

**Создание
интерактивного теста
в среде
Macromedia Flash**

Презентация Тюнюковой Гали

Цели

- ***Создание интерактивного теста средствами программы Macromedia Flash;***
- ***Показать возможности технологии Macromedia Flash;***

Этапы работы

- ***Подбор вопросов.***
- ***Разработка теста средствами
Macromedia Flash***
- ***Тестирование созданного теста***

Особенности теста

Данный тест относится к типу « Простой выбор». Это тест в котором предусматривается выбор одного из предложенных вариантов ответа.

- *Преимущества данного вида теста:*
 - *данный вид заданий интуитивно понятен обучающимся;*
 - *выбор ответа требует минимального времени;*
 - *процедура обработки ответа предельно проста.*
- *Недостатки простой выборки:*
 - *существенная вероятность угадывания правильного ответа;*
 - *возможность запоминания неправильных ответов;*

Особенности теста

Сначала прилагается инструкция по применению.

В тесте 5 вопросов. После того как нажата кнопка с вариантом ответа, появляется сцена с сообщением «Верно» или «Не верно». Затем можно перейти обратно к предыдущему вопросу, нажав кнопку «назад».

Или перейти к следующему вопросу, нажав кнопку «новый вопрос».

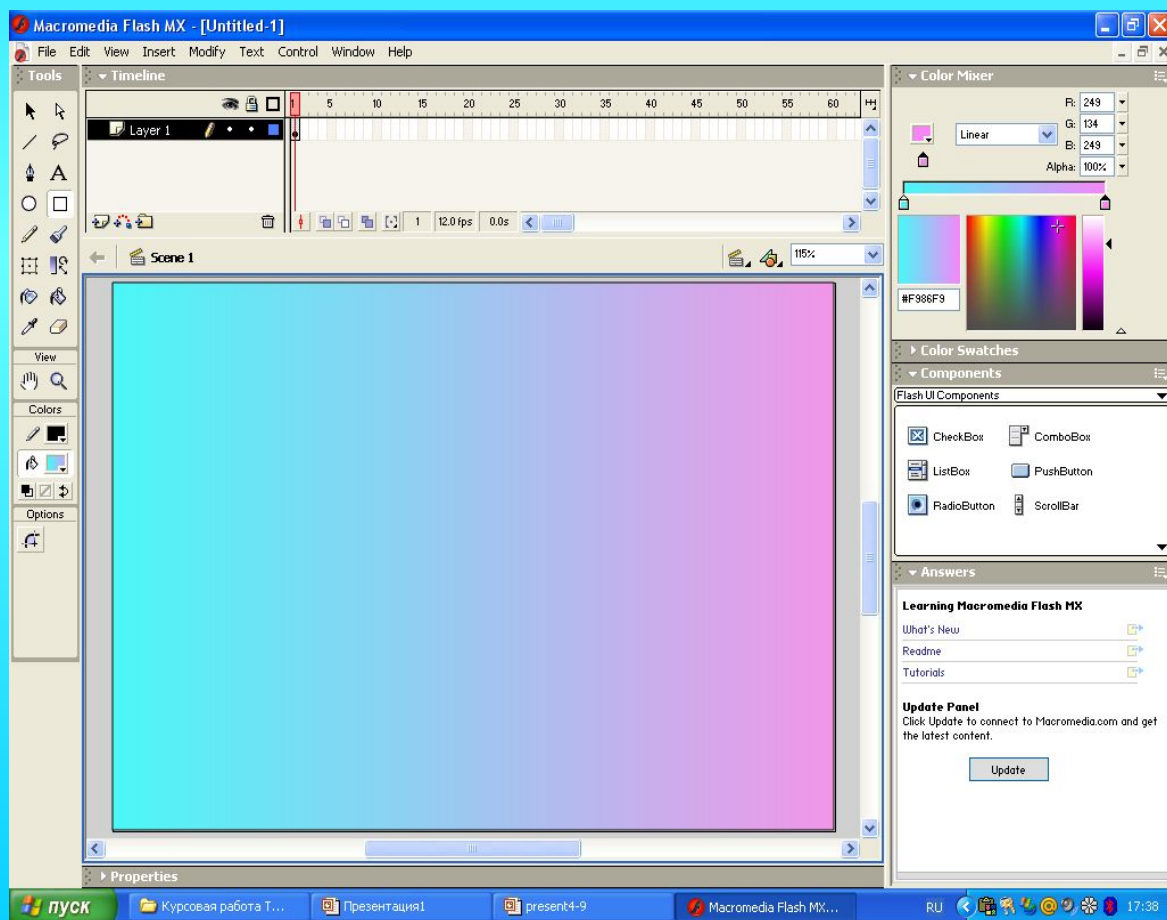
[*Посмотреть тест*](#)

