

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЭВРИКА ПЛЮС»**

УТВЕРЖДАЮ

Директор АНО ДПО «Эврика Плюс»



Е.И. Лекомцева

01.11.2025г.



**Дополнительная профессиональная программа  
(повышение квалификации)**

**«Эффективная интеграция нейронных сетей и цифровых помощников в образовательный процесс: опыт практического применения»**

**Автор (составитель):** Шмакова Светлана Борисовна,  
заместитель директора по НМР ГБОУ УР «Лицей № 41»

Ижевск  
2025

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Характеристика программы
  - 1.1. Цель реализации программы
  - 1.2. Планируемые результаты обучения
  - 1.3. Категория слушателей
  - 1.4. Форма обучения
  - 1.5. Срок освоения программы
2. Содержание программы
  - 2.1. Учебный план
  - 2.2. Рабочая программа
3. Формы аттестации и оценочные материалы
  - 3.1. Текущая/промежуточная аттестация
  - 3.2. Итоговая аттестация
4. Организационно-педагогические условия реализации программы
  - 4.1. Организационно-методическое и информационное обеспечение программы
  - 4.2. Материально-технические условия реализации программы

## Раздел 1. Характеристика программы

Программа разработана и утверждена организацией с учетом тенденций развития общества, требующего создания условий для повышения информационно-коммуникативной компетентности взрослого населения. Составлена на основе требований федеральных государственных образовательных стандартов начального, основного общего, среднего общего образования, на основе Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих (Приложение к Приказу Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 26 августа 2010 г. N 761н) и Профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» (Приказ Минтруда и социальной защиты РФ от 18.10.2013г. № 544н).

### 1.1. Цель реализации программы

Цель программы - качественное изменение профессиональных компетенций учителя, необходимых для организации образовательной среды с учетом требований ФГОС общего и профессионального образования:

- планировать и проводить учебные занятия с использованием цифровых ресурсов (далее ЦР) в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом;
- разрабатывать и создавать собственные ресурсы для учебных занятий, отвечающие требованиям федерального государственного образовательного стандарта.

### 1.2. Планируемые результаты обучения

Трудовая функция	Трудовые действия	Знать	Уметь
Общепедагогическая функция. Обучение	Осуществление профессиональной деятельности в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов	Требования к современному уроку в соответствии с ФГОС	Разрабатывать рабочие программы и методику обучения в соответствии с задачами обновленных ФГОС
	Формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями	Основные принципы реализации системно-деятельностного подхода, виды и приемы современных педагогических технологий с использованием ЦР	Создавать печатные дидактические материалы образовательного назначения с применением таблиц, графиков, схем, диаграмм
	Формирование мотивации к обучению	Основные закономерности возрастного развития, а также основы их психодиагностики	Применять современные психолого-педагогические технологии, основанные на знании законов развития личности
Воспитательная деятельность	Развитие у обучающихся познавательной активности, самостоятельности,	Основные принципы деятельностного подхода, виды и приемы современных	Управлять учебными группами с целью вовлечения обучающего в процесс обучения и

	инициативы, творческих способностей	педагогических технологий	воспитания, мотивируя их учебно-познавательную деятельность
Развивающая деятельность	Развитие у обучающихся познавательной активности, самостоятельности, инициативы, творческих способностей, формирование гражданской позиции, способности к труду и жизни в условиях современного мира, формирование у обучающихся культуры здорового и безопасного образа жизни	Педагогические закономерности организации образовательного процесса	Разрабатывать и реализовывать индивидуальные образовательные маршруты, индивидуальные программы развития и индивидуально-ориентированные образовательные программы с учетом личностных и возрастных особенностей обучающихся
Педагогическая деятельность по реализации программ основного и среднего общего образования	Формирование общекультурных компетенций и понимания места предмета в общей картине мира	Методы и технологии поликультурного, дифференцированного и развивающего обучения	Применять современные образовательные технологии, включая информационные, а также цифровые ресурсы
	Организация самостоятельной деятельности обучающихся, в том числе исследовательской	Современные психолого-педагогические технологии, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде	Владеть формами и методами обучения, в том числе выходящими за рамки учебных занятий

По окончании курса слушатели будут знать:

- основные принципы реализации системно-деятельностного подхода, виды и приемы современных педагогических технологий с использованием ЦР;
- требования к современному уроку в свете ФГОС.

