

ние уважения к сопернику; формирование настойчивости в достижении поставленной цели.

**Примерные вопросы для карт (всего 56 вопросов):** 1) Что такое растр? 2) Что такое пиксель? 3) Как создать и сохранить новый документ? 4) Для чего предназначен инструмент Рука? 5) Для чего предназначен инструмент Лупа? 6) Для чего предназначена палитра Навигатор? 7) Что такое холст, изображение? 8) Как редактировать размеры и положение холста? 9) Что делает инструмент Рамка? 10) Что такое слой? 11) Что содержит палитра Слои? 12) Что позволяет инструмент Перемещение? 13) Как создать, копировать и удалять слои? 14) Как связать и объединять слои? 15) Что означает аббревиатура RGB?

#### Ход игры

Учащиеся садятся за стол, образуя круг. Ведущий (преподаватель) встает во главе стола и произносит приветственную речь:

«Здравствуйте, уважаемые учащиеся. Сегодня мы собрались здесь, чтобы помочь всеми нами уважаемому доктору Фотошопу! Наш доктор растерял всю свою фантазию и его знаменитый Воображариум опустел, а как вы уже знаете наше воображение – это неотъемлемая часть работы в изучаемой нами программе «Adobe Photoshop». Давайте же поможем доктору заполнить его Воображариум, чтобы он вновь радовал нас своими необычными идеями!»

После он объясняет учащимся правила проведения данной игры.

Каждому из участников игры раздается по 6 карт с различными изображениями. В начале каждого круга выбирается игрок, который становится Рассказчиком. По истечении первого круга игрок, который был Рассказчиком, выбирает игрока, который станет Рассказчиком в следующем круге и т.д.

Рассказчик выбирает один из 6 рисунков, находящийся у него в руке, и, не показывая выбранную им карту другим игрокам, говорит вслух ассоциацию, связанную с этим рисунком или основанную на нем. На ассоциацию не накладывается никаких ограничений: она может состоять из одного или нескольких слов, это даже может быть просто звук. Она может быть выдумана игроком, а может быть основана на каком-либо произведении искусства (отрывке из стихотворения или песни, названии фильма, пословице и т.д.). Например, Рассказчик сообщает всем: «Где счастье?», ссылаясь на французское кино «Счастье на лугу».

Остальные игроки выбирают среди своих 6 карт ту, рисунок на которой наилучшим образом подходит под ассоциацию, сказанную Рассказчиком. Каждый игрок передает выбранную карту Рассказчику, не показывая ее другим участникам. Рассказчик добавляет свою карту к переданным ему картам других игроков, перемешивает их и выкладывает на стол в случайном порядке рисунком вверх.

Цель игроков – догадаться, какой из выложенных на столе рисунков загадал Рассказчик. Каждый игрок голосует за карту, которая, по его мнению, принадлежала Рассказчику (сам Рассказчик не голосует).

Если рисунок Рассказчика угадали все игроки, то они получают по 1 баллу, если же, наоборот, никто из игроков не угадал рисунок, то они получают 0 баллов. Не стоит расстраиваться, если не удастся угадать ассоциацию Рассказчика и заработать баллы. На этот случай игрокам даются специально подготовленные карты, на которых написаны вопросы по теме «Графический редактор Adobe Photoshop». Игрок имеет право реабилитироваться (заработать балл, который он потерял), а именно показать свои знания в области компьютерной графики, ответив правильно на пред-

ложенный ему вопрос. Данными картами с вопросами игроки могут воспользоваться, когда считают, что они начинают проигрывать.

#### Окончание игры

Игра заканчивается, когда из колоды взяты последние карты. Побеждают игроки, получившие большее количество баллов. Им выдаются грамоты победителей. Проигравшим участникам даются утешительные призы.

### СПЕЦИФИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНОЙ ДОСКИ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМУ ИСКУССТВУ

Канева А. В., Клименко Е. В.

