

Министерство просвещения Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Глазовский государственный инженерно-педагогический университет имени В.Г. Короленко»

Рассмотрено и утверждено на заседании кафедры
дошкольного и начального образования
Протокол № 7 от "19" февраля 2025 г.

КОМПЛЕКТ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
для проведения промежуточной аттестации в форме дифференцированного зачета
по учебной дисциплине

ОП.12 ОСНОВЫ РАБОТЫ С ИНТЕРАКТИВНЫМ ОБОРУДОВАНИЕМ

специальность: **44.02.03 Педагогика дополнительного образования**

квалификация выпускника: педагог дополнительного образования

Глазов, 2025

Требования ФГОС к образовательным результатам:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь :	<ul style="list-style-type: none"> - использовать интерактивные средства обучения и применять их в образовании; - использовать интерактивные доски; - применять методики и приемы использования интерактивных досок на занятиях по предметам; - использовать базовые инструменты и функции программного обеспечения интерактивных досок; - использовать офисные программы в режиме интерактивной доски; - создавать собственные интерактивные занятия с помощью базового программного обеспечения интерактивной доски; - применять специальные продукты SMART в профессиональной деятельности преподавателя начальных классов; - использовать робототехнику в профессиональной деятельности преподавателя начальных классов.
В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать :	<ul style="list-style-type: none"> - интерактивные технологии и средства обучения и их применение в образовании; - типы, функциональные возможности и принципы работы интерактивных досок; - методики и приемы использования интерактивных досок на занятиях по предметам; - базовые инструменты и функции программного обеспечения интерактивных досок и их принципы работы; - принципы работы офисных программ в режиме интерактивной доски; - приемы создания собственных интерактивных занятий с помощью базового программного обеспечения интерактивной доски; - возможности программы SMART Notebook;

Общие компетенции:**Общие компетенции:**

ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Профессиональные компетенции:

ПК 2.6	Отбирать и применять в практике реализации дополнительных общеобразовательных программ различные педагогические средства, обеспечивающие освоение их содержания
ПК 3.3.	Создавать предметно-развивающую среду, обеспечивающую освоение дополнительной общеобразовательной программы

1. Вопросы для подготовки к дифзачету (теоретические вопросы)

1. Интерактивное обучение. Основные понятия. Цели и задачи внедрения в учебный процесс.

2. Активные и интерактивные формы обучения.
3. Общие принципы и правила построения интерактивного занятия.
4. Роль интерактивных технологий в повышении качества образования.
5. Интерактивные методы проведения занятия. Дискуссия. Дебаты.
6. Интерактивные методы проведения занятия. Тренинг. Мозговой штурм.
7. Интерактивные методы проведения занятия. Проектная технология.
8. Интерактивные методы проведения занятия. Кейс-метод.
9. Интерактивные методы проведения занятия. Круглый стол. Деловая игра.
10. Интерактивные методы проведения занятия. Интерактивная (проблемная) лекция.
11. Интерактивные методы проведения занятия. Метод обучения в парах (спаррингпартнерство).
12. Интерактивные технические средства обучения. Педагогические возможности.
13. Интерактивная доска. Возможности и преимущества интерактивной доски.
14. Основные инструменты рабочей панели интерактивной доски и их функциональность.
15. Программное обеспечение SMART Notebook и принципы работы с ним.
16. Использование «Коллекции» SMART Notebook.
17. Использование «Конструктора занятий».
18. Коллекция «Lesson Activity Toolkit 2.0» программы SMART Notebook.
19. Инструмент «Shapes» в программе SmartNotebook.
20. Преимущества и недостатки использования интерактивной доски в образовательном процессе.
21. Алгоритм разработки и проведения уроков с использованием интерактивной доски.
22. Санитарно-гигиенические требования к использованию в начальной школе интерактивных досок.
23. Варианты использования интерактивных устройств в процессе обучения.

