

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Сурат Лев Игоревич
Должность: Ректор
Дата подписания: 11.08.2026 18:33:05
Уникальный программный ключ:
90e61d348f2245de4566514a87350a9d89d73c851b3f3160a03a9eff20fb4800

**Московский
Институт
Психоанализа**

Негосударственное образовательное частное учреждение
высшего образования «Московский институт психоанализа»
(НОЧУ ВО «Московский институт психоанализа»)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ

Направление подготовки/специальность	44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Направленность (профиль/специализация)	Иностранный язык (английский) и информационные технологии в образовании
Уровень высшего образования	Бакалавриат
Форма обучения	Очная

1. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости

Задания для проведения текущего контроля успеваемости (темы докладов, рефератов, эссе, тестовые задания, кейсовые задания и т.п.) (а также, обязательно представить задания для подготовки к практическим занятиям, а также критерии и шкалу оценивания к ним)

Вопросы для устного опроса.

1. Понятие педагогической инноватики. Инновация vs Нововведение. Жизненный цикл инновации в образовательном учреждении (разработка — освоение — использование).
2. Цифровая трансформация образования. Отличие цифровизации от компьютеризации. Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) как экосистема вуза/школы.
3. Педагогический дизайн (*Instructional Design*). Модель ADDIE при разработке цифровых образовательных ресурсов (анализ, проектирование, разработка, реализация, оценка).
4. Смешанное обучение (*Blended Learning*). Таксономия моделей смешанного обучения (Ротация станций, *Flipped Classroom*, Гибкая модель).
5. LMS и LCMS. Различия между системой управления обучением (*Moodle*, *Canvas*) и системой управления учебным контентом. Стандарты SCORM и xAPI (*Tin Can API*).
6. Микрообучение (*Microlearning*). Дробление учебного контента на микросессии (до 5 минут). Использование чат-ботов и мобильных приложений для доставки знаний.
7. Технология перевернутого класса. Психодидактические основания модели (*Bergmann & Sams*). Изменение функционала домашней работы и аудиторной работы.
8. Адаптивное обучение (*Adaptive Learning*). Роль ИИ-алгоритмов в персонализации треков студентов. Системы типа *Knewton*, *ALEKS*.
9. Геймификация (*Gamification*). Игровые механики (очки, бейджи, лидерборды) в образовательной среде. Теория самодетерминации в геймифицированном обучении.
10. Виртуальная и дополненная реальность (VR/AR). Иммерсивные технологии в педвузе. Симуляторы педагогических ситуаций (например, общение с "трудными" родителями).
11. Искусственный интеллект в оценке. Адаптивное тестирование. Автоматизированный прокторинг экзаменов. Анализ логов действий студента (*Learning Analytics*).
12. Big Data в образовании. Сбор цифрового следа обучающегося. Предиктивная аналитика рисков отчисления или неуспеваемости.
13. STEAM-подход. Интеграция естественных наук, технологий, инженерии, искусства и математики. Проектирование междисциплинарных модулей.
14. Мобильное обучение (*M-learning*). BYOD-концепция (*Bring Your Own Device*). Инфраструктура Wi-Fi и информационной безопасности школы.
15. Облачные вычисления. Использование Google Workspace for Education / Microsoft 365 Education для совместной работы над документами.
16. Электронное портфолио (*e-Portfolio*). Платформы для фиксации индивидуальных достижений (*Mahara*, *Google Sites*). Рефлексия профессионального роста.
17. Интерактивные панели и столы. Дидактический потенциал сенсорных устройств в начальной школе (стандарты МЭШ/РЭШ).
18. Робототехника в образовании. Образовательные конструкторы (LEGO Mindstorms, Arduino). STEM-центры и Кванториумы.

