

**Аннотация к рабочей программе дисциплины Б1.В. ДВ.20.1 Создание графических объектов  
учебного назначения  
направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование  
(с двумя профилями подготовки)  
(профиль «Информатика», профиль «Математика»)**

Дисциплина Б1.В.ДВ.20.1 «Создание графических объектов учебного назначения» изучается в 9 семестре. Предусмотрены лекционные и семинарские занятия. Отчетность по результатам освоения дисциплины – зачет.

**Цель освоения дисциплины** – формирование у студентов умений использовать возможности компьютерной графики в педагогическом процессе.

**Место дисциплины в структуре образовательной программы.** Дисциплина «Создание графических объектов учебного назначения» относится к дисциплинам по выбору вариативной части Блока 1 Дисциплины (модули) (Б1.В.ДВ.20.1). Для освоения дисциплины «Создание графических объектов учебного назначения» студенты используют знания, умения, навыки, сформированные в процессе изучения дисциплины «Программное обеспечение современных персональных компьютеров» (Б1.Б.12), «Компьютерная графика» (Б1.В.ДВ.7.1). Содержание дисциплины «Создание графических объектов учебного назначения» выступает опорой для освоения содержания дисциплин «Теория и методика обучения (информатика)» (Б1.В.ОД.3), для прохождения практики по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности (Б2.П.1).

<b>Планируемые результаты освоения образовательной программы</b>		
<b>Код компетенции Наименование компетенции</b>	<b>Структурные элементы компетенции</b>	<b>Результаты обучения по дисциплине</b>
<b>СК-2.</b> Способность использования знаний и умений в области информатики в профессиональной деятельности	<b>У2 (СК-2):</b> , осуществлять выбор аппаратных и программных средств систем и языков программирования для организации работы в школьном кабинете информатики <b>У4 (СК-2):</b> создавать информационные объекты профессиональной деятельности с использованием программного обеспечения компьютера <b>У6 (СК-2):</b> проводить самостоятельный поиск информации с использованием различных компьютерных источников (компьютерных баз данных, ресурсов Интернета), ее обработку и представление в разных формах с помощью средств ИКТ	<i>уметь:</i> - разрабатывать графические объекты, осуществлять их дизайн; - осуществлять выбор необходимого программного обеспечения (растровых и векторных графических редакторов) в соответствии с целью профессиональной деятельности; - использовать графические редакторы для подготовки наглядных пособий.
<b>ПК-1</b> Готовность реализовывать образовательные программы по предметам в соответствии с требованиями	<b>З1 (ПК-1):</b> преподаваемые предметы в пределах требований федеральных государственных образовательных стандартов и основных общеобразовательных программ, их историю и место в мировой культуре и науке	<i>знать:</i> – содержание соответствующего модуля ФГОС ООО, ФГОС С(П)ОО
	<b>У1 (ПК-1):</b>	<i>уметь:</i>

<b>Планируемые результаты освоения образовательной программы</b>		
<b>Код компетенции Наименование компетенции</b>	<b>Структурные элементы компетенции</b>	<b>Результаты обучения по дисциплине</b>
образовательных стандартов	планировать и осуществлять учебный процесс в соответствии с основной общеобразовательной программой	- планировать содержание предметной области в соответствии с ФГОС ООО, ФГОС С(П)ОО

**Разделы дисциплины включают:**

1. Наглядность в процессе обучения.
2. Использование графических средств офисных пакетов прикладных программ.
3. Возможности растровых графических редакторов в подготовке наглядных пособий.
4. Возможности векторных графических редакторов в подготовке наглядных пособий.
5. Подготовка учебных презентаций.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы.**

**Составитель** – к.п.н., доцент кафедры физико-математического и информационно-технологического образования В.Е. Евдокимова