

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

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
для промежуточной аттестации в форме экзамена по учебной дисциплине

ОП.17. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УЧЕБНОЙ И
ВНЕУЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

специальность: **44.02.02 Преподавание в начальных классах**

квалификация: учитель начальных классов

Глазов, 2026

Рассмотрено на заседании кафедры
дошкольного и начального образования

Протокол № 8 от "18" марта 2026 г.

Рекомендовано к утверждению
Заседание ученого совета факультета
ПсихО

Протокол № 7 от "27" марта 2026 г.

Промежуточная аттестация в форме экзамена по учебной дисциплине ОП.17
Использование цифровых технологий в учебной и внеучебной деятельности для специальности
среднего профессионального образования 44.02.02 Преподавание в начальных классах

Организация-разработчик: Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования «Глазовский государственный педагогический институт
имени В.Г. Короленко»

Общие положения

Результатом освоения дисциплины является освоение знаний и умений.

Формой аттестации по ОП.17 Использование цифровых технологий в учебной и внеучебной деятельности является экзамен. Итогом экзамена является оценка знаний и умений обучающегося по пятибалльной шкале: "5"(отлично), "4" (хорошо), "3" (удовлетворительно) "2" (неудовлетворительно).

Экзамен проводится в форме выполнения заданий на базе института.

1. Результаты освоения дисциплины, подлежащие проверке на экзамене.

1.1. В результате аттестации по дисциплине осуществляется комплексная проверка следующих знаний и умений:

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Показатели оценки результата
Умения:	
- грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе	• Строит устное и письменное профессиональное высказывание логично и последовательно, используя сложные синтаксические конструкции, характерные для научно-делового стиля. • Применяет профессиональную терминологию (в области информатики и педагогики) в точном соответствии с ее значением, избегая смысловых искажений. • Редактирует собственный текст с целью устранения грамматических, орфографических и пунктуационных ошибок; доводит письменную речь до нормативного уровня (допускается не более 2-х негрубых ошибок на страницу).
Знания:	
- особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений	- демонстрирует владение нормами государственного языка в объеме, достаточном для профессионального общения: связно и логично строит монологическое высказывание, использует корректную терминологию, соблюдает орфоэпические и грамматические нормы. Документы оформлены в соответствии с требованиями стандарта, не содержат стилистических ошибок, структурированы. Проявляет уважение к многообразию

мнений в коллективе, корректно аргументирует свою позицию в процессе учебного взаимодействия, не допускает проявлений вербальной агрессии, способен к диалогу и конструктивному принятию замечаний от руководителя и коллег.
--

2. Оценка освоения теоретического курса дисциплины

2.1. Контрольные вопросы для оценки усвоения знаний

1. Понятие уровней усвоения знаний (узнавание, воспроизведение, понимание, применение). Таксономия Б. Блума применительно к информатике в начальной школе
2. Цифровые инструменты для создания дидактических материалов. Обзор конструкторов тестов, интерактивных заданий и сервисов визуализации.
3. Уровень «Узнавание»: цель, типология заданий, конструирование.
4. Уровень «Понимание»: цель, типология заданий, конструирование.
5. Уровень «Воспроизведение»: цель, типология заданий, конструирование.
6. Уровень «Применение»: цель, типология заданий, конструирование.
7. Методика использования заданий разного уровня в урочной и внеурочной деятельности.

2.2. Типовые задания для оценки освоенных умений:

1. Проектирование современного урока информатики с использованием уровневых заданий в цифровой среде.
2. Создание разноуровневых заданий, обеспечивающих усвоение конкретной темы по предмету «Информатика»

3. Структура контрольно-оценочных материалов (КОМ) для экзамена

I. ПАСПОРТ

Назначение:

КОМ предназначены для контроля и оценки результатов освоения учебной дисциплины ОП.16

Использование цифровых технологий в учебной и внеучебной деятельности

по специальности Преподавание в начальных классах (основное общее образование)

код специальности 44.02.02

Освоенные умения:

- грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе

Усвоенные знания:

- особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений

II. ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ ЭКЗАМЕНУЮЩЕГОСЯ

Инструкция

Уважаемый студент, Вам предлагается выполнить практическое задание.

III. ЗАДАНИЕ ДЛЯ ЭКЗАМЕНУЮЩЕГОСЯ

Задания представлены в ПРИЛОЖЕНИИ А.

Критерии оценки заданий представлены в ПРИЛОЖЕНИИ Б.

IV. ПАКЕТ ЭКЗАМЕНАТОРА

IV а. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ЭКЗАМЕНА

Экзамен проводится по подгруппам в количестве не более 8 человек.

