

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Худин Александр Николаевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 09.09.2025 12:49:32

Уникальный программный идентификатор:

08303ad8de1c60b987361de7085acb509ac3da143f415362ffaf0ee37e73fad9

## Оценочные материалы

### Текущий контроль

### Текущий контроль знаний

Текущий контроль знаний проводится на занятиях в форме собеседования с преподавателем, обсуждения рассматриваемых вопросов, тестирования, кейс-методов, разработки мини проектов, защиты итогового проекта.

### Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится в формах тестирования, практикумов, эссе, практических работ, разработки мини-проектов.

Примеры форм итоговой аттестации представлены в таблице.

| <b>1<br/>модуль</b> | <b>Введение в технологии нейросетей и искусственного интеллекта в образовании</b> |  |
|---------------------|---|--|
| 1.1.                | Понятие нейросети и искусственный интеллект, современные направления развития     | Тестирование. Пример тестирования представлен по ссылке: <a href="https://disk.yandex.ru/i/Oh6FW2Eoy6MPqA">https://disk.yandex.ru/i/Oh6FW2Eoy6MPqA</a>   |
| 1.2.                | Роль и потенциал ИИ в системе образования, обзор практических кейсов              | Кейс: Адаптивное обучение на платформе "Squirrel AI" (Китай). Описание: "Squirrel AI" использует ИИ для персонализации учебных программ, анализируя знания каждого ученика и выявляя пробелы. Система подбирает индивидуальный набор задач, видеоуроков и тестов, что позволяет адаптировать обучение под темп и потребности каждого студента, повышая эффективность и успеваемость. |
| 1.3.                | Педагогические возможности и ограничения, риски применения ИИ                     | Темы эссе:<br>1. "Учитель 2.0: как ИИ меняет роль педагога в XXI веке"<br>2. "Этика и алгоритмы: риски применения ИИ в оценивании знаний"<br>3. "Искусственный интеллект как инструмент инклюзивного образования: возможности и вызовы"<br>4. "Креативность против алгоритмов: может ли ИИ убить творческий потенциал в образовании?"  |
| <b>2</b>            | <b>Методы и инструменты нейросетей и ИИ для педагогической</b>                    |  |

| МОДУЛЬ | ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  |  |
|--------|---|--|
| 2.1    | Генеративные сервисы для разработки учебных материалов (текст, тесты, визуализация) | <p>Задание: Разработка учебного модуля с использованием генеративных сервисов</p> <p>Описание: Выберите любую тему из своего предмета. Используя генеративные ИИ-сервисы, разработайте комплексный учебный модуль, который включает:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Информационный блок: Краткий, но ёмкий текст, объясняющий ключевые понятия темы.</li> <li>2. Проверочный блок: Набор из 5-7 вопросов для теста, который позволит оценить понимание материала учениками.</li> <li>3. Визуальный блок: Описание или концепция для создания инфографики/иллюстрации, которая наглядно представляет информацию</li> </ol> |
| 2.2    | Контроль и оценивание с ИИ: банки заданий, рубрики, аналитика обучения              | <p>Мини-проект: "AI-Grader"</p> <p>Описание: Создание прототипа системы для автоматизированной оценки работ, которая включает:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Банк заданий: Наполнение базы данных заданиями и эталонными ответами.</li> <li>2. Рубрика: Разработка критериев оценивания для разных типов заданий (например, для эссе, кода или проекта).</li> <li>3. Аналитика: Создание дашборда, который показывает успеваемость учеников, выявляет проблемные темы и предоставляет рекомендации для педагогов.</li> </ol> <p>Результат: Презентация и демонстрация работы прототипа, а также анализ его</p>           |

|                     |  |  |
|---------------------|--|--|
|                     |  | потенциальной эффективности в реальных условиях.   |
| <b>3<br/>Модуль</b> | <b>Проектирование и внедрение ИИ-решений в образовательный процесс</b> | <b>в</b>   |
| 3.1                 | Методология проектирования педагогических сценариев с ИИ-поддержкой    | Анализ кейса: Разработать педагогический сценарий с использованием ИИ-поддержки для модуля "Проблемы городского транспорта".   |
| 3.2                 | Педагогический дизайн и интеграция ИИ-инструментов в учебный процесс   | Темы эссе:<br>1. "ИИ как цифровой помощник учителя: преимущества и вызовы"<br>2. "Интеграция чат-ботов в учебный процесс: как сделать их полезными, а не отвлекающими?"<br>3. "Педагогический дизайн для адаптивного обучения: от линейных программ к индивидуальным траекториям"<br>4. "Обратная связь, управляемая ИИ: как сохранить человеческий фактор в цифровой оценке?" |

### **Итоговая аттестация**

**Описание, требования к выполнению:** Итоговая аттестация проводится в форме защиты индивидуального проекта, выполненного с использованием технологий искусственного интеллекта. Время на защиту – 0,5 ак. часа. Проект должен демонстрировать умение применять ИИ-инструменты для решения педагогических задач, а также готовность использовать полученные знания в профессиональной деятельности будущего учителя информатики.

#### **Критерии оценивания:**

1. Соответствие выбранной проблемы целям и задачам исследования.
2. Корректность применения ИИ-технологий для разработки педагогического продукта.

3. Практическая значимость проекта и возможность применения в образовательной среде.

4. Аргументированность выводов и качество презентации результатов.

**Примеры темы индивидуальных проектов:**

1. Использование сервисов ИИ для генерации индивидуальных заданий по информатике.

2. Разработка чат-бота для проведения консультаций с учениками по школьному предмету.

3. Создание цифрового образовательного ресурса с применением ИИ для адаптации учебных материалов под уровень обучающихся.

4. Использование генеративных моделей для подготовки иллюстративного материала к урокам.

5. Разработка диалогового симулятора для тренировки навыков программирования.

6. Применение ИИ для автоматизированной проверки и анализа письменных работ школьников.

7. Создание банка тестовых заданий по информатике с использованием генеративного ИИ.

8. Применение ИИ-сервисов для визуализации сложных понятий информатики.

9. Разработка сценариев адаптивного обучения с применением технологий ИИ.

10. Использование ИИ-инструментов для создания квестов и ролевых игр в учебном процессе.

11. Разработка электронного помощника для учителя информатики на основе ИИ.

12. Автоматизация подбора образовательного контента для школьников с разным уровнем подготовки.

13. Применение ИИ для анализа и прогнозирования учебных достижений школьников.

14. Разработка методических рекомендаций по использованию ИИ-сервисов в подготовке к олимпиадам по информатике.

15. Создание системы рекомендаций по выбору индивидуальной траектории обучения на основе ИИ.