

Тест по практической части воркшопа «Эффективные формы организации»

1. Что является основной идеей игры-путешествия как формы занятия?
 - a) Проверка знаний в тестовой форме
 - b) Погружение в учебный материал через сюжетное перемещение по «станциям» или «этапам»
 - c) работа с конспектом и пересказ
 - d) Заполнение таблиц
2. Какой элемент чаще всего используется в квестах на занятиях?
 - a) Решение задач без обсуждения
 - b) Пошаговое выполнение заданий для достижения общей цели
 - c) Монолог педагога
 - d) Долгие лекции
3. Чем отличается геймификация от учебной игры?
 - a) Использование игровых элементов (баллы, рейтинги, уровни) в обычном учебном процессе
 - b) Полноценный сюжет с ролями и персонажами
 - c) Полное исключение заданий
 - d) Отличий нет
4. Какую основную задачу решает квест на занятии?
 - a) Упрощает контроль знаний
 - b) Развивает умение действовать в команде, искать решения и применять знания на практике
 - c) Позволяет быстрее прочесть учебник
 - d) Заменяет экзамен
5. Какой мотивационный эффект чаще всего возникает при использовании геймификации?
 - a) Утомление от игры
 - b) Стремление к соревнованию, желание достигать целей и получать награды
 - c) Безразличие к материалу
 - d) Увеличение времени лекций
6. Какой формат больше всего похож на игру-путешествие?
 - a) Лекция –презентация
 - b) Квест с прохождением «станций»
 - c) Проверочная работа
 - d) Увеличение времени лекций

7. Что объединяет все нестандартные формы занятий (игра-путешествие, квест, геймификация, ИИ)
- a) Опора только на теорию
 - b) Минимальное участие учащихся
 - c) Использование игровых, цифровых и мотивационных элементов, активное вовлечение участников
 - d) Исключение технологий
8. Какую роль может играть искусственный интеллект в образовательном процессе?
- a) Замена учебников и педагогов полностью
 - b) Индивидуализация обучения, тренировка навыков через интерактив
 - c) Исключительно контроль посещаемости
 - d) Только развлекательная функция
9. Какое преимущество дает использование ИИ по сравнению с традиционными методами?
- a) Возможность быстро адаптировать задания под уровень конкретного учащегося
 - b) Исключение обратной связи
 - c) Отказ от практических заданий
 - d) Уменьшение роли учащегося в учебном процессе
10. В какой форме занятия можно наиболее органично использовать Искусственный Интеллект?
- a) В квестах (например, генерация подсказок или автоматическая проверка ответов)
 - b) В игре –путешествии (создание виртуальной среды)
 - c) В геймификации (начисление баллов, формирование рейтинга)
 - d) Во всех перечисленных ответах

Ответы:

1 – b

2 – b

3 – a

4 – b

5 – b

6 – b

7 - c

8 – b

9 – a

10 - d