

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Наумова Наталия Александровна

Должность: Ректор

Дата подписания: 24.10.2024 14:21:41

Уникальный программный ключ:

6b5279da4e614b6ff653012807b6a7d5539fc89e2

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное образовательное учреждение высшего образования Московской области
МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ОБЛАСТНОЙ УНИВЕРСИТЕТ
(МГОУ)

Кафедра основ производства и машиноведения

УТВЕРЖДЕН

на заседании кафедры

Протокол от «19» марта 2020 г., № 11

Зав. кафедрой  **Корецкий М.Г.**

ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Использование Flash-технологий в учебном процессе

Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование

Профиль: Технологическое и экономическое образование

Мытищи
2020

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....	3
2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.....	3
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков, и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	7
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.....	9

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями для профиля технологическое и экономическое образование:

Код и наименование компетенции	Этапы формирования компетенции	Формы учебной работы по формированию компетенций в процессе освоения образовательной программы
Способен организовывать деятельность обучающихся, направленную на развитие и поддержание у них познавательной активности, самостоятельности, инициативы и творческих способностей (ДПК-3)	Когнитивный	Работа на лекционных занятиях (темы 1-7). Самостоятельная работа (составление конспектов и подготовка сообщений по темам 1-7).
	Операционный	Работа на практических занятиях с использованием ПК (темы 1-7). Самостоятельная работа (работа на ПК по темам 1-7).
	Деятельностный	Работа на практических занятиях с использованием ПК (тема 1-7). Самостоятельная работа (работа на ПК по темам 1-7).

2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Способен организовывать деятельность обучающихся, направленную на развитие и поддержание у них познавательной активности, самостоятельности, инициативы и творческих способностей (ДПК-3)

Этапы формирования компетенции	Уровни освоения составляющей компетенции	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания		
				Цифровое	Выражение в баллах БРС	Словесное выражение

Когнитивный	базовый	Знание теоретического материала о Flash-технологиях для организации	Неполное и слабое знание о Flash-технологиях для организации деятельности обучающихся, направленной на развитие и поддержание у них познавательной активности, самостоятельности, инициативы и творческих способностей	3	41-60	Удовлетворительно (Зачтено)
	повышенный	и деятельность обучающихся, направленной на развитие и поддержание у них познавательной активности, самостоятельности, инициативы и творческих способностей	Полное представление о Flash-технологиях для организации деятельности обучающихся, направленной на развитие и поддержание у них познавательной активности, самостоятельности, инициативы и творческих способностей	4	61 - 80	Хорошо (Зачтено)
	продвинутый	и творческих способностей	Развернутое представление о Flash-технологиях для организации деятельности обучающихся, направленной на развитие и поддержание у них познавательной активности, самостоятельности, инициативы и творческих способностей	5	81 - 100	Отлично (Зачтено)

Операционный	базовый	Умение применять теоретические сведения о Flash-технологиях для организации деятельности обучающихся, направленной на развитие и поддержание у них познавательной активности, самостоятельности, инициативы и творческих способностей	Неполное и неуверенное умение применять теоретические сведения о Flash-технологиях для организации деятельности обучающихся, направленной на развитие и поддержание у них познавательной активности, самостоятельности, инициативы и творческих способностей	3	41-60	Удовлетворительно (Зачтено)
	повышенный	развитие и поддержание у них познавательной активности, самостоятельности, инициативы и творческих способностей	Уверенное умение применять теоретические сведения о Flash-технологиях для организации деятельности обучающихся, направленной на развитие и поддержание у них познавательной активности, самостоятельности, инициативы и творческих способностей	4	61 - 80	Хорошо (Зачтено)

