

## Оценочные материалы для промежуточной аттестации по дисциплине

### Цифровая дидактика и педагогический дизайн, 1 семестр

Код, направление подготовки	44.03.03 Педагогическое образование
Направленность (профиль)	Технологи кросс-дисциплинарного проектирования в образовании
Форма обучения	очная
Кафедра-разработчик	Педагогики профессионального и дополнительного образования
Выпускающая кафедра	Педагогики профессионального и дополнительного образования

### Типовые задания для контрольной работы

Решите кейсы:

#### Кейс 1

Компания Kidaptive разрабатывает образовательные игры для детей. Самая популярная из них - это Leo's Pad. В ней юным участникам предлагают отправиться в путешествие в мир науки и искусства, выполняя задания под руководством Леонардо да Винчи, Галилео Галилея и Марии Кюри. Наблюдения за детьми показали, что они начинают применять навыки, полученные в игре, в реальной жизни.

(Источник: <https://zachnik.ru/blog/10-trendov-buduschego-obrazovanija/>)

*Какие тренды современного образования представлены в этом кейсе?*

- A. Цифровизация
- B. Открытость образования
- C. Геймификация
- D. Все вышеперечисленные**

#### Кейс 2

*Перед Вами таблица, в которой расписан план реализации одного из разделов учебной дисциплины:*

Раздел дисциплины	Тема	Результат обучения	Оценочное мероприятие
Раздел 1. Современные технологии проектирования образовательного продукта		РД1. Применять современные технологии проектирования образовательного продукта	Кейсы (Суммативное оценочное мероприятие)
	Основные принципы работы в команде при проектировании образовательного продукта	РО 1.1 Формировать команду с целью реализации проекта	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Опрос</li> <li>– Ментальная карта</li> <li>– Закрытые кейсы</li> <li>– Работа в команде</li> <li>– Тест</li> </ul>
	Методики диагностики потребностей стейкхолдеров	РО 1.2 Осуществлять диагностику потребностей стейкхолдеров, используя современный инструментарий	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Тестирование, опрос</li> <li>– Проведение анкетирования, опроса стейкхолдеров</li> <li>– Групповая работа</li> </ul>
	Этапы проектирования образовательного продукта	РО 1.3 Определять этапы проектирования образовательного продукта	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Опрос</li> <li>– Постановка целей по SMART</li> </ul>

			– Взаимная оценка на форуме
--	--	--	-----------------------------

Воспроизведите последовательность действий автора, если он проектировал учебную дисциплину по технологии обратного педагогического дизайна:

- a. Тема -Результат обучения-оценочные мероприятия
- b. Результат обучения-тема-оценочные мероприятия
- c. Результат обучения -оценочные мероприятия- тема**
- d. Оценочные мероприятия-тема – результат обучения

### Кейс 3

*Педагог дал обучающимся следующие задания:*

1. Исследовать материал и оформить результаты в виде таблицы
2. Предложить свое решение проблемы
3. Восстановить последовательность событий
4. Рассчитать значение выражения
5. Выучить наизусть определение понятия
6. Составить чек-лист по изученной теме

*Соотнесите каждое из заданий с уровнем таксономии образовательных задач Б.Блума:*

- a. Помнить
- b. Понимать
- c. Применять
- d. Анализировать
- e. Синтезировать
- f. Оценивать

### Кейс 4

*Верно ли сформулированы и декомпозированы представленные результаты обучения?*

- PO1. Оценивать продукт своей деятельности по конкретным критериям  
 PO1.1. Задавать критерии оценивания учебного продукта  
 PO1.2. Применять соответствующий инструментарий для оценивания правильности выполнения задачи  
 PO 1.3. Соотносить критерии с характеристиками учебного продукта

- a) Верно**
- b) Неверно, нарушены правила формулирования результатов обучения
- c) Неверно, нарушены правила декомпозиции результатов обучения

### Кейс 5

Во время обучения педагог использует так называемые «Индекс карточки» с заданиями на обеих сторонах:

- 1-я сторона – перечень основных мыслей и идей по изученному материалу (разделу, теме) и обобщение идей;
- 2-я сторона – вопросы, которые помогают понять, какой материал обучающиеся не поняли по изученной теме.

Цель приема – анализ трудностей, которые возникли у обучающихся в результате изучения темы; повторение материала, необходимого для дополнительного закрепления.

*К какому методу оценивания относится используемый педагогом прием?*

- a. Диагностическое

- b. **Формирующее**
- c. Суммативное
- d. Критериальное

## Кейс 6

Перейдите по ссылке [Наука своими руками — Look At Me](#) и определите в каком формате подан образовательный контент.

- a. **Лонгрид**
- b. Чат-бот
- c. Подкаст
- d. Сноуфолл

## Типовые вопросы к экзамену

1. Специфика онлайн-обучения
2. Организация обучения в смешанном формате.
3. Модели смешанного обучения
4. Особенности цифровой дидактики
7. принципы цифровой дидактики
8. Термин "педагогический дизайн", функции и возможности педагогического дизайна.
5. Модель педагогического дизайна ADDIE, ее преимущества и недостатки.
6. Особенности модели педагогического дизайна SAM: итерации как способ проектирования образовательного продукта
7. Обратный педагогический дизайн
8. Результаты обучения – фундамент, определяющий каркас учебного процесса.
9. Алгоритм проектирования обучения "от результатов", преимущества и особенности подобного подхода.
10. Учет личностных особенностей и потребностей обучающихся;
11. Применение технологии SMART при постановке целей обучения.
12. Универсальная формула построения результатов обучения.
13. Правила декомпозиции результатов обучения.
14. Основные ошибки при постановке результатов обучения
15. Система учебных целей по Блуму
16. Учет иерархии целей при формулировке результатов обучения
17. Проектирование оценочных мероприятий
18. Формирующее оценивание и его особенности.
19. Методы формирующего оценивания и его потенциал в развитии личности обучающегося
20. Специфика и правила критериального оценивания.
21. Критериальное оценивание как способ получения объективной информации о результатах обучения учащихся
22. Суммирующее оценивание как способ подведения итогов и фиксирования достижений обучающихся
23. Основные требования к образовательному контенту.
24. Вовлекающий контент и принципы его создания в соответствии с РО
25. Методы интерактивного обучения на лекционных занятиях
26. Методы интерактивного обучения на практических занятиях
27. Методика организации самостоятельной работы
28. Организация рефлексии на учебном занятии
29. Способы выравнивания знаний обучающихся
30. Обратная связь на занятии