

Документ подписан простой электронной подписью:
 Информация о владельце:
 ФИО: Косенок Сергей Михайлович
 Должность: ректор
 Дата подписания: 19.06.2024 18:58:50
 Уникальный программный ключ:
 e3a68f3aa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Технологии проектирования в образовании, 7 семестр

Код направления подготовки	44.03.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль)	Технологическое образование
Форма обучения	очная
Кафедра-разработчик	Педагогики профессионального и дополнительного образования
Выпускающая кафедра	Педагогики профессионального и дополнительного образования

Проверяемая компетенция	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса	Кол-во баллов за правильный ответ														
ПК-2.2	Примитив _____ в 3ds MAX позволяет строить прямоугольный параллелепипед		низкий	2														
ПК-2.2	Как в AutoCAD называется основная система координат, в которой по умолчанию начинается работа с системой?	<ol style="list-style-type: none"> 1. полярная; 2. мировая; 3. декартовая; 4. относительная; 5. системная 	низкий	2														
ПК-2.2	Какую клавишу в AutoCAD надо нажать после набора команды, которая является указателем начала обработки команды	<ol style="list-style-type: none"> 1. Delete 2. End 3. Enter 4. Esc 5. Tab 	низкий	2														
ПК-2.2	«Горячая клавиша» инструмента «выделить все»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ctrl+A 2. Ctrl+I 3. W 4. Alt+A 	низкий	2														
ПК-2.2	«Горячая клавиша», позволяющая открыть редактор материалов	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ctrl+A 2. M 3. W 4. A 	низкий	2														
ПК-2.2	Соотнесите координаты с их типом	<table border="1"> <tr><td>23,12</td><td></td></tr> <tr><td>@210,50</td><td></td></tr> <tr><td>@15<45</td><td></td></tr> <tr><td>55.10,50</td><td></td></tr> <tr><td>@210.15,230.10</td><td></td></tr> <tr><td>@63.15<120</td><td></td></tr> <tr><td>@44<80</td><td></td></tr> </table> <p>Полярная. Абсолютная. Относительная.</p>	23,12		@210,50		@15<45		55.10,50		@210.15,230.10		@63.15<120		@44<80		средний	5
23,12																		
@210,50																		
@15<45																		
55.10,50																		
@210.15,230.10																		
@63.15<120																		
@44<80																		

ПК-2.2	Соотнесите названия типов привязок с их назначением	<table border="1" data-bbox="699 322 1150 533"> <tr><td>Середина</td><td></td></tr> <tr><td>Центр</td><td></td></tr> <tr><td>Геометрический центр</td><td></td></tr> <tr><td>Конточка</td><td></td></tr> <tr><td>Нормаль</td><td></td></tr> </table> <p data-bbox="699 533 1150 869">Указывает центр замкнутых контуров. Указывает конечные точки объектов. Указывает центр окружностей и дуг. Указывает середину отрезка. Указывает точки на объектах в предполагаемом месте окончания перпендикуляра.</p>	Середина		Центр		Геометрический центр		Конточка		Нормаль		средний	5
Середина														
Центр														
Геометрический центр														
Конточка														
Нормаль														
ПК-2.2	Выберите из списка все примитивы 3ds MAX	<ol data-bbox="746 1120 906 1350" style="list-style-type: none"> 1. box 2. circle 3. tube 4. teapot 5. highlight 6. camera 7. square 	средний	5										
ПК-2.2	Сколько видов копий есть в 3ds MAX		средний	5										
ПК-2.2	Выберите все модификаторы, которые работают со сплайнами	<ol data-bbox="691 1429 834 1619" style="list-style-type: none"> 1. lathe 2. extrude 3. loft 4. Boolean 5. FFD 6. edit poly 	средний	5										
ПК-2.2	Соотнесите названия модификаторов с их назначением	<table border="1" data-bbox="699 1664 1121 1809"> <tr><td>Twist</td><td></td></tr> <tr><td>Bend</td><td></td></tr> <tr><td>Extrude</td><td></td></tr> <tr><td>Taper</td><td></td></tr> </table> <p data-bbox="699 1843 1121 1977">Скручивает объекты. Вытягивает объекты. Сгибает объекты. Сужает объекты</p>	Twist		Bend		Extrude		Taper		средний	5		
Twist														
Bend														
Extrude														
Taper														
ПК-2.2	Команда AutoCAD Line переводится как		средний	5										

