



**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ
УКРАЇНИ**

**Державний біотехнологічний
університет**

**Факультет менеджменту,
адміністрування та права**

**Кафедра ЮНЕСКО «Філософія людського
спілкування» та соціально-гуманітарних дисциплін**

ЦИФРОВА ДИДАКТИКА

**Тестові завдання поточного і підсумкового
контролів знань з дисципліни**

**для здобувачів першого (бакалаврського)
рівня вищої освіти
денної та заочної форм навчання
спеціальності 015 Професійна освіта
(аграрне виробництво, переробка
сільськогосподарської продукції та харчові
технології)**

Харків - 2024

ЦИФРОВА ДИДАКТИКА

Тестові завдання поточного і підсумкового
контролів знань з дисципліни

для здобувачів першого (бакалаврського)
рівня вищої освіти
денної та заочної форм навчання
спеціальності 015 *Професійна освіта*
(аграрне виробництво, переробка
сільськогосподарської продукції та харчові
технології)

Затверджено
рішенням Науково-
методичної ради
факультету
МАП ДБТУ
Протокол № 1
від 17.09.2024 р.

УДК 378.147:004:37.091.12(075.8)

Схвалено на засіданні кафедри ЮНЕСКО «Філософія
людського спілкування» та соціально-гуманітарних
дисциплін ДБТУ
(протокол № 1 від 04.09.2024 р.)

***«Цифрова дидактика»: тестові завдання
поточного і підсумкового контролів знань з
дисципліни для здобувачів першого
(бакалаврського) рівня вищої освіти денної та
заочної форм навчання спеціальності 015
Професійна освіта (аграрне виробництво,
переробка сільськогосподарської продукції та
харчові технології) уклад. М.С. Пономарьова
– Харків: ДБТУ, 2024 – 51 с.***

Рецензенти:

В. Качурівський – канд. пед. наук, доцент
кафедри інформаційних технологій та вищої
математики ВП НУБіП України
«Бережанського агротехнічного інституту»

Л. Шовкун-Заблоцька – канд. екон. наук,
доцент кафедри економіки та бізнесу
Державного біотехнологічного університету

© Пономарьова М.С., 2024

ТЕСТОВІ ЗАПИТАННЯ

до теми 1: Вступ до цифрової дидактики

1. Що таке цифрова дидактика?

- a) Методика традиційного навчання
- b) Освітня методологія, що використовує цифрові технології
- c) Система онлайн-ігор

2. Яка основна мета цифрової дидактики?

- a) Збільшити навантаження на студентів
- b) Оптимізувати навчальний процес за допомогою технологій
- c) Замінити викладачів технологіями

3. Що є основним інструментом цифрової дидактики?

- a) Підручники
- b) Інтерактивні методи та цифрові ресурси
- c) Дошка та крейда

4. Які переваги цифрової дидактики?

- a) Гнучкість навчання
- b) Відсутність контролю знань
- c) Залежність від інтернету

5. Які виклики цифрової дидактики?

- a) Зниження мотивації
- b) Легкість у впровадженні
- c) Повна автономія студента

6. Що є ключовим елементом цифрової дидактики?

- a) Інтерактивність
- b) Пасивне сприйняття
- c) Використання друкованих матеріалів

7. Які технології використовуються в цифровій дидактиці?

- a) Штучний інтелект
- b) Ручне копіювання матеріалів
- c) Друкарська машинка

8. Як цифрова дидактика впливає на викладачів?

- a) Змінює роль викладача
- b) Зменшує кількість навчальних матеріалів
- c) Позбавляє викладачів роботи

9. Що означає персоналізація навчання?

- a) Орієнтація на потреби окремого студента
- b) Однакові завдання для всіх

с) Відсутність адаптації матеріалу

10. Як цифрові інструменти можуть підвищити мотивацію студентів?

а) Ігрові елементи

б) Зменшення кількості занять

с) Повна відсутність зворотного зв'язку

11. Які платформи є популярними для цифрової освіти?

а) Google Classroom

б) Дошка оголошень

с) Ручні конспекти

12. Що таке змішане навчання?

а) Поєднання традиційних і цифрових методів навчання

б) Лише дистанційне навчання

с) Навчання без викладача

13. Які головні засоби цифрового навчання?

а) Відеоуроки та інтерактивні завдання

б) Диктант

с) Друковані підручники

14. Який вплив має цифрова дидактика на самостійне навчання студентів?

а) Підвищує автономію

б) Зменшує кількість матеріалу

с) Обмежує доступ до ресурсів

15. Який недолік цифрового навчання?

а) Залежність від технічних умов

б) Повна відсутність контролю

с) Використання лише паперових матеріалів

16. Що є ключовим для ефективного цифрового навчання?

а) Якісний контент

б) Відсутність системи оцінювання

с) Мінімізація інтерактивності

17. Яке значення має цифрова грамотність?