Создание сцены с заливкой

Создание теста началось с создания сцены с заливкой. Чтобы сделать такую заливку надо выбрать тип заливки *Linear*

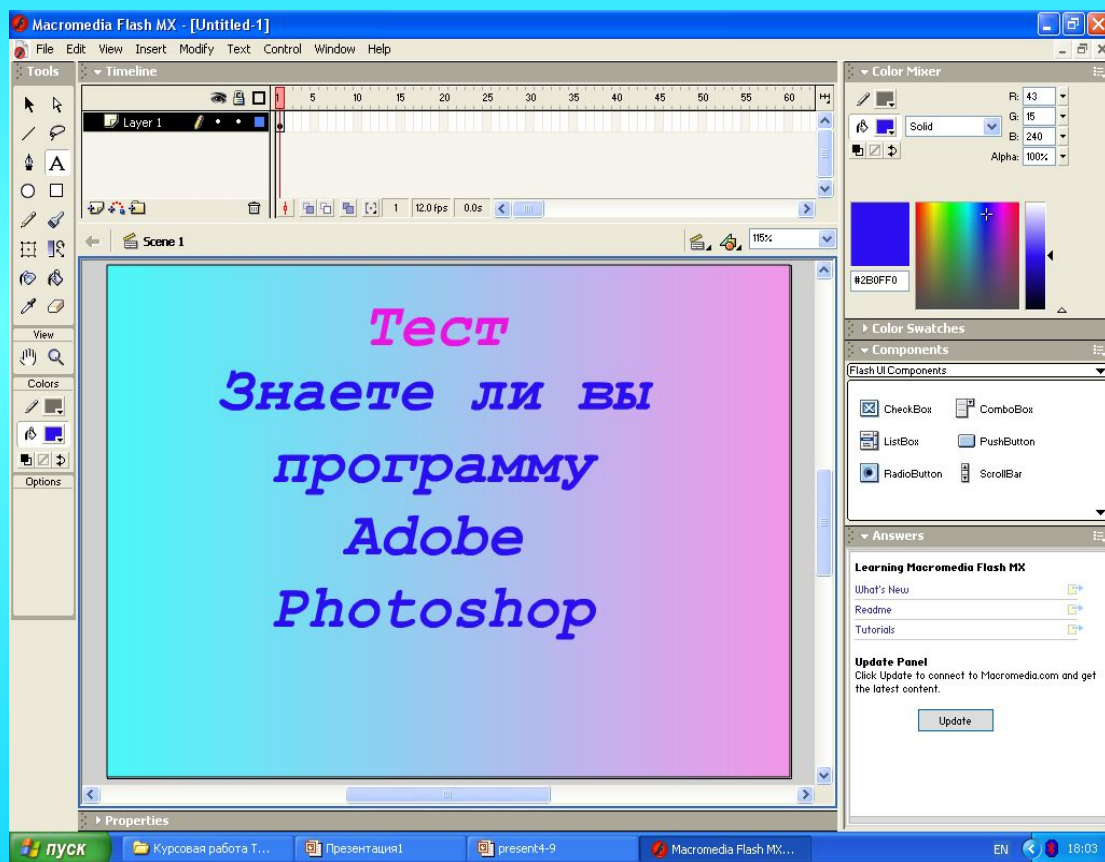
и два цвета.

Затем надо выбрать из набора инструментов инструмент *прямоугольник* и растянуть его на всю сцену.

