


**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Ставропольский государственный медицинский университет»
Министерства здравоохранения Российской Федерации
Кафедра информационных и цифровых технологий**


СОГЛАСОВАНО

Руководитель направления
подготовки
49.03.02 Физическая культура для лиц с
отклонениями в состоянии здоровья
(адаптивная физическая культура)

 / Тарасова О.Ю./
« 28 » 05 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой информационных и
цифровых технологий

 / А.А.Хрипунова/
« _____ » _____ 2025 г.

Фонд оценочных средств по дисциплине

Наименование дисциплины	Информационные технологии в специальном образовании
Направление подготовки	49.03.02 Физическая культура для лиц с отклонениями в состоянии здоровья (адаптивная физическая культура)
Направленность (профиль)	Адаптивное физическое воспитание
Форма обучения	Очная/заочная
Год начала подготовки	2025

1. Перечень компетенций, формируемых дисциплиной (полностью или частично)

Коды и наименование компетенций	Наименование компетенций
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

2. Виды оценочных материалов и соответствие с формируемыми компетенциями

Наименование компетенций	Виды оценочных материалов	Количество заданий
УК-1	Задание закрытого типа на установление соответствия	5 с эталоном ответов
	Задание закрытого типа на установление последовательности	5 с эталоном ответов
	Задание открытого типа с развернутым ответом/ задача	5 с эталоном ответов
	Задания открытого типа с кратким ответом	5 с эталоном ответов
	Задание закрытого типа	30 с эталоном ответов
Всего		50 заданий

3. Банк заданий по оценки уровня формирования компетенций

№ п/п	Наименование компетенций	Задание	Верный вариант												
Задание закрытого типа на установление соответствия															
1.	УК-1	<p>Прочитайте текст и установите соответствие К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию из правого столбца.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Инструменты:</th> <th colspan="2">Виды нарушений:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 5%;">А</td> <td style="width: 45%;">Программы для создания визуальных расписаний и коммуникационные карточки (PECS) на планшете.</td> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 45%;">Нарушения зрения (слабовидение)</td> </tr> <tr> <td>Б</td> <td>Адаптивные джойстики и выносные кнопки для управления фитнес-</td> <td>2</td> <td>Нарушения слуха (глухота)</td> </tr> </tbody> </table>	Инструменты:		Виды нарушений:		А	Программы для создания визуальных расписаний и коммуникационные карточки (PECS) на планшете.	1	Нарушения зрения (слабовидение)	Б	Адаптивные джойстики и выносные кнопки для управления фитнес-	2	Нарушения слуха (глухота)	<p>A4 B3 V1 G2 D5</p>
Инструменты:		Виды нарушений:													
А	Программы для создания визуальных расписаний и коммуникационные карточки (PECS) на планшете.	1	Нарушения зрения (слабовидение)												
Б	Адаптивные джойстики и выносные кнопки для управления фитнес-	2	Нарушения слуха (глухота)												

			программами на компьютере.			
		В	Пульсометры и фитнес-браслеты с синхронизацией со смартфоном и тактильной обратной связью (вибрация).	3	Детский церебральный паралич (ДЦП, спастическая диплегия)	
		Г	Программы-синтезаторы речи, преобразующие текст инструктора в бегущую строку на большом экране	4	Расстройства аутистического спектра (РАС)	
		Д	Аудиоплееры с костной проводимостью звука и вибрирующие платформы (саундбимы) для восприятия ритма.	5	Нарушения опорно-двигательного аппарата (НОДА, без поражения интеллекта)	
2.	УК-1	Прочитайте текст и установите соответствие К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию из правого столбца.				А2 Б4 В1 Г5 Д3
		Тип ТСО		Назначение		
		А	Аудиовизуальные средства (видеопроектор, интерактивная доска)	1	Развитие тактильного восприятия, мелкой моторики, обучение через осязание.	
		Б	Компьютерные тренажеры с биологической обратной связью (БОС)	2	Стимуляция зрительного и слухового восприятия, демонстрация правильной техники движений в замедленном темпе.	
		В	Сенсорные комнаты и оборудование (пузырьковые колонны, тактильные панели)	3	Создание безбарьерной информационной среды, преобразование текста в речь и наоборот	
		Г	Робототехнические комплексы (экзоскелеты,	4	Коррекция и развитие двигательных функций, точности	