а) Допомогає ефективно використовувати технології

б) Не впливає на навчальний процес

с) Займає багато часу

18. Який формат тестування можливий у цифровій дидактиці?

а) Онлайн-тестування

б) Письмові екзамени в класі

с) Оцінка лише за відвідуваністю

19. Що є головним недоліком онлайн-навчання?

а) Відсутність особистого контакту

- b) Повний контроль студентів
- c) Мінімальна взаємодія

20. Як можна підвищити ефективність цифрового навчання?

- a) Залучення інтерактивних методів
- b) Мінімізація практичних завдань
- c) Повна відмова від оцінювання

ТЕСТОВІ ЗАПИТАННЯ

до теми 2: Загальна характеристика дистанційного та змішаного навчання

1. Що таке дистанційне навчання?

- a) Навчання виключно в аудиторіях
- b) Освітній процес, який відбувається за допомогою технологій без фізичної присутності
- c) Методика, що не використовує цифрові технології

2. Що таке змішане навчання?

- a) Поєднання традиційного та цифрового навчання
- b) Виключно онлайн-курси
- c) Навчання без викладача

3. Які основні особливості дистанційного навчання?

- a) Потребує фізичної присутності в аудиторії
- b) Використовує онлайн-ресурси для організації навчального процесу
- c) Виключає комунікацію між студентами та викладачами

4. Які головні переваги змішаного навчання?

- a) Поєднання гнучкості онлайн-навчання та переваг традиційного навчання
- b) Відсутність викладача
- c) Вивчення лише теоретичного матеріалу

5. Який з форматів навчання є складовою змішаного навчання?

- a) Лише аудиторне навчання
- b) Лише самостійна робота студентів
- c) Поєднання онлайн- та офлайн-компонентів

6. Яка роль викладача у змішаному навчанні?

- a) Зменшується через автоматизовані платформи
- b) Залишається важливою, але трансформується відповідно до нових методик

с) Викладач відсутній, навчання повністю самостійне

7. Що є важливим для ефективної реалізації дистанційного навчання?

а) Надійна технічна інфраструктура та доступ до навчальних матеріалів

б) Відсутність контролю за успішністю студентів

с) Повна відмова від синхронних занять

8. Як оцінюється успішність студентів у дистанційному навчанні?

а) Лише на основі відвідуваності

б) Через тестування, проєктні роботи та онлайн-оцінювання

с) Виключно через усні екзамени в аудиторії

9. Який основний недолік дистанційного навчання?

а) Гнучкий графік навчання

б) Відсутність особистого контакту між студентами та викладачем

с) Можливість використовувати цифрові технології

10. Який з варіантів є прикладом змішаного навчання?

а) Повністю офлайн-лекції та семінари

- b) Поєднання самостійної роботи онлайн і традиційних занять у класі
- c) Виключно онлайн-тести

11. Які з наведених характеристик є ключовими для змішаного навчання?

- a) Інтерактивність, персоналізація, доступність матеріалів
- b) Відсутність зворотного зв'язку
- c) Використання лише друкованих матеріалів

12. Яке середовище є основним для організації дистанційного навчання?

- a) Лише бібліотека
- b) Онлайн-платформи, системи управління навчанням (LMS)
- c) Особисті зустрічі викладача та студента

13. Що є основним викликом при впровадженні дистанційного навчання?

- a) Відсутність навчальних матеріалів
- b) Технічні проблеми та низька цифрова грамотність
- c) Надмірна взаємодія між студентами

14. Який із методів використовується у змішаному навчанні?

- a) Перевернутий клас

b) Відсутність будь-яких цифрових інструментів

c) Повний контроль викладача без можливості самостійного навчання

15. Який формат комунікації використовується у дистанційному навчанні?

a) Лише друковані матеріали

b) Онлайн-чати, відеоконференції, форуми

c) Тільки особисті зустрічі

16. Що є основною метою змішаного навчання?

a) Замінити традиційне навчання

b) Оптимізувати навчальний процес, поєднуючи переваги онлайн- та офлайн-навчання

c) Скоротити час навчання

17. Яка LMS-система найчастіше використовується для дистанційного навчання?

a) Google Docs

b) Moodle

c) WordPress

18. Яке з наведених тверджень про дистанційне навчання є правильним?

- a) Воно дозволяє навчатися незалежно від місцезнаходження
- b) Воно є менш ефективним за традиційне навчання
- c) Воно не дозволяє використовувати мультимедійні матеріали

19. Які технології сприяють ефективності дистанційного навчання?

- a) Онлайн-курси, інтерактивні завдання, відеоуроки
- b) Лише друковані книги
- c) Повна відсутність цифрових інструментів

20. Що потрібно враховувати під час впровадження дистанційного та змішаного навчання?

- a) Технічні можливості студентів та викладачів
- b) Відсутність цифрових матеріалів
- c) Виключно аудиторні лекції

ТЕСТОВІ ЗАПИТАННЯ
до теми 3: Планування й організація
освітнього процесу в умовах змішаного
навчання

1. Що є основою планування освітнього процесу у змішаному навчанні?

