

## «Компьютерные технологии в обучении»

Вопросы и ответы из теста по [Компьютерным технологиям в обучении](#) с сайта [oltest.ru](#).

Общее количество вопросов: 83

Тест по предмету «Компьютерные технологии в обучении».

---

1. \_\_\_\_\_ — асинхронная коммуникационная среда, используемая для сотрудничества обучаемых и преподавателей, являющаяся структурированным форумом, на котором можно в письменном виде изложить свое мнение, задать вопрос и прочитать реплики других участников.
  - **Электронная конференцсвязь**
2. \_\_\_\_\_ — компьютерное представление текста, в котором автоматически поддерживаются смысловые связи между выделенными понятиями, терминами или разделами.
  - **Гипертекст**
3. \_\_\_\_\_ — международная организация по стандартам.
  - **ISO**
4. \_\_\_\_\_ — международная электротехническая комиссия.
  - **IEC**
5. \_\_\_\_\_ — набор услуг сети ЭВМ по пересылке сообщений между ее пользователями.
  - **Электронная почта**
6. \_\_\_\_\_ — особые узкоспециализированные программы, позволяющие создать на компьютере специальную среду, предназначенную для исследования некоторой проблемы.
  - **Микромиры**
7. \_\_\_\_\_ — последовательность операций при выполнении программы или ее части вместе с используемыми данными.
  - **Процесс**
8. \_\_\_\_\_ — процедура подготовки информации для отображения на графическом устройстве.
  - **Визуализация**
9. \_\_\_\_\_ — средство указания смысловой связи фрагмента одного документа с другим документом или его фрагментом.
  - **Гиперссылка**
10. \_\_\_\_\_ — стандарт, используемый для записи синхронизированных видеоизображения и звукового сопровождения на CD-ROM при максимальной скорости считывания около 1,5 Мбит/с.
  - **MPEG-1**
11. \_\_\_\_\_ — стандарт, предназначенный для обработки видеоизображения, соизмеримого по качеству с телевизионным, при пропускной способности системы передачи данных 3-15 Мбит/с.
  - **MPEG-2**
12. \_\_\_\_\_ — технология ведения переговоров в реальном масштабе времени, дающая возможность разговаривать с другими людьми по сети в режиме прямого диалога.
  - **IRC**



13. \_\_\_\_\_ — технология ведения переговоров один на один в синхронном режиме.

• **ICQ**

14. \_\_\_\_\_ — технология передачи по сети файлов произвольного формата.

• **FTP**

15. \_\_\_\_\_ включает определение ролей участников процесса, характеристик решаемых задач, целей и используемых ресурсов.

• **Идентификация проблемы**

16. \_\_\_\_\_ графические изображения могут быть представлены при помощи векторной графики и растровых картинок.

• **Статистические**

17. \_\_\_\_\_ задачи решаются по заданной в словесной форме программе выполнения всех элементарных шагов с указанием условий их применения.

• **Репродуктивные**

18. \_\_\_\_\_ игры — игры, в которых создаются ситуации, характеризующиеся включением изучаемого в необычный игровой контекст.

• **Познавательно-дидактические**

19. \_\_\_\_\_ игры — игры, представляющие собой имитационное моделирование реальных механизмов и процессов.

• **Учебно-деловые**

20. \_\_\_\_\_ игры — игры, предусматривающие организацию коллективной мыследеятельности на основе проблемных ситуаций и взаимодействия всех субъектов обучения в процессе анализа ситуаций.

• **Организационно-деятельностные**

21. \_\_\_\_\_ игры — игры, характеризующиеся наличием задачи или проблемы и распределением ролей между участниками ее решения.

• **Ролевые**

22. \_\_\_\_\_ компьютер — универсальная ЭВМ большой мощности (main frame), используемая одновременно многими пользователями, работающими на терминалах, подключенных к ней.

• **Корпоративный**

23. \_\_\_\_\_ методы — методы, с помощью которых студенты получают учебную информацию в готовом виде: в изложении преподавателя, диктора, в результате самостоятельного чтения учебника, учебного пособия или посредством обучающей программы.