			реабилитационные работы)		движений на основе визуализации физиологических параметров.	
		Д	Ассистивные устройства ввода-вывода (джойстики, трекболы, синтезаторы речи)	5	Механическая поддержка и тренировка шага, разработка суставов, увеличение силы мышц.	
3.	УК-1	Прочитайте текст и установите соответствие К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию из правого столбца.				А3 Б1 В2 Г4 Д5
		Вид нарушения		Тип адаптации ЦОР		
		А	Нарушения зрения (слабовидение)	1	Предоставление материалов в виде текста, субтитров, использование вибрационных сигналов вместо звуковых.	
		Б	Нарушения слуха (глухота, тугоухость)	2	Упрощение навигации, увеличение времени на реакцию, возможность управления с помощью переключателя или голоса.	
		В	Нарушения опорно-двигательного аппарата (НОДА)	3	Увеличение контрастности, масштабирование интерфейса, использование речевого синтеза для озвучивания текста.	
		Г	Расстройства аутистического спектра (РАС)	4	Четкая структура, минимизация отвлекающих элементов, использование визуальных расписаний и подсказок.	
		Д	Задержка психического развития (ЗПР)	5	Дробление информации на малые блоки, яркая визуализация, многократные	

					повторения, игровые формы.	
4.	УК-1	Прочитайте текст и установите соответствие К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию из правого столбца.				А4 Б2 В3 Г1 Д5
		Формат ресурса		Дидактический потенциал		
		А	Интерактивный видеоурок с возможностью паузы и повтора	1	Позволяет моделировать безопасные ситуации для отработки действий, требующих дорогостоящего или опасного оборудования.	
		Б	3D-модель скелетно-мышечной системы человека	2	Дает возможность детально изучить анатомию, понять биомеханику движений без использования натуральных моделей.	
		В	Цифровая игра-симулятор с элементами соревнования	3	Стимулирует мотивацию, позволяет отрабатывать навыки в увлекательной форме, адаптирует уровень сложности.	
		Г	Виртуальная лабораторная работа (например, по физиологии нагрузки)	4	Позволяет обучающемуся с ОВЗ изучать материал в индивидуальном темпе, детально рассматривать движения.	
		Д	Мобильное приложение с системой персональных заданий и напоминаний	5	Обеспечивает поддержку самостоятельной работы, формирование режима дня, отслеживание личного прогресса.	
5.	УК-1	Прочитайте текст и установите соответствие К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию из правого столбца.				А4 Б5 В1 Г2 Д3
		Принцип UDL		Пример реализации в ИТ		
		А	Предоставление множества способов	1	Использование программы, которая позволяет	

			представления информации		управлять действием не только мышью, но и клавиатурой, голосом, джойстиком.
		Б	Предоставление множества способов действия и выражения	2	Создание презентации, где текст дублируется аудио-комментарием, а ключевые понятия показаны в виде иконок и анимации.
		В	Предоставление множества способов вовлечения в learning	3	Настройка интерфейса программы: возможность выбрать уровень сложности задания, цветовую схему, получить бонусы за effort.
		Г	Обеспечение физической доступности	4	Размещение компьютера на регулируемом по высоте столе, использование беспроводной гарнитуры и крупных манипуляторов.
		Д	Обеспечение персональной настройки интерфейса	5	Возможность для ученика создать итоговый проект в виде презентации, видео, устного ответа с использованием коммуникатора.