	продвинутый		Осознанное умение применять теоретические сведения о Flash-технологиях для организации деятельности обучающихся, направленной на развитие и поддержание у них познавательной активности, самостоятельности, инициативы и творческих способностей	5	81 - 100	Отлично (Зачтено)
Деятельностный	базовый	Владение приемами использования Flash-технологий для организации и деятельности обучающихся, направленной на развитие и поддержание у них познавательной активности, самостоятельности, инициативы и творческих способностей	Владение базовыми приемами использования Flash-технологий для организации деятельности обучающихся, направленной на развитие и поддержание у них познавательной активности, самостоятельности, инициативы и творческих способностей	3	41-60	Удовлетворительно (Зачтено)
	повышенный	развитие и поддержание у них познавательной активности, самостоятельности, инициативы и творческих способностей	Уверенное владение приемами использования Flash-технологий для организации деятельности обучающихся, направленной на развитие и поддержание у них познавательной активности, самостоятельности, инициативы и творческих способностей	4	61 - 80	Хорошо (Зачтено)

	продвинутой		Осознанное владение приемами использования Flash-технологий для организации деятельности обучающихся, направленной на развитие и поддержание у них познавательной активности, самостоятельности, инициативы и творческих способностей	5	81 - 100	Отлично (Зачено)
--	-------------	--	---	---	----------	------------------

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков, и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Примерные темы сообщений

1. История возникновения Flash-технологий.
2. Flash-технологии и Интернет.
3. Особенности создания Web-страниц в среде Flash.
4. Использование звука в среде Flash.
5. Инструментальные возможности Flash.
6. Использование анимационных материалов в учебном процессе.
7. Особенности художественных разработок в среде Flash.
8. Базовые принципы анимации во Flash.
9. Использование текста в анимационных материалах. Особенности работы, значение.
10. Особенности создания программной Flash-анимации.
11. Среда Flash, как мощное средство разработки интерактивных материалов.
12. Роль и значение языка программирования Action Script при создании анимационных фильмов.
13. Базовые представления об объектах Action Script.
14. Использование объекта MovieClip при разработке анимационных учебных материалов.
15. Использование объекта Button при разработке анимационных учебных материалов.

- 16.Использование объектов *Mouse* и *Key* при разработке анимационных роликов.
- 17.Особенности разработки Flash-тестов.
- 18.Принципиальный подход к разработке тренажеров и виртуальных лабораторных работ в среде Flash.
- 19.Особенности публикации анимационных материалов, разработанных в среде Flash.

Примеры заданий для практических занятий

1. Подготовка сообщения в рамках тематики, определенной приведенным выше перечнем. При подготовке сообщения используется основная и дополнительная литература, а также интернет-ресурсы. Материалы первоисточников необходимо обобщать и анализировать в соответствии с поставленными задачами.
2. Поиск дополнительной информации в сети Internet для подготовки и сохранения в нужном формате учебного анимационного материала.
3. Развитие практических навыков рисования в программе Adobe Flash в рамках подготовки учебных анимационных роликов.
4. Разработка звукового анимационного ролика.
5. Разработка анимационного проекта в программе Adobe Flash, включающего текстовые данные, в том числе поля ввода данных и динамические текстовые поля.
6. Изучение основ программирования с использованием языка ActionScript.
7. Развитие практических навыков работы с объектами ActionScript в ходе выполнения анимационного проекта.
8. Разработка анимационных роликов в среде Adobe Flash для учебного процесса факультета технологии и предпринимательства. При разработке анимационных материалов необходимо использовать систематизированные теоретические и практические знания по предмету разработки.
9. Разработка автоматизированных тестов в среде Adobe Flash для учебного процесса факультета технологии и предпринимательства.
- 10.Разработка Flash-тренажеров.
- 11.Разработка элементов виртуальных лабораторных работ.

Примерные вопросы к зачету с оценкой

1. Основные инструменты и средства программы Adobe Flash.
2. Техника рисования и редактирования объектов.
3. Инструменты и способы нанесения и редактирования заливок.
4. Работа с импортированными изображениями. Векторизация растровых изображений.
5. Текст и его роль в создании анимации.
6. Виды анимации в Adobe Flash.
7. Особенности работы с покадровой анимацией.

