

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Тульский государственный университет»

Институт педагогики, физической культуры, спорта и туризма
Кафедра «Туризм и индустрия гостеприимства»

Утверждено на заседании кафедры
«Туризм и индустрия гостеприимства»
«30» января 2023 г., протокол № 5

Заведующий кафедрой



И.Ю. Пономарева

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ) ДЛЯ
ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И
ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО
ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

«Инновационные технологии и проекты в экскурсионной деятельности»

**основной профессиональной образовательной программы
высшего образования – программы магистратуры
по направлению подготовки
43.04.02 Туризм**

с направленностью (профилем)
Проектирование экскурсионных услуг

Формы обучения: очная, заочная

Идентификационный номер образовательной программы: 430402-02-23

Тула 2023 год

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ
фонда оценочных средств (оценочных материалов)

Разработчик:

Танкиева Т.А., доцент,
канд. техн. наук, доцент
(ФИО, должность, ученая степень, ученое звание)



(подпись)

1. Описание фонда оценочных средств (оценочных материалов)

Фонд оценочных средств (оценочные материалы) включает в себя контрольные задания и (или) вопросы, которые могут быть предложены обучающемуся в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю). Указанные контрольные задания и (или) вопросы позволяют оценить достижение обучающимся планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), установленных в соответствующей рабочей программе дисциплины (модуля), а также сформированность компетенций, установленных в соответствующей общей характеристике основной профессиональной образовательной программы.

Полные наименования компетенций и индикаторов их достижения представлены в общей характеристике основной профессиональной образовательной программы.

2. Оценочные средства (оценочные материалы) для проведения текущего контроля успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-2 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-2.1)

1. Тип ученика по теории множественного интеллекта Говарда Гарднера, который воспринимает окружающий мир, в первую очередь, посредством визуальной информации, трансформирует информацию в образы, воспроизводит изображения и формы по памяти

- а) Визуальный ученик / Пространственный ученик
- б) Лингвистический ученик
- в) Логический / Математический ученик
- г) Музыкальный ученик
- д) Кинетический ученик
- е) Социальный ученик
- ж) Уединенный/ интроспективный ученик

2. Тип ученика по теории множественного интеллекта Говарда Гарднера, который умеет понимать свои чувства, управлять своим поведением, здраво рассуждать и делать выводы

- а) Визуальный ученик / Пространственный ученик
- б) Лингвистический ученик
- в) Логический / Математический ученик
- г) Музыкальный ученик
- д) Кинетический ученик
- е) Социальный ученик
- ж) Уединенный/ интроспективный ученик

3. Тип ученика по теории множественного интеллекта Говарда Гарднера, который воспринимает информацию анализируя и категоризируя отношения между объектами и явлениями, умеет оперировать цифрами, вычислениями, логикой и анализом:

- а) Визуальный ученик / Пространственный ученик
- б) Лингвистический ученик
- в) Логический / Математический ученик
- г) Музыкальный ученик
- д) Кинетический ученик
- е) Социальный ученик
- ж) Уединенный/ интроспективный ученик

4. Тип ученика по теории множественного интеллекта Говарда Гарднера, который умеет чувствовать ритм, тембр и высоту звука:

- а) Визуальный ученик / Пространственный ученик
- б) Лингвистический ученик

- в) Логический / Математический ученик
- г) Музыкальный ученик
- д) Кинетический ученик
- е) Социальный ученик
- ж) Уединенный/ интроспективный ученик

5. Тип ученика по теории множественного интеллекта Говарда Гарднера, для которого речь и слова играют важную роль в восприятии информации, умеет чувствовать тон слов, красиво, грамотно и уверенно применяет их в речи и на письме:

- а) Визуальный ученик / Пространственный ученик
- б) Лингвистический ученик
- в) Логический / Математический ученик
- г) Музыкальный ученик
- д) Кинетический ученик
- е) Социальный ученик
- ж) Уединенный/ интроспективный ученик

6. Тип ученика по теории множественного интеллекта Говарда Гарднера, который умеет находить контакт с незнакомыми людьми, чувствовать настроение других, моментально перестраиваться:

- а) Визуальный ученик / Пространственный ученик
- б) Лингвистический ученик
- в) Логический / Математический ученик
- г) Музыкальный ученик
- д) Кинетический ученик
- е) Социальный ученик
- ж) Уединенный/ интроспективный ученик

7. Тип ученика по теории множественного интеллекта Говарда Гарднера, который владеет своим телом и реализует через него свои способности:

- а) Визуальный ученик / Пространственный ученик
- б) Лингвистический ученик
- в) Логический / Математический ученик
- г) Музыкальный ученик
- д) Кинетический ученик
- е) Социальный ученик
- ж) Уединенный/ интроспективный ученик

8. Экскурсия является инновационной при условии использования в ней:

- а) новых технических средств;
- б) конструктивно новых приемов;
- в) методов создания экскурсионного продукта;
- г) методов внедрения и продвижения экскурсии.