• **Информационно-развивающие**

24. \_\_\_\_\_ обучающая система — технология, особенностями которой являются моделирование процесса обучения, использование динамически развивающейся базы знаний; автоматический подбор рациональной стратегии обучения для каждого обучаемого, автоматизированный учет новой информации, поступающей в базу данных.

• **Интеллектуальная**

25. \_\_\_\_\_ операционной системы — резидентная программа, облегчающая взаимодействие пользователя с вычислительной системой.

• **Оболочка**

26. \_\_\_\_\_ оценивание используется в тех случаях, когда необходимо ранжировать достижения в выбранной группе обучаемых, определяя количество достигнувших определенного балла в течение некоторого времени.

• **Нормативно-ориентированное**



27. \_\_\_\_\_ оценивание опирается на явно сформулированные цели и задачи изучения учебного курса и позволяет определить, в какой степени испытуемые овладели идентифицированными компонентами.

- **Критериально-ориентированное**

28. \_\_\_\_\_ подход — подход, позволяющий отрабатывать схемы и алгоритмы обучающей и учебной деятельности, которые гарантируют получение планируемых результатов.

- **Технологический**

29. \_\_\_\_\_ подход — подход, предполагающий в качестве ведущего ориентира, основного содержания и главного критерия успешности обучения не только знания, умения, навыки, функциональную подготовленность к выполнению определенных видов деятельности, но и формирование личностных качеств.

- **Личностный**

30. \_\_\_\_\_ подход — подход, предполагающий достижение максимально возможных для конкретных условий результатов на базе экономных затрат времени и сил обучаемых и преподавателей.

- **Оптимизационный**

31. \_\_\_\_\_ подход — подход, требующий постоянной диагностики, исследования достигнутого обучающимися уровня обученности и воспитанности, поиска наиболее эффективных содержания, методов и форм деятельности, сотрудничества в обнаружении истины, неустанного педагогического экспериментирования.

- **Инновационный**

32. \_\_\_\_\_ предполагает анализ дидактических задач, которые должны решаться путем использования электронных учебных курсов; поиск возможных методов их решения на основе модели процесса обучения и характеристик имеющихся данных и технологий, лежащих в основе электронных учебных курсов.

- **Формализация**

33. \_\_\_\_\_ предполагает определение содержания, целей и задач изучения учебной дисциплины, что фиксирует концептуальную основу базы знаний.

- **Концептуализация**

34. \_\_\_\_\_ программа — программа, предназначенная для поиска, диагностики, профилактики и “лечения” файлов, зараженных компьютерным вирусом.

- **Антивирусная**

35. \_\_\_\_\_ программное обеспечение — программное обеспечение, необходимое для эксплуатации и технического обслуживания ЭВМ, организации вычислительных работ и автоматизации разработки прикладных программ.

- **Системное**

36. \_\_\_\_\_ программное обеспечение — программы, предназначенные для решения задач или класса задач в определенной области науки, техники, искусства, образования, связанных с применением вычислительной системы.

- **Прикладное**

37. \_\_\_\_\_ процесс — процесс совершенствования образовательных практик, развития образовательных систем на основе обогащения, видоизменения этих систем на базе инновационного развития и частичного изменения традиционных целей, содержания и средств образования.

- **Инновационный**

38. \_\_\_\_\_ связи — связи, использующиеся для получения детализированной информации, хранящейся в других узлах и требующейся для прояснения данного вопроса.

- **Соединительные**



39. \_\_\_\_\_ связи — связи, обеспечивающие перемещения между текстом и соответствующими рисунками, видео и анимационными фрагментами, моделирующими программами.

- **Уточняющие**

40. \_\_\_\_\_ связи — связи, позволяющие использовать сопутствующую краткую справочную информацию.

- **Ассоциативные**

41. \_\_\_\_\_ схема обеспечивает работу с электронным учебным курсом на более высоком уровне, когда обучаемому в зависимости от успешности освоения той или иной темы предлагается дополнительный теоретический материал, к которому он может обратиться для углубленного изучения рассматриваемого вопроса.

