

Викторина на знание инструментов и приемов графических программ



Опрос к теме № 33, II года обучения.

Викторина состоит из 3 блоков заданий (приложение, ссылка 1) проводится среди учащихся объединения 2 года обучения для проверки теоретических и практических навыков и знаний при работе в графических программах. Контроль знаний осуществляется перед переходом к основному практическому заданию – созданию компьютерной анимации. QR-коды располагаются в разных местах кабинета. Обучающиеся делятся на группы по несколько человек, затем каждая группа получает маршрутный лист с последовательностью выполнения задания (приложение, табл. 1,2,3).

Кто быстрее создаст файл? Кто лучше всех знает инструменты? Кто умеет работать со слоями?

Первая станция:



Вторая станция:



Третья станция:



Ссылка на блок заданий



<https://learningapps.org/myapps.php?displayfolder=1757571>

ссылка 1

Команда №1	
Маршрут	Отметка о выполнении задания
Вторая станция	
Первая станция	
Третья станция	

Таблица 1

Команда №2	
Маршрут	Отметка о выполнении задания
Третья станция	
Первая станция	
Вторая станция	

Таблица 2

Команда №3	
Маршрут	Отметка о выполнении задания
Первая станция	
Вторая станция	
Третья станция	

Таблица 3