9. К инновационной экскурсии можно отнести:

- а) виртуальную экскурсию,
- б) квест-экскурсию,
- в) экскурсии с технологиями геокешинга,
- г) театрализованные экскурсии.

10. Что не относится к инновациям в сфере экскурсионной деятельности:

- а) разработка нового экскурсионного продукта;
- б) использование новых технологий в разработке городских и музейных экскурсий (смарт-экскурсии);
- в) привлечение новых ресурсов, ранее не использовавшихся как экскурсионные объекты (например, заброшенные строительные, промышленные или военные объекты и т.п.);
- г) разработка новых индивидуальных экскурсионных продуктов, приближение к клиенту;

д) разработка новых по форме экскурсий: экскурсии-квесты, экскурсионный сторителлинг, 3D и арт-экскурсии.

11. Тип обучения, основанный на формировании отношений, убеждений и ценностей, понимании и сопереживании другим точкам зрения:

- а) познавательный;
- б) эмоциональный;
- в) социальный;
- г) формирования навыков (психомоторных и умственных);
- д) личностный.

12. Тип обучения, основанный на обучении ремеслу, приобретении навыков манипуляция объектами, предсказании поведения объектов:

- а) познавательный;
- б) эмоциональный;
- в) социальный;
- г) формирования навыков (психомоторных и умственных);
- д) личностный.

13. Тип обучения, основанный на повышении чувства идентичности и уверенности в себе, вдохновении и мотивации к дальнейшей деятельности:

- а) познавательный;
- б) эмоциональный;
- в) социальный;
- г) формирования навыков (психомоторных и умственных);
- д) личностный.

14. Создание единого смысла из отдельных объектов показа и артефактов:

- а) созерцание;
- б) понимание;
- в) открытие;
- г) взаимодействие.

15. Возможность совершать манипуляции с изучаемым объектом или его копией:

- а) созерцание;
- б) понимание;
- в) открытие;
- г) взаимодействие.

Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-2 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-2.2)

1. Среда, созданная с использованием информационных коммуникационных технологий, моделирующая одно или несколько из пяти человеческих чувств, позволяющая осуществлять перемещение или другие взаимодействия с ней, без присутствия объектов реального мира:

- а) виртуальная реальность (virtual reality – VR);
- б) виртуальная среда (virtual environment – VE);
- в) дополненная реальность (augmented reality – AR);
- г) смешанная реальность (mixed reality – MR).

2. Результат введения в поле восприятия с помощью технических средств любых сенсорных данных с целью дополнения сведений об окружении и улучшения восприятия информации:

- а) виртуальная реальность;
- б) дополненная реальность;
- в) гипер реальность.

3. Технология, в которых среда создается из объектов реального мира и объектов и ощущений, созданных техническими средствами:
- а) виртуальная реальность (virtual reality – VR);
 - б) виртуальная среда (virtual environment – VE);
 - в) дополненная реальность (augmented reality – AR);
 - г) смешанная реальность (mixed reality – MR).
4. Технология, которая позволяет проецировать на различных неровных поверхностях изображение и видео. С помощью этой технологии можно устроить как в помещении, так и на улицах города шоу-программы, которые прикуют взгляд каждого увидевшего и оставляют яркое впечатление. Как правило, используется для трансляции проекционного шоу на зданиях, для чего создается индивидуальный для каждого фасада здания ролик, обыгрывавший архитектурные детали.
- а) 3-D маппинг;
 - б) поливизор;
 - в) интерактивная доска;
 - г) пленка обратной проекции.
5. На оргстекло наклеивается _____, которая подсвечивается проектором. Микроскопические линзы-пузырьки отсекают весь световой шум и пропускают только луч проектора. Итоговое изображение получается в разы более ярким и четким, чем при использовании обычного белого экрана.
- а) банерная ткань;
 - б) экранная пленка;
 - в) пленка обратной проекции;
 - г) интерактивная пленка.
6. Технологии, позволяющие, использовать интерактивное взаимодействие с клиентом:
- а) модули (устройства) захват движения;
 - б) 3-D маппинг;
 - в) поливизор;
 - г) пленка обратной проекции;
 - д) интерактивная пленка;
 - е) дисплеи с поддержкой технологии тачскрин.
7. _____ позволяет получать трехмерное изображение непосредственно в воздухе, прямо перед глазами посетителей. Основу «воздушного экрана» _____ составляет специальным образом подготовленный, защищенный от завихрений, тонкий воздушный поток, насыщенный водяным туманом.
- а) 3-D маппинг;
 - б) поливизор;
 - в) интерактивная доска;
 - г) пленка обратной проекции.
8. Выберите из предложенного списка материалы или устройства, которые использует технология виртуальный промоутер:
- а) модули (устройства) захват движения;
 - б) проектор;
 - в) поливизор;
 - г) пленка обратной проекции;
 - д) интерактивная пленка;
 - е) дисплеи с поддержкой технологии тачскрин.
9. Выберите из предложенного списка устройства, для которых можно отснять видеоролик «своими силами»:
- а) системы 3-D маппинга;
 - б) поливизор;
 - в) голографический куб;

