

Использование графического редактора Инкскейп в основной школе



Актуальность

Возможность развивать познавательные интересы учащихся, интеллектуальные и творческие способности дает изучение программного обеспечения по обработке графической информации.

Теоретическим исследованиям вопросов использования компьютерной графики в системе педагогического образования посвящены работы О.В. Арефьевой, А.Н. Костикова, О.А. Крайновой, В.В. Куликова и др.

Актуальность данной темы определяется тем, что с компьютерной графикой связано решение целого ряда педагогических задач, которые имеют ключевое значение в контексте новых федеральных стандартов. Это межпредметная интеграция художественных, технических знаний, позволяющая углубить содержание обучения; воспитание графической культуры и умения работать с медиатекстами современных СМИ; обеспечение наглядности учебного материала. Также без помощи графики не обходится ни один электронный образовательный ресурс.

ПРОБЛЕМА, ОБЪЕКТ И ПРЕДМЕТ ИССЛЕДОВАНИЯ

Проблема -
условия
использования
компьютерной
графики в школе,
в частности
графических
редакторов?

Предмет -
векторный
графический
редактор
Инкскейп в
процессе
обучения

Объект - процесс
обучения с
помощью
технологий
компьютерной
графики в
образовательной
среде.

ЦЕЛЬ И ГИПОТЕЗА ИССЛЕДОВАНИЯ



Цель - изучение технологических возможностей и интерфейса графического редактора векторной графики Инкскейп; изучение опыта, целей использования редактора педагогами различных стран

Гипотеза - использование графического редактора Инкскейп станет эффективнее, если будут изучены возможности и исследован опыт его применения

Задачи исследования

исследовать
цели задачи
применения
графического
редактора
Инкскейп в
процессе
обучения

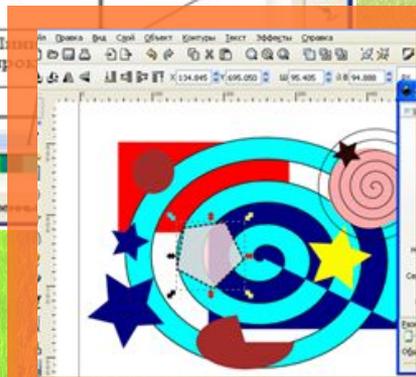
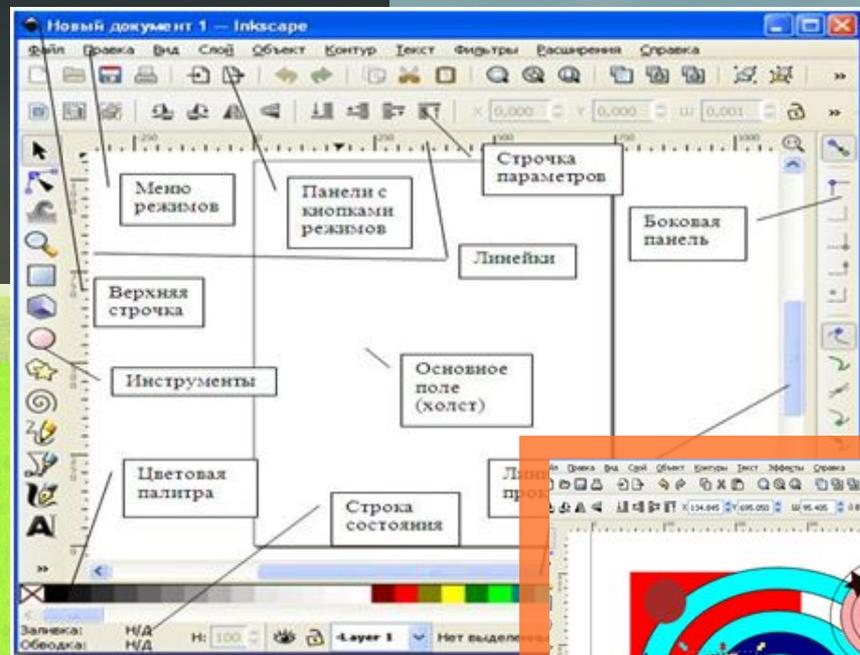
изучить
возможности и
инструментарий
графического
редактора
Инкскейп