- a) Випадковий розподіл навчальних матеріалів
- b) Чітке визначення цілей, методів та форматів навчання
- c) Відсутність планування як такого

2. Який етап є першим при організації змішаного навчання?

- a) Аналіз навчальних потреб студентів
- b) Проведення фінального тестування
- c) Вибір виключно традиційних методів навчання

3. Які формати занять використовуються у змішаному навчанні?

- a) Лише лекції в аудиторіях
- b) Поєднання онлайн-занять, самостійної роботи та традиційних занять
- c) Виключно самостійна робота студентів

4. Як визначити оптимальне співвідношення онлайн- та офлайн-компонентів у змішаному навчанні?

- a) Виходячи з потреб студентів та особливостей дисципліни
- b) Використовувати лише традиційні заняття
- c) Повністю перевести всі заняття в онлайн-формат

5. Який метод найчастіше використовується у змішаному навчанні?

- a) Перевернутий клас
- b) Читання друкованих книг без використання цифрових технологій
- c) Запам'ятовування великого обсягу інформації без практичного застосування

6. Як здійснюється контроль знань у змішаному навчанні?

- a) Лише за підсумковими екзаменами
- b) Через регулярні онлайн-тестування, проєктну діяльність та оцінювання в класі
- c) Виключно за допомогою викладацьких спостережень

7. Які фактори впливають на ефективність змішаного навчання?

- a) Рівень цифрової грамотності студентів та викладачів
- b) Відсутність навчальних матеріалів
- c) Відмова від використання цифрових технологій

8. Як забезпечити залучення студентів у змішаному навчанні?

- a) Використовувати інтерактивні методи та персоналізований підхід
- b) Виключно читання лекцій
- c) Уникати будь-яких форм зворотного зв'язку

9. Яка роль викладача у змішаному навчанні?

- a) Координатор та фасилітатор навчального процесу
- b) Пасивний спостерігач
- c) Виключно лектор без взаємодії зі студентами

10. Як можна адаптувати навчальні матеріали для змішаного навчання?

- a) Поєднувати відеоуроки, тести та інтерактивні завдання
- b) Використовувати лише підручники
- c) Виключно усне пояснення викладача

11. Які технології допомагають організувати змішане навчання?

- a) Платформи для управління навчанням (LMS), відеоконференції, онлайн-форуми
- b) Дошка та крейда
- c) Використання лише друкованих книг

12. Як оцінюється ефективність змішаного навчання?

- a) На основі результатів тестів, активності студентів та їх зворотного зв'язку
- b) Виключно за відвідуваністю
- c) Тільки після підсумкового іспиту

13. Які проблеми можуть виникати у змішаному навчанні?

- a) Проблеми з доступом до цифрових ресурсів та низька цифрова грамотність
- b) Надмірна інтерактивність
- c) Відсутність необхідності у плануванні

14. Як студенти можуть контролювати власне навчання у змішаному форматі?

- a) Вести самостійну роботу та аналізувати власні досягнення

b) Покладатися лише на оцінювання викладача

c) Виконувати завдання без будь-якої самоперевірки

15. Яка стратегія допомагає підвищити ефективність змішаного навчання?

a) Регулярне оновлення навчальних матеріалів та інтеграція нових технологій

b) Використання однакових методів для всіх дисциплін

c) Відмова від цифрових інструментів

16. Який основний елемент успішного змішаного навчання?

a) Чітке планування та організація навчального процесу

b) Випадковий розподіл матеріалів

c) Відсутність можливості студентів впливати на навчальний процес

17. Який підхід сприяє підвищенню мотивації студентів у змішаному навчанні?

a) Гейміфікація, використання кейс-методів та проєктного навчання

b) Використання виключно лекційного формату

с) Відмова від використання відео- та інтерактивних матеріалів

18. Як слід планувати зворотний зв'язок у змішаному навчанні?

а) Використовувати регулярні опитування, коментарі до робіт та персональні консультації

б) Лише оцінювати кінцевий результат навчання

с) Повністю покладатися на автоматичне тестування

19. Як можна використовувати мобільні технології у змішаному навчанні?

а) Для доступу до освітніх платформ, інтерактивних курсів та спільної роботи

б) Лише для розваг

с) Взагалі не використовувати

20. Як слід адаптувати змішане навчання до потреб студентів?

а) Використовувати персоналізовані завдання та враховувати різні стилі навчання

б) Дотримуватись однакового підходу для всіх студентів

с) Використовувати тільки один формат навчання без змін

ТЕСТОВІ ЗАПИТАННЯ

до теми 4: Інструменти для змішаного навчання. Спільне (колаборативне) навчання

1. Які інструменти використовуються для організації змішаного навчання?