ПК-2.2	Соотнесите горячие клавиши с их назначением в 3ds MAX	Ctrl+C		средний	5
		Ctrl+V			
		8			
		F9			
ПК-2.2	С помощью команды _____ можно начертить скругленный угол			средний	5
ПК-2.2	С помощью команды _____ можно начертить скошенный угол			средний	5
ПК-2.2	Определите порядок действий использования модификатора Boolean, если из уже созданного бокса необходимо вырезать еще несозданную сферу	1.создать сферу 2.разместить сферу в боксе 3.выбрать бокс 4.выбрать модификатор Boolean 5.выбрать операцию вырезания 6.добавить операцию вырезания 7.выбрать сферу		высокий	8
ПК-2.2	Выберите все типы привязок, которые есть в AutoCAD	<ul style="list-style-type: none"> • конточка • удлинить • пересечение • кажущееся пересечение • касательная • ближайшая • дальняя • острый угол • кажущийся центр 		высокий	8
ПК-2.2	Определите порядок действий создания копий вдоль пути	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tools 2. Align 3. Spacing Tools 4. Pick path/pick point 		высокий	8
ПК-2.2	Выберите все рендеры, которые подходят для 3ds MAX	<ol style="list-style-type: none"> 1. Corona 2. Art Render 3. Arnold 4. V-ray 5. Stay-ray 6. Highrender 		высокий	8
ПК-2.2	Выберите все видовые экраны, которые можно включить в 3ds MAX	<ol style="list-style-type: none"> 1. Top 2. Front 3. Left 4. Perspective 5. Orthographic 6. Camera 7. Custom 8. My 		высокий	8

Технологии проектирования в образовании, 8 семестр

Проверяемая компетенция	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса	Кол-во баллов за правильный ответ
-------------------------	---------	------------------	-----------------------	-----------------------------------

ПК-2.2	Примитив _____ в 3ds MAX позволяет строить трубу		низкий	2
ОПК-6.2	Главной целью образовательной области "Технология" является:	1. подготовка учащихся к самостоятельной трудовой жизни в условиях рыночной экономики; 2. подготовка учащихся к трудовой жизни; 3. подготовка учащихся к семейной жизни; 4. подготовка учащихся к трудовой и семейной жизни в условиях рыночной экономики.	низкий	2
ПК-2.2	Какой модификатор позволяет редактировать положение материала на объекте?	1. UVW Map 2. FFD 3. Bend 4. Qualify	низкий	2
ПК-2.2	Инструмент круговой _____ позволяет построить большое количество копий, расположенных по кругу.		низкий	2
ПК-2.2	«Горячая клавиша», позволяющая открыть Environment map	1. Ctrl+A 2. 3 3. 8 4. A	низкий	2
ОПК-6.2	Соотнесите гендерные особенности подростков	Предпочитают дух соревновательности и справедливой спортивной борьбы.	средний	5
		С психологической стороны у большинства преобладает эмоциональная сдержанность, взаимоотношения с людьми поверхностные, конкретные.		
		тяготеют к широкому кругу общения.		
		доминируют диады и триады, которые «закрыты» для посторонних		
		способ обращения на себя		

		<table border="1"> <tr> <td>внимания – кокетство.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>соревновательные. Но на уровне межличностных отношений: в споре и в сравнении друг с другом.</td> <td></td> </tr> </table> <p>Девочки Мальчики</p>	внимания – кокетство.		соревновательные. Но на уровне межличностных отношений: в споре и в сравнении друг с другом.									
внимания – кокетство.														
соревновательные. Но на уровне межличностных отношений: в споре и в сравнении друг с другом.														
ПК-2.2	Соотнесите гендерные особенности подростков	<table border="1"> <tr> <td>Быстрее схватывают новый материал;</td> <td></td> </tr> <tr> <td>любят задания на повторение;</td> <td></td> </tr> <tr> <td>чаще используют ближнее зрение;</td> <td></td> </tr> <tr> <td>не терпят однообразия;</td> <td></td> </tr> <tr> <td>лучше выполняют задания при ярком свете</td> <td></td> </tr> </table> <p>Девочки Мальчики</p>	Быстрее схватывают новый материал;		любят задания на повторение;		чаще используют ближнее зрение;		не терпят однообразия;		лучше выполняют задания при ярком свете		средний	5
Быстрее схватывают новый материал;														
любят задания на повторение;														
чаще используют ближнее зрение;														
не терпят однообразия;														
лучше выполняют задания при ярком свете														
ПК-2.2	Выберите из списка все примитивы 3ds MAX, которые НЕ относятся к стандартным	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hedra 2. Chamfer box 3. OilTank 4. Gengon 5. box 6. circle 7. tube 8. teapot 	средний	5										
ОПК-6.2	_____ — это средство, с помощью которого		средний	5										