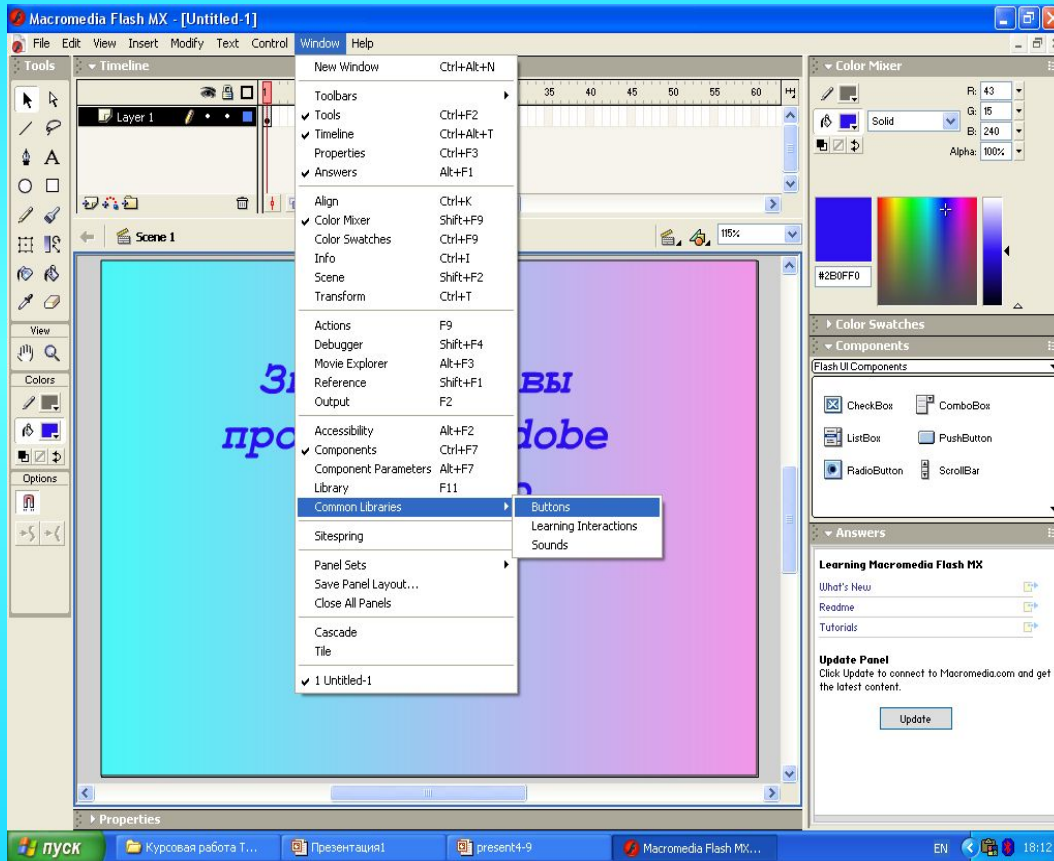


Создание текста

Чтобы
создать
надпись,
надо
выбрать из
набора
инструментов
инструмент
Текст



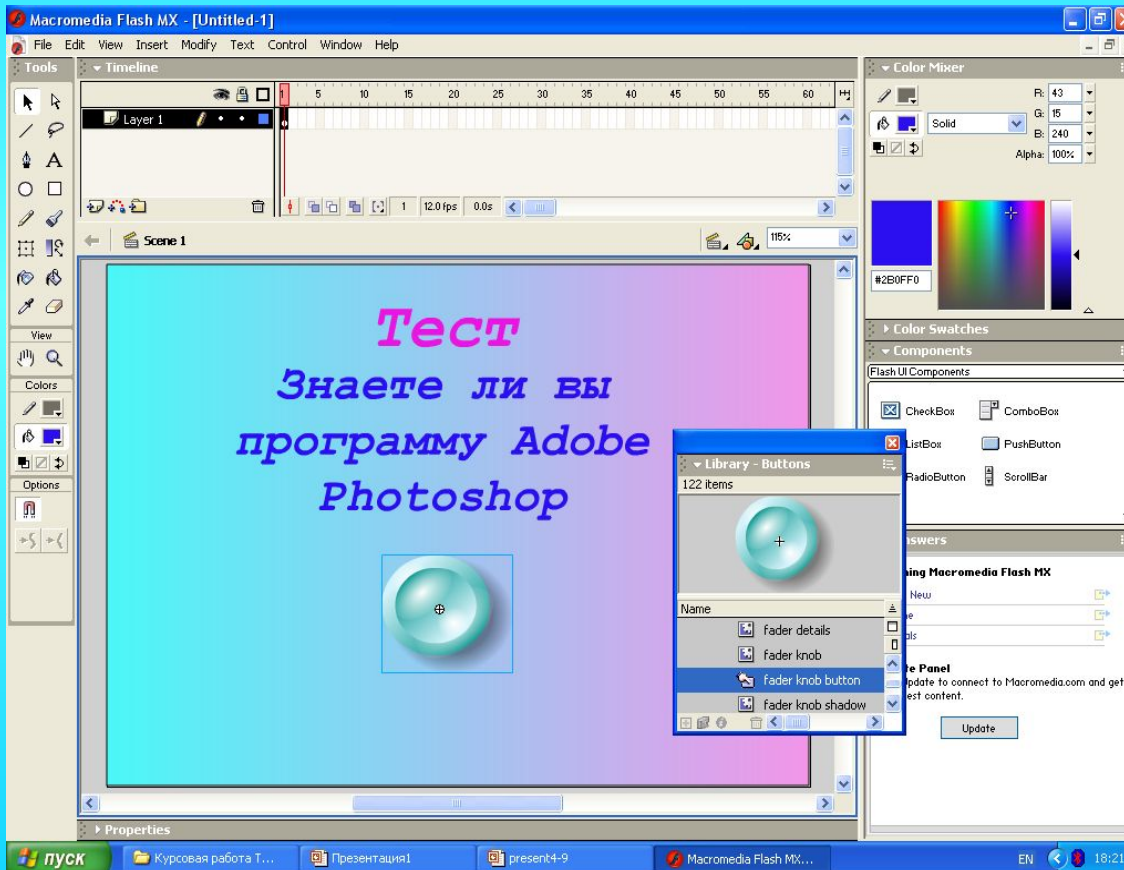
Создание кнопок



**Чтобы
создать кнопку