2. Задания в тестовой форме

Уважаемый студент! Вам предлагается выполнить 30 заданий в тестовой форме для контроля усвоенных знаний и практическое задание для оценки освоенных умений. Каждая часть дифзачета оценивается. Итоговая оценка складывается как среднее арифметическое двух заданий, с учетом текущей успеваемости по учебной дисциплине.

Задания для проверки усвоения знаний.

Критерии оценки тестовых заданий.

Правильный ответ на вопрос оценивается в 1 балл, неправильный ответ или его отсутствие – ноль баллов.

Оценка	Процент правильных ответов
5(отлично)	90% - 100%
4(хорошо)	80% - 89%
3(удовлетворительно)	79% - 70%
2(неудовлетворительно)	69% и менее

Время на выполнение заданий: 1 академический час.

I. Выберите один верный ответ

1. Мультимедийные технологии - это ...

- а) совокупность современных средств визуальных и виртуальных коммуникаций, используемых в процессе организации, планирования и управления различных видов деятельности;
 - б) постоянно работающая программа, облегчающая работу в не графической операционной системе;
 - в) устройства записи, воспроизведения, проецирования, отображения и полноценного использования зрительных, звуковых и зрительно-звуковых материалов;
 - г) это совокупность компьютерных технологий, одновременно использующих несколько информационных сред: графику, текст, видео, фотографию, анимацию, звуковые эффекты, высококачественное звуковое сопровождение.
2. Мультимедиа - это...
- а) набор устройств, необходимых для просмотра видео;
 - б) набор устройств, необходимых для просмотра видео и аудио;
 - в) набор программ, необходимых для обработки аудио- и видеообъектив;
 - г) контент, или содержание, которое одновременно передается в разных формах: звук, анимированная компьютерная графика, видеоряд.
3. Почему видео и аудио для человека являются наиболее информативными?
- а) люди сравнительно долго смотрят телевизор;
 - б) человек кроме видео и аудиосообщений ничего больше не воспринимает;
 - в) более 90% информации человек воспринимает зрением и слухом;
 - г) менее 90% информации человек воспринимает зрением и слухом.
4. Что означает термин «презентация»?
- а) способ представления информации с помощью средств мультимедиа;
 - б) оптический прибор, предназначенный для создания действительного изображения плоского предмета небольшого размера на большом экране;
 - в) массив аудио и видео информации;
 - г) документ или комплект документов, предназначенный для представления чего-либо (организации, проекта, продукта и т. п.).
5. Цифровое видео «сжимают» для того, чтобы...
- а) фильмы были цветными;
 - б) иметь возможность озвучивать фильмы;
 - в) уменьшить объем видеофайлов;
 - г) повысить качество изображения в фильме.
6. Презентация, которая предназначена помочь преподавателю обеспечить удобное и наглядное представление учебного материала, называется:
- а) маркетинговая;
 - б) корпоративная;
 - в) учебная;
 - г) интерактивная.
7. Компьютерная презентация - это ...
- а) программа, предназначенная для обработки запросов от программ-клиентов;
 - б) последовательность слайдов, содержащих мультимедийные объекты;
 - в) схема записи информации, содержащейся в файлах, на физический диск;
 - г) программа, предназначенная для управления учебным процессом.
8. Какой формат предназначен для видеофайлов?
- а) .avi;
 - б) .exe;
 - в) .mp3;
 - г) .jpg.
9. Какой формат предназначен для звуковых файлов?
- а) .avi;
 - б) .exe;