- a) Онлайн-платформи, відеоконференції, інтерактивні дошки
- b) Виключно друковані підручники
- c) Лише усні пояснення викладача

2. Які платформи найчастіше застосовуються у змішаному навчанні?

- a) Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams
- b) Тільки соціальні мережі
- c) Фізичні бібліотеки та аудиторні лекції

3. Що таке колаборативне навчання?

- a) Навчання, яке передбачає активну взаємодію студентів у групах
- b) Самостійне навчання без комунікації
- c) Виключно лекційний формат викладання

4. Які цифрові інструменти сприяють спільній роботі студентів?

- a) Google Docs, Trello, Miro
- b) Зошити та паперові плани
- c) Виключно електронна пошта

5. Як інтерактивні технології допомагають у змішаному навчанні?

- a) Роблять навчальний процес гнучкішим та інтерактивнішим
- b) Ускладнюють роботу викладачів
- c) Заміняють традиційні методи навчання без необхідності їх інтеграції

6. Які сервіси допомагають організувати відеоконференції у змішаному навчанні?

- a) Zoom, Google Meet, Microsoft Teams
- b) Тільки аудиторні зустрічі
- c) Телевізійні канали

7. Яка перевага використання інтерактивних дошок у змішаному навчанні?

- a) Забезпечення спільної роботи в режимі реального часу
- b) Обмеження студентів у використанні цифрових ресурсів
- c) Використання лише для оцінювання

8. Як використання LMS-платформ сприяє ефективному змішаному навчанню?

- a) Автоматизує управління навчальним процесом та матеріалами
- b) Зменшує залученість студентів
- c) Виключає комунікацію між студентами

9. Які переваги має використання Google Docs у колаборативному навчанні?

- a) Дає змогу студентам працювати одночасно над одним документом
- b) Виключає можливість редагування матеріалів
- c) Доступний лише викладачам

10. Як використання онлайн-форумів та чатів допомагає у спільному навчанні?

- a) Забезпечує ефективний обмін думками та матеріалами
- b) Використовується лише для розваг
- c) Замінює необхідність зустрічей у класі

11. Які інструменти можуть бути використані для управління проєктами у змішаному навчанні?

- a) Trello, Asana, Notion
- b) Тільки рукописні звіти
- c) Виключно особисті зустрічі

12. Як можна використовувати соціальні мережі у змішаному навчанні?

- a) Для обговорення тем, обміну матеріалами та спільної роботи
- b) Лише для публікації навчальних завдань
- c) Виключно як засіб розваги

13. Який формат спільної роботи може бути реалізований у змішаному навчанні?

- a) Групові проєкти та онлайн-дискусії
- b) Лише індивідуальні завдання
- c) Самостійне читання матеріалів без обговорень

14. Як платформи для управління контентом (CMS) допомагають у навчанні?

- a) Дають змогу організовувати, зберігати та публікувати навчальні матеріали
- b) Обмежують можливості викладачів
- c) Виключно використовуються для тестування

15. Який з методів сприяє колаборативному навчанню?

- a) Робота в малих групах з використанням цифрових інструментів
- b) Лекції без взаємодії студентів

- с) Виконання завдань виключно самотійно

16. Як технологія гейміфікації може сприяти колаборативному навчанню?

- а) Залучає студентів через елементи гри, командні завдання та змагання
- б) Ускладнює процес навчання
- с) Виключає необхідність взаємодії між студентами

17. Як можна оцінювати ефективність колаборативного навчання?

- а) Аналізуючи рівень участі студентів та якість спільно виконаних завдань
- б) Виключно через індивідуальні тести
- с) Без будь-якого оцінювання

18. Які сервіси допомагають створювати інтерактивні презентації у змішаному навчанні?

- а) Prezi, Canva, Mentimeter
- б) Тільки PowerPoint без інтерактивних елементів
- с) Лише текстові документи

19. Яка головна перевага використання цифрових інструментів для спільного навчання?

- a) Покращення комунікації та ефективності навчання
- b) Ускладнення процесу співпраці
- c) Відсутність потреби у груповій роботі

20. Як можна підвищити ефективність змішаного навчання?

- a) Використовувати різноманітні цифрові інструменти та активні методики
- b) Виключно слідувати традиційним методам навчання
- c) Використовувати лише друковані матеріали

ТЕСТОВІ ЗАПИТАННЯ

до теми 5: Електронний коучинг.

Сутність електронних освітніх ресурсів та їх місце у системі дидактичних засобів

1. Що таке електронний коучинг?

- a) Метод навчання, що використовує лише традиційні книги
- b) Персоналізоване онлайн-навчання із зворотним зв'язком
- c) Процес самостійного вивчення матеріалу без будь-якої підтримки

2. Яка основна мета електронного коучингу?

- a) Допомога студентам у досягненні навчальних цілей за допомогою цифрових технологій
- b) Замінити викладача штучним інтелектом
- c) Зменшити рівень взаємодії між студентами

3. Які інструменти використовуються в електронному коучингу?

