

## 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

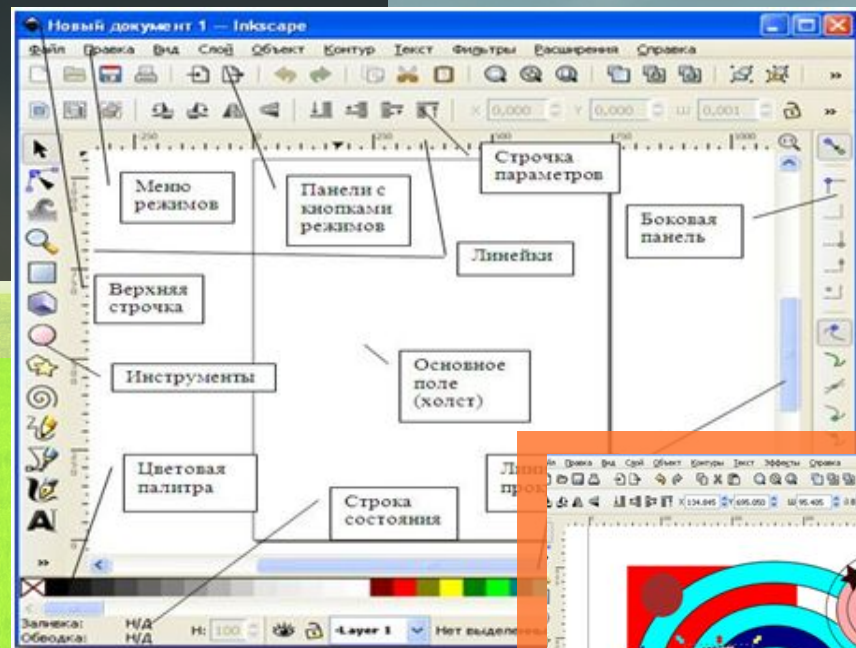
проанализировать  
опыт использования  
редактора Инкскейп  
различными  
педагогами





# 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

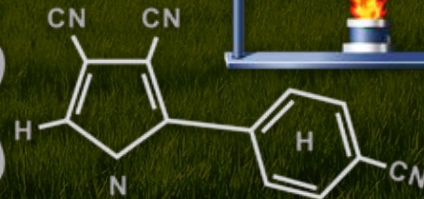
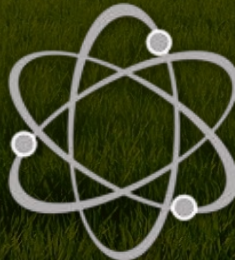
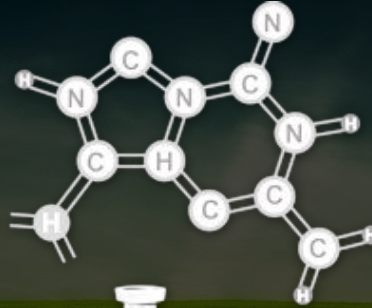


Опыт





# Инскейп





Выполнила :  
Евчеренко Алена  
2 курс, ИКТ