- в) .mp3;
 - г) .jpg.
10. Каково назначение программы-аудиоредактора?
- а) воспроизведение аудиофайлов;
 - б) просмотр кино;
 - в) редактирования аудиофайлов;
 - г) передача аудиофайлов по сети.
11. Мультимедийные проигрыватели, или медиа-плееры - это программы для...
- а) воспроизведения мультимедийных данных;
 - б) создания мультимедийных объектов;
 - в) редактирования мультимедийных объектов;
 - г) форматирования мультимедийных объектов.
12. Видео- и веб-камеры, фотоаппараты, микрофоны, музыкальные синтезаторы, графические планшеты и т.д. - это...
- а) программы для работы с мультимедиа;
 - б) устройства для работы с мультимедиа;
 - в) данные, содержащие объекты мультимедиа;
 - г) устройства хранения информации.
13. Интерактивное обучение – это:
- а) Способ познания, основанный на диалоговых формах взаимодействия участников образовательного процесса;
 - б) Взаимодействие учителя и учащихся между собой на расстоянии, отражающее все присущие учебному процессу компоненты;
 - в) Форма учёбы, которая сочетает в себе черты самообучения и очной учёбы;
 - г) Отсутствие активного участия педагога в управлении процессом обучения и воспитания.
14. Интерактивные методы направлены на взаимодействие:
- а) Учителя с учащимися;
 - б) Самих учеников между собой;
 - в) Учителя с другими педагогами школы;
 - г) Учащихся с учителем и между самими учениками в их классном коллективе.
15. Суть интерактивного обучения состоит в такой организации учебного процесса, при которой:
- а) Больше внимание уделяется индивидуальной работе с детьми;
 - б) Главное – контрольные работы;
 - в) Практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания;
 - г) Нет верного ответа.
16. Инструмент «Ластик» стирает начерченное, написанное и нарисованное только инструментами ...
- а) таблица и текст;
 - б) линии и фигуры;
 - в) таблица, линии, текст, фигуры;
 - г) перья и художественные перья
17. Что означает слово «интерактив»?
- а) включение;
 - б) игра;
 - в) взаимодействие;
 - г) нет правильного ответа.
18. Интерактивное обучение – это:
- а) Способ познания, основанный на диалоговых формах взаимодействия участников образовательного процесса;
 - б) Взаимодействие учителя и учащихся между собой на расстоянии, отражающее все присущие учебному процессу компоненты;

- в) Форма учёбы, которая сочетает в себе черты самообучения и очной учёбы;
 - г) Отсутствие активного участия педагога в управлении процессом обучения и воспитания.
19. Интерактивные методы направлены на взаимодействие:
- а) Учителя с учащимися;
 - б) Самих учеников между собой;
 - в) Учителя с другими педагогами школы;
 - г) Учащихся с учителем и между самими учениками в их классном коллективе.
20. Суть интерактивного обучения состоит в такой организации учебного процесса, при которой:
- а) Больше внимание уделяется индивидуальной работе с детьми;
 - б) Главное – контрольные работы;
 - в) Практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания;
 - г) Нет верного ответа.
21. С точки зрения Т.С. Паниной и Л.Н. Вавиловой интерактивные формы можно разделить на три группы. Исключите лишнее:
- а) Дискуссионные;
 - б) Игровые;
 - в) Лекционные;
 - г) Тренинговые.
22. Ролевая (деловая) игра – это:
- а) Игра обучающего характера, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия;
 - б) Игра, в которой выигрыш полностью или в значительной степени зависит не от искусства играющих, а от случая;
 - в) Искусство представления персонажа на сцене или перед камерой посредством мимики, жеста и голоса;
 - г) Одна из форм активности человека и животного.
23. Дискуссия – это:
- а) Устное систематическое и последовательное изложение материала по какой-либо теме;
 - б) Всестороннее обсуждение спорного вопроса в публичном собрании, в частной беседе, споре;
 - в) Вид письменной школьной работы, представляющий собой изложение своих мыслей, знаний на заданную тему;
 - г) Вид письменной работы для закрепления и проверки знаний.
24. Дебаты – это:
- а) Столкновение мнений, позиций, в ходе которого каждая из сторон аргументировано отстаивает свое понимание обсуждаемых проблем и стремится опровергнуть доводы другой стороны;
 - б) Логический итог рассуждения, исследования;
 - в) Чётко структурированный и специально организованный публичный обмен мыслями между двумя сторонами по актуальным темам;
 - г) Начало повествования рассказа.
25. Круглый стол — это:
- а) Одна из организационных форм познавательной деятельности учащихся;
 - б) Пересказ текста (устный или письменный), представленный в виде учебной работы для развития речи учащихся, формирования и закрепления навыков стилистического построения и правописания;
 - в) Исследовательский метод, который позволяет выявить уровень знаний, умений и навыков, способностей и других качеств личности;
 - г) Нет верного ответа.
26. Основной целью проведения «круглого стола» является:
- а) выработка у учащихся профессиональных умений излагать мысли, аргументировать свои

