

ВОПРОСЫ ДЛЯ ИТОГОВОГО КОНТРОЛЯ ПО ПРЕДМЕТУ «ЭЛЕКТРОННАЯ ПЕДАГОГИКА»

1. Раскройте понятие электронного обучения и опишите ключевые элементы его экосистемы.
2. Охарактеризуйте основные модели e-learning: онлайн, смешанное, мобильное и микрообучение.
3. Сравните особенности применения смешанного и полностью онлайн-обучения.
4. Проанализируйте роль обучающей платформы в формировании цифровой образовательной среды.
5. Какие нормативные документы регулируют электронное обучение в Узбекистане? Укажите ключевые положения.
6. Опишите международные стандарты в сфере e-learning и их применение в образовательных учреждениях.
7. Охарактеризуйте основные принципы доступности образовательных ресурсов в цифровой среде.
8. Объясните, что такое UDL (универсальный дизайн обучения) и как он реализуется в e-learning.
9. Назовите инструменты, обеспечивающие доступность контента для всех групп пользователей.
10. Сравните LMS и LXP: функции, цели и подходы к организации обучения.
11. Объясните этапы внедрения LMS в учебный процесс, включая администрирование и поддержку.
12. Приведите примеры успешных LXP и их отличительные особенности по сравнению с LMS.
13. Сравните педагогические модели SAMR и ТРАСК, приведите примеры их использования.
14. Обоснуйте значение модели SAMR для повышения эффективности внедрения технологий в урок.
15. Раскройте суть модели ТРАСК и её значение для цифровой трансформации преподавания.
16. Объясните шаги ADDIE-модели при разработке цифрового учебного модуля.
17. Раскройте принципы обратного проектирования и их значение при создании курса.
18. Обоснуйте важность выравнивания «цели–контент–оценка» при проектировании ЭОК.
19. Как уровни таксономии Блума используются при формулировании целей онлайнкурса?
20. Охарактеризуйте лицензии Creative Commons и их значение при создании цифрового контента.
21. В чём разница между авторскими и открытыми образовательными ресурсами (OER)?
22. Какие правовые риски могут возникнуть при нарушении авторских прав в elearning?

23. Перечислите мультимедийные принципы Ричарда Майера и объясните их значение.
24. Как когнитивная теория мультимедиа влияет на проектирование цифровых учебных материалов?
25. Обоснуйте важность темпа, структуры и дизайна при создании обучающего видео.
26. Опишите этапы подготовки образовательного видеоролика от сценария до субтитров.
27. Как правильно оформить подкаст для включения в LMS: структура, длительность, формат?
28. Охарактеризуйте возможности H5P и Storyline для создания интерактивных заданий.
29. В чём преимущество использования Genially при разработке визуальных элементов курсов?
30. Опишите архитектуру контента при ведении вики или блога как образовательного инструмента.
31. В чём специфика сетевого этикета (нетикета) при работе на образовательных форумах?
32. Раскройте особенности академического письма при ведении блога в рамках курса.
33. Какие функции фасилитатора необходимы при проведении форумной дискуссии?
34. Оцените эффективность форумов как средства поддержки рефлексии и взаимодействия.
35. В чём преимущества перевёрнутого обучения по сравнению с традиционным форматом?
36. Опишите структуру микролекции и её роль в цифровом курсе.
37. Какие метрики можно использовать для анализа эффективности перевёрнутого курса?
38. Объясните суть А/В-тестирования в анализе цифрового образовательного контента.
39. Перечислите активные методы онлайн-обучения и приведите примеры их реализации.
40. Раскройте особенности кейс-метода и его преимущества в цифровой среде.
41. Обоснуйте роль дебатов как приёма развития критического мышления в онлайнобучении.
42. Какие типы оценивания применяются в e-learning и каковы их особенности?
43. В чём разница между формирующим, суммативным и аутентичным оцениванием?
44. Опишите подходы к разработке валидных и надёжных онлайн-тестов.
45. Как чек-листы и рубрики обеспечивают объективность в цифровом оценивании?
46. Охарактеризуйте параметры эффективного автоматизированного квиза.
47. Раскройте модель ARCS и объясните, как она помогает в мотивации онлайнобучающихся.
48. Приведите примеры использования сторителлинга для повышения вовлечённости.
49. Что такое «социальное присутствие» в онлайн-курсах и как его можно усилить?
50. Опишите геймификационные механики: бейджи, баллы, уровни, лидерборды.

