

Міністерство освіти і науки України
Державний вищий навчальний заклад
«Донбаський державний педагогічний університет»

Кафедра теорії і практики початкової освіти

НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Основи комп'ютерної графіки

підготовки бакалавра

(назва освітньо-кваліфікаційного рівня)

напряму 6.010102 «Початкова освіта»

(шифр і назва напряму)

**Спеціалізація – «Англійська мова», «Інформатика», «Музика»,
«Хореографія»**

Факультет підготовки вчителів початкових класів

Слов'янськ – 2014 р.

РОЗРОБЛЕНО ТА ВНЕСЕНО КАФЕДРОЮ ТЕОРІЇ І ПРАКТИКИ
ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

УКЛАДАЧІ ПРОГРАМИ:

Старший викладач Плахотський О. В

РЕЦЕНЗЕНТИ:

Чиж О. Н. – доктор педагогічних наук, професор ЛНПУ ім. Т. Г. Шевченко

Дронова О. О. – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри дошкільної педагогіки СДПУ

Обговорено та рекомендовано до видання
науково-методичною радою
Державного вищого навчального закладу
«Донбаський державний педагогічний університет»

“ 24 ” березня 2015 р.

Протокол № 1

ВСТУП

Навчальна програма вивчення дисципліни «Основи комп'ютерної графіки» складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки бакалавра напрямку 6.010102 Початкова освіта.

Предметом вивчення навчальної дисципліни навчально-виховні задачі, що поставлені перед курсом, реалізуються у змісті основах комп'ютерної графіки в початкових класах.

Міждисциплінарні зв'язки курсу: Засвоєння навчального матеріалу предмета є суттєвою складовою частиною фахової підготовки вчителів технологій і креслення і є фундаментом для набуття будь-яких сучасних знань технічної або технологічної спрямованості. Навчальний матеріал курсу в найбільшій мірі спирається на знання, набуті при вивченні курсів «Інформатика», «Нарисна геометрія та креслення». Ці знання є базовими для подальшого вивчення курсів «Технічні засоби навчання», «Конструювання та моделювання», «Основи дизайну» .

Програма навчальної дисципліни містить **2 змістових модулів:**

Змістовий модуль 1. Комп'ютерна графіка. Створення зображень.

Змістовий модуль 2. Програмування інтерактивності.

1. Мета й завдання навчальної дисципліни

1.1. Метою викладання навчальної дисципліни «Основи комп'ютерної графіки» є фундаментом сучасних інженерних знань і найважливішою складовою частиною підготовки вчителя технологій. Загальний обсяг часу курсу визначається освітньо – професійними програмами підготовки з урахуванням тенденцій розвитку галузі.

1.2. Основними завданнями вивчення дисципліни «Основи комп'ютерної графіки» є: Використання засобів, широко розповсюджених у світі.

Відповідність сучасним вимогам до розробки навчальної і конструкторської документації, у тому числі і для дистанційної освіти.

Узгодження і тісний взаємозв'язок з іншими курсами дисциплін, такими, як «Інформатика та інформаційні технології», «Креслення» та ін.

Застосування і демонстрація різних методик освоєння різних тем курсу, що можуть виявитися корисними в практичній діяльності вчителя.

Практична спрямованість курсу, дозволяє, з одного боку, досягти певної ступіні професіоналізму і з іншої боку є базою для подальшої освіти.

Передбачене знайомство із сучасними технологіями розробки комп'ютерної графічної документації та докладне вивчення програмного забезпечення для графічних робіт.

1.3. Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні **знати:**

- історію і сучасний стан засобів комп'ютерної графіки;
- методика вивчення, розділи, практично і теоретично зв'язані зі шкільним курсом;

уміти:

- володіти термінологією;
- працювати з відомими в світі засобами створення комп'ютерної графіки, використовувати ці засоби в фаховій діяльності для створення ілюстративних, мультимедійних і інтерактивних елементів сучасних педагогічних технологій.

На вивчення навчальної дисципліни відведено 72 годин /2 кредити ECTS.

2. Інформаційний обсяг навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1.

<p>Комп'ютерна графіка. Створення векторних об'єктів.</p> <p>Спосіб кодування геометричних фігур. Використовування векторної графіки. Створення векторних об'єктів. Поняття об'єкту в CORELDRAW. Основні принципи роботи з CORELDRAW.</p>
<p>Редагування зображень. Створення простих геометричних фігур або довільних кривих і ламаних, замкнутих і розімкнених. Редагування будь-якого об'єкту, зміна кольору контура і заливки, зміна форми об'єкту.</p>
<p>Робота з об'єктами. Створення, переміщення і зміна об'єктів. Метод натискання і буксирування. Імпортування об'єктів. Об'єкти довільної форми.</p>
<p>Робота з декількома об'єктами. Розміщення всіх об'єктів в потрібних місцях, визначення порядку взаємного перекриття об'єктів.</p>

Змістовий модуль 2.

