

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ, ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ И ИННОВАЦИЙ КЫРГЫЗСКОЙ
РЕСПУБЛИКИ

ОШСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

КОЛЛЕДЖ МЕЖДУНАРОДНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ

ОТДЕЛЕНИЕ "ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК"

СОГЛАСОВАНО

Председатель УМС колледжа

Жумабаева А.Т.

Протокол № 100/2025

УТВЕРЖДЕНО

На заседании от 16.05.2025

Зав. отд. Жант.

Протокол № 100/2025



Модульные тесты

По дисциплине: Инновационные технологии профессионального обучения

(3 кредит)

3 сем. (9 база 2 курса)

Код курса: 33415

Составитель : Конкошова Айкокул

Ош 2025

1. Что такое инновация в образовании?
А) Старый метод обучения
В) Нововведение, улучшающее процесс обучения ✓
С) Любая деятельность учителя
2. Какая технология относится к интерактивным?
А) Лекции без взаимодействия
В) Деловые игры ✓
С) Чтение учебника
3. Цифровая трансформация образования означает:
А) Использование современных технологий в обучении ✓
В) Только онлайн-обучение
С) Исключительно мобильные приложения
4. Что такое ИКТ?
А) Информационно-коммуникационные технологии ✓
В) Индивидуальные курсы
С) Международные конкурсы
5. Какая платформа используется для дистанционного обучения?
А) Moodle ✓
В) Word
С) Excel
6. Основное преимущество облачных технологий:
А) Доступ к файлам из любой точки ✓
В) Только для хранения фото
С) Используется только на одном компьютере
7. Электронное обучение включает:
А) Только лекции в классе
В) Дистанционные курсы и онлайн-ресурсы ✓
С) Исключительно экзамены
8. Пример дистанционного образовательного инструмента:
А) Онлайн-видеоуроки ✓
В) Бумажные тетради
С) Доска
9. Кейс-метод используется для:
А) Изучения теории без практики
В) Решения практических задач ✓
С) Развлечений
10. Для чего используют Canva и Google Slides?
А) Для визуализации материалов ✓
В) Для чтения книг
С) Для отправки писем
11. Какая доска является виртуальной?
А) Padlet ✓

- В) Школьная классная доска
- С) Маркерная доска

12. Пример онлайн-викторины:

- А) Kahoot ✓
- В) Блокнот
- С) Word

13. Проектная технология предполагает:

- А) Индивидуальную работу над теорией
- В) Создание и реализацию практического проекта ✓
- С) Только чтение литературы

14. Мобильные приложения в обучении нужны для:

- А) Игры только
- В) Доступа к образовательным ресурсам ✓
- С) Печати документов

15. Что такое киберэтика?

- А) Правила поведения в цифровой среде ✓
- В) Правила классного поведения
- С) Использование книг

16. Социальные сети в обучении позволяют:

- А) Играть без цели
- В) Обмениваться знаниями и материалами ✓
- С) Только смотреть видео

17. Создание учебного видеоконтента помогает:

- А) Игнорировать материал
- В) Визуализировать и объяснять материал ✓
- С) Только слушать лекции

18. Мультимедийные средства включают:

- А) Текст и изображения ✓
- В) Только книги
- С) Только тетради

19. ChatGPT и Grammarly используются для:

- А) Автоматической проверки текста и помощи в обучении ✓
- В) Печатания документов
- С) Игры

20. В чем преимущество командной работы онлайн?

- А) Совместное решение задач независимо от места ✓
- В) Только для личного использования
- С) Никакой пользы

1. Какую роль играют инновации в обучении?
А) Усложняют процесс обучения
В) Повышают качество и эффективность обучения ✓
С) Заменяют учителя
2. Пример инновационной технологии:
А) Онлайн-опросы ✓
В) Обычные конспекты
С) Прослушивание лекции
3. Цифровая трансформация помогает:
А) Игнорировать современные технологии
В) Использовать технологии для улучшения образования ✓
С) Только для тестирования
4. ИКТ в образовании позволяют:
А) Создавать и передавать информацию ✓
В) Только читать учебники
С) Играть
5. Пример платформы для совместной работы:
А) Google Workspace ✓
В) Word
С) Excel
6. Облачные технологии дают возможность:
А) Хранить данные локально
В) Делать доступными ресурсы для всех участников обучения ✓
С) Использовать только оффлайн
7. Электронное обучение включает:
А) Онлайн-курсы, интерактивные задания ✓
В) Только лекции в аудитории
С) Исключительно экзамены
8. Пример дистанционной технологии:
А) Видеоконференция для урока ✓
В) Печать книг
С) Рисование на бумаге
9. Деловая игра используется для:
А) Практического применения знаний ✓
В) Только развлечения
С) Запоминания текста
10. Для чего служат Canva и Google Slides?
А) Для презентаций и визуализации информации ✓
В) Для написания рефератов
С) Для чтения книг
11. Jamboard – это:
А) Виртуальная доска для совместной работы ✓

- В) Программа для письма
- С) Обычная школьная доска

12. Quizizz используется для:

- А) Создания викторин и тестов ✓
- В) Писания заметок
- С) Чтения книг

13. Основная цель проектной технологии:

- А) Создание практического продукта ✓
- В) Только чтение литературы
- С) Игры в классе

14. Какое использование мобильных приложений в обучении верно?

- А) Для доступа к учебным материалам ✓
- В) Для звонков
- С) Для игры

15. Что необходимо учитывать для кибербезопасности?

- А) Только пароли
- В) Безопасное поведение и защита данных ✓
- С) Игнорирование правил

16. Социальные сети помогают:

- А) Делать совместные проекты ✓
- В) Только смотреть видео
- С) Играть в игры

17. Видео в обучении помогает:

- А) Понимать и усваивать материал ✓
- В) Игнорировать лекции
- С) Только развлекаться

18. Примеры мультимедийных средств:

- А) Видео, аудио, презентации ✓
- В) Только книги
- С) Бумажные заметки

19. Grammarly используется для:

- А) Игры
- В) Проверки текста и грамматики ✓
- С) Печати документов

20. Преимущество работы в команде онлайн:

- А) Только индивидуальная работа
- В) Возможность сотрудничества независимо от места ✓
- С) Игры и развлечения