19. Технологии дистанционного образования (ДОТ). Нормативно-правовая база РФ. Синхронный и асинхронный форматы взаимодействия.
20. Массовые открытые онлайн-курсы (МООС). Архитектура платформ (Coursera, OpenEdu, Stepik). Проблема удержания слушателей (*Retention rate*).
21. Образовательный дата-майнинг (*Educational Data Mining*). Методы выявления паттернов поведения учащихся в LMS (кластеризация, классификация).
22. Этические аспекты EdTech. Конфиденциальность данных детей (COPPA, ФЗ-152). Этика использования нейросетей при проверке работ.
23. Проектирование VR/AR-сценариев. Методика создания кейсов виртуальной реальности для уроков биологии или истории.
24. Управление изменениями (*Change Management*). Модель ADKAR при внедрении новых ИТ-решений в педагогический коллектив. Сопротивление персонала.
25. Future Skills учителя. Цифровая гражданственность (*Digital Citizenship*). Критическая медиаграмотность педагога в эпоху дипфейков.

Критерии и шкалы оценивания работы студентов на практических/лабораторных занятиях

Оценка	Критерии оценивания
«отлично»	Оценка «отлично» выставляется, если студент активно работает в течение всего практического занятия, дает полные ответы на вопросы преподавателя в соответствии с планом практического занятия и показывает при этом глубокое овладение лекционным материалом, знание соответствующей литературы и законодательства, способен выразить собственное отношение по данной проблеме, проявляет умение самостоятельно и аргументированно излагать материал, анализировать явления и факты, делать самостоятельные обобщения и выводы, правильно выполняет учебные задачи.
«хорошо»	Оценка «хорошо» выставляется при условии: студент активно работает в течение практического занятия, вопросы освещены полно, изложения материала логическое, обоснованное фактами, со ссылками на соответствующие нормативные документы и литературные источники, освещение вопросов завершено выводами, студент обнаружил умение анализировать факты и события, а также выполнять учебные задания. Но в ответах допущены неточности, некоторые незначительные ошибки, имеет место недостаточная аргументированность при изложении материала, четко выраженное отношение студента к фактам и событиям.
«удовлетворительно»	Оценка «удовлетворительно» выставляется в том случае, когда студент в целом овладел сути вопросов по данной теме, обнаруживает знание лекционного материала, законодательства и учебной литературы, пытается анализировать факты и события, делать выводы и решать задачи. Но на занятии ведет себя пассивно, отвечает только по вызову преподавателя, дает неполные ответы на вопросы, допускает грубые ошибки при освещении теоретического материала.
«неудовлетворительно»	Оценка «неудовлетворительно» выставляется в случае, когда студент обнаружил несостоятельность осветить вопросы освещены неправильно, бессистемно, с грубыми ошибками, отсутствуют понимания основной сути вопросов, выводы, обобщения.

2. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

Задания для проведения промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины (тестовые задания, кейсовые задания и т.п.)

Задание 1 Современная дидактика оперирует понятием технологизации образовательного процесса как инструмента повышения его эффективности.

Как называется целенаправленное изменение системы образования, вносящее новые стабильные элементы (объекты, процессы), улучшающие характеристики объекта?

- А) Традиционализм
- Б) Педагогическая инновация
- В) Реставрация
- Г) Девальвация

Задание 2 Федеральный закон № 273-ФЗ регламентирует создание единой точки доступа к цифровым ресурсам организации.

Совокупность технических, программных и телекоммуникационных средств, обеспечивающих ведение образовательного процесса, именуется:

- А) Библиотечный фонд
- Б) Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС)
- В) Спортивная площадка
- Г) Стол заказов

Задание 3 Модель ADDIE является индустриальным стандартом проектирования учебных систем.

На какой стадии данной модели происходит непосредственное написание кода, съемка видео и верстка материалов?

- А) Analysis
- Б) Implementation
- В) Development (Разработка)
- Г) Evaluation

Задание 4 Смешанное обучение предполагает синергию преимуществ очного контакта и гибкости онлайн.