надо выбрать
в строке
меню:
Window /
Common Libraries /
Buttons**

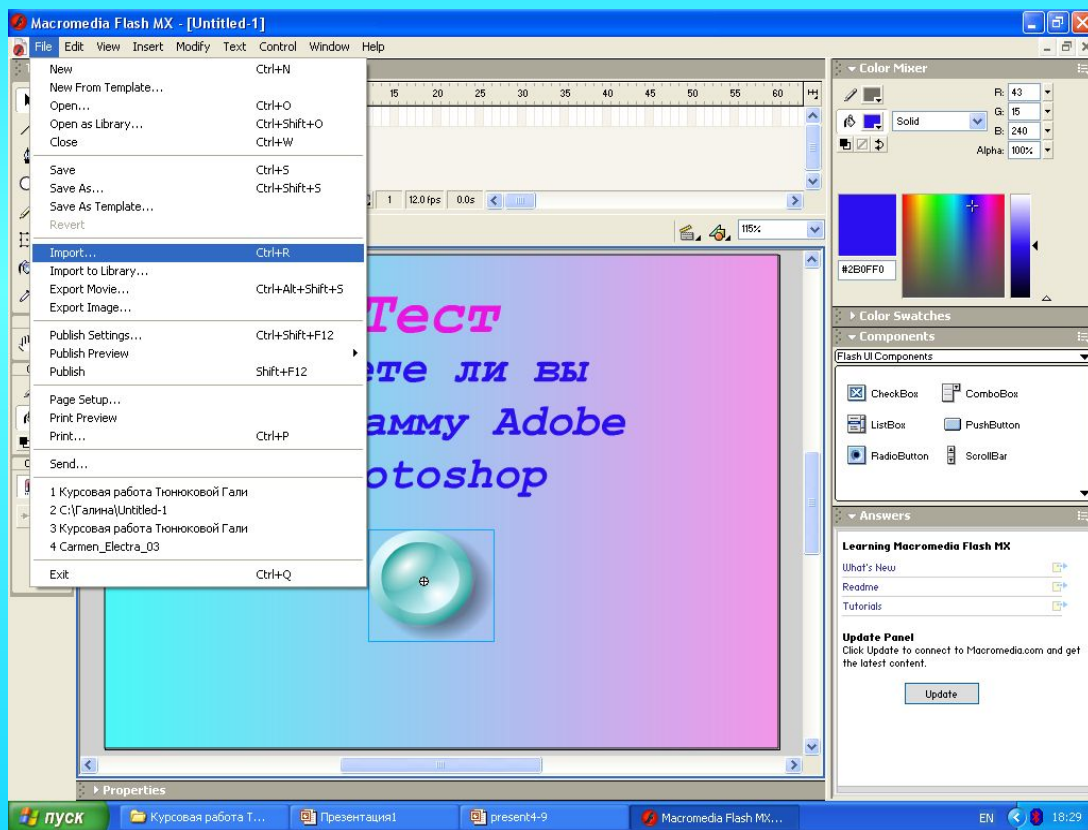
Создание кнопок

Появится
небольшое
окошко с
кнопками.
Выбрав кнопку
надо
перетащить её
левой