Количество вариантов задания для экзаменуемого – каждому 1 из 4.

Задания предусматривают одновременную проверку усвоенных знаний и освоенных умений по всем профессионально значимым темам программы.

Ответы предоставляются устно.

Время выполнения всех заданий – 1 час без перерыва на выполнение практического задания

Оборудование: бумага, ручка, вариант задания, персональный компьютер.

IV б. ЗАДАНИЕ ДЛЯ ЭКЗАМЕНУЮЩЕГОСЯ

Задания представлены в ПРИЛОЖЕНИИ А.

III б. ЭТАЛОНЫ ОТВЕТОВ – прилагаются

IV в. ЭТАЛОНЫ ОТВЕТОВ

Эталоны ответов – не представлены

IV г. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Критерии оценки представлены в ПРИЛОЖЕНИИ Б.

IV д. ЭКЗАМЕНАЦИОННАЯ ВЕДОМОСТЬ

Экзамен оформляется экзаменационной ведомостью, которая сдается в деканат

ПРИЛОЖЕНИЕ А

ТИПОВЫЕ ЗАДАНИЯ

ТИПОВОЕ ЗАДАНИЕ 1

1. УРОВЕНЬ «УЗНАВАНИЕ» (Выбор/Классификация):

Спроектируйте задание с использованием **интерактивного упражнения** (*использовать сервисы для создания сортировки*). Ваша задача: ученики должны распределить предложенные объекты (слова, числа, признаки, картинки) на 2-3 группы по заданному критерию.

Сформулируйте для ученика: «Разложи объекты по корзинам/столбцам...» (опишите критерий). Укажите, какой цифровой сервис вы используете для реализации упражнения.

2. УРОВЕНЬ «ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ» (Алгоритм/Правило):

Спроектируйте задание с использованием **цифровой доски (Jamboard, Miro) или текстового редактора (Word/Google Docs)**. Ученик должен по памяти восстановить пропущенный алгоритм, правило или последовательность действий (например, вставить пропущенные слова в правило или расставить шаги решения в правильном порядке).

Сформулируйте для ученика: «Восстанови последовательность (алгоритм)»...» или «Заполни пропуски в правиле...». Опишите, как цифровой инструмент помогает фиксировать этот ответ.

3. УРОВЕНЬ «ПОНИМАНИЕ» (Объяснение причины):

Спроектируйте задание с использованием **формы для сбора ответов (Google Форма, Яндекс.Форма) или общего чата** с открытым вопросом. Ученик должен не просто дать ответ, а письменно **обосновать свой выбор** или объяснить, почему в одном случае действует одно правило, а в другом – иное.

Сформулируйте для ученика: «Объясни, почему ты выбрал именно этот вариант (решение). Напиши развернутый ответ в поле». Укажите, как вы ограничите время или объем ответа для младших классов.

4. УРОВЕНЬ «ПРИМЕНЕНИЕ» (Создание продукта/Модели):

Спроектируйте задание с использованием **графического редактора, конструктора сайтов/постеров или среды программирования (Scratch)**. Ученик должен применить полученные знания для создания собственного мини-продукта (схема, рисунок-инструкция, анимированная сценка, макет).

Сформулируйте для ученика: «Создай цифровой продукт (схему/памятку/модель) для одноклассников, который объясняет эту тему...». Опишите критерии, которым должен соответствовать продукт (например, наличие 3 обязательных элементов).

ТИПОВОЕ ЗАДАНИЕ 2

Ситуация: Этап актуализации знаний или проверки домашнего задания (класс и тема – по выбору студента).

Задания для студента:

1. УРОВЕНЬ «УЗНАВАНИЕ» (Тест/Соотнесение):

Спроектируйте задание в формате **быстрого фронтального опроса с использованием Plickers (карточки с QR-кодами) или сервиса Quizizz/Kahoot**. Ученикам предлагается 4 варианта ответа, среди которых нужно узнать правильный факт, термин или значение.

Сформулируйте для ученика: «Выбери верный вариант ответа на вопрос...» (напишите вопрос). Укажите, сколько времени вы даете на обдумывание (с учетом возраста).

2. УРОВЕНЬ «ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ» (Перечисление/Дата):

Спроектируйте задание с использованием **облачного текстового документа (совместный доступ) или цифрового стикера (Miro)**. Ученик должен письменно воспроизвести изученный материал (перечислить свойства, названия, даты, этапы) без подсказок, строго по памяти.