8. Принципы работы с анимацией движения.
9. Движение по направляющей траектории.
10. Маски в программе Adobe Flash и их практическое использование.
11. Основы работы с анимацией формы.
12. Работа с библиотечными образцами и их экземплярами.
13. Основы работы с флэш-символами Button.
14. Принципы работы с флэш-символами Movie Clip и Graphic
15. Работа со звуком в анимационных сценах.
16. Синхронизация звука и использование дополнительных эффектов.
17. Принципы работы языка Action Script. Простейшие операторы и функции. Система адресации.
18. Объект Button. События и их обработчики. Сценарии кнопки.
19. Объект Movie Clip. Его события, свойства, методы.
20. Работа с текущим временем при создании анимации.
21. Работа с объектами Mouse и Key.
22. Операторы цикла. Трехкадровый цикл.
23. Принципы создания учебных анимационных материалов.

4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Промежуточная аттестация по дисциплине определяет степень усвоения знаний, умений и навыков студентов по учебному материалу семестра, проводится в виде зачета с оценкой.

К зачету с оценкой допускаются студенты, успешно выполнившие все задания на практических занятиях и по самостоятельной работе, прошедшие тестирование.

Требования к зачету с оценкой: зачет с оценкой по дисциплине «Использование Flash-технологий в учебном процессе» проводится в конце 8 семестра, и включает в себя отчет по выполнению всех практических заданий по темам и заданий по самостоятельной работе в виде конспектов сообщений, готовых анимационных материалов, содержащих определенные практическим заданием объекты и/или выполненные с использованием изучаемых технологий, самостоятельно разработанный анимационный учебный материал. На зачете по дисциплине «Использование Flash-технологий в учебном процессе» студент должен ответить на теоретический вопрос и выполнить практическое задание для демонстрации сформированных знаний, умений, навыков и компетенций.

Выбор формы и порядок проведения зачета с оценкой осуществляется кафедрой. Оценка знаний студента в процессе зачета осуществляется исходя из следующих критериев:

а) умение сформулировать определения понятий, данных в вопросе, с использованием специальной терминологии, показать связи между понятиями;

б) способность дать развернутый ответ на поставленный вопрос с соблюдением логики изложения материала; проанализировать и сопоставить различные точки зрения на поставленную проблему;

в) знание инструментов и средств программы Adobe Flash;

в) практические навыки работы по созданию анимационных материалов в среде Flash;

При оценке студента на зачете преподаватель руководствуется следующими критериями:

- оценка «отлично» (81-100 баллов) - устный ответ на вопросы констатирует прочные, четкие и уверенные знания о работе в среде Flash, знание Flash-технологий, умение рационально использовать инструменты и средства программы, владение основами языка программирования Action Script, навыками работы с объектами Action Script, способность разрабатывать интерактивные учебные материалы с их помощью.

- оценка «хорошо» (61-80 баллов) – устный ответ на вопросы констатирует уверенные знания о работе в среде Flash, знание Flash-технологий, умение использовать основные инструменты и средства программы, владение основами языка программирования Action Script, способность их использовать при создании анимационных учебных материалов.

- оценка «удовлетворительно» (41-60 баллов) – в устном ответе на теоретические вопросы представлены знания о базовых принципах работы в среде Flash. Устный ответ на вопросы показывает отдельные пробелы в знаниях студента. При выполнении практического задания показывается умение использовать основные инструменты и средства программы Adobe Flash.

- оценка «неудовлетворительно» (21-40 баллов) – устный ответ на теоретические вопросы содержит грубые ошибки в изложении теоретического материала, которые показывают значительные пробелы в знаниях студента. Практическое задание не выполнено.

- не аттестовано (0-20 баллов) – студент объявляет о незнании ответа на поставленные теоретические вопросы и не может выполнить практическое задание.

Описание шкалы оценивания

Цифровое выражение	Выражение в баллах БРС	Словесное выражение	Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций
5	81-100	Отлично (зачтено)	Освоен продвинутый уровень всех составляющих компетенций ДПК-3
4	61-80	Хорошо (зачтено)	Освоен повышенный уровень всех составляющих компетенций ДПК-3
3	41-60	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен базовый уровень всех составляющих компетенций ДПК-3
2	до 40	Неудовлетворительно (не зачтено)	Не освоен базовый уровень всех составляющих компетенций ДПК-3.