- a) Чати, відеоконсультації, онлайн-тести, інтерактивні курси
- b) Лише паперові підручники
- c) Виключно аудиторні лекції

4. Як електронний коучинг впливає на самостійність студентів?

- a) Допомагає розвивати автономність та самоконтроль у навчанні
- b) Робить студентів залежними від викладача
- c) Виключає можливість використання самостійних завдань

5. Що таке електронні освітні ресурси?

- a) Матеріали для навчання, які існують у цифровому форматі
- b) Лише відеоуроки
- c) Виключно текстові документи без інтерактивних елементів

6. Які основні типи електронних освітніх ресурсів?

- a) Відеоуроки, інтерактивні тести, електронні підручники, онлайн-курси
- b) Тільки аудіофайли
- c) Тільки презентації

7. Яка роль електронних ресурсів у системі дидактичних засобів?

- a) Сприяють персоналізації навчання та розширюють можливості доступу до знань
- b) Використовуються лише для зберігання інформації
- c) Є менш ефективними порівняно з традиційними підручниками

8. Яка перевага електронних освітніх ресурсів порівняно з друкованими?

- a) Доступність у будь-який час та можливість оновлення інформації
- b) Відсутність інтерактивності

- с) Обмежена кількість навчальних матеріалів

9. Які технології використовуються для створення електронних освітніх ресурсів?

- а) HTML, LMS-платформи, мультимедійні редактори
- б) Друкарські машини
- с) Виключно текстові редактори

10. Яка LMS-платформа найчастіше використовується для управління електронними ресурсами?

- а) Moodle
- б) Excel
- с) Photoshop

11. Як електронні ресурси можуть покращити процес навчання?

- а) Забезпечують візуалізацію матеріалу та можливість самостійного вивчення
- б) Обмежують комунікацію між студентами
- с) Замінюють традиційне навчання без необхідності взаємодії

12. Як електронні ресурси можуть підтримувати інклюзивну освіту?

- a) Забезпечують адаптивність матеріалів для студентів із різними потребами
- b) Виключають студентів з особливими освітніми потребами
- c) Вимагають однакового підходу для всіх

13. Які елементи можуть бути включені до електронних підручників?

- a) Відео, інтерактивні завдання, аудіофайли
- b) Тільки текст
- c) Виключно скановані сторінки паперових книг

14. Як здійснюється оцінювання знань за допомогою електронних ресурсів?

- a) Через інтерактивні тести, автоматизоване оцінювання та аналітику прогресу
- b) Виключно через усні опитування
- c) Тільки за підсумковими іспитами

15. Що таке адаптивне навчання у контексті електронних ресурсів?

- a) Система навчання, яка підлаштовується під рівень студента
- b) Фіксований набір завдань без можливості зміни

с) Використання однакових ресурсів для всіх

16. Яким чином цифрові освітні платформи сприяють комунікації між студентами?

а) Через форуми, відеоконференції, спільні проєкти

б) Обмежують взаємодію між студентами

с) Використовуються лише для розміщення матеріалів

17. Які сервіси використовуються для створення інтерактивних освітніх матеріалів?

а) H5P, Articulate, Adobe Captivate

б) Microsoft Word

с) Тільки PDF-файли

18. Яка роль штучного інтелекту в електронних освітніх ресурсах?

а) Персоналізує навчальний процес та аналізує прогрес студентів

б) Виключно замінює викладачів

с) Не використовується у сфері освіти

19. Які основні вимоги до електронних освітніх ресурсів?

- a) Доступність, інтерактивність, відповідність навчальним цілям
- b) Використання лише текстових матеріалів
- c) Відсутність мультимедійних елементів

20. Як електронні ресурси можуть підтримувати змішане навчання?

- a) Доповнюють традиційні методи навчання та розширюють доступ до матеріалів
- b) Виключно замінюють заняття у класі
- c) Обмежують доступ до навчальних матеріалів

ТЕСТОВІ ЗАПИТАННЯ

до теми 6: Проєктування та реалізація електронних ресурсів, які забезпечують успішність у вивченні навчального матеріалу. Проєктування та реалізація електронних ресурсів, які забезпечують контроль й діагностику навчальних досягнень

1. Яка головна мета електронних навчальних ресурсів?

- a) Підтримка самостійного навчання та контролю знань

- b) Замінити викладачів
- c) Обмежити доступ студентів до навчальних матеріалів

2. Який перший етап проєктування електронних навчальних ресурсів?

- a) Визначення цільової аудиторії та навчальних цілей
- b) Написання програмного коду
- c) Створення друкованого посібника

3. Які основні вимоги до ефективного електронного освітнього ресурсу?

- a) Інтерактивність, адаптивність, доступність
- b) Використання лише текстових матеріалів
- c) Мінімізація графічних елементів

4. Які технології використовуються для створення електронних освітніх ресурсів?