кнопкой мыши
в то место
сцены
куда вам
надо.



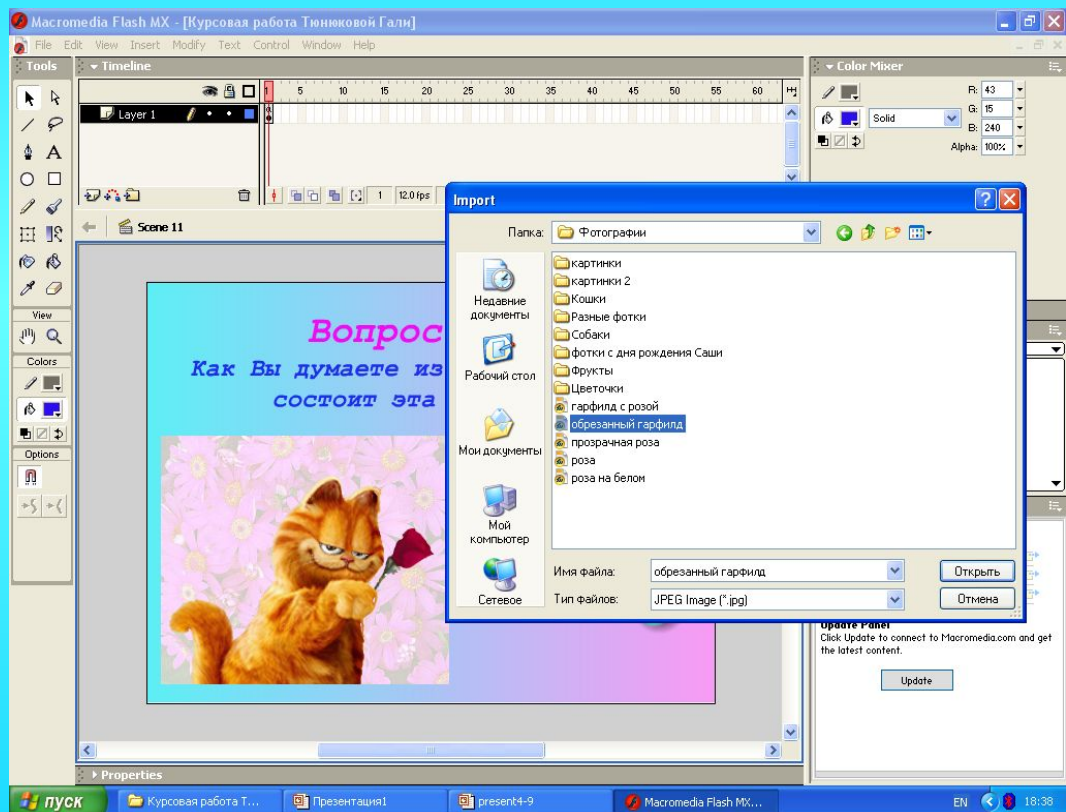
Вставка изображений

Чтобы вставить изображение надо в строке меню выбрать: **File / Import** или **Import to Library**.

