

Оценочные материалы для промежуточной аттестации по дисциплине

Цифровая грамотность

Код, направление подготовки	49.03.02 ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА ДЛЯ ЛИЦ С ОТКЛОНЕНИЯМИ В СОСТОЯНИИ ЗДОРОВЬЯ (АДАПТИВНАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА)
Направленность (профиль)	Адаптивное физическое воспитание
Форма обучения	очная
Кафедра-разработчик	Информатики и вычислительной техники
Выпускающая кафедра	Кафедра медико-биологических основ физической культуры

Типовые задания для контрольной работы:

1. Создание цифровых конспектов на доске MIRO
2. Управление проектами с помощью облачных сервисов
3. Интерактивные онлайн викторины
4. Программирование в Scratch
5. Инструменты для мотивации и актуализации знаний: интернет (Youtube, TEDEd), игры (Arzamas, Meduza, ClassDojo), тесты и визуализация (Socrative).
6. Инструменты для освоения и отработки новых знаний. Базовые функции презентации. Майндмэпы. Инфографика.
7. Методы математической обработки информации с помощью MS Excel

Типовые вопросы к зачету

1. Поисковый запрос: понятие, функции
2. Сервисы онлайн-услуг и электронное правительство
3. Возможности MS Word
4. Назначение, функции, возможности MS Excel
5. Методы математической обработки информации с помощью MS Excel
6. Назначение, функции, возможности MS Power Point
7. Назначение, функции, возможности MS Power Point
8. Назначение, функции, возможности Google-диска
9. Назначение, функции, возможности Google-документов
10. Назначение, функции, возможности Google-таблиц
11. Назначение, функции, возможности Google-презентаций
12. Назначение, функции, возможности Google-форм
13. Облачные хранилища: назначение, функции, возможности.
14. Инструменты планирования и самоорганизации.
15. Сервисы для проектирования цифрового контента (инфографики)
16. Сервисы для проектирования цифрового контента (сайты)
17. Сервисы для проектирования цифрового контента (схемы, диаграммы, дашборды)
18. Информационная безопасность
19. Виды защит от киберугроз
20. Виды психологического воздействия в интернете
21. Личность в цифровой среде
22. Цифровой этикет
23. Понятие алгоритма

24. Основы программирования в Scratch