- a) HTML5, LMS-платформи, авторські мультимедійні редактори
- b) Ручні креслення та друкарські машини
- c) Тільки текстові редактори

5. Яка LMS-платформа найчастіше використовується для впровадження електронних освітніх ресурсів?

- a) Moodle
- b) Microsoft Word
- c) Excel

6. Що є основою якісного електронного ресурсу для навчання?

- a) Структурований контент та адаптивний дизайн
- b) Використання мінімальної кількості інформації
- c) Відсутність інтерактивності

7. Які методи використовуються для оцінювання знань у цифрових освітніх ресурсах?

- a) Онлайн-тести, автоматизоване оцінювання, аналіз прогресу
- b) Лише усні екзамени
- c) Виключно написання рефератів

8. Як можна підвищити ефективність електронного навчального ресурсу?

- a) Використання інтерактивних завдань, відео, симуляцій

- b) Використання тільки текстових матеріалів
- c) Обмеження доступу студентів до навчального контенту

9. Що таке адаптивне навчання у контексті електронних ресурсів?

- a) Система, що підлаштовується під рівень знань студента
- b) Використання одного стандартного підходу для всіх
- c) Повна автоматизація процесу навчання без взаємодії

10. Які електронні ресурси сприяють контролю та діагностиці навчальних досягнень?

- a) Онлайн-тести, аналітичні платформи, автоматизовані системи оцінювання
- b) Виключно підсумкові іспити
- c) Письмові звіти

11. Як можна оцінювати прогрес студента за допомогою електронних ресурсів?

- a) Аналізуючи результати тестів, виконання завдань, активність у курсі
- b) Тільки за присутністю на заняттях

с) Виключно на основі фінального
екзамену

**12. Які платформи
використовуються для автоматизації
оцінювання знань?**

а) Google Forms, Kahoot, Quizizz

б) Тільки друковані тести

с) Виключно усні опитування

**13. Як забезпечити ефективний
контроль знань у змішаному навчанні?**

а) Поєднувати автоматизоване
тестування та проєктні роботи

б) Виключно за допомогою фінальних
екзаменів

с) Використовувати лише традиційні
методи контролю

**14. Які особливості мають
електронні освітні ресурси для
оцінювання?**

а) Швидкий доступ, автоматизований
аналіз результатів, інтерактивність

б) Відсутність можливості перегляду
помилки

с) Використання лише текстових звітів

**15. Як можна персоналізувати
електронні навчальні ресурси?**

- a) Налаштовувати рівень складності завдань та адаптувати зміст під потреби студента
- b) Використовувати однакові матеріали для всіх
- c) Обмежити студентам можливість перегляду результатів

16. Які елементи може включати електронний підручник?

- a) Тексти, відео, інтерактивні тести, гіперпосилання
- b) Лише текстовий контент
- c) Тільки графіки

17. Як штучний інтелект допомагає у створенні електронних освітніх ресурсів?

- a) Аналізує навчальний процес і надає персоналізовані рекомендації
- b) Замінює викладача у всіх аспектах навчання
- c) Використовується тільки для оцінювання

18. Як інтерактивні симуляції можуть покращити навчальний процес?

- a) Візуалізують складні концепції та роблять навчання більш практичним
- b) Використовуються лише для розваг

с) Ускладнюють сприйняття матеріалу

19. Які фактори впливають на ефективність електронного тестування?

а) Чіткість формулювання питань, відповідність цілям навчання

б) Використання тільки відкритих запитань

с) Відсутність автоматичного оцінювання

20. Як електронні ресурси можуть підтримувати інклюзивну освіту?

а) Забезпечують доступність матеріалів для студентів з різними потребами

б) Виключають студентів із особливими освітніми потребами

с) Використовуються тільки у традиційних аудиторіях

ТЕСТОВІ ЗАПИТАННЯ

до теми 7: Експертне оцінювання електронних освітніх ресурсів.

1. Що таке експертне оцінювання електронних освітніх ресурсів?

а) Процес аналізу якості цифрових навчальних матеріалів

- b) Тестування електронних ресурсів лише студентами
- c) Автоматичне оцінювання без залучення фахівців

2. Які основні критерії оцінювання електронних освітніх ресурсів?

- a) Якість контенту, доступність, інтерактивність
- b) Кількість завантажень
- c) Використання лише текстових матеріалів

3. Хто може виступати експертом при оцінюванні освітніх ресурсів?

- a) Викладачі, ІТ-спеціалісти, методисти
- b) Виключно студенти
- c) Лише адміністратори навчальних платформ

4. Які методи використовуються для експертного оцінювання?

- a) Аналітичний огляд, тестування, порівняльний аналіз
- b) Виключно особисті суб'єктивні враження
- c) Автоматичний аналіз без людського втручання

5. Чому важливо оцінювати електронні освітні ресурси?

- a) Для підвищення їхньої ефективності та відповідності навчальним цілям
- b) Для зменшення навантаження на студентів
- c) Щоб уникати їх використання в навчальному процесі

6. Яка характеристика є найважливішою для якісного електронного освітнього ресурсу?

