

Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце:
 ФИО: Косенок Сергей Михайлович
 Должность: ректор
 Дата подписания: 20.06.2024 14:39:55
 Уникальный программный ключ:
 e3a68f3a667674b546108809d1746bfdcf836

Оценочные материалы для промежуточной аттестации по дисциплине

Цифровая грамотность

Код, направление	49.03.01 ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА
подготовки	
Направленность (профиль)	Спортивная тренировка
Форма обучения	очная
Кафедра-разработчик	Информатики и вычислительной техники
Выпускающая кафедра	Кафедра теории 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. 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