- г) 3-D-пирамида;
- д) короткофокусный проектор.

10. Бесплатная открытая Интернет-платформа, предоставляющая сервис для создания виртуальных экскурсий:

- а) booking.com;
- б) turizm.ru;
- в) izi.TRAVEL.

11. Психологическое состояние, при котором виртуальные физические объекты воспринимаются как реальные физические объекты как органами чувств, так и ментально:

- а) физическое присутствие;
- б) социальное присутствие;
- в) self presence.

12. Психологическое состояние, в котором виртуальные социальные субъекты воспринимаются как реальные социальные субъекты как органами чувств, так и ментально:

- а) физическое присутствие;
- б) социальное присутствие;
- в) self presence.

13. Психологическое состояние, в котором виртуальные «Я» воспринимаются как фактическое «Я» как органами чувств, так и ментально

- а) физическое присутствие;
- б) социальное присутствие;
- в) self presence.

14. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители усваивают материал лучше, когда посторонние слова, изображения или звук отсутствуют:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

15. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители лучше воспринимают информацию из анимации и повествования, чем из анимации и текста на экране:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

16. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители лучше воспринимают информацию из анимации и аудиоповествования, чем из анимации и текста на экране или анимации, повествования и текста одновременно:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

17. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители усваивают материал лучше при помощи слов и изображений, чем только при помощи слов:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

18. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители усваивают материал лучше, когда соответствующий текст и изображение представлены рядом, а не далеко друг от друга – на экране или странице:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

19. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители воспринимают информацию лучше, когда соответствующие слова и иллюстрации представлены одновременно, а не последовательно:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

20. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором эффекты оформления более действенны для посетителей с низким уровнем знаний, чем для посетителей с большим объемом знаний и для посетителей с высокоразвитым пространственным воображением, чем для посетителей с неразвитым пространственным воображением:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-2 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-2.3)

1. Привести примеры инноваций (не более 5) в экскурсионной практике, которые применяются в настоящее время в конкретной экскурсии или музее.
2. Пояснить суть технологических инноваций в экскурсионной практике.
3. Рассмотреть кейс «Ваш личный фин».
4. Рассмотреть кейс izi.Travel.
5. Рассмотреть кейс Дарвиновского музея

3. Оценочные средства (оценочные материалы) для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-2 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-2.1)

1. Тип ученика по теории множественного интеллекта Говарда Гарднера, который воспринимает окружающий мир, в первую очередь, посредством визуальной информации, трансформирует информацию в образы, воспроизводит изображения и формы по памяти

- а) Визуальный ученик / Пространственный ученик
- б) Лингвистический ученик
- в) Логический / Математический ученик
- г) Музыкальный ученик
- д) Кинетический ученик
- е) Социальный ученик
- ж) Уединенный/ интроспективный ученик

2. Тип ученика по теории множественного интеллекта Говарда Гарднера, который умеет понимать свои чувства, управлять своим поведением, здраво рассуждать и делать выводы

- а) Визуальный ученик / Пространственный ученик
- б) Лингвистический ученик
- в) Логический / Математический ученик
- г) Музыкальный ученик
- д) Кинетический ученик
- е) Социальный ученик
- ж) Уединенный/ интроспективный ученик

3. Тип ученика по теории множественного интеллекта Говарда Гарднера, который воспринимает информацию анализируя и категоризируя отношения между объектами и явлениями, умеет оперировать цифрами, вычислениями, логикой и анализом:

- а) Визуальный ученик / Пространственный ученик
- б) Лингвистический ученик
- в) Логический / Математический ученик
- г) Музыкальный ученик
- д) Кинетический ученик
- е) Социальный ученик
- ж) Уединенный/ интроспективный ученик