Модель BL, при которой студенты смотрят лекции дома, а домашние задания выполняют в классе под руководством учителя:

- А) Лекционно-семинарская система
- Б) Flipped Classroom (Перевернутый класс)
- В) Класс-урок
- Г) Дальтон-план

Задание 5 Стандартизация электронного контента обеспечивает его интероперабельность. Какой международный стандарт описывает упаковку учебного объекта и отслеживание результатов его прохождения в LMS?

- А) JPEG
- Б) SCORM / Tin Can API (xAPI)
- В) MP3
- Г) PDF/A

Задание 6 Микролернинг отвечает на вызовы современной экономики внимания (short attention span).

Формат подачи информации короткими порциями (2–5 минут), доступными «здесь и сейчас», определяется термином:

- А) Макрообучение
- Б) Микрообучение (Microlearning)
- В) Эпопея
- Г) Монография

Задание 7 Искусственный интеллект позволяет автоматизировать рутинную проверку письменных работ.

Технология машинного анализа текста на предмет наличия плагиата и оценки структуры аргументации:

- А) NLP-based Automated Essay Scoring (AES)
- Б) Фотосинтез
- В) Кулинарный рецепт
- Г) Астрологический прогноз

Задание 8 Дополненная реальность накладывает цифровой слой на физические объекты реального мира.

Технология, требующая использования смартфона или AR-очков для визуализации 3D-модели молекулы ДНК поверх страницы учебника:

- А) Телетайп
- Б) Augmented Reality (AR)
- В) Радиосвязь
- Г) Типографский набор

Задание 9 Геймификация использует игровые элементы в неигровом контексте для повышения мотивации.

Механизм вознаграждения пользователя за совершение целевого действия (баллы, значки, статус):

- А) Валютный контроль
- Б) Система поощрений (Points, Badges, Leaderboards)
- В) Налоговый вычет
- Г) Амортизация

Задание 10 Виртуальные лаборатории позволяют проводить опыты, невозможные в реальности по соображениям ТБ.

Преимущество симуляций PhET Interactive Simulations перед натурным экспериментом в школьном кабинете физики:

- А) Высокая стоимость реагентов
- Б) Безопасность и возможность бесконечного повторения цикла
- В) Отсутствие электричества
- Г) Необходимость уборки помещения

Задание 11 Big Data требует применения распределенных вычислительных мощностей для обработки.

Процесс извлечения скрытых закономерностей из массивов образовательных данных для принятия управленческих решений:

- А) Каллиграфия
- Б) Educational Data Mining (EDM)
- В) Садоводство
- Г) Нумизматика

Задание 12 Блокчейн может решить проблему фальсификации дипломов об образовании. Распределенный реестр, гарантирующий неизменность записей о выданных сертификатах и компетенциях:

- А) Бумажный архив
- Б) Blockchain in Education
- В) Публичная библиотека
- Г) Телефонный справочник

Задание 13 STEAM-образование смещает фокус с чистой науки на инженерное творчество и искусство.

Добавление буквы «А» (Arts) в аббревиатуру STEM подчеркивает важность:

- А) Только рисования портретов
- Б) Креативности и дизайна в инженерных проектах
- В) Изучения латыни
- Г) Исключения математики

Задание 14 Прокторинг необходим для обеспечения академической честности при дистанционном тестировании.

Алгоритмизированный мониторинг поведения, тестируемого через веб-камеру и анализ трафика сети:

- А) Автоматизированный прокторинг
- Б) Цветотерапия
- В) Гидротерапия
- Г) Библиотерапия

Задание 15 Облачные хранилища обеспечивают синхронизацию данных между устройствами.

Сервис удаленного хранения файлов, позволяющий организовать совместный доступ учеников к документам:

- А) Локальный диск С:
- Б) Google Drive / Яндекс.Диск
- В) Калькулятор
- Г) Антивирус Касперского

Задание 16 МООС демократизировали доступ к знаниям ведущих университетов мира. Масштабный открытый онлайн-курс, доступный неограниченному кругу лиц через интернет-платформы:

- А) Семинар в гараже
- Б) МООС (Massive Open Online Course)
- В) Подпольная школа
- Г) Индивидуальный репетитор

Задание 17 Digital Wellbeing становится частью культуры использования гаджетов.

