

ТЕСТОВІ ПИТАННЯ ДО ТЕМИ №9

1. Що таке VR у навчанні з охорони праці?

- a) Віртуальний документ
 - b) Віртуальна реальність
 - c) Відеоінструкція
 - d) Віртуальна мережа
-

2. Що таке AR?

- a) Аудіоінструкція
 - b) Автоматичне реагування
 - c) Доповнена реальність
 - d) Аналітичний ресурс
-

3. Яка ключова перевага VR у навчанні?

- a) Повне занурення у віртуальне середовище
 - b) Використання планшетів
 - c) Дешевизна друкованих матеріалів
 - d) Відсутність практики
-

4. Що є головною перевагою AR?

- a) Повне виключення реального середовища
 - b) Накладення цифрових підказок на реальність
 - c) Використання лише у навчальних закладах
 - d) Повна заміна тренінгів
-

5. Які ситуації можна відпрацьовувати у VR без ризику?

- a) Пожежі та вибухи
 - b) Перевірка документації
 - c) Кавові перерви
 - d) Робота за комп'ютером
-

6. Який метод дозволяє будувати навчання у формі сюжетних ліній?

- a) Імітаційне моделювання
 - b) Сценарне навчання
 - c) Рольова гра без правил
 - d) Інструктаж
-

7. Що таке рольові симуляції?

- a) Коли всі працівники виконують однакову роль
 - b) Навчання із залученням кількох учасників із різними ролями
 - c) Перегляд відеоінструкцій
 - d) Робота з паперовими тестами
-

8. Яку унікальну можливість дає VR у порівнянні з традиційними тренінгами?

- a) Відсутність викладача
 - b) Моделювання рідкісних аварійних ситуацій
 - c) Заміна навчальних кімнат
 - d) Зменшення кількості працівників
-

9. Що означає gamification у VR/AR-тренінгах?

- a) Використання документів у грі
 - b) Впровадження ігрових елементів
 - c) Створення паперових ігор
 - d) Повна відмова від оцінювання
-

10. Що є головним економічним ефектом VR/AR-навчання?

- a) Збільшення витрат на тренування
 - b) Зниження витрат на реальні навчання
 - c) Відмова від усіх інструктажів
 - d) Виключно розважальна функція
-

11. Що дозволяють AR-окуляри під час навчання?

- a) Дивитися фільми
- b) Отримувати покрокові інструкції у реальному середовищі

- c) Виконувати тестування без викладача
 - d) Виключно моделювати аварії
-

12. Який фактор оцінюють VR/AR-тренажери автоматично?

- a) Вік працівника
 - b) Час реакції
 - c) Освітній рівень
 - d) Стаж роботи
-

13. Який психологічний ефект дає VR-тренінг?

- a) Збільшення паніки
 - b) Підвищення готовності діяти у стресових умовах
 - c) Зниження концентрації
 - d) Формування залежності від гаджетів
-

14. Які компанії активно використовують VR у сфері безпеки праці?

- a) BASF та Shell
 - b) Google та Facebook
 - c) Coca-Cola та Pepsi
 - d) Nike та Adidas
-

15. Який сектор в Україні впроваджує VR-тренажери для навчання шахтарів?

- a) Освітній
 - b) Гірничо-металургійний
 - c) Сільськогосподарський
 - d) Легка промисловість
-

16. Який елемент додає AR у реальне середовище?

- a) Фізичні загрози
- b) Цифрові інструкції та попередження
- c) Тільки 3D-моделі тварин
- d) Музичний супровід

17. Яку можливість дають VR/AR-тренажери у відпрацюванні евакуації?

- a) Тренування тільки на папері
- b) Відпрацювання евакуації з урахуванням різних умов
- c) Виключно теоретичне навчання
- d) Використання макетів

18. Що відрізняє мультимодальні симуляції?

- a) Використання лише текстових підказок
- b) Поєднання візуальних, звукових і тактильних ефектів
- c) Виключення зорового аналізу
- d) Тільки аудіотренування

19. Яка компанія в Україні застосовує цифрові симуляції для металургійних процесів?

- a) ArcelorMittal Кривий Ріг
- b) Нова пошта
- c) Укрзалізниця
- d) Київстар

20. Який головний результат впровадження VR/AR у навчанні персоналу?

- a) Заміна усіх працівників роботами
- b) Формування практичних навичок реагування на ризики
- c) Відмова від техніки безпеки
- d) Зменшення кількості інструктажів