соображения, обосновывать предлагаемые решения и отстаивать свои убеждения;

б) Закрепление знаний, умений, навыков;

в) Итоговая аттестация;

г) Нет верного ответа.

27. Интерактивное обучение является:

а) Обязательным учебным предметом;

б) Универсальным дидактическим подходом к организации процесса обучения;

в) Формой отчётности;





г) Воспитательным приёмом.

II. Соотнесите данные понятия.

28.

1. Дебаты	а) активных форм взаимодействия, возможность высказать свою точку зрения на обсуждаемую проблему, а в дальнейшем сформулировать либо общее мнение, либо четко разграничить разные позиции сторон.
2. Круглый стол	б) Чётко структурированный и специально организованный публичный обмен мыслями между двумя сторонами по актуальным темам.
3. Дискуссия	в) Игра обучающего характера, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия.
4. Ролевая (деловая) игра	г) Всестороннее обсуждение спорного вопроса в публичном собрании, в частной беседе, споре.

29. Соотнесите данные понятия.

1. 	а) Ластик
2. 	б) Выбрать
3. 	в) Затенение экрана
4. 	г) Текст

Задания для проверки освоения умений.

Уважаемый студент! Вам предлагается выполнить практическое задание.

Критерии оценки практического задания.

Оценка	Критерий
5(отлично)	Все ответы правильны
4(хорошо)	Один неправильный ответ
3(удовлетворительно)	Два не совсем правильных ответа.
2(неудовлетворительно)	Нет правильных ответов.

3. Практическое задание

1. Разработать фрагмент занятия по ФЭМП (тема - на выбор студента) с учетом решения в ходе образовательной деятельности задачи социально- психологической и социально- педагогической поддержки обучающихся, в том числе одаренных детей и детей с ОВЗ. В ходе разработки использовать интерактивную доску, применяя различные опции программы SMART Notebook. Определить цели и задачи разработанного ресурса в соответствии со ФГОСДО. Прописать, как данный ресурс может оказать социально- психологическую и социально- педагогическую поддержку обучающемуся.
2. Разработать задание в программе SMART Notebook с использованием фона и порядка объектов (прием «Волшебная труба») (предмет - по выбору студента).
3. Разработать задание в программе SMART Notebook с использованием приема «Волшебная таблица» (предмет - по выбору студента).
4. Разработать задание по русскому языку в SMART Notebook с использованием инструмента «Ластик» (предмет - по выбору студента).
5. Разработать задание в программе SMART Notebook с использованием приема «Волшебная лупа» (предмет - по выбору студента).
6. Разработать задание в программе SMART Notebook с использованием приема «Захват экрана» (предмет - по выбору студента).
7. Разработать фрагмент урока с использованием дискуссии на тему «Роль книги в жизни человека».
8. Разработать фрагмент занятия с использованием метода мозгового штурма на тему «Как можно спасти маленького медвежонка, который плывет на льдине по реке в ледоход?»
9. Разработать фрагмент занятия с использованием метода дискуссии на тему «Читать книгу интереснее, чем смотреть фильм».
10. Подготовьте слайд с заданием по сравнению чисел с использованием знаков больше, меньше и равно.
11. Подготовьте слайд с заданием по проверке пропущенных букв в слове.