Режим функционирования операционной системы, ограничивающий уведомления и экранное время для снижения когнитивной нагрузки:

- А) Авиарежим
- Б) Focus Mode / Digital Wellbeing settings
- В) Разгон процессора
- Г) Удаление антивируса

Задание 18 При имплементации инноваций организация сталкивается с сопротивлением изменениям.

Процесс планирования и реализации шагов по принятию нового метода сотрудниками учреждения (модель Коттера или ADKAR):

- А) Стагнация
- Б) Управление изменениями (Change Management)
- В) Энтропия
- Г) Абдикация

Задание 19 Этический кодекс педагога запрещает передачу аутентификационных данных третьим лицам.

Нарушение конфиденциальности персональных данных обучающихся в электронном журнале квалифицируется как нарушение:

- А) Эстетических норм
- Б) Информационной безопасности и законодательства о ПДн
- В) Правил дорожного движения
- Г) Устава спортивного клуба

Задание 20 Adaptive Learning Systems используют алгоритмы рекомендаций, аналогичные Netflix или Spotify.

Технология динамической корректировки сложности заданий на основе предыдущих ответов ученика:

- А) Случайная выборка
- Б) Адаптивное обучение (Adaptive Learning)
- В) Линейная прогрессия
- Г) Ручная проверка

Задание 21 STEM/STEAM интегрирует гуманитарное и техническое знание.

Создание действующей модели моста из подручных материалов для расчета силы натяжения относится к методологии:

- А) Pure Literature
- Б) Project-Based Learning (PBL) в рамках STEM
- В) Чистой философии
- Г) Древней филологии

Задание 22 Цифровой разрыв (*Digital Divide*) может стать фактором образовательной депривации.

Неравенство возможностей доступа к ИКТ-инфраструктуре у различных социальных групп школьников:

- А) Цифровое неравенство

- Б) Закон сохранения энергии
- В) Гравитационная постоянная
- Г) Золотое сечение

Задание 23 Нейросети способны генерировать изображения по текстовому описанию (*Text-to-Image*).

Использование Midjourney или DALL-E студентами для создания иллюстраций к проектам регулируется нормами:

- А) Авторского права и академической этики
- Б) Морского права
- В) Закона всемирного тяготения
- Г) Таблицы Менделеева

Задание 24 Learning Analytics Dashboards визуализируют успеваемость для тьютора. Графическое представление прогресса студента, выявляющее зоны риска («at-risk students»), основано на анализе:

- А) Любимых цветов
- Б) Лог-файлов кликов и времени сессии в LMS
- В) Почерка родителей
- Г) Погоды за окном

Задание 25 Soft Skills становятся приоритетом автоматизации профессий будущего.

Навык критического оценивания достоверности информации, найденной в интернете, необходимый современному учителю:

- А) Медийная и информационная грамотность (MIL)
- Б) Скоростное поедание пищи
- В) Умение спать стоя
- Г) Знание всех созвездий

Ключи к тестам: 1-Б, 2-Б, 3-В, 4-Б, 5-Б, 6-Б, 7-В, 8-Б, 9-Б, 10-Б, 11-Б, 12-Б, 13-Б, 14-А, 15-Б, 16-Б, 17-Б, 18-Б, 19-Б, 20-Б, 21-Б, 22-А, 23-А, 24-Б, 25-А

Критерии и шкала оценивания:

Оценка	Количество баллов
«отлично» /зачтено	83-100 баллов
«хорошо»/ зачтено	68-82 балла
«удовлетворительно»/ зачтено	50-67 баллов
«неудовлетворительно»/ не зачтено	0-49 баллов