По окончании курса слушатели будут уметь:

- создавать печатные дидактические материалы образовательного назначения с применением таблиц, графиков, схем, диаграмм;
- использовать материалы сети Интернет для подготовки дидактических материалов;
- применять в образовательном процессе современные образовательные технологии, включая информационные, а также цифровые ресурсы;

По окончании курса слушатели будут владеть:

- ЦР-компетентностями (общепользовательской, общепедагогической; предметно-педагогической) подготовки печатных дидактических материалов, обработки графической информации образовательного назначения.

Педагог, согласно профессиональному стандарту, должен владеть ЦР-компетентностями: общепользовательская ЦР-компетентность; общепедагогическая ЦР-компетентность; предметно-педагогическая ЦР-компетентность (отражающая профессиональную ЦР-компетентность соответствующей области человеческой деятельности). Вместе с тем он должен осуществлять профессиональную деятельность в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования с использованием ЦР.

Таким образом, актуальным является вопрос развития профессиональной ЦР-компетентности учителя, воспитателя, преподавателя.

Внедрение компьютерных технологий в образовательный процесс позволяет:

1. Повысить учебно-познавательную мотивацию учащихся.
2. Рационально организовать познавательную деятельность учащихся в ходе учебного процесса.
3. Использовать средства ЦР, позволяющие индивидуализировать учебный процесс и обратиться к принципиально новым познавательным средствам.
4. Конкретным образом изменить организацию процесса познания путем смещения его в сторону системного мышления.
5. Активизировать учебно-познавательную деятельность учащихся.

### 1.3. Категория слушателей

Данная программа направлена на широкий круг педагогических работников, в профессиональной деятельности которых возможно использование ЦР-технологий (кроме преподавателей информатики). Настоящая программа адресована учителям-предметникам и преподавателями учреждений общего и профессионального образования, осуществляющим практическую педагогическую деятельность с использованием информационно-коммуникационных технологий (ЦР), методистам и руководителям образовательных учреждений (ОУ).

### 1.4. Форма обучения

Настоящая программа предусматривает обучение слушателей с отрывом от работы (очно).

### 1.5. Срок освоения программы: 16 часов

## Раздел 2. Содержание программы

### 2.1. Учебный план (16 часов)

№ п/п	Наименование разделов и дисциплин	Всего часов	В том числе:			Форма контроля
			Лекции, час.	Практические занятия, час.	Самостоятельная работа, час.	
	Входное тестирование	1	0	1	0	Тест
1.	Нормативно-правовое регулирование использования цифровых ресурсов в школе	1	1	0	0	Опрос
2.	Использование электронного конструктора урока «Лучший цифровой урок» в педагогической деятельности	1	1	0	0	
3.	Искусственный интеллект в образовании	3	1	2	0	
4.	Создание моментального опроса и организация рефлексивно-оценочного этапа занятия посредством приложения Quizizz	2	0	2	0	
5.	Сравнительный анализ актуальных	3	1	2	0	

	интерактивных досок для реализации основного этапа урока и дистанционной формы обучения					
6.	Создание образовательной викторины по типу «Своя игра» через сервис Jeopardy	3	1	2	0	<i>Зачет</i>
7.	Реализация приема «Забор» через виртуальную онлайн доску LinoIt и сервис Meanchart	2	0	2	0	
	Итоговая аттестация					<i>Тест</i>
	<b>Итого:</b>	<b>16</b>	<b>5</b>	<b>11</b>	<b>0</b>	
	Групповая консультация	2	0	2	0	

## 2.2. Рабочая программа

Входное тестирование (практическое занятие – 1 ч.).

*Практическое занятие:* тест.

Тема 1. Нормативно-правовое регулирование использования цифровых ресурсов в школе (лекция – 1 ч.).

*Лекция:* Нормативно-правовые механизмы и условия перехода на обновленные ФГОС НОО. Федеральный перечень электронных образовательных ресурсов.

Тема 2. Использование электронного конструктора урока «Лучший цифровой урок» в педагогической деятельности (лекция – 1 ч.).