<p>Редагування контура і заливки. Застосування заливань. Текстурне заливання. Поточе заливання (Fountain Fill). Системи кольоровості в Corel Draw.</p>
<p>Професійна робота з текстом. Вставка і форматування тексту. Основні функції для роботи з пакетом. Динаміка текстового потоку.</p>
<p>Ефекти і обробка растрових зображень. Вживання всіляких художніх ефектів. Вставка готових картинок або раніше створених вами ілюстрацій в документ.</p>

3. Рекомендована література

Базова

1. Руденко В. Д., Макарчук О. М., Патланжоглу М. О. Практичний курс інформатики / За ред. Мадзігона В. М. – К. : Фенікс, 1997.– 304 с.
2. Комп'ютерна техніка. Комп'ютерні технології: Підручник для студентів вищих навчальних закладів / За ред.. О. І. Пушкаря. – К. : Видавничий центр „Академія”, 2003. – 704 с. (Альма-матер)
3. Дибкова Л. М. Інформатика та комп'ютерна техніка. – К. : „Академія”, 2002. – 320 с.
4. Глушаков С. В., Сурядный А. С. Персональный компьютер. – 5-е изд., доп. и перераб. / Худож.-оформитель А. С. Юхтман. – Харьков: Фолио, 2003.– 500 с.– (Учебный курс).
5. Велихов А. В. Основы информатики и компьютерной техники: Учебное пособие. – М. : СОЛОН-Пресс, 2003. – 544 с. – (Библиотека студента)
6. Браун С. Visual Basic 6: Учебный курс. – СПб : ЗАО „Издательство «Питер», 1999
7. Использование Macromedia Flash MX. Специальное издание.: Пер. с англ. – М. : Издательский дом "Вильяме", 2003. – 704 с
8. Уотролл Э. Гербер Н. Эффективная работа Flash MX. – СПб, ВНУ, 2003. – 702 с.
9. Гурский Д. – Программирование ActionScript 2.0. – М. : Издательский дом "Вильяме", 2004. – 689 с
10. Прохоренко В. П. Solid Works. Практическое руководство Серия: Практическое руководство Издательство: Бинوم. 2004
11. Рон Чен. Autodesk Inventor. М. – 2002. – 568 с.
12. Глушаков С. В., Сурядный А. С. Персональный компьютер для секретарей и менеджеров: Учебный курс / Шеф-ред. С. В. Глушаков; Худож.-оформитель А.С. Юхтман. – Харьков: Фолио; М. : ООО «Издательство

АСТ», 2001.– 500 с.– (Домашняя б-ка).

13. Глушаков С. В., Мельников И. В. Персональный компьютер. Учебный курс / Худож.-оформитель А. С. Юхтман. – Харьков: Фолио; М. : ООО «Издательство АСТ», 2000. – 520 с. – (Домашняя библиотека).

14. Информатика в понятиях и терминах: Кн. для учащихся ст. классов сред. шк. / Г. А. Бордовский, В. А. Извозчиков, Ю. В. Исаев, В. В. Морозов; Под ред. В. А. Извозчикова. – М. : Просвещение, 1991. – 208 с.: ил.

15. Леонтьев В. П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2002. – М. : ОЛМА-ПРЕСС, 2002. – 920 с.: ил.

16. Симонович С. В., Евсеев Г. А., Алексеев А. Г. Общая информатика: Учебное пособие для средней школы. – М. : АСТ-ПРЕСС, Инфорком-Пресс, 1999.– 592 с.

17. Терминологический словарь по основам информатики и вычислительной техники / А. П.Ершов, Н. М. Шанский, А. П. Окунева, Н. В. Баско; Под ред. А. П. Ершова, Н. М. Шанского. – М. : Просвещение, 1991.– 159 с.: ил.

18. Сергей Пономаренко «Corel Draw 9» Новый уровень технологии создания векторных изображений Санкт-Петербург – 1999.

19. Дмитрий Миронов Санкт-Петербург. «Corel Draw» Москва-Харьков-Минск Учебный курс 1999.

20. А.М.Тайц «Самоучитель Corel Draw» А.А.Тайц «Решение любых задач графического дизайна» Москва-Питер-Киев 1998.

21. Михаил Бурлаков «Corel Draw для пользователя» Киев-Москва 1999.

22. Ф. Кобури «Corel Draw 8» П.Маккормик Официальное руководство для Win95/98/NT и Mac» Санкт-Петербург 1999.

23. Рик Олтман «Corel Draw 8» 4-е издание Полное руководство. Москва «Эитрон» 1999

24. Михаил Петров «Corel Draw 8» Станислав Попов Руководство пользователя с примерами и упражнениями Москва 2000.

25. Стив Бэйн «Использование Corel Draw 8» специальное издание Москва-Санкт-Петербург-Киев.

Додаткові рекомендовані джерела

1. Симонович С. В., Евсеев Г. А., Алексеев А. Г. Общая информатика: Учебное пособие для средней школы. – М.: АСТ-ПРЕСС, Инфорком-Пресс, 1999. – 592 с.

2. Терминологический словарь по основам информатики и вычислительной техники / А. П. Ершов, Н. М. Шанский, А. П. Окунева, Н. В. Баско; Под ред. А. П. Ершова, Н. М. Шанского. – М.: Просвещение, 1991. – 159 с.: ил.

3. Прохоренко В. П. Solid Works. Практическое руководство Серия: Практическое руководство Издательство: Бином. 2004

4. Гурский Д. – Программирование ActionScript 2.0. – М.: Издательский дом "Вильямс", 2004. – 689 с

Інформаційні ресурси

<http://www.relc.com/tech/>

<http://www.bib.com.ua/>

<http://www.mucomp.com.ua/>

<http://www.citforum.com.ru/>

<http://www.emanual.ru/>

<http://www.yahoo.com/>

<http://www.google.com/>

<http://www.altgeweb.com/>

[www.mns.gov.ua](http://www.mns.gov.ua;); [www.bsm.com.ua](http://www.bsm.com.ua;); [www.security.com.ua](http://www.security.com.ua;).

4. Форма підсумкового контролю успішності навчання

Залік – 5 семестр

5. Засоби діагностики успішності навчання

1) Співбесіда, представлення малюнків;

- 2) усне та письмове звітування з виконаного завдання;
- 3) контрольна робота, завдання лабораторних робіт, рефератів тощо.