

# 1. Контрольные вопросы и задания для проведения входного и текущего контроля

## 1.1. Примеры заданий входного тестирования

1. Какие преимущества имеют интерактивные видео и презентации?
  - A) Они могут быть использованы для обучения людей разного возраста и уровня знаний.
  - B) Они могут быть интересны и привлекательны для зрителей.
  - C) Они могут содержать интерактивные элементы, которые позволяют зрителям участвовать в процессе обучения.
  - D) Все вышеперечисленное.
2. Какие интерактивные элементы могут быть включены в интерактивное видео или презентацию?
  - A) Тесты и опросы.
  - B) Игры и симуляции.
  - C) Видео-комментарии и обратная связь.
  - D) Все вышеперечисленное.
3. Какие типы интерактивных видео существуют?
  - A) Интерактивные видео с возможностью выбора сценария.
  - B) Интерактивные видео с возможностью изменения окружения.
  - C) Интерактивные видео с возможностью выбора персонажа.
  - D) Все вышеперечисленное.
4. Какие упражнения на запоминание информации могут быть использованы в интерактивном обучении?
  - A) Тесты на запоминание фактов и дат.
  - B) Игры на запоминание слов и терминов.
  - C) Симуляции на запоминание процедур и действий.
  - D) Все вышеперечисленное.
5. Какие типы упражнений на запоминание информации существуют?
  - A) Упражнения на запоминание визуальной информации.
  - B) Упражнения на запоминание аудиоинформации.
  - C) Упражнения на запоминание текстовой информации.
  - D) Все вышеперечисленное.
6. Какую роль играют интерактивные элементы в обучении?
  - A) Они увеличивают уровень вовлеченности учеников в процесс обучения.
  - B) Они помогают ученикам лучше понять и запомнить материал.
  - C) Они делают обучение более интересным и разнообразным.
  - D) Все вышеперечисленное.
7. Какой тип обратной связи может быть использован в интерактивном обучении?
  - A) Автоматическая обратная связь, которая дает ученикам мгновенную оценку.
  - B) Оценка учителя или тренера.
  - C) Обратная связь от других учеников или коллег.
  - D) Все вышеперечисленное.

8. Какие технологии могут быть использованы для создания интерактивного образовательного контента?

- A) Веб-технологии, такие как HTML, CSS и JavaScript.
- B) Технологии виртуальной и дополненной реальности.
- C) Технологии искусственного интеллекта.
- D) Все вышеперечисленное.

9. Какие проблемы могут возникнуть при создании интерактивного образовательного контента?

- A) Сложность разработки и поддержки.
- B) Трудности с интеграцией с другими системами.
- C) Ограничения по времени и бюджету.
- D) Все вышеперечисленное.

10. Какими примерами интерактивного образовательного контента вы можете назвать?

- A) Игры для обучения языку или математике.
- B) Курсы онлайн-обучения с тестами и викторинами.
- C) Интерактивные презентации с возможностью комментирования и задавания вопросов.
- D) Все вышеперечисленное.

## **1.2. Примеры заданий практических работ для текущего контроля**

Задание 1. Выберите не менее трех источников (статей, научных публикаций, кейсов, блогов, видео), которые описывают лучшие практики использования интерактивного контента в образовании. Напишите отчет, в котором содержатся следующие элементы:

- обзор и анализ выбранных источников: описать каждый выбранный источник и подробно проанализировать, какие технологии были использованы и как они были применены в образовании.
- Сравнение эффективности различных средств: сравнить и оценить эффективность использования различных технологий в контексте образования. Например, можно сравнить эффективность инетрактивных видео и интерактивных презентаций, адаптивных тестов или оценить, какие технологии лучше подходят для конкретных предметных областей.
- Анализ преимуществ и недостатков: нужно оценить преимущества и недостатки каждого типа контента в контексте образования. Например, можно оценить, какие из них лучше подходят для обучения студентов со специальными потребностями или какие технологии могут быть более эффективны для обучения в разных возрастных группах.
- Рекомендации и выводы: на основе анализа требуется сделать рекомендации о том, какие интерактивные дидактические средства лучше использовать в образовании и какие подходы следует принимать для их применения. Ваша работа должна заключаться в общей оценке

эффективности иммерсивных технологий в образовании и рекомендациях по их использованию в будущем относительно профиля вашей профессиональной деятельности.