Задание закрытого типа на установление последовательности

6.	УК-1	<p>Установите правильную последовательность шагов педагога при подготовке и проведении фрагмента занятия АФК с использованием интерактивной доски для детей с ЗПР.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Подготовка упрощенных, ярких и крупных визуальных материалов (схем упражнений, пиктограмм). 2. Проведение динамической паузы с использованием изображений на доске (например, «повтори движение за анимационным персонажем»). 3. Формулировка дидактической цели использования доски на данном занятии (что должны узнать, понять, сделать дети). 4. Обсуждение с детьми того, что они видели и делали, краткое повторение ключевых моментов. 	3, 1, 5, 2, 4.
----	-------------	--	-----------------------

		5. Непосредственное взаимодействие детей с доской (перемещение объектов, выбор ответа).	
7.	УК-1	<p>Установите логическую последовательность уровней адаптации электронного учебного пособия по АФК для учащегося с ДЦП (спастическая диплегия, может пользоваться только одной рукой).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Адаптация способов ввода: настройка специальной клавиатуры или переключателя, активация залипания клавиш. 2. Адаптация содержания: сокращение объема текста, добавление большего количества видеофрагментов с упражнениями. 3. Адаптация интерфейса: увеличение размеров кнопок, упрощение навигации, выбор высококонтрастной темы. 4. Первичная оценка возможностей пользователя: определение сохранных функций, типа доступного манипулятора. 5. Тестирование адаптированного пособия с пользователем и внесение финальных корректировок. 	4, 2, 3, 1, 5.
8.	УК-1	<p>Установите последовательность этапов внедрения элементов дистанционного обучения в процесс сопровождения семьи ребенка с ОВЗ, занимающегося АФК.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Организация регулярных онлайн-консультаций для родителей по методике выполнения домашних заданий. 2. Анализ технических возможностей семьи (наличие интернета, веб-камеры, уровень цифровой грамотности). 3. Разработка и рассылка цифровых памяток, коротких видеоинструкций по комплексам упражнений. 4. Сбор обратной связи через онлайн-формы, корректировка материалов на основе вопросов родителей. 5. Заключение согласия родителей на дистанционное взаимодействие и обработку персональных данных. 	5, 2, 1, 3, 4.
9.	УК-1	<p>Установите правильную последовательность действий при создании цифровой карты здоровья и динамики развития ребенка с ОВЗ в условиях центра АФК.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Определение перечня фиксируемых параметров (антропометрия, результаты тестов, видеоанализ движения). 2. Выбор платформы для ведения карты (специализированное ПО, защищенный облачный сервис). 3. Внесение исходных данных ребенка, постановка индивидуальных целей. 4. Регулярное заполнение карты данными после занятий, добавление медиафайлов (фото, видео). 5. Совместный с родителями и смежными специалистами анализ графиков и диаграмм динамики. 	1, 2, 3, 4, 5.

10.	УК-1	<p>Установите последовательность шагов по обеспечению кибербезопасности при использовании онлайн-платформ для занятий АФК с детьми с ОВЗ.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Инструктирование детей и родителей о правилах поведения в сети, конфиденциальности личных данных. 2. Использование лицензионного защищенного программного обеспечения для видеоконференций. 3. Регистрация на платформе с использованием надежных паролей и двухфакторной аутентификации. 4. Настройка приватности виртуального «класса»: закрытый доступ по паролю, ожидание в лобби. 5. Оценка политики конфиденциальности платформы на соответствие ФЗ-152 «О персональных данных». 	5, 3, 2, 4, 1.
Задание открытого типа с развернутым ответом/ задача			
11.	УК-1	<p>Разработайте концепцию (структуру) мобильного приложения для подростков с нарушениями слуха, занимающихся АФК. Опишите не менее 2 ключевых модулей приложения, пояснив, как каждый из них решает конкретные образовательные или мотивационные задачи.</p>	<p>Модуль 1: «Видеотека упражнений». Содержит каталог коротких видеуроков с упражнениями, снятыми в нескольких ракурсах. Каждое видео сопровождается крупными текстовыми субтитрами, поясняющими ключевые моменты техники, и замедленным повтором сложных элементов. <i>Задача:</i> обеспечить визуально понятный, не зависящий от звука доступ к учебному материалу.</p> <p>Модуль 2: «Трекер активности и дневник». Позволяет фиксировать выполненные комплексы, самочувствие, пульс (при интеграции с датчиками). Визуализация прогресса в виде графиков, диаграмм и зарабатывания ачивок. <i>Задача:</i> Повысить мотивацию через геймификацию, научить саморефлексии и отслеживанию своих результатов.</p>