	можно влиять на психологическое состояние ребенка.											
ПК-2.2	Выберите все функции, которые относятся к слоям в AutoCAD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Изменить цвет 2. Изменить тип линий 3. Изменить вес линий 4. Изменить тип чертежа 5. Изменить тип всех окружностей 	средний	5								
ОПК-6.2	Соотнесите цвета с их ролью в интерьере помещения для школьников	<table border="1"> <tr> <td>белый</td> <td></td> </tr> <tr> <td>желтый</td> <td></td> </tr> <tr> <td>красный</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Синий</td> <td></td> </tr> </table> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создает сильную атмосферу. Но насыщенный такой цвет для школьного класса будет слишком сильным цветом, от которого можно психологически устать. Поэтому здесь будут уместны только его оттенки. 2. Холодный цвет. Этот цвет и его оттенки психологически помогают стимулировать интеллектуальную деятельность. 3. Являются сильным и теплым цветом, который обеспечит позитивный настрой. Такая цветовая гамма заставляет учеников думать, а также быстрее соображать. 4. Придает пространству пустоту. В помещении с такими стенами у учеников мыслительный процесс замедлен. 	белый		желтый		красный		Синий		средний	5
белый												
желтый												
красный												
Синий												
ПК-2.2	Соотнесите назначение инструментов с их названиями	<table border="1"> <tr> <td>Select and move</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Select and rotate</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Select and uniform scale</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Select and place</td> <td></td> </tr> </table> <p> Поворот. Поставить объект на плоскость. Перемещение. Масштаб </p>	Select and move		Select and rotate		Select and uniform scale		Select and place		средний	5
Select and move												
Select and rotate												
Select and uniform scale												
Select and place												

ОПК-6.2	Соотнесите колористические решения для разных типов школьных помещений	<table border="1" data-bbox="699 76 1150 286"> <tr> <td>Учебные аудитории и кабинеты</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Классы творческих предметов</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Коридоры</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Столовые</td> <td></td> </tr> </table> <p data-bbox="699 322 1150 1429"> 1. Подходят тёплые тона, т.к. они способствуют улучшению аппетита и стимулируют пищеварение. Допустимо небольшое количество красных оттенков, как стимулирующих аппетит. Избегать следует розового цвета, поскольку он может чрезмерно «затормозить» детей. 2. Подходят нейтральные пастельные тона, т.к. они являются фоном для творчества, которое и будет главным акцентом в помещении. 3. Подходят яркие насыщенные цвета, т.к. они привлекают внимание и способны стать заметными навигационными элементами, предпочтение отдаётся контрастным цветам. Избегать следует пастельных оттенков, т.к. они делают пространство монотонным и бесконечно длинным. 4. Подходят жёлтый и зелёный цвета, т.к. они способны повышать продуктивность и концентрацию внимания. Избегать следует красного, розового, а также насыщенных оттенков, т.к. они рассеивают внимание от учебного процесса </p>	Учебные аудитории и кабинеты		Классы творческих предметов		Коридоры		Столовые		средний	5
Учебные аудитории и кабинеты												
Классы творческих предметов												
Коридоры												
Столовые												
ПК-2.2	Выберите все опции, которые есть у прямоугольника	<ol style="list-style-type: none"> 1. Фаска 2. Уровень 3. Сопряжение 4. Толщина 5. Ширина 6. Длина 7. Высота 8. Размерность 	средний	5								
ПК-2.2	_____ - это невидимые линии, позволяющие моделировать сложные объекты. Несмотря на их «невидимость», их отображение можно включить как для вьюпорта, так и для рендера		средний	5								
ПК-2.2	Выберите все опции, которые есть у окружности	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2Т 2. 3Т 3. ККР 	высокий	8								

		4. 4Т 5. К4Т 6. КТЗ		
ОПК-6.2	На каждом этапе развития ребенка одна из сфер деятельности становится ведущей. Расположите виды деятельности по порядку, начиная с возраста 0-1 год	1. Непосредственно эмоциональное общение 2. Предметно-орудийная деятельность 3. Ролевая игра 4. Учебная деятельность 5. Общение 6. Самоопределение и профессиональная деятельность	высокий	8
ПК-2.2	Определите порядок действий создания копий вдоль пути	1. Tools 2. Align 3. Spacing Tools 4. Pick path/pick point	высокий	8
ПК-2.2	Выберите все типы копий, которые есть в 3ds MAX	1. Copy 2. Instance 3. Referents 4. Double 5. Object	высокий	8
ПК-2.2	Выберите все типы привязок, которые есть в 3ds MAX	1. 2 2. 2,5 3. 3 4. 3,2 5. 2,3	высокий	8