

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косенок Сергей Михайлович
Должность: ректор
Дата подписания: 19.06.2024 13:26:59
Уникальный программный ключ:
e3a68f3a6c67674b544f1008091716b6bdcf836

Оценочные материалы для промежуточной аттестации по дисциплине

Цифровая грамотность

Код, направление	38.03.01 Экономика
подготовки	
Направленность (профиль)	Учет, налогообложение, анализ и аудит
Форма обучения	очная
Кафедра-разработчик	Информатики и вычислительной техники
Выпускающая кафедра	Кафедра экономических и учетных дисциплин

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. Поискový 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