12.	УК-1	Вам необходимо подобрать и обосновать выбор одного конкретного устройства или технологии для работы над развитием координации движений у ребенка 10 лет с расстройством аутистического спектра (РАС), испытывающего сложности с подражанием. Опишите, как будет организовано занятие с использованием этого ИТ-средства.	На полу проецируются «кочки» (круги), которые загораются при наступлении. Педагог ставит простую цель: «Погаси все огоньки». Сначала ребенок действует спонтанно, и система реагирует. Затем педагог усложняет: «А теперь давай наступим только на красные», «Перепрыгни с кочки на кочку». Технология позволяет постепенно вводить правила, развивая не только координацию, но и произвольность регуляции действий.
13.	УК-1	Проанализируйте этические риски использования системы видеонаблюдения и записи занятий АФК в коррекционной школе для детей с тяжелыми множественными нарушениями развития (ТМНР). Предложите не менее 3 мер, минимизирующих эти риски.	1.Нарушение приватности и достоинства детей, которые не могут выразить согласие или протест. 2.Риск утечки чувствительных видеоматериалов (дети в неловких ситуациях, частично обнажены во время занятий ЛФК) в интернет или к неавторизованным лицам. 3.Использование записей не по назначению (например, для публичного осмеяния, немотивированного контроля педагогов).
14.	УК-1	Составьте план (этапы) урока адаптивной физкультуры для младших школьников с легкой умственной отсталостью с использованием планшетов. Цель урока: закрепление понятий «право-лево», «верх-низ» через двигательные задания. Опишите роль планшета на каждом этапе.	Этап 1. Организационный (3 мин). Роль планшета: Воспроизведение короткой аудиозаписи с приветствием и названием темы, сопровождаемой анимацией. Этап 2. Разминка (7 мин). Роль планшета: Демонстрация видеоинструктора, который показывает движения

			<p>(например, «подними правую руку вверх»).</p> <p>Дети повторяют. Можно использовать приложение-зеркало, где ребенок видит себя на экране.</p> <p>Этап 3. Основная часть (15 мин). Роль планшета: Выполнение интерактивного задания. На экране планшета, лежащего на полу, появляются стрелки в разных направлениях. Задача ребенка — прыгнуть в указанную сторону (вправо, влево, вперед-вверх).</p> <p>Приложение фиксирует правильные ответы звуковым поощрением.</p> <p>Этап 4. Закрепление (7 мин). Роль планшета: Совместная работа в паре. Дети рисуют в графическом редакторе маршрут для виртуального героя, используя команды «вправо 2 шага», «вверх 1 шаг» и т.д., затем «проигрывают» его.</p> <p>Этап 5. Рефлексия (3 мин). Роль планшета: Выбор смайлика, отражающего настроение после урока.</p>
15.	УК-1	Предложите и аргументируйте критерии (не менее 2) для экспертной оценки качества специализированного сайта или портала, содержащего методические материалы по АФК для педагогов и родителей детей с ДЦП.	<p>Научная и методическая достоверность: Материалы должны быть разработаны или рецензированы квалифицированными специалистами (неврологами, кинезиотерапевтами, олигофренопедагогами).</p> <p>Должны присутствовать ссылки на источники, исследования.</p> <p>Доступность информации (Universal Design): Наличие адаптивных версий: версия для слабовидящих</p>