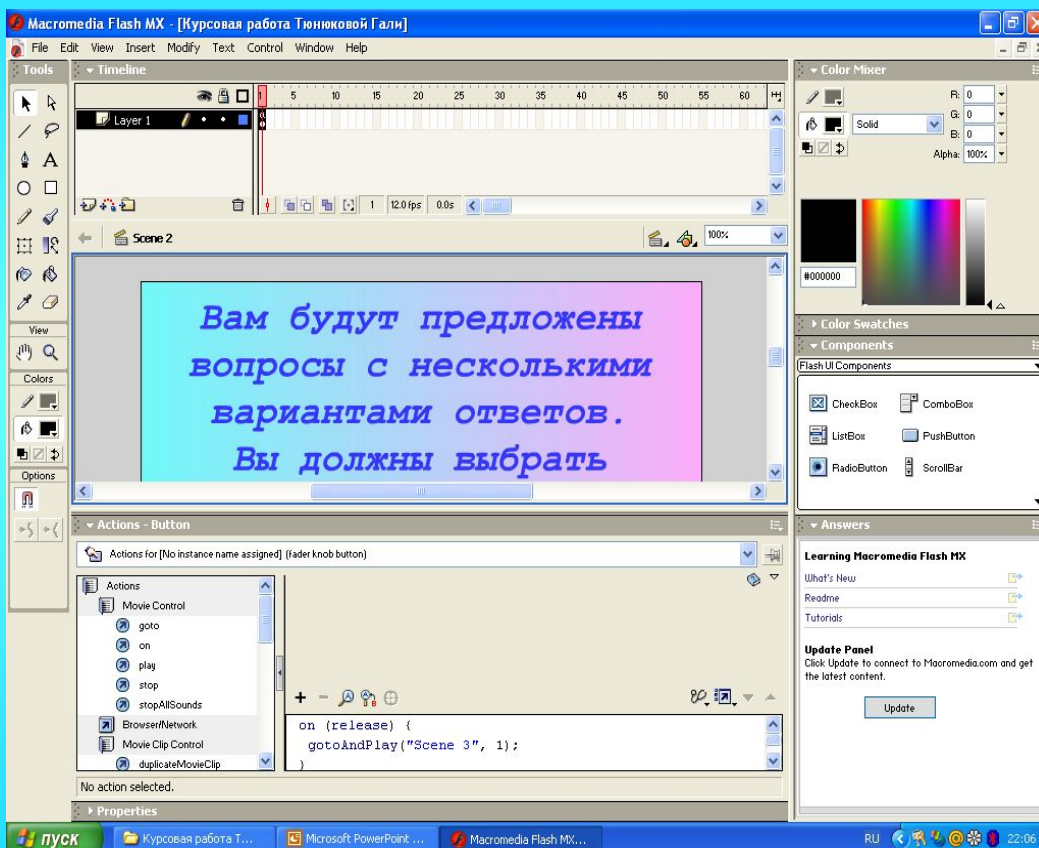


Вставка изображений

**Появится
окно
в котором
можно
выбрать
изображение**



Переход от сцены к сцене



Чтобы перейти от одной сцене к другой при нажатии кнопки, надо выбрать: **Window / Actions**. На появившейся панели **Actions** надо выбрать: **+ / Actions / Movie Control / goto**.

Выводы

Преимущество программы *Flash* состоит в возможности создания тестов с разными видами тестовых заданий, с широким использованием статической и динамической наглядности. С использованием технологии могут создаваться статические схемы, рисунки, таблицы. Удобно то, что может широко использоваться импортированная графика. Очень важной является возможность создания динамической графики, в частности, динамических опытов, анимаций, показ постепенного построения схем, таблиц, графиков. Программа *Macromedia Flash* в целом открывает новые возможности для реализации наглядности в обучении.

Используемые источники

Литература:

К. Исагулиев. Самоучитель.

Macromedia Flash. С-Пб. 2001. 368 с.

Интернет-ресурсы:

<http://predpinimatel-cd.com.ru>