

УДК 004.031.42(083.94)

Учащ. Д. А. Маленкова, Е. Д. Свириденко  
Науч. рук. В. В. Бабич, учитель информатики;  
Н. В. Сарокина, учитель физики  
(ГУО «Ленинский УПК детский сад- средняя школа Горецкого района»)

## **ПРОЕКТ ИНТЕРАКТИВНЫЙ ПЛАКАТ «ПАМЯТИ НАШЕЙ ТРОПЫ»**

Современное обучение предусматривает использование ИКТ, как одно из современных и востребованных средств осуществления образовательной деятельности. Рассматривание на большом экране фрагментов с экскурсионных маршрутов с описанием вызывает большой эмоциональный отклик у детей, что способствует эффективному усвоению изучаемого материала и решению поставленных задач.

**Цель:** формирование у обучающихся 1-11 классов основ патриотизма, гордости за своё Отечество и убеждённой позиции гражданина через модернизацию традиционного образовательного пространства в современную образовательную среду, способствующую повышению интереса учащихся к краеведческой работе; расширению знаний о достопримечательностях малой родины.

### **Задачи проекта:**

- создать краеведческий образовательный инновационный ресурс для духовно-нравственного, патриотического воспитания подрастающего поколения.
- формировать у учащихся осознанное отношение к ценностям национальной культуры, прошлому, настоящему и будущему малой родины.
- воспитать чувство патриотизма и гордости за прошлое и настоящее своей малой родины.
- организовать поисково-исследовательскую работу по созданию предметно-развивающей среды в учреждении образования.
- освоить новые формы поиска, обработки и анализа информации.
- развивать навыки коммуникативного общения участников образовательного процесса.
- активизировать работу по расширению методического поля за счет использования интернет-технологий, создания краеведческих материалов.

В ходе работы над проектом учащиеся посетили места, связанные с духовными ценностями малой родины: скульптурные мемориалы, воинские захоронения и Музей советско-польского

боевого содружества. Результатом проделанной работы стал интерактивный плакат «Памяти нашей тропы».

Работа представляет собой интерактивный плакат на основе изображения местности Ленинского сельского совета, к которому в виде меток («горячих точек») прикреплены ссылки на веб-ресурсы с обобщенной видеоинформацией об исторических и культурологических объектах нашей малой родины. Главное достоинство плаката – его интерактивность: читатель может знакомиться с информацией в любом удобном для себя порядке и открывать только интересующие его материалы.

УДК 004.92

Учащ. Н. А. Мельникова

Науч. рук. Т. В. Богомаз, учитель информатики и математики  
(ГУО «Средняя школа № 2 г. Быхова»)

## **КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И СФЕРЫ ЕЕ ПРИМЕНЕНИЯ**

Поверите ли вы мне, если я скажу, что наш мир не реален, а просто хорошо проработанная компьютерная графика? Думаю, ответ очевиден. Однако уже сейчас активно используют компьютерную графику в разных сферах деятельности. Но что же такое компьютерная графика?

Как ответил бы любой человек – это наука, которая изучает обработку изображений с помощью компьютера. В целом, это верное высказывание, однако компьютерная графика имеет более широкое понятие. Это область деятельности, в которой компьютеры используются как инструмент для создания изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира.

Всего существует 5 видов компьютерной графики: двумерная (2D), векторная, растровая, трехмерная (3D), фрактальная.

Двухмерная графика используется для создания плоских изображений, такие как рисунки, различные картинки, чертежи и фотографии. Плоскость изображений получается за счет использования только двух измерений – высоты и ширины. В двухмерной графике можно добавить объем с помощью света и теней, однако он не придает изображениям реальности.

Такие иллюстрации используются в качестве различных логотипов, рекламных баннеров, карт, мультфильмов и т.д.

Векторная графика – наиболее популярный вид компьютерной графики для печати. Она основана на абсолютно примитивных геометрических объектах, такие как линии, кривые, точки, круги и т.д.