

Документ подписан простой электронной подписью:
 Информация о владельце:
 ФИО: Косенок Сергей Михайлович
 Должность: ректор
 Дата подписания: 25.06.2025 14:15:47
 Уникальный программный ключ:
 e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bdfcf836

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Технологии проектирования в образовании, 7 семестр

Код, направление 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
ПК-2.2	Рендер является	а) графическим редактором б) графическим отображением 3D сцены или объекта в) источником света г) отображением осей координат	низкий
ПК-2.2	Какую клавишу в Компас-3D необходимо нажать, чтобы отменить команду	а) Delete б) End в) Enter г) Esc д) Tab	низкий
ПК-2.2	Какую клавишу в Компас- 3D надо нажать после набора команды, которая является указателем начала обработки команды	а) Delete б) End в) Enter г) Esc д) Tab	низкий
ПК-2.2	Лампа в Blender является	а) графическим редактором б) графическим отображением 3D сцены или объекта в) источником света г) отображением осей координат	низкий
ПК-2.2	Для вращения выделенных объектов или вершин в Blender используют клавишу	а) R б) E в) T г) B	низкий
ПК-2.2	Соотнесите форматы листа с размерами	1) A0 2) A1 3) A2 4) A3 5) A4 а) 210 x 297 б) 841×1189 в) 297×420 г) 420 x 594 д) 594×841	средний
ПК-2.2	Соотнесите рабочие пространства Blender с их	1) Окно 3D-просмотра 2) Контур	средний

	положением по умолчанию	3) Свойства 4) Временная шкала а) в правом верхнем углу. б) вверху слева в) внизу слева г) внизу справа	
ПК-2.2	Окно Blender состоит из трёх дочерних окон:	а) Меню б) Окно 3D вида в) Панель кнопок г) Панель инструментов д) Строка состояния	средний
ПК-2.2	Какой тип документа в Компас 3D предназначен для создания чертежей?	а) фрагмент б) чертеж в) деталь г) спецификация	средний
ПК-2.2	Объекты сцены Blender	а) Куб, б) Лампа, в) Камера г) Шар д) Курсор	средний
ПК-2.2	Соотнесите названия модификаторов Blender с их назначением	1) Array 2) Bevel 3) Boolean 4) Mirror а) создаёт массив копий базового объекта б) вырезает один объект из другого в) зеркально отражает сетку г) сглаживает края сетки (скос)	средний
ПК-2.2	Инструмент Компас-3D _____ находится на панели «Геометрия» и используется для того, чтобы построить часть прямой, ограниченную двумя точками.		средний
ПК-2.2	Соотнесите горячие клавиши с их назначением в Blender	1) вращения выделенных объектов или вершин 2) масштабирования выделенных объектов или вершин 3) экструдирования (вытягивания) выделенных 4) ограничения изменения объекта только по одной оси а) R б) S в) E г) Z	средний
ПК-2.2	С помощью команды _____ в Компас-3D можно создать сопряжение		средний
ПК-2.2	С помощью команды _____ в Компас-3D можно начертить скошенный угол		средний

ПК-2.2	Выберите типы выделения объектов, которые существуют в Blender	а) Зажав две левую и правую клавиши мыши б) Точка выбора в) Прямоугольное г) Лассо д) Крюк	высокий
ПК-2.2	Выберите все типы массивов, которые есть в Компас-3D	а) По кривой б) По окружности в) По сетке г) По объекту	высокий
ПК-2.2	Соотнесите названия модификаторов Blender с их назначением	1) Зеркально отражает сетку вдоль её локальных осей X, Y и/или Z относительно Начала координат объекта. 2) Использует вершины и рёбра для создания кожной поверхности, используя радиус каждой вершины, чтобы лучше определить форму. 3) Разделяет, дублирует рёбра внутри сетки, разрывая «связи» между гранями вокруг этих разделённых рёбер. 4) Выполняет операции с сетками, которые в противном случае слишком сложны для выполнения всего за несколько шагов путем редактирования сеток вручную. а) Skin б) Edge Split в) Mirror г) Boolean	высокий
ПК-2.2	Выберите все объекты, которые являются примитивами в Blender	а) куб б) сфера в) окружность г) плоскость д) прямоугольник е) цилиндр	высокий
ПК-2.2	Выберите все опции, которые есть у прямоугольника в Компас-3D	а) Прямоугольник по двум вершинам; б) Прямоугольник четырёх вершинам в) Прямоугольник по трем вершинам; г) Прямоугольник по центру и двум точкам.	высокий

Технологии проектирования в образовании, 8 семестр

Проверяемая компетенция	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса
ПК-2.2	Обычный _____ состоит из восьми вершин, двенадцати рёбер и шести граней и представляет собой примитивный 3D-объект.	а) шар б) конус в) тетраэдр г) куб	низкий