51. Какие ошибки часто совершаются при реализации геймификации в образовательных курсах?
52. Раскройте особенности образовательных игр и симуляций (serious games).
53. Назовите популярные игровые движки, применяемые для создания симуляторов в образовании.
54. Какие эффекты могут быть достигнуты с помощью игр в процессе онлайнобучения?
55. Опишите типичные сценарии использования ИИ преподавателями в e-learning.
56. В каких задачах студенты могут использовать ИИ для поддержки учебного процесса?
57. Как проектировать эффективные промпты (подсказки) для ИИ?
58. Какие риски и ограничения связаны с генерацией контента с помощью ИИ?
59. Раскройте ключевые этические вопросы, связанные с применением ИИ в обучении.
60. Как обеспечить академическую честность при использовании ИИ в образовательной среде?
61. Опишите меры защиты персональных данных в онлайн-курсах с применением ИИ.
62. Какие компоненты включает адаптивное обучение на базе ИИ?
63. В чём преимущество рекомендательных систем в цифровых образовательных курсах?
64. Как создаются и поддерживаются эффективные онлайн-сообщества обучающихся?
65. Опишите роли участников в онлайн-сообществе и их функции.
66. Какие правила взаимодействия способствуют развитию культуры цифрового общения?
67. В чём суть модерации и фасилитации онлайн-сообществ?
68. Как предупредить конфликты и выстроить инклюзивную онлайн-среду?
69. Назовите ключевые особенности мобильного обучения и обучения с малой пропускной способностью.
70. Какие режимы оффлайн-доступа важны для обеспечения непрерывности цифрового обучения?
71. Раскройте преимущества микрообучения и приведите примеры его форматов.
72. Какие чек-листы используются для оценки качества онлайн-курсов?
73. Объясните процесс внешней экспертизы цифрового курса.
74. Как цикл PDCA помогает в постоянном улучшении образовательных ресурсов?
75. Почему важно проводить учебную аналитику и как её организовать?
76. Обоснуйте значимость визуальной грамотности при проектировании образовательного интерфейса.
77. Опишите особенности проектирования цифрового контента для разных целевых групп.
78. Раскройте значение междисциплинарного подхода при создании цифровых курсов.
79. Какие барьеры мешают цифровой трансформации образования?
80. Объясните роль цифрового педагога в условиях онлайн-обучения.

81. Создайте карту курса в LMS (например, Moodle), обозначив модули, темы и типы заданий.
82. Разработайте шаблон образовательного видеоролика (структура, план, тезисы).
83. Составьте 5 вопросов для онлайн-викторины по выбранной теме.
84. Разработайте 3 задания с использованием H5P и опишите их цели.
85. Напишите сценарий для 5-минутного обучающего подкаста.
86. Создайте рубрику (оценочную шкалу) для письменного задания в онлайн-курсе.
87. Оформите простой интерактивный кейс для e-learning (описание ситуации, вопросы).
88. Разработайте структуру обсуждения для форума: тема, стартовый вопрос, роли участников.
89. Опишите план проведения дебатов с онлайн-участием студентов.
90. Подготовьте мини-инструкцию «Как использовать блог в учебных целях».
91. Сформулируйте 3 учебные цели по Блуму для выбранного модуля курса.
92. Составьте чек-лист по проверке доступности онлайн-курса.
93. Разработайте короткую анкету для сбора обратной связи от студентов.
94. Опишите сценарий внедрения игры в онлайн-курс (механика, цель, оценка).
95. Разработайте два А/В-варианта квиза для сравнения вовлечённости.
96. Подготовьте текст для стартовой страницы курса, мотивирующий студентов.
97. Составьте список из 5 стратегий повышения вовлечённости студентов. 98.
Подготовьте фрагмент содержания с применением принципов Майера.
99. Разработайте структуру адаптивного модуля для трёх категорий обучающихся.
100. Оформите рекомендацию по улучшению качества цифрового ресурса на основе анализа курса.