

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Косенок Сергей Михайлович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 18.06.2024 19:05:04  
Уникальный программный ключ:  
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

## МЕТОДОЛОГИЯ И ДИДАКТИКА STEAM

Код, направление подготовки	44.04.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль)	Технологии кросс-дисциплинарного проектирования в образовании
Форма обучения	очная
Кафедра-разработчик	Педагогики профессионального и дополнительного образования
Выпускающая кафедра	Педагогики профессионального и дополнительного образования

Проверяемая компетенция	№	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса
ПК-1.3	1	Что из перечисленного НЕ является характеристикой ВANI-мира?	1. Неоднозначный 2. Хрупкий 3. Тревожный 4. Нелинейный 5. Непостижимый.	низкий
ПК- 2.1	2	Закон, который регулирует правовой статус всех образовательных организаций и индивидуальных предпринимателей, которые осуществляют обучение. Закон, который регулирует правовой статус всех образовательных организаций и индивидуальных предпринимателей, которые осуществляют обучение.	1. Закон РФ «Об образовании» 2. «Федеральная программа развития образования» 3. Национальный проект образования	низкий

ПК-2.2	3	Что подразумевает конструктивистский подход к современному образованию?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Актуализация образования</li> <li>2. Модернизация образования</li> <li>3. Проектное обучение</li> <li>4. Цифровизация образования</li> <li>5. Дифференциация образования</li> </ol>	низкий
ПК-3.2	4	Кто ввел понятие «ВANI-мир»?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Чарльз Дж. Пеллерин</li> <li>2. Жаме Кассио</li> <li>3. Игорь Намоконов</li> <li>4. Кевин Келли</li> </ol>	низкий
ПК-3.3	5	Это унифицированные навыки и личные качества, которые повышают эффективность работы и взаимодействия с другими людьми. К этим навыкам относятся: управление личным развитием, умение оказать первую помощь, умение грамотно управлять своим временем, умение убеждать, навык ведения переговоров, лидерство и т.д. Найдите понятие определения.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. hard skills</li> <li>2. Life skills</li> <li>3. Soft skills</li> <li>4. Emotional Intelligence, EQ</li> </ol>	низкий
ПК-1.3	6	Как можно охарактеризовать современную экономику? (выберите 1 или несколько правильных ответов)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Плановая экономика</li> <li>2. Командная экономика</li> <li>3. Цифровая экономика</li> <li>4. Креативная экономика</li> </ol>	средний
ПК- 2.1	7	Как называется процесс в рамках трендов современного образования, когда	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. learning sciences</li> <li>2. mentoring</li> <li>3. life-long learning</li> <li>4. Интеграция</li> </ol>	средний

		преподаватель не должен упускать из внимания основополагающие концепции и понятия, а студентам нужно работать с реальными проблемными ситуациями в исследовательской деятельности.		
ПК-1.3	8	Приведите в соответствие задачи и программ Национального проекта "Образование"	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Профессиональный рост педагогических работников, охватывающей не менее 50% предполагает какая программа?</li> <li>2. Создание современного и безопасного цифрового образования</li> <li>3. Внедрения адаптивных, практико-ориентированных и гибких образовательных программ.</li> <li>4. Обновление содержания и совершенствование методов обучения предмету «Технология».</li> </ol>	средний
ПК- 2.1	9	Какие глобальные тренды выделены в рамках Форсайта?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изменчивость мира, социальные сети, рост взаимодействия между людьми, демографические изменения</li> <li>2. Отсутствие «политики сдерживания» со стороны государства, развитие «компетентных заказчиков», развитие институциональной инфраструктуры образовательного рынка</li> <li>3. Ориентация на практику, микрообучение, дополненная и виртуальная реальность, контент для смартфонов, разные способы подачи информации, персонализация обучения.</li> </ol>	средний
ПК-2.2	10	Кроме эмпирического и теоретического в структуре научного знания можно выделить еще один уровень, содержащий общие представления о действительности и процессе познания. Какой это уровень?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Философский</li> <li>2. Фундаментальный</li> <li>3. Абстрактный</li> <li>4. Прикладной</li> <li>5. Аксиома</li> </ol>	средний