Сформулируйте для ученика: «По памяти запиши (перечисли) все ... (понятия/признаки), которые мы изучали на прошлом уроке. Не подглядывай в учебник». Опишите, как вы проверяете авторство ответа в цифровой среде.

3. УРОВЕНЬ «ПОНИМАНИЕ» (Трансформация формата):

Спроектируйте задание с использованием **генератора облака слов (WordArt, Tagul)**. Ученику выдается набор терминов, и он должен сгруппировать их (или выделить цветом/размером) так, чтобы показать связи между понятиями, и кратко пояснить свою логику устно или в комментарии.

Сформулируйте для ученика: «Преврати данный список терминов в облако слов, выделив самые важные (крупно) и второстепенные (мелко). Объясни, почему именно эти термины стали главными».

4. УРОВЕНЬ «ПРИМЕНЕНИЕ» (Решение нетиповой задачи):

Спроектируйте задание с использованием **интерактивного симулятора (например, виртуальные весы, PhET, или Google Earth)**. Ученик должен применить старые знания в **новой, чуть измененной ситуации**, которую создает цифровой инструмент (например, изменить одно условие и проследить за результатом).

Сформулируйте для ученика: «Измени параметр в цифровой модели (симуляторе) и запиши, как изменился результат. Сделай вывод».

ТИПОВОЕ ЗАДАНИЕ 3

Ситуация: Внеурочное занятие или этап **рефлексии/проекта** (направление внеурочки – по выбору студента, например: робототехника).

Задания для студента:

1. УРОВЕНЬ «УЗНАВАНИЕ» (Идентификация):

Спроектируйте задание с использованием **электронной библиотеки медиафайлов (видео, аудио, фото) или энциклопедии (например, Яндекс.Эфир или Детская энциклопедия)**. Ученик должен просмотреть/прослушать фрагмент и опознать объект, событие или персонажа.

Сформулируйте для ученика: «Посмотри на экран / прослушай аудиофрагмент. Узнай, о ком/о чем идет речь? Напиши название в чат».

2. УРОВЕНЬ «ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ» (Работа с инструкцией):

Спроектируйте задание с использованием **пошаговой видеоинструкции или GIF-схемы (загруженной в интерактивную доску)**. Ученик должен строго воспроизвести действие, следуя цифровому алгоритму (например, повторить опыт, нарисовать элемент, построить конструкцию в онлайн-редакторе).

Сформулируйте для ученика: «Просмотри инструкцию (видео/схему) и выполни действие строго по шагам, как показано. Покажи результат на экране».

3. УРОВЕНЬ «ПОНИМАНИЕ» (Поиск общей идеи):

Спроектируйте задание с использованием **совместного исследования в поисковике (Google/Yandex)**, где студенты ищут разные источники. Ученики должны найти несколько примеров и **объединить их общим признаком**, сформулировав закономерность или тему.

Сформулируйте для ученика: «Найди в интернете 3 разных примера (картинки/текста) по нашей теме. Напиши, что их объединяет. Какое общее правило (заголовок) ты можешь им дать?».

4. УРОВЕНЬ «ПРИМЕНЕНИЕ» (Планирование деятельности):

Спроектируйте задание с использованием **цифрового календаря (Google Calendar) или тайм-менеджмент-доски (Trello)**, адаптированной под детей. Ученик должен **распределить задачи** по реализации своего мини-проекта (кто/что/когда) во времени.

Сформулируйте для ученика: «Спроектируй этапы выполнения твоего проекта. Расставь задачи по дням (или по важности) в цифровом планировщике. Обоснуй, почему именно с этой задачи ты начинаешь».

ТИПОВОЕ ЗАДАНИЕ 4

Ситуация: Урок с использованием **интерактивной доски** (работает весь класс у доски, тема – по выбору студента).

Задания для студента:

1. **УРОВЕНЬ «УЗНАВАНИЕ» (Механика "Нажми и выбери"):**

Спроектируйте задание с использованием **функции «Шторка»** или **«Волшебный ластик»** на интерактивной доске (SMART Board или аналоги). Под скрытыми ячейками/картинками спрятаны правильные и неправильные ответы. Ученик должен открыть ячейку и **узнать/отличить** верный вариант.

Сформулируйте для ученика: «Сотри ластиком (или нажми на) один из квадратов. Если там правильный ответ – назови его и объясни, почему он верен. Если нет – ищи дальше».

2. **УРОВЕНЬ «ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ» (Механика "Перемещение объектов"):**

Спроектируйте задание с использованием **режима Drag-and-Drop (перетаскивание)** на доске. Ученик должен взять готовые элементы (цифры, буквы, картинки), расположенные внизу, и расставить их в правильной последовательности (например, последовательность событий или этапы решения задачи).

