



**ЕЛЕКТРОННІ ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ:
СТВОРЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ, ДОСТУП**

ПАМ'ЯТІ ОЛЕКСІЯ ПЕТРОВИЧА СТАХОВА

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ

Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції

9-10 листопада 2021 р.

Міністерство освіти і науки України
Вінницький національний технічний університет
Національна академія Державної прикордонної служби України
ім. Богдана Хмельницького
Вінницький національний медичний університет ім. М.І. Пирогова
Комунальний заклад вищої освіти «Вінницька академія безперервної освіти»
Комунальний заклад «Сумський обласний інститут
післядипломної педагогічної освіти»
Люблінська політехніка (Польща)
Новий університет Лісабону (Португалія)

**«ЕЛЕКТРОННІ ІНФОРМАЦІЙНІ
РЕСУРСИ: СТВОРЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ,
ДОСТУП»**

ПАМ'ЯТІ ОЛЕКСІЯ ПЕТРОВИЧА СТАХОВА

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ

Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції
9-10 листопада 2021 р.

Суми/Вінниця
НІКО/ВНТУ
2021

УДК 004
ББК 32.97
Е50

Рекомендовано до видання Вченою радою Вінницького національного технічного університету Міністерства освіти і науки України (протокол № 4 від 25.11.2021 р.)

Електронні інформаційні ресурси: створення, використання, доступ.
Пам'яті Олексія Петровича Стахова. Збірник матеріалів Міжнародної науково-практичної Інтернет конференції 9-10 листопада 2021 р. – Суми/Вінниця: НІКО/ВНТУ, 2021. – 224 с.

ISBN 978-617-7422-16-6

Збірник містить матеріали Міжнародної науково-практичної Інтернет конференції «Електронні інформаційні ресурси: створення, використання, доступ. Пам'яті Олексія Петровича Стахова». Матеріали збірника подано у авторській редакції. Автори опублікованих матеріалів несуть повну відповідальність за підбір, точність наведених фактів, цитат, статистичних даних, власних імен та інших відомостей, Матеріали відтворюються зі збереженням змісту, орфографії та синтаксису текстів, наданих авторами.

УДК 004
ISBN 978-617-7422-16-6

© Вінницький національний технічний університет, 2021
© Вид-во Суми, НІКО, 2021

На одних онлайн-платформах є можливість навчатися безплатно, на інших – стягується плата за доступ до матеріалів навчального курсу або видання сертифікату (електронного бейджа). Проходження масових онлайн-курсів є одним із видів самоосвіти (неформальної освіти), що може бути зарахований організацією як підвищення кваліфікації.

Список використаних джерел

1. Постанова Кабінету Міністрів України від 21 серпня 2019 р. № 800 «Деякі питання підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/800-2019-%D0%BF#Text>
2. 2020 Impact Report – Coursera. 26 p. URL: <https://about.coursera.org/press/wp-content/uploads/2020/09/Coursera-Impact-Report-2020.pdf>
3. Trent-Gurbuz C.J. What to Know About LinkedIn Learning. 2020. Nov. 12. URL: <https://www.usnews.com/education/learn-linkedin-learning-guide>
4. Udemy. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Udemy>.
5. Лист Міністерства освіти України щодо підвищення кваліфікації педагогічних працівників закладів загальної середньої освіти від 04.03.2020 № 1/9-141. URL: http://ru.osvita.ua/legislation/Ser_osv/71473/

Бойко О. П.,

викладач Вінницької дитячої мистецької школи.

Романюк О. Н.,

*д.т.н., професор, завідувач кафедри програмного забезпечення
Вінницького національного технічного
університету.*

Величко Н.П.

*директор ліцею №1 м. Немирова ім. М.Д. Леонтовича
Немирівської міської ради.*

ВИКЛАДАННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ ДЛЯ ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ВІКУ

Проаналізовано особливості викладання комп'ютерної графіки для дітей молодшого віку

Діти починають пізнання цього світу за допомогою великої кількості гаджетів. Але, більшою мірою, таке використання має ігровий характер. Проте, саме технологія створення комп'ютерної гри може зацікавити настільки, що в майбутньому перетвориться на справжню професію. Як цього досягнути?