Задание 2. Проведите поиск научно-педагогических источников за последние 5 лет и составьте таблицу, в которой приведено не менее 3-х различных определений терминов: «интерактивность», «цифровое средство обучения», «мультимедийность», «интерактивный контент» со ссылками на их авторов.

Задание 3. Разработайте интерактивный видеомодуль для представления и закрепления нового учебного материала, предполагающий его изучение в асинхронном режиме в течение 7-15 минут. Видеомодуль должен быть создан на основе авторской мультимедийной презентации или готового видео из социальных сетей. Должно быть добавлено не менее 3-х интерактивных заданий разных типов для самоконтроля первичной проверки понимания материала учениками; в конце должно быть краткое рефлексивное задание; заданы параметры успешности завершения работы, средствами интерфейса обеспечена обратная связь о набранных баллах и фиксации факта работы с интерактивным видеомодулем.

Тема и содержание определяются самостоятельно, но должны иметь научно-образовательный характер и относиться к обучению в определенных условиях (дошкольное, школьное, среднее профессиональное, высшее, общеобразовательное и профессиональное дополнительное образование, просветительская деятельность) и соответствовать психолого-педагогическим и возрастным особенностям целевого контингента обучающихся.

Задание 4. Разработайте тематический набор не менее, чем из 3-х интерактивных ресурсов простых типов (аккордеон, агамотто, слайдер, интерактивный плакат, сопоставление изображений) и 2-х составных мультимедийных ресурсов, (аудиопояснение, лента времени, тур 360 или их комбинирование с простыми) для представления учебной информации в качестве дополнительного пояснения или иллюстративного материала.

Тема и содержание определяются самостоятельно, но должны иметь научно-образовательный характер и относиться к обучению в определенных условиях (дошкольное, школьное, среднее профессиональное, высшее, общеобразовательное и профессиональное дополнительное образование, просветительская деятельность) и соответствовать психолого-педагогическим и возрастным особенностям целевого контингента обучающихся.

Задание 5. Разработайте интерактивные и мультимедийные дидактические средства в количестве не менее одного комплексного тестирования и/или викторины идентификации и не менее одной интерактивной презентации и/или интерактивной книги с указанием назначения их содержимого

(представление и закрепление нового материала, контроль/самоконтроль результатов обучения, рефлексия/систематизация/обобщение учебного опыта, организация практической работы и т.д.). Назначение следует указать в форме обращения к обучающимся во вводной части каждого дидактического средства.

Тематика и содержание средств определяются самостоятельно, но должны иметь научно-образовательный характер и относиться к обучению в определенных условиях (дошкольное, школьное, среднее профессиональное, высшее, общеобразовательное и профессиональное дополнительное образование, просветительская деятельность), соответствовать психолого-педагогическим и возрастным особенностям целевого контингента обучающихся.

## **2. Темы письменных работ (индивидуальных докладов)**

1. Интерактивное обучение языкам программирования: особенности и преимущества.
2. Влияние интерактивных видеоуроков на эффективность обучения в школе.
3. Использование мультимедийных элементов в презентациях: секреты привлекательной и понятной информации.
4. Интерактивный контент в обучении: от игр до онлайн-курсов.
5. Развитие профессиональных навыков через интерактивные платформы обучения.
6. Применение технологии дополненной реальности в образовательном процессе: плюсы и минусы.
7. Особенности создания интерактивных онлайн-курсов: технические и педагогические аспекты.
8. Влияние интерактивных учебных платформ на качество обучения студентов в высшей школе.
9. Интерактивные тесты и викторины в обучении: как они помогают усвоению знаний.
10. Разработка и использование интерактивных учебных программ для детей с нарушениями развития.
11. Применение мультимедийных технологий в дистанционном обучении: преимущества и недостатки.
12. Как интерактивные графики и диаграммы помогают в понимании статистических данных.
13. Оценка эффективности интерактивного обучения: методы и инструменты.
14. Интерактивное обучение предметам: использование упражнений и ресурсов.
15. Интерактивные среды обучения: эффективность и перспективы.