*Лекция:* Презентация авторского проекта по теме «Цифровой конструктор урока на основе таксономии Блума».

Тема 3. Искусственный интеллект в образовании (лекция – 1 ч., практическое занятие – 2 ч.).

*Лекция:* Искусственный интеллект в образовании, обзор бесплатных нейронных сетей по назначению: для генерации текстов, изображений, презентаций, аудио.

*Практическое занятие:* обзор бесплатных нейронных сетей по назначению: для генерации текстов, изображений, презентаций, аудио. Апробация, анализ практического применения.

Тема 4. Создание моментального опроса и организация рефлексивно-оценочного этап занятия посредством приложения Quizizz (практическое занятие – 2 ч.).

*Практическое занятие:* Создаем опрос и организуем рефлексивно-оценочный этап занятия посредством приложения Quizizz: регистрация, обзор интерфейса сервиса, разработка собственного проекта, тестирование в группе.

Тема 5. Сравнительный анализ актуальных интерактивных досок для реализации основного этапа урока и дистанционной формы обучения (лекция – 1 ч., практическое занятие – 2 ч.).

*Лекция:* Сравнительный анализ ряда универсальных интерактивных онлайн досок.

*Практическое занятие:* Апробация инструментов интерактивной онлайн доски Classroomscreen.

Тема 6. Создание образовательной викторины по типу «Своя игра» через сервис Jeopardy (лекция – 1 ч., практическое занятие – 2 ч.).

*Лекция:* Создание образовательной викторины по типу «Своя игра» через сервис Jeopardy: регистрация, обзор интерфейса сервиса, разработка собственного проекта, тестирование в группе.

*Практическое занятие:* Защита собственной образовательной викторины по типу «Своя игра» через сервис Jeopardy.

Тема 7. Реализация приема «Забор» через виртуальную онлайн доску LinoIt (практическое занятие – 2 ч.).

*Практическое занятие:* Реализация приема «Забор» через виртуальную онлайн доску LinoIt: регистрация, обзор интерфейса сервиса, разработка собственного проекта, тестирование в группе.

### **Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы**

#### **3.1. Текущая/промежуточная аттестация**

Раздел программы: Входное тестирование.

Форма проведения: Тест.

Описание, требования к выполнению: Тест включает 6 вопросов.

Критерии оценивания: 1 балл – правильный ответ, 0 баллов- неправильный ответ.

Примеры заданий: Приложение 1.

Оценка: зачтено/не зачтено. Более 50% правильных ответов - зачтено.

Количество попыток: 1.

Раздел программы: Тема 6. Создание образовательной викторины по типу «Своя игра» через сервис Jeopardy.

Форма проведения: Защита собственной образовательной викторины по типу «Своя игра» через сервис Jeopardy.

Описание: Образовательная викторина в формате «Своя игра» через сервис Jeopardy представляет собой интерактивную и увлекательную игру, где участники могут продемонстрировать свои знания в различных областях. Учителя разрабатывают викторину с учетом учебных материалов и ключевых тем, чтобы стимулировать учеников к активному участию и углубленному изучению предмета.

Требования к выполнению:

1. Создание игрового поля в формате Jeopardy с разделением на категории и вопросы разной сложности (минимальная площадь поля 5\*5 клеток).

2. Подготовка вопросов и ответов, соответствующих учебной программе и уровню учащихся.

3. Обеспечение интерактивности и возможности ответов участников в режиме реального времени.

4. Организация игры с учетом правил и временных рамок (на демонстрацию игры отводится 15 минут).

Критерии оценивания:

1. Соответствие вопросов и ответов учебной тематике и уровню сложности.

2. Интерактивность и участие всех учеников в игре.

3. Соответствие таймингу проведения игры.

4. Эффективность обратной связи и корректировка ошибок.

5. Развитие коммуникативных и познавательных навыков учащихся.

Образовательная викторина «Своя игра» через сервис Jeopardy способствует активизации учебного процесса, повышению мотивации учащихся и развитию их когнитивных способностей.

Оценка: зачтено/не зачтено.

Количество попыток: не ограничено.