Ігри створюються професіоналами своєї справи – майстрами комп'ютерної графіки, які в свою чергу, здатні передати свої знання підростаючому поколінню.

Саме тому у викладанні комп'ютерної графіки для дітей молодшого віку пропонується «ігровий» метод.

В першу чергу, дітям треба пояснити елементарні правила користування комп'ютером. Наприклад, часто виникають проблеми, такі, як увімкнення та вимкнення пристрою, користування кнопками миші.

Дуже важливим є індивідуальний підхід до кожного учня, згідно його вподобань.

Практика доводить, що на початку знайомства з комп'ютерною графікою учням найбільше подобаються творчі експерименти із готовим набором фігур. Саме тому, рекомендується використовувати програми, які мають таку базу даних. Кожен з учнів має змогу в ігровому форматі створити щось власне. Це мотивує для подальшого розвитку.

Важливий аспект: в ранньому віці можливість концентрації на певному питанні обмежена часом. Тому, варто приділяти поясненню завдання не більше 10-15 хвилин. Після цього кожному учневі надається можливість самостійної творчої роботи.

Велике значення для процесу вивчення комп'ютерної графіки має знання базових законів композиції та колористики. Для цього існує ряд практичних завдань, які є цікавими і корисними, водночас. Наприклад – комбінація геометричних фігур, різних по розміру та кольору, але розташованих так, щоб виглядали гармонійно.

Найбільш цікавим на заняттях з комп'ютерної графіки для дітей молодшого віку є створення невеличких анімацій на основі попередніх композиційних вправ. В цих анімаціях повинна бути задіяна не тільки динаміка руху об'єктів та зміна їхнього масштабу, але і кольорові трансформації.

Корисною є наочна демонстрація невеликих навчальних відео, як, наприклад, фрагментів мультиплікаційних фільмів, різноманітних за методом створення (мальовані, лялькові, пластилінові, тривимірні тощо).

Варто порадити учням ознайомитися з відповідним навчальним матеріалом в мережі Інтернету – таблицями та схемами, які наочно і докладно ілюструють зображувальні особливості міміки обличчя та етапів руху фігури людини. Також вони можуть ознайомитися з відповідними зображеннями динаміки руху тварин, птахів, комах, мешканців морських глибин тощо.

Один з цікавих аспектів процесу навчання це завдання «Створення власного персонажу». Це є потужною мотивацією для розвитку креативного мислення учнів. Починається робота з рукотворного, графічного ескізу, основою якого може бути вже існуючий образ, або образ, народжений фантазією дитини. Згідно цього ескізу виконується робота в комп'ютерній програмі за допомогою інструментів простого, або векторного малювання.

Важливим фактором є наявність саме ескізу «від руки». Такий процес більш зручний і мобільний, до того ж, він дозволяє дитині зрозуміти унікальність, того, що вона робить. Відповідно, з готовим графічним ескізом набагато легше проводити подальшу його обробку в комп'ютерній програмі.

Фактором стимуляції для творчості є можливість брати участь своїми тематичними роботами у різноманітних конкурсах, виставках, презентаціях тощо.

Прикладами таких тем можуть бути: «Моє улюблене місто», «Мої домашні улюбленці», «Світ навколо мене» тощо.

З часом, завдяки такому «ігровому» методу навчання, діти навчаються створювати свої власні ігри, а, згодом, це може перетворитися на дуже прибуткову спеціальність.

УДК 004.9: 902

Бойко О. П.,

викладач Вінницької дитячої мистецької школи.

Романюк О. Н.,

*д.т.н., професор, завідувач кафедри програмного забезпечення
ВНТУ.*

НОВІ ФУНКЦІЇ ПРОГРАМИ ADOBE PHOTOSHOP 2021

Проаналізовано нововведення програми Adobe Photoshop 2021

Кожне оновлення програми Adobe Photoshop приносить користувачам нові можливості. Це стосується і пакета прикладних програм Adobe Photoshop 2021.

Перше нововведення це «Заміна неба». Обравши цей пункт в меню «Редагувати – Заміна неба» (рис. 1, 2) з'являється панель налаштування, де можна відкоригувати кольоровий відтінок, кількість хмаринок, масштаб тощо, та визначитися з методом виводу результату цієї функції. (рис. 3)