- **Нелинейная**

42. \_\_\_\_\_ тесты — вопросы задаются непосредственно по ходу изложения материала лекции, при ответе на вопрос можно пользоваться любым материалом.

- **Промежуточные**

43. \_\_\_\_\_ тесты — при ответах на вопросы любой информационный материал закрыт, кроме того, вводится ограничение по времени.

- **Сертификационные**

44. \_\_\_\_\_ технология — совокупность методов, устройств и производственных процессов, используемых для сбора, хранения обработки и распространения информации.

- **Информационная**

45. «Простые» элементы, не содержащие внутри себя других, обозначаются значками с изображением \_\_\_\_\_ и называются страницами.

- **листа бумаги**

46. GIF поддерживает 24-битный цвет, реализованный в виде палитры, содержащей до \_\_\_\_\_ цветов.

- **256**

47. В \_\_\_\_\_ блок входят: итоговые результаты учебной работы обучаемого; диагностика учебно-познавательной деятельности; анализ результатов различных видов контроля.

- **коррекционно-обобщающий**

48. В \_\_\_\_\_ программах после порции материала излагается проверочное задание.

- **линейных**

49. В основу программ дистанционного образования закладывается принцип \_\_\_\_\_ — в процессе обучения преподаватель и обучаемый могут реализовывать технологию обучения независимо во времени.

- **асинхронности**

50. В основу программ дистанционного образования закладывается принцип \_\_\_\_\_ — каждая отдельная дисциплина или ряд дисциплин, которые освоены обучающимся, создают целостное представление об определенной предметной области.

- **модульности**

51. В основу программ дистанционного образования закладывается принцип \_\_\_\_\_ — обучение может проводиться при совмещении основной профессиональной деятельности с учебной, те «без отрыва от производства».

- **параллельности**



52. В рамках \_\_\_\_\_ схемы электронный учебный курс предъявляет учебные материалы, последовательная работа с которыми позволяет обучаемому достигнуть необходимого уровня знаний в соответствии с требованиями государственного образовательного стандарта.

- **линейной**

53. Видеоконференцсвязь имеет \_\_\_\_\_ характер, когда участники взаимодействуют в реальном времени.

- **синхронный**

54. Виртуальная реальность — технология \_\_\_\_\_ информационного взаимодействия, создающая при помощи мультимедийной среды иллюзию присутствия в реальном времени в стереоскопически представленном «экранном мире».

- **неконтактного**

55. Для обучаемых с выраженным \_\_\_\_\_ типом для изучения динамических процессов предпочтительны статические изображения, сопровождаемые текстовым описанием.

- **вербальным**

56. Значки имеют вид \_\_\_\_\_ папок для тех элементов содержания, которые могут иметь внутри себя элементы, называемые заголовками.

- **желтых**

57. Компьютерные \_\_\_\_\_ технологии обеспечивают эффективную обратную связь, предусматривающую как организацию учебного материала, так и общение (через электронную почту, телеконференции) с преподавателем, ведущим определенный курс.

- **телекоммуникационные**

58. На принципах микромиров основываются \_\_\_\_\_ программы познавательного характера, в которых играющий погружается в специальную моделирующую среду.

- **игровые**

59. Обучаемые с преобладанием \_\_\_\_\_ типа мышления получают более адекватный материал при использовании анимированных иллюстраций, но только в том случае, если они имеют достаточную предварительную подготовку.

- **образного**

60. Операционная \_\_\_\_\_ — комплекс программ, организующих вычислительный процесс в вычислительной системе.

- **система**

61. Основой решения \_\_\_\_\_ задач является сочетание логического анализа и интуиции.

- **творческо-поисковых**

62. Педагогическая технология — совокупность методов, средств и форм организации обучения, обеспечивающих достижение поставленных \_\_\_\_\_ целей.

- **дидактических**

63. При помощи технологии \_\_\_\_\_ можно создавать как частные встречи, так и групповые.