#### **3.2. Итоговая аттестация**

Итоговая аттестация осуществляется по совокупности результатов всех видов контроля, предусмотренных программой.

Итоговая аттестация осуществляется в форме тестирования.

Раздел программы: Итоговая аттестация.

Форма проведения: Тест.

Описание, требования к выполнению: Тест включает 10 вопросов.

Критерии оценивания: 1 балл – правильный ответ, 0 баллов- неправильный ответ.

Оценка: зачтено/не зачтено. Более 50% правильных ответов- зачтено.

Количество попыток: 1.

Примеры заданий и КИМы: Приложение 2.

## **Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы**

### **4.1. Организационно-методическое и информационное обеспечение программы**

Нормативные документы:

1. Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021. № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».
2. Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021. № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования».
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.07.2022 № 568 "О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 287"
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.07.2022 № 569 "О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 286"
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 02.08.2022 № 653 "Об утверждении федерального перечня электронных образовательных ресурсов, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования".
6. Приказ Федеральной службы по надзору в сфере образования и науки РФ от 14 августа 2020 г. N 831 "Об утверждении Требований к структуре официального сайта образовательной организации в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" и формату представления информации".
7. Приказ Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. N 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды»// СПС КонсультантПлюс // Опубликовано 25.12.2019 на официальном интернет-портале правовой информации <http://www.pravo.gov.ru>

Литература:

1. Образовательная онлайн платформа //Planet digital development: информационно-аналитическая система digital-сервисов. URL: [https://www.ddplanet.ru/baza-znaniy/p-digital\\_platform/](https://www.ddplanet.ru/baza-znaniy/p-digital_platform/) (дата обращения: 30.10.2021).
2. Цифровые технологии в образовании //Педагогическое сообщество Урок.РФ. URL: [https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/tcifrovie\\_tehnologii\\_v\\_obrazovanii\\_140527.html](https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/tcifrovie_tehnologii_v_obrazovanii_140527.html) (дата обращения: 30.10.2021).
3. Словарь маркетолога //CallTouch: система сквозной аналитики, коллтрекинга и управления рекламой. URL: <https://www.calltouch.ru/glossary/chto-takoe-mobilnoe-prilozhenie-izachem-ono-mozhet-potrebovatsya/> (дата обращения: 30.10.2021).
4. Глотова, М.Ю., Самохвалова Е.А. Цифровая таксономия Блума и модель цифровой трансформации образования в учебном процессе вуза /М.Ю. Глотова, Е.А. Самохвалова. - Информатика и образование, 2019. - (6). – С. 42-48. URL: <https://doi.org/10.32517/0234-0453-2019-34-6-42-48> (дата обращения: 30.10.2021).
5. A. Carington Russian Padagogy Wheel // The Russian speaking world. URL: <https://designingoutcomes.com/the-russian-padagogy-wheel> (дата обращения: 30.10.2021).

6. Методические рекомендации об использовании устройств мобильной связи в общеобразовательных организациях (утв. Роспотребнадзором N MP 2.4.0150-19, Рособрнадзором N 01-230/13-01 14.08.2019)// СПС КонсультантПлюс //Опубликован 30.08.2019 на официальном интернет-портале правовой информации <http://www.pravo.gov.ru>.
7. Традиционная иерархия мыслительных процессов. URL: <http://www.intel.ru/content/dam/www/program/education/emea/ru/ru/documents/project-design1/thinking-skills/bloom-taxonomy.pdf> (дата обращения: 07.06.17).
8. Bloom B. S. Taxonomy of Educational Objectives The Classification Goals. Handbook 1: Cognitive Domian. – New York: David McKey Co, 1956. – 149 с.
9. Anderson L. W., Krathwohl D. R. A taxonomy for leaning, teaching, and assessing. – New York: Longman, 2001.
10. Ляудис, В. Я. Методика преподавания психологии: учеб. пособие /В.Я. Ляудис. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Изд-во УРАО, 2000. – 128 с.
11. Толлингерова, Д. Психология проектирования умственного развития детей /Д. Толлингерова, Д. Голоушова, Г. Канторкова. - М. – Прага: Роспедагенство, 1994. – 48 с.
12. Евстифеева, О. Осваиваем "сети и облака" //Блог Ольги Евстифеевой. URL: [http://roachinthenet.blogspot.com/2016/03/blog-post\\_9.html#.YYtqP2BByUm](http://roachinthenet.blogspot.com/2016/03/blog-post_9.html#.YYtqP2BByUm) (дата обращения: 30.10.2021).