- a) Відповідність освітнім стандартам
- b) Використання великої кількості зображень
- c) Відсутність інтерактивних елементів

7. Що означає доступність у контексті електронних освітніх ресурсів?

- a) Можливість використання матеріалів усіма студентами, включаючи осіб із особливими потребами
- b) Обмеження доступу лише для певних груп користувачів
- c) Використання тільки на певних пристроях

8. Як визначити ефективність електронного ресурсу?

- a) За відгуками користувачів, рівнем успішності студентів, залученістю
- b) За кількістю переглядів
- c) Виключно за обсягом тексту

9. Який з цих показників впливає на оцінку електронного освітнього ресурсу?

- a) Наявність мультимедійного контенту
- b) Використання тільки друкованих матеріалів
- c) Відсутність оновлень

10. Яка роль аналітичних даних у процесі оцінювання?

- a) Визначення рівня використання та ефективності матеріалів
- b) Виключно технічне тестування
- c) Випадковий аналіз

11. Яка міжнародна система стандартів використовується для оцінювання освітніх ресурсів?

- a) SCORM
- b) HTML
- c) ISO

12. Які інструменти використовуються для тестування електронних ресурсів?

- a) LMS-системи, аналітичні платформи, автоматизовані системи тестування
- b) Виключно паперові звіти
- c) Усні опитування

13. Як проводиться тестування електронного ресурсу перед впровадженням?

- a) Використання пілотного впровадження та збирання зворотного зв'язку
- b) Виключно автоматичний аналіз
- c) Без будь-якого тестування

14. Який показник є ключовим при оцінюванні інтерактивних освітніх ресурсів?

- a) Простота використання та взаємодія користувача
- b) Велика кількість тексту
- c) Відсутність анімацій

15. Чому важливо оновлювати електронні освітні ресурси?

- a) Для відповідності сучасним освітнім вимогам
- b) Для збільшення кількості матеріалів
- c) Щоб уникати змін у навчальних програмах

16. Які основні виклики можуть виникати при оцінюванні освітніх ресурсів?

- a) Технічні обмеження, низька цифрова грамотність
- b) Відсутність студентської активності
- c) Використання лише одного формату навчальних матеріалів

17. Як можна підвищити якість електронних освітніх ресурсів?

- a) Використання сучасних методик та зворотного зв'язку від користувачів
- b) Мінімізація оновлень
- c) Використання виключно друкованих ресурсів

18. Що таке User Experience (UX) у контексті електронних освітніх ресурсів?

- a) Досвід користувача при взаємодії з ресурсами
- b) Оцінка кількості помилок у тексті
- c) Виключно швидкість завантаження

19. Як можна визначити відповідність електронного ресурсу навчальній програмі?

- a) Співвідношення з навчальними цілями та вимогами програми

b) Використання будь-якого контенту без узгодження

c) Обмеження доступу студентів

20. Яка роль адаптивного дизайну в електронних освітніх ресурсах?

a) Забезпечення зручності використання на різних пристроях

b) Фіксований формат сторінок

c) Обмеження інтерактивності

21. Які показники використовуються для оцінювання ефективності електронного ресурсу?

a) Кількість користувачів, рівень успішності, середній час навчання

b) Лише розмір файлу

c) Виключно кількість сторінок

22. Як штучний інтелект може покращити процес оцінювання електронних освітніх ресурсів?

a) Автоматизація аналізу ефективності навчання

b) Виключно збір даних

c) Ускладнення процесу взаємодії

23. Як визначити рівень мотивації студентів при використанні електронного ресурсу?

- a) Аналіз активності, виконання завдань, тестування
- b) Виключно суб'єктивні відгуки
- c) Відсутність можливості оцінювання

24. Чому важливо враховувати мобільну адаптацію ресурсів?

- a) Для зручного доступу з будь-яких пристроїв
- b) Щоб обмежити використання на мобільних пристроях
- c) Для мінімізації інтерактивних елементів

25. Які методи використовуються для збору зворотного зв'язку щодо якості електронних освітніх ресурсів?

- a) Опитування студентів, анкетування, аналітика використання
- b) Виключно суб'єктивні відгуки викладачів
- c) Аналіз тільки кількості переглядів

26. Яка характеристика є ключовою для зручності використання електронного освітнього ресурсу?

- a) Простий та інтуїтивний інтерфейс
- b) Складна навігація

с) Велика кількість тексту без форматування

27. Чому важливо тестувати електронні освітні ресурси перед їх використанням?

а) Для усунення технічних помилок і перевірки функціональності

б) Щоб студенти самостійно визначали ефективність ресурсу

с) Для зменшення кількості інтерактивних елементів

28. Який метод оцінювання використовується для визначення рівня взаємодії студентів із ресурсом?