ОПК-6.2	Главной целью образовательной области “Технология” является:	а) подготовка учащихся к самостоятельной трудовой жизни в условиях рыночной экономики; б) подготовка учащихся к трудовой жизни; в) подготовка учащихся к семейной жизни; г) подготовка учащихся к трудовой и семейной жизни в условиях рыночной экономики.	низкий
ПК-2.2	Модификатор _____ сглаживает края сетки, к которой он применяется, с некоторым контролем того, как и где скос применяется к сетке.	а) Array б) Bevel в) Boolean г) Skin	низкий
ПК-2.2	Модификатор _____ выполняет операции с сетками. Он использует одну из трёх доступных логических операций для создания одной сетки из двух.	а) Array б) Bevel в) Boolean г) Skin	низкий
ПК-2.2	«Горячая клавиша», позволяющая выделить все	а) Ctrl+A б) 3 в) 8 г) A	низкий
ОПК-6.2	Соотнесите гендерные особенности подростков	1) предпочитают дух соревновательности и справедливой спортивной борьбы. 2) С психологической стороны у большинства преобладает эмоциональная сдержанность, взаимоотношения с людьми поверхностные, конкретные. 3) доминируют диады и триады, которые «закрыты» для посторонних 4) тяготеют к широкому кругу общения. 5) способ обращения на себя внимания – кокетство. 6) соревновательные. Но на уровне межличностных отношений: в споре и в сравнении друг с другом. а) мальчики б) девочки	средний
ПК-2.2	Соотнесите гендерные особенности подростков	1) быстрее схватывают новый материал; 2) не терпят однообразия; 3) лучше выполняют задания при ярком свете 4) любят задания на повторение; 5) чаще используют ближнее зрение; а) мальчики б) девочки	средний

ПК-2.2	Выберите все типы массивов, которые есть в Компас-3D	а) По кривой б) По окружности в) По объекту г) По сетке	средний
ОПК-6.2	_____ — это средство, с помощью которого можно влиять на психологическое состояние ребенка.		средний
ПК-2.2	Выберите все опции, которые есть у дуги в Компас-3D	а) по центру и двум точкам б) по трем точкам в) касательную к окружности г) по двум точкам д) по трем точкам и углу раствора.	средний
ОПК-6.2	Соотнесите цвета с их ролью в интерьере помещения для школьников	1) Придает пространству пустоту. В помещении с такими стенами у учеников мыслительный процесс замедлен. 2) Являются сильным и теплым цветом, который обеспечит позитивный настрой. Такая цветовая гамма заставляет учеников думать, а также быстрее соображать. 3) 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. 4) Холодный цвет. Этот цвет и его оттенки психологически помогают стимулировать интеллектуальную деятельность. а) белый б) желтый в) красный г) синий	средний
ПК-2.2	Соотнесите названия привязок в Blender с их назначением	1) Vertex 2) Face 3) Volume 4) Edge а) Привязка к рёбрам сетки объекта. б) Привязка к поверхностям граней в полигональных объектах в) Привязка к областям внутри объёма первого объекта, обнаруженного под курсором мыши г) Привязка к вершинам сетки объекта.	средний

ОПК-6.2	Соотнесите колористические решения для разных типов школьных помещений	1) 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. 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 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. а) Классы творческих предметов б) Учебные аудитории и кабинеты в) Столовые г) Коридоры	средний
ПК-2.2	Выберите все опции, которые есть у прямоугольника в Компас-3D	а) Прямоугольник по двум вершинам; б) Прямоугольник четырьмя вершинами в) Прямоугольник по трем вершинам; г) Прямоугольник по центру и двум точкам.	средний
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
ПК-2.2	Выберите все опции, которые есть у окружности в Компас-3D	а) Окружность по центру и точке б) Окружность по трем точкам, в) Окружность с центром на объекте,	высокий

		г) Окружность, касательную к многоугольнику, д) Окружность, касательную к двум параллельным отрезкам, е) Окружность по пяти точкам.	
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	а) Предметно-орудийная деятельность б) Самоопределение и профессиональная деятельность в) Непосредственно эмоциональное общение г) Общение д) Ролевая игра е) Учебная деятельность	высокий
ПК-2.2	Выберите все опции, которые есть у отрезка в Компас-3D	а) Отрезок через две точки, б) Параллельный отрезок, в) Перпендикулярный отрезок, г) Вертикальный отрезок д) Горизонтальный отрезок е) Отрезок, под углом 45 градусов	высокий
ПК-2.2	Соотнесите способы создания повторяющихся объектов в Blender с их описанием	1) Вершины 2) Грани 3) Группа 4) Кадры а) Создается экземпляр всех потомков этого элемента на каждую вершину. б) Создается экземпляр всех потомков этого элемента на каждую грань. в) Создает экземпляр группы с трансформацией объекта. г) Создается экземпляр на каждый кадр.	высокий
ПК-2.2	Выберите все типы привязок, которые есть в Blender	а) Скос б) Вершина в) Грань г) Ребро д) Фаска	высокий