#### **4.2. Материально-технические условия реализации программы**

Технические средства обучения: Компьютерное оборудование, видео- и аудиовизуальные средства обучения. Наличие доступа слушателей к сети Интернет, оснащение компьютерным оборудованием: веб-камерой, микрофоном, аудиоколонками и наушниками.

## Входное тестирование (тест)

1. Цель информатизации общества заключается в:
  - а) справедливом распределении материальных благ;
  - б) удовлетворении духовных потребностей человека;
  - в) максимальном удовлетворении информационных потребностей отдельных граждан, их групп, предприятий, организаций и т. д. за счет повсеместного внедрения компьютеров и средств коммуникаций.**
2. В каком законе отображается объективность процесса информатизации общества:
  - а) Закон убывающей доходности;
  - б) Закон циклического развития общества;
  - в) Закон “необходимого разнообразия”;**
  - г) Закон единства и борьбы противоположностей.
3. Данные об объектах, событиях и процессах, это:
  - а) содержимое баз знаний;
  - б) необработанные сообщения, отражающие отдельные факты, процессы, события;**
  - в) 3 предварительно обработанная информация;
  - г) 4 сообщения, находящиеся в хранилищах данных.
4. Информация это:
  - а) сообщения, находящиеся в памяти компьютера;
  - б) сообщения, находящиеся в хранилищах данных;
  - в) предварительно обработанные данные, годные для принятия управленческих решений;**
  - г) 4 сообщения, зафиксированные на машинных носителях.
5. Чем продиктована необходимость выделения из управленческих документов экономических показателей в процессе постановки задачи?
  - а) для идентификации структурных подразделений, генерирующих управленческие документы;
  - б) стремлением к правильной формализации расчетов и выполнения логических операций;**
  - в) необходимостью защиты информации.
6. Какое определение информационной системы приведено в Федеральном законе «Об информации, информатизации и защите информации»:
  - а) Информационная система – это замкнутый информационный контур, состоящий из прямой и обратной связи, в котором, согласно информационным технологиям, циркулируют управленческие документы и другие сообщения в бумажном, электронном и другом виде.
  - б) Информационная система – это организационно упорядоченная совокупность документов (массив документов) и информационных технологий, в том числе с использованием средств вычислительной техники и связи, реализующих информационные процессы (процесс сбора, обработки, накопления, хранения, поиска и распространения информации).**
  - в) Информационная система – организационно-техническая система, предназначенная для выполнения информационно-вычислительных работ или предоставления информационно-вычислительных услуг;
  - г) Информационная система – это совокупность внешних и внутренних прямых и обратных информационных потоков, аппарата управления организации с его методами и средствами обработки информации.