*Тобольская государственная социально-педагогическая академия им. Д. И. Менделеева, Тобольск, Россия*

Интерактивная доска представляет собой большой сенсорный экран, работающий как часть системы, в которую также входят компьютер и проектор. Доской можно управлять как с помощью специального стилуса, так и с помощью прикосновений пальцем.

В настоящее время интерактивные доски активно используются в учебных классах школ, в тренинговых центрах, комнатах переговоров. Например, на уроках изобразительного искусства, предусматривают четыре вида занятий: 1) рисование с натуры (рисунок, живопись); 2) тематическое рисование; 3) декоративное рисование; 4) беседы об изобразительном искусстве.

При выполнении творческих работ у учащихся возникает сложность размещения элементов композиции. С помощью интерактивной доски задача применения основных законов композиции значительно упрощается: используя подготовленную заранее библиотеку необходимых элементов, появляется возможность совместно с учащимися создавать различные творческие композиции путем перемещения и изменения объектов на поверхности доски. Такие методические рисунки создаются при непосредственном участии учащихся. В отличие от плаката и рисунка на доске значительно экономится время при объяснении нового материала. Динамическое интерактивное перемещение элементов наиболее запоминается учащимися при усвоении материала.

После составления композиции возникает необходимость выполнения работы в цвете и передаче объема с помощью тона. Возможность устанавливать различную прозрачность демонстрирует технику лес-сировки акварельными красками путем наложения цветов друг на друга (при этом не надо ждать пока высохнут предыдущие слои). Происходит наглядное объяснение тонового и цветового смешивания цветов, гармоничных цветовых сочетаний и передачи объема на плоскости.

В беседах об изобразительном искусстве использование интерактивной доски и соответствующих программ обеспечения, позволяет акцентировать внимание учащихся на отдельных элементах текста, при анализе репродукции отдельных деталей композиции, использование художником способов и приёмов письма, цвета, формы и многое другое.

### ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПОПУЛЯРИЗАЦИИ ЭКОЛОГИЧЕСКИХ ЗНАНИЙ

Капустина Т. А., Клименко Е. В.

*Тобольская государственная социально-педагогическая академия им. Д. И. Менделеева, Тобольск, Россия*

Ориентация на обеспечение сохранения природного, социального и культурного разнообразия, устойчивое использование природных ресурсов,

экологическое образование и просвещение сегодня являются предпосылками для поиска новых средств презентации экосистем. Объектами популяризации экологических знаний, привлечению внимания общества к проблемам сохранения окружающей среды, формированию экологической культуры выбраны экспонаты лаборатории биоразнообразия Тюменской области, маршруты экологического туризма в Тобольске и Тобольском районе, информационные материалы о своеобразии экосистем данного района. Продуктами проводимого исследования являются цифровые медиаресурсы: виртуальная экскурсия по музею лаборатории биоразнообразия Тюменской области, виртуальный тур по особо охраняемым природным территориям Тобольска и Тобольского района, информационная система «Зелёная книга Тобольска».

Положительные особенности работы: логическая последовательность и многоаспектность анализа литературы по теме исследования, сравнение и обобщение характеристик программно-технического обеспечения, необходимого для создания цифровых медиаресурсов и адекватного решения задач формирования экологической культуры.

Уровень решения проблемы. Созданные цифровые медиаресурсы большей частью представлены в открытом доступе во Всемирной сети (на сайте [tgsra.ru](http://tgsra.ru)): виртуальный гербарий, коллекция насекомых, экологический атлас и др.

Новизна заключается в том, что с помощью созданных средств реализована широкомасштабная доступность общества к экологическим знаниям о регионе, информированность о насущных экологических задачах и проблемах. При этом не нарушаются условия существования экосистем, сохраняется их первозданность.

Внедрение: Созданные цифровые медиаресурсы уже сейчас могут быть широко использованы для экологического просвещения, воспитания и образования. По результатам апробации и тестовой эксплуатации данных программных средств подготовлена статья для публикации в международном журнале «World Applied Sciences Journal».