4. Тип ученика по теории множественного интеллекта Говарда Гарднера, который умеет чувствовать ритм, тембр и высоту звука:

- а) Визуальный ученик / Пространственный ученик
- б) Лингвистический ученик
- в) Логический / Математический ученик
- г) Музыкальный ученик
- д) Кинетический ученик
- е) Социальный ученик
- ж) Уединенный/ интроспективный ученик

5. Тип ученика по теории множественного интеллекта Говарда Гарднера, для которого речь и слова играют важную роль в восприятии информации, умеет чувствовать тон слов, красиво, грамотно и уверенно применяет их в речи и на письме:

- а) Визуальный ученик / Пространственный ученик
- б) Лингвистический ученик
- в) Логический / Математический ученик
- г) Музыкальный ученик
- д) Кинетический ученик

- е) Социальный ученик
- ж) Уединенный/ интроспективный ученик

6. Тип ученика по теории множественного интеллекта Говарда Гарднера, который умеет находить контакт с незнакомыми людьми, чувствовать настроение других, моментально перестраиваться:

- а) Визуальный ученик / Пространственный ученик
- б) Лингвистический ученик
- в) Логический / Математический ученик
- г) Музыкальный ученик
- д) Кинетический ученик
- е) Социальный ученик
- ж) Уединенный/ интроспективный ученик

7. Тип ученика по теории множественного интеллекта Говарда Гарднера, который владеет своим телом и реализует через него свои способности:

- а) Визуальный ученик / Пространственный ученик
- б) Лингвистический ученик
- в) Логический / Математический ученик
- г) Музыкальный ученик
- д) Кинетический ученик
- е) Социальный ученик
- ж) Уединенный/ интроспективный ученик

8. Экскурсия является инновационной при условии использования в ней:

- а) новых технических средств;
- б) конструктивно новых приемов;
- в) методов создания экскурсионного продукта;
- г) методов внедрения и продвижения экскурсии.

9. К инновационной экскурсии можно отнести:

- а) виртуальную экскурсию,
- б) квест-экскурсию,
- в) экскурсии с технологиями геокешинга,
- г) театрализованные экскурсии.

10. Что не относится к инновациям в сфере экскурсионной деятельности:

- а) разработка нового экскурсионного продукта;
- б) использование новых технологий в разработке городских и музейных экскурсий (смарт-экскурсии);
- в) привлечение новых ресурсов, ранее не использовавшихся как экскурсионные объекты (например, заброшенные строительные, промышленные или военные объекты и т.п.);
- г) разработка новых индивидуальных экскурсионных продуктов, приближение к клиенту;
- д) разработка новых по форме экскурсий: экскурсии-квесты, экскурсионный сторителлинг, 3D и арт-экскурсии.

11. Тип обучения, основанный на формировании отношений, убеждений и ценностей, понимании и сопереживании другим точкам зрения:

- а) познавательный;
- б) эмоциональный;
- в) социальный;
- г) формирования навыков (психомоторных и умственных);
- д) личностный.

12. Тип обучения, основанный на обучении ремеслу, приобретении навыков манипуляция объектами, предсказании поведения объектов:

- а) познавательный;
- б) эмоциональный;

- в) социальный;
- г) формирования навыков (психомоторных и умственных);
- д) личностный.

13. Тип обучения, основанный на повышении чувства идентичности и уверенности в себе, вдохновении и мотивации к дальнейшей деятельности:

- а) познавательный;
- б) эмоциональный;
- в) социальный;
- г) формирования навыков (психомоторных и умственных);
- д) личностный.

14. Создание единого смысла из отдельных объектов показа и артефактов:

- а) созерцание;
- б) понимание;
- в) открытие;
- г) взаимодействие.

15. Возможность совершать манипуляции с изучаемым объектом или его копией:

- а) созерцание;
- б) понимание;
- в) открытие;
- г) взаимодействие.

Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-2 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-2.2)

1. Среда, созданная с использованием информационных коммуникационных технологий, моделирующая одно или несколько из пяти человеческих чувств, позволяющая осуществлять перемещение или другие взаимодействия с ней, без присутствия объектов реального мира:

- а) виртуальная реальность (virtual reality – VR);
- б) виртуальная среда (virtual environment – VE);
- в) дополненная реальность (augmented reality – AR);
- г) смешанная реальность (mixed reality – MR).

2. Результат введения в поле восприятия с помощью технических средств любых сенсорных данных с целью дополнения сведений об окружении и улучшения восприятия информации:

- а) виртуальная реальность;
- б) дополненная реальность;
- в) гипер реальность.