			(изменение шрифта, контраста), текстовые расшифровки для всех видеороликов, простота навигации (не более 3 кликов до нужного раздела).
Задания открытого типа с кратким ответом			
16.	УК-1	Как называется технология, позволяющая человеку с ограниченной подвижностью управлять курсором на компьютере с помощью движений головы или глаз?	Айтрекинг (eye-tracking) или головной трекинг (head-tracking).
17.	УК-1	Какой принцип построения информационной среды предполагает создание продуктов и сред, изначально пригодных для использования людьми с самым широким спектром возможностей, без необходимости последующей адаптации?	Универсальный дизайн (Universal Design).
18.	УК-1	Как называется устройство ввода, представляющее собой панель с несколькими крупными кнопками, на которые можно запрограммировать целые команды или фразы, часто используемое в работе с невербальными детьми?	Коммуникатор (или кнопка-выключатель, программируемая панель).
19.	УК-1	Назовите основной международный стандарт, который определяет требования к доступности веб-контента для людей с ограниченными возможностями.	WCAG (Web Content Accessibility Guidelines).
20.	УК-1	Как называется метод реабилитации, в котором используются специальные компьютерные программы, позволяющие пациенту управлять действиями в виртуальной среде с помощью сигналов собственного мозга?	Интерфейс «мозг-компьютер» (нейроинтерфейс, Brain-Computer Interface, BCI).
Задание закрытого типа			
21.	УК-1	Основной целью применения информационных технологий в специальном образовании является: а) Полная замена педагога-дефектолога б) Создание «эффекта новизны» и развлечение учащихся в) Преодоление или компенсация ограничений жизнедеятельности, расширение возможностей обучения и социализации г) Снижение финансовых затрат на образовательный процесс	В
22.	УК-1	Ассистивные технологии – это: а) Технологии для проведения ассистивных операций б) Любые устройства, программное обеспечение или оборудование, которые помогают людям с ограниченными возможностями работать, учиться и жить более независимо в) Технологии оказания первой помощи г) Средства для автоматизации работы ассистентов педагога	Б
23.	УК-1	К адаптации аппаратного обеспечения компьютера для пользователя с ДЦП (спастика в руках) НЕ относится: а) Установка роллеровой мыши (трекболла) б) Использование клавиатуры с увеличенными клавишами в) Установка самого быстрого игрового процессора г) Применение головного манипулятора (джойстика, управляемого подбородком)	В
24.	УК-1	Программы-экранные дикторы (например, JAWS, NVDA) предназначены в первую очередь для:	Б

		<ul style="list-style-type: none"> а) Детей с нарушениями слуха б) Пользователей с глубокими нарушениями зрения в) Детей с нарушениями опорно-двигательного аппарата г) Автоматизации проверки письменных работ 	
25.	УК-1	<p>Принцип «множественности репрезентации» в универсальном дизайне обучения предполагает:</p> <ul style="list-style-type: none"> а) Увеличение количества учителей в классе б) Представление учебной информации в разных форматах (текст, аудио, видео, графика) в) Представление множества точек зрения на одну проблему г) Увеличение количества примеров в учебнике 	Б
26.	УК-1	<p>Какой тип обратной связи наиболее важен в компьютерных тренажерах для детей с нарушениями внимания и гиперактивностью (СДВГ)?</p> <ul style="list-style-type: none"> а) Отложенная текстовый отчет б) Немедленная, яркая, положительная (звук, анимация) в) Подробная статистика в конце недели г) Сравнительный рейтинг среди всех учеников 	Б
27.	УК-1	<p>Технология «виртуальная реальность» (VR) в АФК для детей с аутизмом может быть эффективна для:</p> <ul style="list-style-type: none"> а) Полной замены реального общения б) Отработки социальных и бытовых навыков в контролируемой, предсказуемой среде в) Диагностики интеллектуальных нарушений г) Лечения основного заболевания 	Б
28.	УК-1	<p>Цифровое портфолио ученика с ОВЗ в первую очередь служит для:</p> <ul style="list-style-type: none"> а) Отчета перед вышестоящими организациями б) Фиксации индивидуального прогресса, анализа динамики развития и планирования дальнейшей работы в) Сравнения успехов разных учеников г) Хранения сканов медицинских документов 	Б
29.	УК-1	<p>Сервис Яндекс Документы с возможностью совместного редактирования в реальном времени может быть полезен в инклюзивном образовании для:</p> <ul style="list-style-type: none"> а) Совместной работы над проектом ученика с НОДА (набирает текст) и его условно-нормативного сверстника (редактирует) б) Автоматического перевода текстов на иностранные языки в) Создания сложных анимационных презентаций г) Проверки грамматики в сочинениях 	А
30.	УК-1	<p>При подборе игрового приложения для развития когнитивных функций ребенку с ЗПР педагогу следует в первую очередь обратить внимание на:</p> <ul style="list-style-type: none"> а) Самую высокую графику и реалистичность б) Возможность регулировать уровень сложности и темп в) Наличие многопользовательского онлайн-режима г) Рейтинг приложения в общем магазине 	Б
31.	УК-1	<p>Основной риск использования публичных социальных сетей для организации общения родителей детей с ОВЗ – это:</p> <ul style="list-style-type: none"> а) Отсутствие функций видеозвонка б) Нарушение конфиденциальности, возможность кибербуллинга и распространения недостоверной информации 	Б