Сформулируйте для ученика: «Перетащи пальцем/стилусом элементы в пустые ячейки, чтобы получился правильный порядок (алгоритм)».

3. **УРОВЕНЬ «ПОНИМАНИЕ» (Дополнение/Исправление):**

Спроектируйте задание с использованием **инструментов рисования (маркер, перо)** на доске. На доске выведено незаконченное предложение, схема или решение с **одной заведомой ошибкой**. Ученик должен понять логику, исправить ошибку маркером и дописать недостающую часть.

Сформулируйте для ученика: «Найди на схеме (или в решении) одну ошибку. Исправь её маркером и допиши правильное окончание/вывод».

4. **УРОВЕНЬ «ПРИМЕНЕНИЕ» (Моделирование на доске):**

Спроектируйте задание с использованием **функции бесконечного холста или сетки**. Ученик должен **построить с нуля** схему, график, таблицу или диаграмму, используя встроенные инструменты доски (фигуры, линии, текст), применив знания в новой комбинации.

Сформулируйте для ученика: «Используя фигуры и линии на доске, создай визуальную схему (график/диаграмму) по нашей теме так, чтобы по ней можно было легко рассказать правило соседу».

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Единый лист оценивания для преподавателя (критерии по каждому заданию):

Уровень	Критерий оценки (что проверяет преподаватель у студента)	Макс. балл
Узнавание	Верно ли подобран цифровой инструмент для простого выбора/клика? Соответствует ли действие возрасту (не требует сложного ввода текста)?	2
Воспроизведение	Четко ли прописан алгоритм действия ученика? Есть ли в задании требование точности (без домысливания)? Подходит ли инструмент для фиксации точных данных?	2
Понимание	Требуется ли задание от ученика объяснения причинно-следственных связей , а не простого пересказа? Заставляет ли цифровой инструмент (форма, чат) аргументировать ответ?	3
Применение	Создает ли ученик новый продукт (схема, ролик, модель)? Ориентировано ли задание на реальное использование в жизни или для других людей (социальная значимость)?	3
ИТОГО	Максимум	10 баллов

1. ОТЛИЧНО (9–10 баллов):

Узнавание: Выбран идеально подходящий сервис для быстрого клика/выбора. Задание для ученика сформулировано **лаконично**, понятно даже слабочитающему ребенку.

Воспроизведение: Алгоритм или правило предложены к восстановлению **в той же строгой форме**, в какой изучались. Учтено, что дети младших классов плохо печатают (предложена вставка перетаскиванием, а не набор текста с клавиатуры).

Понимание: Студент прописал «ловушку» — задание, где нужно не просто объяснить, а сравнить два похожих варианта, чтобы выявить истинную причину.

Применение: Конечный продукт (схема, ролик, модель) ориентирован на **реальную помощь** (помощь отстающему, оформление кабинета, письмо другу). Указаны 2–3 четких критерия оценки этого продукта.

Бонус: Студент указал **возможность дифференциации** (как упростить для слабого / усложнить для сильного).

2. ХОРОШО (7–8 баллов):

Все 4 задания присутствуют и формально соответствуют уровням.

Есть **негрубая ошибка** в выборе инструмента (например, для "Узнавания" студент выбрал Google Форму, где нужно набирать текст, что для 1-го класса долго; но для 3-4-го это допустимо).

Инструкции для ученика написаны, но слишком **объемно** (многословно) или не учтено время выполнения.

В задании на "Применение" продукт создается, но не прописано **практическое применение** этого продукта в учебной деятельности (просто «сделай и покажи»).

3. УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО (5–6 баллов):

Формально все уровни соблюдены, но **смысловая нагрузка** смещена:

Задание на "Понимание" на самом деле требует просто пересказа (Воспроизведения).

Задание на "Применение" — это просто рисование в Paint, без применения новых знаний.

Студент использует только **один** цифровой ресурс для всех 4 уровней (например, везде только Word), не показывая широты кругозора в знании платформ.

Возрастные особенности не учтены совсем (задания для 1-го и 4-го класса одинаковые).

4. НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО (менее 5 баллов):

Уровни перепутаны или повторяются (например, два задания на "Узнавание" и ни одного на "Применение").

Цифровой ресурс не указан или выбран неверно (например, для работы на интерактивной доске предлагается распечатывать бумажные карточки).

Задания для ученика сформулированы настолько абстрактно, что их невозможно выполнить («Что-то создайте в интернете»).

Отсутствует объяснение, *зачем* нужно это задание (методическая беспомощность).