### **3. Контрольные вопросы и задания для проведения промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины**

#### **3.1. Темы для устного собеседования**

1. Что такое интерактивный образовательный контент, и как он отличается от других средств обучения?
2. Какие виды интерактивного образовательного контента активно используются в педагогической практике, и какие примеры можно привести для каждого из них?
3. Какие технологии используются для создания интерактивного образовательного контента, и какие преимущества они предоставляют?
4. Какие педагогические принципы следует учитывать при создании интерактивного образовательного контента?
5. Какие инструменты и программное обеспечение могут использоваться для создания интерактивного образовательного контента?
6. Каковы преимущества использования интерактивного образовательного контента в обучении и развитии студентов?
7. Как интерактивный контент может быть использован для повышения мотивации студентов к обучению?
8. Какие факторы влияют на эффективность интерактивного обучения, и как их можно учитывать при разработке контента?
9. Какие виды интерактивных заданий могут использоваться в обучении, и как их можно создавать?
10. Как интерактивный контент может помочь студентам в запоминании и понимании информации?
11. Какие проблемы могут возникать при использовании интерактивного образовательного контента, и как их можно решать?
12. Каковы основные принципы проектирования интерактивного образовательного контента?
13. Каким образом интерактивный контент может быть использован для улучшения коммуникаций между преподавателями и студентами?
14. Как интерактивный контент может быть использован для развития творческих навыков студентов?
15. Как можно использовать интерактивные методы обучения для решения конкретных задач в рамках цифровизации образования?
16. Какие ресурсы могут быть использованы для поиска и создания интерактивного образовательного контента?
17. Каковы преимущества использования мультимедийных элементов в интерактивном образовательном контенте?
18. Как можно измерить эффективность интерактивного образовательного контента?
19. Как можно создавать интерактивные видео для обучения, и какие преимущества они могут предоставлять?
20. Как можно использовать интерактивные презентации в обучении, и какие технологии могут быть использованы для их создания?

21. Как можно использовать упражнения на запоминание информации в интерактивном обучении, и какие примеры можно привести?

22. Каким образом можно создавать интерактивные тесты для проверки знаний студентов, и какие принципы следует учитывать при их разработке?

23. Какие принципы следует учитывать при создании интерактивных игр для обучения, и какие примеры можно привести?

24. Как интерактивный контент может быть использован для поддержки дистанционного обучения, и какие преимущества он может предоставлять?

25. Как интерактивный контент может быть использован для улучшения доступности образования для студентов с ограниченными возможностями?

26. Какие требования и стандарты могут быть установлены для интерактивного образовательного контента, и как они могут повлиять на его разработку и использование?

27. Как можно использовать интерактивный контент для создания индивидуальных учебных программ для студентов?

28. Какие принципы следует учитывать при выборе и использовании интерактивного образовательного контента в учебном процессе?

29. Какие могут быть риски и ограничения при использовании интерактивного образовательного контента, и как их можно минимизировать?

30. Какие перспективы и вызовы может предоставить использование интерактивного образовательного контента в контексте цифровой трансформации образования?

### **3.2. Задания для зачета**

1) Представить интерактивное средство для представления нового материала по выбранной теме. Уровень интерактивности – не менее условно-активного. Объем – для освоения 3-5 дидактических единиц, продолжительность освоения – 7-10 минут.

2) Представить интерактивное средство для коррекции образовательных результатов по выбранной теме. Уровень интерактивности – не менее условно-активного. Содержание определяется самостоятельно. Объем – для коррекции 2-3 предметных результатов.