- **MUD**

64. При помощи технологии MOO пользовательский компьютер превращается в терминал удаленной головной машины, на которой имитируются так называемые \_\_\_\_\_ комнаты.

- **виртуальные**

65. Принцип \_\_\_\_\_ — имитационная технология обучения, нацеленная на групповое (коллективное) решение системы учебных проблем.

- **проблемности**



66. Принцип \_\_\_\_\_ — содержание учебных курсов и дисциплин системы дистанционного образования должно соответствовать нормативным требованиям государственного образовательного стандарта.

- **выбора содержания образования**

67. Принцип \_\_\_\_\_ — технологии обучения должны быть адекватны моделям дистанционного образования.

- **соответствия технологий обучения**

68. Принцип \_\_\_\_\_ — эффективное обучение в системе дистанционного образования требует определенного набора знаний, умений, навыков.

- **стартового уровня образования**

69. Принцип \_\_\_\_\_ заключается в создании информационных сетей, банков знаний и баз данных для дистанционного образования, позволяющих обучающему корректировать или дополнять свою образовательную программу в необходимом направлении.

- **мобильности обучения**

70. Принцип \_\_\_\_\_ предполагает взаимодействие преподавателя и студентов в обучении по имитационным технологиям в условиях вовлеченности участников учебного процесса в совместное «проживание» учебно-познавательных и эмоционально-нравственных ситуаций с соблюдением собственных позиций каждого субъекта обучения.

- **личностного взаимодействия**

71. Принцип \_\_\_\_\_ требует оценки эффективности каждого шага проектирования и создания системы дистанционного образования.

- **педагогической целесообразности применения новых информационных технологий**

72. Принцип тестирования с использованием \_\_\_\_\_: при выполнении одного и того же адаптивного теста экзаменуемые с высоким и низким уровнями подготовки получают совершенно разные наборы вопросов: первому будут предложены сложные вопросы, а второму — легкие.

- **САТ**

73. Принципы \_\_\_\_\_ — имитационная технология обучения, ориентированная на индивидуализацию деятельности каждого участника обучения с использованием оперативной, регулярной самооценки, самоконтроля.

- **самообучения на основе рефлексии**

74. С точки зрения \_\_\_\_\_, электронный учебный курс должен обеспечивать полноту представления конкретной предметной области, эффективность используемых педагогических и методических приемов.

- **содержания**

75. Согласно модели \_\_\_\_\_ обучения, различия в учебных результатах могут иметь место за пределами общего для всех образовательного результата, т.е. общеобразовательного минимума, над которым будут надстраиваться результаты последующего дифференцированного обучения.

- **критериально-ориентированного**

76. Стандарт \_\_\_\_\_ задает принципы работы с цифровым представлением медиаданных для трех областей: интерактивного мультимедиа, графических приложений и цифрового телевидения.

- **MPEG-4**

77. Стандарт \_\_\_\_\_ предназначался для систем телевидения высокой четкости HDTV (High-Definition Television) и со скоростями потока данных в 20-40 Мбит/с.

- **MPEG-3**



78. Суть принципа \_\_\_\_\_ состоит в том, что проектирование системы дистанционного образования необходимо начинать с разработки теоретических концепций, создания дидактических моделей тех явлений, которые предполагается реализовать.

- **приоритетности педагогического подхода**

79. Телекоммуникации разрабатываются на основе \_\_\_\_\_ сетей стандарта ISDN (Integrated Services Digital NetWork — интегрированная цифровая сеть связи).

- **волоконно-оптических**

80. Тесты типа \_\_\_\_\_ предполагают использование вопросов с набором вариантов единственного ответа.

- **МСQ**

81. Человек воспринимает около \_\_\_\_\_ поступающей к нему информации визуально в виде изображения, т.е. графически.

- **95%**

82. Эвристические шаги играют ведущую роль в \_\_\_\_\_ задачах, когда необходимо применять известные формулы в новых ситуациях.

- **трансформированных**

83. Электронная почта — это \_\_\_\_\_ коммуникационная среда.

- **асинхронная**

---

Файл скачан с сайта [oltest.ru](http://oltest.ru)