		в) Платная подписка г) Сложный интерфейс	
32.	УК-1	Педагогический потенциал интерактивной доски на занятии с глухими детьми заключается главным образом в: а) Возможности воспроизводить громкие звуки б) Визуализации любого учебного материала, возможности работать с картинками, схемами, текстом, записывать видеоответы детей в) Автоматической проверке слуха г) Возможности трансляции занятий онлайн	Б
33.	УК-1	Что из перечисленного является примером адаптации ПО, а не аппаратного обеспечения? а) Установка джойстика вместо мыши б) Наклейки на клавиатуру с крупными буквами в) Включение функции «залипания клавиш» в настройках Windows г) Использование вертикальной компьютерной мыши	В
34.	УК-1	Для ребенка с синдромом Дауна, испытывающего трудности с мелкой моторикой, при работе на планшете целесообразно: а) Давать задания на скорость кликов б) Отключить сенсорный экран и подключить клавиатуру в) Требовать набирать длинные тексты г) Использовать стилус с утолщенной ручкой и приложения, реагирующие на крупные, размашистые движения	Г
35.	УК-1	35. «Тактильная обратная связь» в контроллерах виртуальной реальности (вибрация) может быть полезна для: а) Только для развлечения б) Пользователей с нарушениями зрения для лучшего погружения и ориентации в цифровом пространстве в) Экономии заряда батареи г) Уменьшения стоимости устройства	Б
36.	УК-1	Дистанционное обучение детей с ОВЗ имеет существенный недостаток: а) Возможность усугубления дефицита живого социального взаимодействия и коммуникации б) Слишком высокую стоимость в) Полное отсутствие необходимости участия родителей г) Невозможность использования видеоматериалов	А
37.	УК-1	Понятие «цифровой разрыв» («digital divide») в контексте специального образования означает: а) Разрыв в жестком диске компьютера б) Неравенство в доступе к современным информационным технологиям и возможности их использования между разными группами населения, в т.ч. людьми с ОВЗ в) Разницу в скорости интернета в городе и селе г) Разные операционные системы на компьютерах	Б
38.	УК-1	При создании презентации для родителей детей с РАС следует избегать: а) Четкого плана б) Использования пиктограмм в) Ярких мигающих анимаций, резких звуков и перегруженных слайдов г) Информации о режиме дня	В

