

Тестові питання для навчального курсу "Інформаційні технології у Фізичній культурі і спорті"

1. **Що є основною метою використання ІТ у фізичній культурі та спорті?**
 - A. Зменшення ролі викладача
 - B. Оптимізація навчального та тренувального процесу
 - C. Скорочення часу занять
 - D. Автоматизація оцінювання лише
2. **Яка з наведених програм використовується для відеоаналізу техніки рухів?**
 - A. Excel
 - B. Dartfish
 - C. Word
 - D. Photoshop
3. **Що означає термін "ІТ-компетентність"?**
 - A. Уміння користуватись комп'ютером
 - B. Сукупність знань і навичок ефективного використання ІТ
 - C. Рівень цифрової безпеки
 - D. Кількість використаних програм
4. **Яка технологія забезпечує дистанційне навчання у спорті?**
 - A. Moodle
 - B. PowerPoint
 - C. Illustrator
 - D. Paint
5. **Що з наведеного є прикладом хмарного сервісу?**
 - A. Dropbox
 - B. Word
 - C. Excel
 - D. Photoshop
6. **До мультимедійних засобів навчання належать:**
 - A. Тільки тексти
 - B. Відео, аудіо, анімації
 - C. Лише таблиці
 - D. Тести без графіки
7. **Яке призначення програм Kinovea та Dartfish?**
 - A. Створення тестів
 - B. Аналіз рухової техніки спортсменів
 - C. Підрахунок балів
 - D. Візуалізація медичних показників
8. **Що означає термін "Big Data" у спорті?**
 - A. Візуалізація змагань
 - B. Великі обсяги даних для аналітики
 - C. Програма для тренерів
 - D. Система дистанційного навчання
9. **Який з інструментів використовується для створення навчальних курсів онлайн?**
 - A. Google Classroom
 - B. Paint
 - C. Excel
 - D. VLC Player

10. **Що є прикладом застосування ІТ у тренувальному процесі?**
 - A. Роздрук графіка занять
 - B. Відеоаналіз техніки
 - C. Розминка
 - D. Обговорення тактики
11. **Що характеризує змішане навчання?**
 - A. Тільки онлайн-навчання
 - B. Поєднання традиційних і цифрових методів
 - C. Використання лише презентацій
 - D. Навчання без контролю
12. **Який метод ІТ дозволяє створювати моделі рухів спортсменів?**
 - A. 3D-модельовання
 - B. Табличний аналіз
 - C. Тестування
 - D. Опитування
13. **Який напрям розвитку ІТ пов'язаний із прогнозуванням результатів?**
 - A. Штучний інтелект
 - B. Офісні програми
 - C. Графічний дизайн
 - D. Тестові системи
14. **Яка перевага впровадження ІТ у навчання?**
 - A. Зменшення мотивації
 - B. Підвищення ефективності навчального процесу
 - C. Скорочення часу підготовки
 - D. Відмова від оцінювання
15. **Що таке «віртуальна реальність» (VR)?**
 - A. Модель у 2D
 - B. Комп'ютерна симуляція середовища для тренувань
 - C. Сайт навчального закладу
 - D. Офісна програма
16. **До електронного навчання належить:**
 - A. Використання книжок
 - B. Онлайн-курси і тести
 - C. Спортивні змагання
 - D. Лабораторні роботи без комп'ютера
17. **Яке поняття описує захист персональних даних у цифровому середовищі?**
 - A. Цифрова безпека
 - B. Гігабайт
 - C. Шифрування
 - D. Відеоаналіз
18. **Яка програма підходить для створення презентацій у навчальному процесі?**
 - A. PowerPoint
 - B. Excel
 - C. Access
 - D. CorelDRAW
19. **Що є основною характеристикою ІТ у спорті майбутнього?**
 - A. Автоматизація аналізу тренувань через AI
 - B. Відмова від технологій

- C. Лише паперові звіти
- D. Менше цифрових засобів

20. **Яка з переваг використання ІТ у спорті є ключовою?**

- A. Підвищення точності вимірювань
- B. Зниження якості навчання
- C. Втрата мотивації
- D. Відсутність контролю