а) Аналіз даних про використання, відстеження прогресу

б) Виключно фінальне тестування

с) Опитування викладачів

29. Як експерти можуть оцінювати зміст електронного освітнього ресурсу?

а) Перевіряючи відповідність матеріалів навчальним програмам

б) Оцінюючи лише графічний дизайн

с) Використовуючи лише автоматизовані алгоритми

30. Чому важлива регулярна актуалізація електронних освітніх ресурсів?

- a) Для відповідності сучасним освітнім стандартам
- b) Для зменшення варіативності навчальних матеріалів
- c) Щоб уникати нових методів викладання

31. Як електронні освітні ресурси можуть підтримувати адаптивне навчання?

- a) Підлаштовуючи контент під рівень знань студента
- b) Використовуючи лише однакові тести для всіх
- c) Обмежуючи можливості індивідуального навчання

32. Який критерій оцінки визначає корисність електронного ресурсу для студентів?

- a) Рівень практичного застосування матеріалу
- b) Довжина текстів
- c) Відсутність зворотного зв'язку

33. Що враховується при оцінюванні мультимедійних компонентів електронного ресурсу?

- a) Якість відео, інтерактивність, відповідність навчальним цілям
- b) Кількість анімацій незалежно від їхньої доречності
- c) Використання тільки текстових матеріалів

34. Яким чином можна підвищити ефективність електронного освітнього ресурсу?

- a) Регулярно оновлюючи контент та збираючи зворотний зв'язок
- b) Унікаючи змін у структурі ресурсу
- c) Обмежуючи студентам доступ до додаткових матеріалів

35. Які аспекти оцінюються у візуальному дизайні електронного освітнього ресурсу?

- a) Чіткість, зручність читання, доступність кольорової гами
- b) Використання яскравих кольорів без структури
- c) Максимальне зменшення графічних елементів

36. Чому важливо оцінювати швидкість завантаження електронного освітнього ресурсу?

- a) Щоб забезпечити доступність ресурсу для всіх користувачів
- b) Щоб зменшити кількість користувачів
- c) Щоб уникати мультимедійного контенту

37. Як визначити ефективність інтерактивних завдань у навчальному ресурсі?

- a) Аналізуючи залученість студентів та рівень успішності
- b) Виключно за кількістю виконаних завдань
- c) Лише за суб'єктивними оцінками викладача

38. Як експерти оцінюють відповідність електронного ресурсу освітній програмі?

- a) Аналізують зв'язок між навчальними цілями та представленим контентом
- b) Виключно через автоматизовані алгоритми
- c) Тільки за відгуками студентів

39. Які фактори впливають на зручність користування електронним ресурсом?

- a) Логічна структура, зручна навігація, швидкий доступ до інформації
- b) Велика кількість складних меню
- c) Відсутність системи пошуку

40. Як можна покращити рівень залученості студентів у використанні електронного ресурсу?

- a) Використовувати інтерактивні елементи, гейміфікацію, персоналізовані завдання
- b) Обмежити використання мультимедійних елементів
- c) Використовувати лише статичні матеріали без взаємодії

ЗМІСТ

ТЕСТОВІ ЗАПИТАННЯ	4
до теми 1. Вступ до цифрової дидактики	
ТЕСТОВІ ЗАПИТАННЯ	
до теми 2. Загальна характеристика	8
дистанційного та змішаного навчання	
ТЕСТОВІ ЗАПИТАННЯ	
до теми 3. Планування й організація освітнього	14
процесу в умовах змішаного навчання	
ТЕСТОВІ ЗАПИТАННЯ	
до теми 4. Інструменти для змішаного	20
навчання. Спільне (колаборативне) навчання	
ТЕСТОВІ ЗАПИТАННЯ	
до теми 5. Електронний коучинг. Сутність	25
електронних освітніх ресурсів та їх місце у	
системі дидактичних засобів	
ТЕСТОВІ ЗАПИТАННЯ	
до теми 6. Проєктування та реалізація	
електронних ресурсів, які забезпечують	
успішність у вивченні навчального матеріалу.	31
Проєктування та реалізація електронних	
ресурсів, які забезпечують контроль й	
діагностику навчальних досягнень	
ТЕСТОВІ ЗАПИТАННЯ	
до теми 7. Експертне оцінювання електронних	37
освітніх ресурсів	

Укладач:
Пономарьова Марина Сергіївна

ЦИФРОВА ДИДАКТИКА

Тестові завдання поточного і підсумкового
контролів знань з дисципліни

для здобувачів першого (бакалаврського)
рівня вищої освіти
денної та заочної форм навчання
спеціальності 015 *Професійна освіта*
(аграрне виробництво, переробка
сільськогосподарської продукції та харчові
технології)

Комп'ютерний набір і верстка М.С. Пономарьова

Підп. до друку _____ 2024 р. Формат 60x841/16. Гарнітура
Таймс. Друк офсет. обсяг: 2,3 ум.-друк. арк.; 2,5 обл.-вид. арк.