов и обоснования цифровых инструментов для организации образовательной среды.

### **Критерии оценивания**

Критерий	Баллы
----------	-------

Тема, целевая аудитория, цель и образовательный результат определены корректно	10
Структура цифрового образовательного модуля логична, последовательна и соответствует заявленной теме	15
Электронные образовательные ресурсы подобраны осмысленно и соответствуют образовательной задаче	15
Интерактивные элементы спроектированы методически корректно и обеспечивают активные действия обучающихся	15
Нейросетевые сервисы использованы обоснованно, результат критически отредактирован обучающимся	10
Предусмотрена форма контроля или самопроверки освоения учебного материала	10
Визуальное оформление соответствует требованиям читаемости, контрастности, композиционной целостности и единого стиля	15
Работа корректно оформлена, сохранена и представлена в требуемом формате	10
<b>Итого</b>	<b>100</b>

### Типовые вопросы к экзамену

1. Раскройте понятие информационных технологий и охарактеризуйте их роль в современной образовательной среде и профессиональной деятельности педагога.
2. Охарактеризуйте цифровую компетентность современного педагога и его роль как организатора цифровой образовательной среды.
3. Раскройте понятие цифрового образования и объясните, чем оно отличается от традиционной модели обучения.
4. Охарактеризуйте электронное обучение и дистанционные образовательные технологии: сущность, педагогические возможности, преимущества и ограничения.
5. Объясните, почему использование электронного и дистанционного обучения изменяет роль преподавателя в образовательном процессе.
6. Охарактеризуйте основные виды программного обеспечения, используемые в образовательной деятельности.
7. Раскройте назначение операционной системы, файловой структуры и файловой системы в организации цифровых учебных материалов.
8. Охарактеризуйте прикладное программное обеспечение как инструмент решения образовательных задач педагога.
9. Дайте определение электронного образовательного ресурса и раскройте его роль в формировании цифровой образовательной среды.

10. Охарактеризуйте основные возможности ЭОР: интерактивность, коммуникативность, многоформатность, моделирование и автоматизация контроля.

11. Представьте классификацию ЭОР по способу применения и характеру представления информации.

12. Раскройте педагогические возможности электронных образовательных ресурсов и критерии их качества.

13. Охарактеризуйте открытые образовательные ресурсы и объясните значение лицензий Creative Commons при использовании цифрового образовательного контента.

14. Раскройте роль массовых открытых онлайн-курсов, репозиториев, образовательных платформ и каталогов ЭОР в системе непрерывного образования.

15. Охарактеризуйте отечественные образовательные платформы, федеральные цифровые ресурсы, специализированные ресурсы для педагогов и профессиональные педагогические сообщества.

16. Раскройте значение электронных библиотечных систем в учебной и научной деятельности обучающихся.

17. Объясните роль мультимедиа, гипертекста и гипермедиа в проектировании электронных образовательных ресурсов.

18. Раскройте сущность интерактивного обучения и сравните его с активным обучением.

19. Объясните, почему интерактивность рассматривается как дидактический принцип цифровой образовательной среды.

20. Раскройте значение интерактивных упражнений, кроссвордов, ребусов и словесных игр как средств активизации учебной деятельности.

21. Охарактеризуйте возможности H5P и Udoba для создания интерактивного образовательного контента.

22. Раскройте педагогическое значение временных осей, ментальных карт и онлайн-досок в организации учебной деятельности.

23. Охарактеризуйте роль интерактивных инструментов в формирующем оценивании и цифровом арсенале современного педагога.

24. Раскройте прикладные возможности искусственного интеллекта в профессиональной деятельности педагога.

25. Охарактеризуйте использование ИИ для подготовки учебных материалов: планов занятий, текстов лекций, заданий, тестов, кейсов и методических рекомендаций.

26. Объясните, как ИИ может использоваться для адаптации учебного материала под возраст, уровень подготовки и образовательные потребности обучающихся.

27. Раскройте возможности ИИ для анализа, сокращения, структурирования и переработки учебных текстов.

28. Охарактеризуйте ИИ-сервисы для поиска и анализа научной литературы и объясните их значение для учебно-исследовательской деятельности.

29. Объясните, что такое промпт, и раскройте структуру эффективного запроса к ИИ: роль, контекст, задача, формат ответа.

30. Охарактеризуйте особенности использования ИИ обучающимися в учебной и проектной деятельности.

31. Раскройте риски применения ИИ в образовании: академическая честность, качество информации, достоверность источников и персональные данные.

32. Объясните значение критической оценки результатов, полученных с помощью ИИ, и роль педагога в формировании ответственного использования нейросетевых инструментов.