## Итоговая аттестация (тест)

1. Какой документ в первую очередь регламентирует использование персональных данных учащихся при работе с цифровыми образовательными ресурсами в школе?
  - А) Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»
  - Б) Федеральный закон «О персональных данных»
  - В) Приказ Минпросвещения об утверждении ФГОС
  - Г) СанПиН «Гигиенические требования к организации образовательного процесса»
2. Согласно учебному плану, для какого этапа урока (или формы обучения) рекомендуется использовать функционал интерактивных досок, рассмотренных в рамках сравнительного анализа?
  - А) Только для организации дистанционной формы обучения
  - Б) Только для основного этапа урока (изучение нового материала)
  - В) Для реализации основного этапа урока и дистанционной формы обучения
  - Г) Только для рефлексивно-оценочного этапа
3. Вы хотите быстро создать моментальный опрос на этапе рефлексии, чтобы учащиеся оценили свое настроение или уровень усвоения материала. Какой сервис был рекомендован в программе для этих целей?
  - А) LinoIt
  - Б) Jeopardy
  - В) Quizizz
  - Г) Электронный конструктор урока «Лучший цифровой урок»
4. Учитель планирует провести урок-обобщение по типу известной телевикторины, где вопросы распределены по категориям и стоимости баллов. Какой сервис наиболее подходит для реализации этой задачи?
  - А) Quizizz
  - Б) Meanchart
  - В) Jeopardy
  - Г) Электронный конструктор урока «Лучший цифровой урок»
5. Соотнесите понятие «Искусственный интеллект (ИИ) в образовании» с его корректным применением, изученным в рамках раздела программы:
  - А) Замена учителя роботом на всех этапах урока
  - Б) Автоматизация проверки письменных работ, адаптация учебного материала под уровень ученика и генерация заданий
  - В) Запрет на использование цифровых технологий в пользу ручной проверки
  - Г) Использование исключительно для создания презентаций
6. В чем заключается суть приема «Забор», для реализации которого в программе предлагалось использовать виртуальные доски LinoIt и Meanchart?
  - А) Разделение класса на две группы для дебатов
  - Б) Фиксация идей, предположений или ответов учащихся на «стикерах» (записках), прикрепляемых к общей виртуальной стене, для последующего анализа или голосования
  - В) Ограждение учащихся от доступа к нежелательной информации в интернете
  - Г) Создание высокого рейтинга ученика в системе электронного журнала
7. Раздел «Нормативно-правовое регулирование» затрагивал вопросы использования цифровых ресурсов. Что из перечисленного является обязанностью педагога при использовании сторонних сервисов (например, Quizizz или Jeopardy) в образовательном процессе?
  - А) Самостоятельно оплачивать подписку на сервис из личных средств
  - Б) Получить согласие родителей (законных представителей) на обработку персональных данных, если сервис требует регистрации учеников

В) Использовать только те сервисы, которые установлены на школьном компьютере учителя

Г) Предоставить администрации школы логины и пароли всех учеников

8. Какой инструмент (из перечисленных) позиционируется в учебном плане как «электронный конструктор», предназначенный для проектирования и проведения занятий?

А) LinoIt

Б) Meanchart

В) «Лучший цифровой урок»

Г) Quizizz

9. При сравнительном анализе актуальных интерактивных досок (раздел 5 учебного плана), какое ключевое преимущество современных облачных (онлайн) досок перед классическим программным обеспечением для локальной доски было выделено?

А) Наличие маркеров разных цветов

Б) Возможность совместного доступа и синхронной работы учителя и учеников с разных устройств (в том числе удаленно)

В) Более низкая стоимость лицензии

Г) Отсутствие необходимости в подключении к интернету

10. В рамках курса вы изучили несколько сервисов для организации визуальной коммуникации (LinoIt, Meanchart). Чем принципиально отличается подход к работе на этих платформах от стандартного опроса в Quizizz?

А) В Quizizz можно выставлять оценки в журнал автоматически, а на досках — нет

Б) LinoIt и Meanchart ориентированы на синхронное визуальное расположение ответов (стикеров), что позволяет наглядно увидеть спектр мнений или классифицировать идеи, в то время как Quizizz нацелен на оценку правильности знаний

В) LinoIt и Meanchart предназначены только для учителя, ученики не имеют к ним доступа

Г) Quizizz работает только на платной основе, а LinoIt — бесплатный сервис

**Ключи для проверки:** 1 — Б (Федеральный закон «О персональных данных»); 2 — В (для реализации основного этапа урока и дистанционной формы обучения); 3 — В (Quizizz); 4 — В (Jeopardy); 5 — Б (автоматизация проверки письменных работ, адаптация учебного материала под уровень ученика и генерация заданий); 6 — Б (фиксация идей, предположений или ответов учащихся на «стикерах», прикрепляемых к общей виртуальной стене, для последующего анализа или голосования); 7 — Б (получить согласие родителей (законных представителей) на обработку персональных данных, если сервис требует регистрации учеников); 8 — В («Лучший цифровой урок»); 9 — Б (возможность совместного доступа и синхронной работы учителя и учеников с разных устройств, в том числе удаленно); 10 — Б (LinoIt и Meanchart ориентированы на синхронное визуальное расположение ответов (стикеров), что позволяет наглядно увидеть спектр мнений или классифицировать идеи, в то время как Quizizz нацелен на оценку правильности знаний).