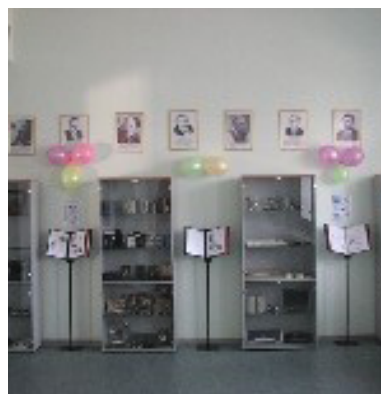
#### К ВОПРОСУ ОБ ИЗУЧЕНИИ ИСТОРИИ ИНФОРМАТИКИ В ШКОЛЕ

Буслова Н.С., Платонова Е.Н.

*Тобольская государственная социально-педагогическая академия им. Д.И.Менделеева, Тобольск, Россия*

Термин «информатика» появился в 80-х годах как название совокупности естественных наук, изучающих процессы передачи, обработки и хранения информации. Информатика - наука совсем молодая. Она имеет свою неповторимую, необычайно интересную историю [2].

В рамках информатики объединяются научные направления, тесно связанные с появлением компьютеров и проникновением их во все сферы деятельности человека. В настоящее время наука информатика достигла той степени зрелости, когда следует оглянуться на прошлое, проанализировать накопленный опыт и наметить основные направления развития [1]. Изучая историю информатики можно точнее выбрать направления дальнейших исследований и разработок, предупредить нежелательные последствия, проследить преемственность в развитии научной теории и практики на протяжении нескольких десятилетий. Кроме этого, изучение истории повышает познавательный интерес и способствует более глубокому осмыслению учебного материала.



К сожалению, данная тема не достаточно рассмотрена в школьном курсе информатики и поэтому её следует рассматривать в рамках дополнительного обучения. В качестве альтернативного решения мы предлагаем организовать факультативный курс по изучению исторических сведений из области информатики в условиях реального (и/или виртуального) музея истории информатики и ВТ. Данный факультативный курс дает систематическое изложение истории информатики. Изучение курса предполагает знакомство с материалом и научными биографиями выдающихся ученых в области информатики на основе экспонатов музея истории информатики и ВТ, действующего на базе ТГСПА им. Д.И.Менделеева.

#### Список литературы

1. Буслова Н.С. К вопросу об изучении истории информатики и вычислительной техники в педагогическом вузе // «Информатика и образование». - № 10, 2012. - С. 97-100.
2. Корогодина В. И. В.Л. Корогодина Информатика как основа жизни. - Дубна: Феникс, 2000. - 188 с.

#### РАЗРАБОТКА АЛГОРИТМА РАБОТЫ С ТРЕХМЕРНОЙ ГРАФИКОЙ С ПОМОЩЬЮ GDI+ И ДЕМОНСТРАЦИЯ ЕГО В СРЕДЕ VISUAL BASIC

Савченко А.В., руководитель Кораблева О.И.

*Авиационный колледж, Таганрог, Россия*

**Введение в работу** — Графическая библиотека GDI была создана как интерфейс Windows для представления графических объектов. Она отвечала за отрисовку линий и кривых, отображение шрифтов и обработку палитры. С выходом Windows XP появился потомок подсистемы, GDI+, основанной на C++. GDI+ является улучшенной средой для 2D-графики, в которую добавлены такие возможности, как сглаживание линий (antialiasing), использование координат с плавающей точкой, градиентная заливка. Однако ни GDI, ни в GDI+ нет растеризации для отрисовки 3D-графики.

**Цель настоящей работы** — разработка алгоритма и графического модуля, демонстрирующих возможности GDI+ по работе с трехмерной графикой.

**Разработка может использоваться** в учебном процессе для ознакомления студентов со стандартными средствами GDI+ и их возможными комбинациями с целью ознакомления с максимально эффективным алгоритмом разработки трехмерной графики, а так же для моделирования простых трехмерных объектов, используя разработанный алгоритм и библиотеку GDI+.

#### Входные и выходные данные

- Тип фигуры (призма, пирамида, бипирамида, звезда);
- Параметры фигуры (цвет, радиус, высота, скорость вращения, количество сторон);