проанализировать
опыт использования
редактора Инкскейп
различными
педагогами



Глава 1

Инкскейп - это бесплатный, высоко-профессиональный, свободный векторный графический редактор с открытым программным обеспечением, при помощи которого возможно создание различных иконок, иллюстраций, карт и т.д. Использование его доступно на различных видах операционных систем: Windows, Mac OS X и Linux. Редактор использует открытый стандарт [SVG](#) (Scalable Vector Graphics / "Масштабируемая Векторная Графика") от [W3C](#) в качестве формата по-умолчанию



Глава 2

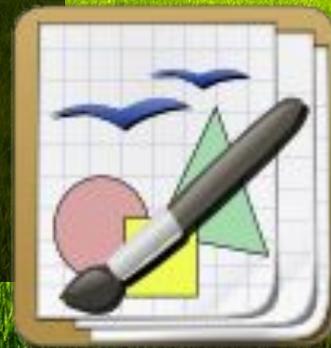
Цели



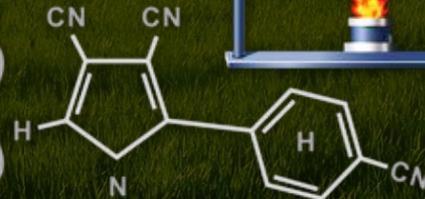
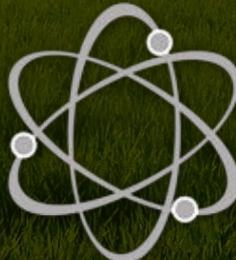
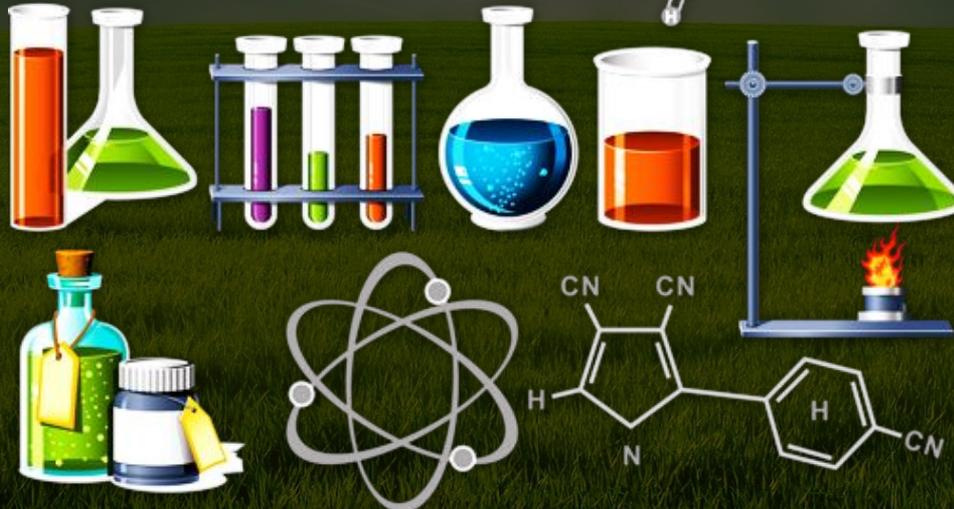
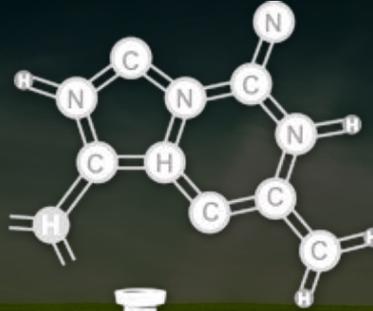
Задачи



Опыт



Инкскейп



Выполнила :
Евчеренко Алена
2 курс, ИКТ