ПК-3.2	11	Какие две фазы можно выделить в дизайн-мышлении? (выберите 2 правильных ответов)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Тестирование</li> <li>2. Фокусировка</li> <li>3. Прототипирование</li> <li>4. Конвергенция</li> <li>5. Дивергенция</li> </ol>	средний
ПК-3.3	12	Что чаще понимают под «искусством» (Arts) в концепции STEAM?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Гуманитарные науки</li> <li>2. Творческое восприятие, моделирование и художественно-техническое проектирование</li> <li>3. Искусство</li> <li>4. Дизайн</li> </ol>	средний
ПК-2.2	13	Что понимается под содержанием образования?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. совокупность знаний, умений и навыков, развивающих устойчивые особенности отдельных психических процессов</li> <li>2. совокупность преемственных образовательных программ и государственных образовательных стандартов различного уровня и направленности</li> <li>3. финансовую поддержку государственных и общественных организаций средней и высшей школе</li> <li>4. педагогически адаптированную систему знаний, умений и навыков, опыта творческой деятельности и эмоционально-ценностного отношения к миру</li> </ol>	средний
ПК-3.2	14	Определите метод и процесс, который направлен на решение конкретных задач, помогающий понять пользователя, осмыслить его проблему и найти альтернативные решения, проектирование, конструирование и создание чего-то нового.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Дизайн-мышление</li> <li>2. ТРИЗ</li> <li>3. Метод ассоциаций</li> <li>4. Мозговой штурм</li> <li>5. Канвас</li> </ol>	средний
ПК-3.3	15	В STEAM-образование заложена интеграция разных областей наук. Какие это области? (выберите несколько)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Естественные</li> <li>2. Философские</li> <li>3. Технические</li> <li>4. Инженерные</li> <li>5. Математические</li> <li>6. Гуманитарные</li> <li>7. Социальные</li> </ol>	средний

		правильных ответов)		
ПК-2.2	16	Наука об обучении, исследующая законы, закономерности, принципы, цели, содержание, формы, методы, средства обучения:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Педагогика</li> <li>2. Дидактика</li> <li>3. Антропология</li> <li>4. Психология</li> </ol>	средний
ПК-1.3	17	Что отличает современное образование от образования XX века (несколько правильных ответов)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Вариативность</li> <li>2. Динамичность</li> <li>3. Фундаментальность</li> <li>4. Непрерывность</li> <li>5. Концентрированность</li> <li>6. Линейность</li> <li>7. Цифровизация</li> </ol>	средний
ПК- 2.1	18	Какие компетенции XXI века развивает у детей STEAM-образование? (выберите несколько правильных ответов)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Системное мышление</li> <li>2. Межотраслевая коммуникация</li> <li>3. Дисциплинированность</li> <li>4. Ответственность</li> <li>5. Управление проектами и процессами</li> <li>6. Цифровая грамотность</li> <li>7. Работа в команде</li> <li>8. Креативное мышление</li> <li>9. Эмоциональный интеллект</li> </ol>	высокий
ПК-1.3	19	Воспитание обучающихся при освоении ими основных образовательных программ в организациях осуществляется на основе	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Программы воспитания и календарного плана воспитательной работы, разрабатываемых и утверждаемых организациями самостоятельно</li> <li>2. Программы воспитания, разрабатываемых и утверждаемых организациями самостоятельно или в соответствии с ФГОС</li> <li>3. Календарного плана воспитательной работы в соответствии с ФГОС</li> <li>4. Образовательной программы и календарного плана воспитательной работы, разрабатываемых и утверждаемых организациями самостоятельно</li> </ol>	высокий

ПК- 2.1	20	Какие пять принципов обучения по ТРИЗ-педагогике выделил Анатолий Гин:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. посильности проектной задачи</li> <li>2. право выбора везде, где это возможно</li> <li>3. последовательности выполнения этапов решения задач</li> <li>4. сталкивать ученика с проблемами без чёткого алгоритма решения и верного ответа</li> <li>5. обучать через практику — эксперименты, опыты, исследования</li> <li>6. обучать по пути от простого к сложному</li> <li>7. постоянно отслеживать интерес учеников и понимание ими материала</li> <li>8. стремиться к идеальному КПД — максимальной пользе при минимальных затратах.</li> </ol>	высокий
---------	----	--	---	---------