3. Технология, в которых среда создается из объектов реального мира и объектов и ощущений, созданных техническими средствами:

- а) виртуальная реальность (virtual reality – VR);
- б) виртуальная среда (virtual environment – VE);
- в) дополненная реальность (augmented reality – AR);
- г) смешанная реальность (mixed reality – MR).

4. Технология, которая позволяет проецировать на различных неровных поверхностях изображение и видео. С помощью этой технологии можно устроить как в помещении, так и на улицах города шоу-программы, которые прикуют взгляд каждого увидевшего и оставят яркое впечатление. Как правило, используется для трансляции проекционного шоу на зданиях, для чего создается индивидуальный для каждого фасада здания ролик, обыгрывавший архитектурные детали.

- а) 3-D маппинг;
- б) поливизор;
- в) интерактивная доска;
- г) пленка обратной проекции.

5. На оргстекло наклеивается _____, которая подсвечивается проектором. Микроскопические линзы-пузырьки отсекают весь световой шум и пропускают только луч проектора. Итоговое изображение получается в разы более ярким и четким, чем при использовании обычного белого экрана.

- а) банерная ткань;
- б) экранная пленка;
- в) пленка обратной проекции;
- г) интерактивная пленка.

6. Технологии, позволяющие, использовать интерактивное взаимодействие с клиентом:

- а) модули (устройства) захват движения;
- б) 3-D маппинг;
- в) поливизор;
- г) пленка обратной проекции;
- д) интерактивная пленка;
- е) дисплеи с поддержкой технологии тачскрин.

7. _____ позволяет получать трехмерное изображение непосредственно в воздухе, прямо перед глазами посетителей. Основу «воздушного экрана» _____ составляет специальным образом подготовленный, защищенный от завихрений, тонкий воздушный поток, насыщенный водяным туманом.

- а) 3-D маппинг;
- б) поливизор;
- в) интерактивная доска;
- г) пленка обратной проекции.

8. Выберите из предложенного списка материалы или устройства, которые использует технология виртуальный промоутер:

- а) модули (устройства) захват движения;
- б) проектор;
- в) поливизор;
- г) пленка обратной проекции;
- д) интерактивная пленка;
- е) дисплеи с поддержкой технологии тачскрин.

9. Выберите из предложенного списка устройства, для которых можно отснять видеоролик «своими силами»:

- а) системы 3-D маппинга;
- б) поливизор;
- в) голографический куб;
- г) 3-D-пирамида;
- д) короткофокусный проектор.

10. Бесплатная открытая Интернет-платформа, предоставляющая сервис для создания виртуальных экскурсий:

- а) booking.com;
- б) turizm.ru;
- в) izi.TRAVEL.

11. Психологическое состояние, при котором виртуальные физические объекты воспринимаются как реальные физические объекты как органами чувств, так и ментально:

- а) физическое присутствие;
- б) социальное присутствие;
- в) self presence.

12. Психологическое состояние, в котором виртуальные социальные субъекты воспринимаются как реальные социальные субъекты как органами чувств, так и ментально:

- а) физическое присутствие;
- б) социальное присутствие;
- в) self presence.

13. Психологическое состояние, в котором виртуальные «Я» воспринимаются как фактическое «Я» как органами чувств, так и ментально

- а) физическое присутствие;
- б) социальное присутствие;
- в) self presence.

14. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители усваивают материал лучше, когда посторонние слова, изображения или звук отсутствуют:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

15. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители лучше воспринимают информацию из анимации и повествования, чем из анимации и текста на экране:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

16. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители лучше воспринимают информацию из анимации и аудиоповествования, чем из анимации и текста на экране или анимации, повествования и текста одновременно:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

17. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители усваивают материал лучше при помощи слов и изображений, чем только при помощи слов:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

18. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители усваивают материал лучше, когда соответствующий текст и изображение представлены рядом, а не далеко друг от друга – на экране или странице:

- а) мультимедийный принцип;

- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

19. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители воспринимают информацию лучше, когда соответствующие слова и иллюстрации представлены одновременно, а не последовательно:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

20. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором эффекты оформления более действенны для посетителей с низким уровнем знаний, чем для посетителей с большим объемом знаний и для посетителей с высокоразвитым пространственным воображением, чем для посетителей с неразвитым пространственным воображением:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-2 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-2.3)

1. Привести примеры инноваций (не более 5) в экскурсионной практике, которые применяются в настоящее время в конкретной экскурсии или музее.
2. Пояснить суть технологических инноваций в экскурсионной практике.
3. Рассмотреть кейс «Ваш личный фин».
4. Рассмотреть кейс izi.Travel.
5. Рассмотреть кейс Дарвиновского музея