39.	УК-1	Какой формат хранения данных о развитии ребенка с ОВЗ наиболее предпочтителен с точки зрения долгосрочности и доступности разным специалистам? а) Бумажные карты в сейфе б) Зашифрованные файлы в защищенном облачном хранилище с разграничением прав доступа в) Записи в личном блокноте педагога г) Файлы на флеш-карте педагога	Б
40.	УК-1	Биологическая обратная связь (БОС) в АФК – это технология, которая позволяет обучающемуся: а) Общаться с животными через компьютер б) Осознанно регулировать свои физиологические процессы (дыхание, пульс, мышечное напряжение), наблюдая за их визуализацией на экране в) Получать обратную связь от биолога онлайн г) Изучать анатомию в 3D	Б
41.	УК-1	Для оценки динамики формирования двигательного навыка у ребенка с ОВЗ с помощью ИТ наиболее объективным будет использование: а) Текстового описания педагога б) Сравнительного анализа видеофайлов, записанных в начале и в конце коррекционного цикла в) Субъективных ощущений ребенка г) Количества похвал, выданных на занятии	Б
42.	УК-1	При выборе онлайн-курса повышения квалификации по ИТ в специальном образовании педагогу следует в первую очередь убедиться, что: а) Содержание курса соответствует его профессиональным дефицитам и имеет практическую направленность б) Он самый дешевый на рынке в) Курс содержит максимальное количество часов г) Выдается красивый сертификат	А
43.	УК-1	Технология дополненной реальности (AR), в отличие от виртуальной (VR): а) Полностью изолирует пользователя от реального мира б) Накладывает цифровые объекты на изображение реального мира через камеру устройства в) Существует только в научной фантастике г) Требуется очень дорогой шлем	Б
44.	УК-1	Использование робота-тренажера для обучения ребенка с нарушениями зрения ориентировке в пространстве является примером: а) Излишней технологизации б) Применения ассистивной технологии для компенсации сенсорного дефицита в) Нарушения этических норм г) Экономии времени педагога	Б
45.	УК-1	Критерий доступности веб-сайта для незрячего пользователя: а) Наличие flash-анимации на главной странице б) Все изображения имеют текстовые описания (alt-теги) в) Автоматическое воспроизведение фоновой музыки г) Использование мелкого декоративного шрифта	Б
46.	УК-1	Электронный дневник для ученика с тяжелыми нарушениями речи может выполнять важнейшую функцию: а) Альтернативной и дополнительной коммуникации	А

		(через ввод текста, выбор картинок) б) Выставления оценок в) Контроля посещаемости г) Рассылки объявлений родителям	
47.	УК-1	Понятие «тьюторское сопровождение» в дистанционном обучении ребенка с ОВЗ подразумевает: а) Полную автономию ребенка б) Контроль за поведением через веб-камеру в) Техническую настройку компьютера г) Индивидуальную педагогическую поддержку, помощь в организации деятельности и понимании материала	Г
48.	УК-1	Применение систем геймификации (баллы, значки, рейтинги) в обучении детей с интеллектуальными нарушениями требует от педагога особого внимания к: а) Созданию жесткой конкуренции между учениками б) Формированию ситуации успеха для каждого, достижимости целей, поощрению усилий, а не только результата в) Закупке дорогих призов г) Переводу всех занятий исключительно в игровую форму	Б
49.	УК-1	«Сенсорная интеграция» как цель использования ИТ в работе с детьми с РАС означает: а) Интеграцию разных датчиков в одном устройстве б) Упорядочивание и организацию мозгом информации от различных органов чувств, поступающей через специальные компьютерные программы и оборудование в) Объединение всех детей в один класс г) Интеграцию учебных предметов	Б
50.	УК-1	Законодательным актом, гарантирующим право на доступность информации и информационных технологий для инвалидов в РФ, является: а) Федеральный закон № 419-ФЗ «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации по вопросам социальной защиты инвалидов в связи с ратификацией Конвенции о правах инвалидов» б) Только Конституция РФ в) Устав каждой конкретной школы г) СанПиН для образовательных учреждений	В

Разработан:
Заведующая кафедрой
информационных и
цифровых технологий,
доцент
Ассистент кафедры
информационных и
цифровых технологий



А.А. Хрипунова



В.Р. Тагланов