

Слайд 1

Уважаемый председатель, уважаемые члены государственной аттестационной комиссии!

Тема моей выпускной квалификационной работы – «».

Слайд 2

Целью работы является изучить возможность использования flash-технологии в современной системе образования.

Задачи исследования представлены на слайде.

Слайд 3

Итак, электронный образовательный ресурс – основной компонент информационной образовательной среды, который ориентирован на реализацию образовательного процесса с помощью информационно-коммуникационных технологий и на применение новых методов и форм обучения. Рассмотрим, как во Flash создаются документы, предназначенные для электронного обучения. Для того, чтобы создать такой документ разработчики Flash предусмотрели специальные шаблоны.

Создадим новый Flash-фильм на основе такого шаблона. Откроем диалоговое окно New from Template выбрав пункт More. Обратимся к категории Quiz. В этом случае открывается три шаблона, на основе которых можно построить документ для электронного обучения. Просмотр дизайна шаблонов осуществляется на панели Preview. Выберем шаблон Quiz_style1. В результате документ Flash, созданный на основе шаблона, открывается на панели Time line и Scene. Этот документ уже имеет несколько кадров, которые настроены должным образом, чтобы быть заготовками для документа, реализующего технологию электронного обучения.

Слайд 4

Итак, шаблон устроен таким образом, что имеется несколько кадров. Первый кадр – это страница приглашения, на которой можно разместить вводный текст. Также эта начальная заставка имеет кнопку Next, нажатие которой приведет пользователя при просмотре этого Flash-фильма к следующей странице, то есть к следующему кадру. Следующие несколько кадров – это заготовки наиболее часто употребляющихся тестовых заданий. На втором кадре имеется заготовка, реализующая технологию Drag and drop. Третий кадр реализует технологию Fill In The Blank– ввод некоторой текстовой информации при ответе на вопрос. Следующие кадры предлагает выбрать верные из нескольких ответов – технологии Hot Objects, Hot Spot, Multiple

Choice, True or False. Последний кадр Flash-фильма – это обработка результатов. Чтобы строение опроса было более понятным можно сохранить данный документ, выбрав в главном меню File → Save, а затем осуществить его предварительный просмотр Control → Test Movie. После небольшого времени экспорта фильма, созданный документ Flash открывается в окне проигрывателя. Этот документ состоит из нескольких страниц, переходы между которыми осуществляются при помощи кнопки Next.

Слайд 5

На первой странице видим приветствие. На второй странице следует перетащить предлагаемые варианты в правильную позицию. Если перетащить 1 на 1, 2 на 2 и так далее, то после нажатии кнопки Check answer, будет выдано сообщение о правильном результате. Перейдем к следующей странице и увидим вопрос: What animal has black and white stripes? Ответим zebra. После нажатия кнопки Check answer увидим результат проверки ответа: Yes, that is correct. Конечно все эти сообщения будут в последствии изменены

Слайд 6

На четвертой странице следует выбрать правильный ответ среди предлагаемых альтернатив. Правильный ответ 4, что следует из задания: Object number 4 is the correct answer. Рассмотрим пятую страницу, которая выглядит таким образом, что нужно выделить область, которая соответствует правильному ответу.

Слайд 7

На шестой странице следует выбрать несколько правильных вариантов ответа: Which of the following numbers are divisible by 3? Ответ: 9, 18 и 39. Последний тестовый вопрос реализует выбор из двух альтернатив. Задание: The sky is blue, ответ: True.

Слайд 8

На последней странице Flash-фильма имеем сводку результатов: общее количество правильных и неправильных ответов, а также процент правильных ответов. Для того, чтобы завершить работу с Flash-фильмом нажимаем кнопку закрыть. Все, что остается сделать для создания собственного Flash-фильма на основе предлагаемого шаблона, это правильно заменить соответствующие надписи и вопросы, а также добавить теоретическую часть в начало теста. Начнем с того, что модифицируем первый кадр – страницу приглашения. Заменяем английские надписи, которые появляются из шаблона, соответствующими русскими надписями: вместо английского

«Welcome!» напечатаем русское «Добро поаловать!», а также заменим английский текст «Click the next button to continue.» на «Изучи теоретический материал и выполни тестовые задания». Для добавления теоретического материала на первую страницу Flash-фильма создадим Symbol 1. В правой области экрана Library нажимаем правой кнопкой и выбираем в контекстном меню New Symbol. Символ – это элемент документа, который включен в библиотеку и может быть неоднократно использован в фильме. Созданный нами символ состоит из двух кадров с текстом и картинками.

Слайд 9

А также для переключения между двумя страницами с теоретическим материалом создаем еще один символ виде кнопки Далее – Symbol 2. Для того чтобы поменять текст, который появляется на всех слайдах нужно разблокировать соответствующий слой Title и ввести новое название опроса: Flash-тесты. Вновь введем блокировку этого слоя и просмотрим остальные страницы, чтобы убедиться в том, что новый текст, находящийся на слое Title присутствует на всех кадрах, поскольку он имеет один ключевой кадр, находящийся в начале фильма. Итак, первый кадр модифицирован, и теперь можно обратиться к остальным кадрам.

Слайд 10

Теперь можно заменить содержимое тестовых вопросов на собственное. Для этого выделяем объект, соответствующий взаимодействию, то есть типу тестовой страницы, для первого вопроса – это Drag and Drop Interaction. Обратимся к меню Window → Component Inspector. В этом новом окне нам следует заменить те метки, которые присутствуют в шаблоне собственными метками, например, вместо вопроса, предлагаемого в примере, вводим свой вопрос: Перетаски типы тестовых заданий на их английские названия. Оставим идентификатор взаимодействия, предлагаемый по умолчанию, имея в виду, что для каждого вопроса должен быть свой уникальный идентификатор. Наконец для каждого из вариантов ответа нам нужно определить соответствие, здесь оставим без изменения. При помощи остальных страниц объекта Drag and Drop на панели Component Inspector, нажимая кнопку Options можно установить дополнительные параметры создаваемого вопроса. Заменим надписи их русскими аналогами. Поле ввода Tries позволяет задать несколько попыток ответа на данный вопрос. Группа Navigation предназначена для того, чтобы задать следующее действие после ответа. Вариант Off не приводит ни к каким действиям, а, к примеру, Auto GoTo Next Frame после ответа будет переводить Flash-фильм к следующему кадру электронного обучения.

Слайд 11

Наконец, нажимая на кнопку Assets, получим доступ к меткам кнопок и других объектов, которые присутствуют на странице. Здесь также следует заменить английские названия их русскими аналогами. После того, как все основные параметры определены, нужно закрыть панель Component Inspector. Теперь можно приступить к редактированию вариантов ответа на слайде. Нажимаем двойным щелчком левой кнопки мыши на каждый объект и изменяем надписи вариантов ответа.

Слайд 12

Итак, результат разработки электронного образовательного ресурса проверялся и использовался студентами на факультете физики и информатики. На основе этой разработки студентами группы Б2505 были разработаны индивидуальные проекты, которыми они смогут пользоваться в своей дальнейшей педагогической деятельности. На слайде представлен пример одного из итоговых проектов.

Электронный образовательный ресурс «Создание тестов в формате Flash» занял 1 место на XII Международном конкурсе для детей и молодежи «ДОСТОЙНАЯ СМЕНА» в номинации «Конструирование и моделирование». Диплом за победу в конкурсе и список победителей размещены на сайте ИРСО «Сократ».

Слайд 13

Таким образом, Цель работы достигнута.

Спасибо за внимание! Доклад окончен.