

# МАТЕРИАЛЫ ЖУРНАЛА ЗА 2006 ГОД

## КОЛОНКА РЕДАКТОРА

*В.Г. Парфенов.* Седьмая Всероссийская командная олимпиада школьников по программированию и информатике. **5**, 3.

*А.А. Шальто.* Бертран Мейер – почетный доктор СПбГУ ИТМО. **3**, 3.

## СТАНДАРТЫ И КОНЦЕПЦИИ

*Б. Мейер.* Речь на торжественном вручении мантии и диплома почетного доктора СПбГУ ИТМО. **3**, 7.

*С.А. Христочевский, А.Г. Каспржак.* Инновационные учебно-методические комплексы. (Выступления представителей экспертного совета на совещании авторов концепций ИУМК). **1**, 4.

## ИНФОРМАЦИОННОЕ ПРОСТРАНСТВО

*О.Д. Андреев, А.Л. Вернер, К.А. Ляпцев, А.Б. Никитин, И.А. Цикин.* Интерактивные Flash-модели в школьном курсе геометрии. **5**, 27.

*Е.И. Бутиков.* Свободное вращение твердого тела. **1**, 10.

*Я.И. Гараймович.* Использование движка wiki для поддержки инициативной работы учеников по математике в структуре инновационного учебно-методического комплекса. **6**, 23.

*А.А. Зинчик, С.К. Стафеев.* Опыт создания и сетевого использования компьютерных демонстраций по волновой оптике. **3**, 59.

*Д.И. Манцеров.* Среда Verifier-KD: верификация решений задач по математике. **4**, 36.

*С.Е. Столяр.* Классификации. **2**, 34.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

*К.А. Колмогоров.* Роль автоматического тестирования в процессе разработки программного обеспечения. **3**, 29.

*К.А. Колмогоров.* Документооборот в тестировании. **4**, 11.

*Г.А. Корнеев, А.А. Шальто.* Автоматизированное построение визуализаторов алгоритмов дискретной математики. **5**, 16.

*С.А. Чилингарова.* Методы оптимизации для динамических (just-in-time) компиляторов. Часть 2. Примеры современных динамических компиляторов. **3**, 16.

*Д.Г. Штенников.* Особенности рисования и анимации в Macromedia Flash 8. **1**, 19.

## ИНТЕРНЕТ

*А.Г. Лямов, С.Н. Поздняков, Н.Ю. Прокопенко.* Компьютерный инструмент в обучении математике. **1**, 27.

*В.А. Хабаров.* Использование Интернет-технологий на уроках астрономии. **2**, 3.

*Д.Г. Штенников, Д.Г. Николаев.* Основы использования Macromedia Flash Communication Server (Flash Media Server) для создания интернет-приложений (часть 2). **4**, 14.

*Д.Г. Штенников, Д.Г. Николаев.* Основы использования Macromedia Flash Communication Server (Flash Media Server) для создания интернет-приложений (часть 1). **3**, 42.

*С.Б. Энтина.* Конкурс «Конструируй, Исследуй, Оптимизируй – 2006». **1**, 25.

## ШКОЛА СОВРЕМЕННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ

*И.В. Агафонова, О.М. Дмитриева.* Эволюция шрифтов замены: идеи и механизмы. Часть 1. **5**, 9.

*И.В. Агафонова.* Эволюция шрифтов замены: идеи и механизмы. Часть 2. Многоалфавитные системы. **6**, 3.

*А.С. Есипов.* Решение логических задач. **1**, 36.

*С.А. Оршанский, А.А. Шальто.* Применение динамического программирования при решении задач на конечных автоматах. **4**, 26.

*А.В. Паньгин.* Решение общего линейного диофантова уравнения. Построение и исследование модели в MS Excel. **1**, 41.

*А.В. Паньгин.* Моделирование в MS Excel течения жидкости с помощью клеточного автомата. **3**, 51.

*В.Г. Парфенов, А.А. Шальто.* Финал командного чемпионата мира по программированию ACM 2005/2006 гг. в Сан-Хосе (США). **2**, 25.

*С.А. Чилингарова.* Методы оптимизации для динамических (just-in-time) компиляторов. **2**, 9.

## ЛИТЕРАТУРНЫЙ КЛУБ

*Р. Кащуба.* Как решать, когда не знаешь как? **4**, 65.

*С.В. Рыбин.* Метод резолюций. **6**, 12.

## ПРЕДМЕТНОЕ ОБУЧЕНИЕ

*С.А. Кондратьев, А.В. Ляпцев, Е.В. Ситнова.* Компьютерное моделирование при изучении физики. Проверка корректности модели и вычислений. **2**, 52.

- Е.В. Осипова.* Программирование и технологии: конфликт или сотрудничество? **5**, 37.  
*С.А. Паньгин, В.Г. Дудецкая, И.В. Горина.* Информационный источник в системе образования. **1**, 54.  
*Т.Б. Росткова.* Электронный тренажер для обучения физике. **4**, 3.  
*Е.Д. Трифонов, А.В. Ляпцев, В.В. Глазков.* Использование компьютера при решении творческих задач по физике. **3**, 10.  
*В.И. Шульженко, П.А. Эмман.* Инструмент для изучения метода резолюций. **6**, 18.  
*Хайнц Шуман.* Конструирование интерактивных моделей в Cabri 3D. **1**, 47.  
*Хайнц Шуман.* Интерактивное конструирование в виртуальном пространстве с помощью Cabri 3D. **2**, 42.

#### **ДИСТАНЦИОННОЕ ОБУЧЕНИЕ**

- М.С. Богданов.* Автоматизация проверки решения задачи по формальному описанию ее условия. **4**, 51.  
*В.П. Большаков.* Дистанционное чертежно-графическое образование – альтернатива отсутствию курса «Черчение» в школах. **3**, 33.  
*А.В. Суворова.* Изменения СДО, произошедшие за пять лет. **6**, 27.

#### **СЦЕНАРИИ УРОКОВ**

- Д.М. Златопольский.* Рекуррентные соотношения. **5**, 32.  
*Д.М. Златопольский.* Рекуррентные соотношения в Microsoft Excel. **6**, 33.  
*С.Г. Иванов, Г.М. Карпова, Д.Н. Петриченко, С.Н. Поздняков.* Динамические манипуляторы на уроке математики. **1**, 63.  
*Д.Н. Петриченко, С.Н. Поздняков, В.И. Рыжик.* Электронная рабочая тетрадь по геометрии для 9 класса. **2**, 58.  
*О.П. Спасенникова.* Формирование умений работы с изображениями в растровой графике на примере работы с Adobe Photoshop. **4**, 42.  
*О.П. Спасенникова.* Виды графики. **6**, 37.  
*С.Б. Энтина.* Об одном довольно простом и полезном использовании ИКТ на уроке математики. **3**, 63.

#### **УЧЕБНАЯ МАСТЕРСКАЯ**

- А.В. Диков.* Многообразие гиперссылок на веб-страницах. **4**, 58.  
*С. Заграничная.* Проект «Перекрестки Петербурга». **6**, 47.  
*А.Д. Комаров.* Осторожно, мины! Алгоритм решения игры «Сапёр». **5**, 56.  
*А.Ф. Ляхов, И.М. Тришин.* Алгоритмы и программы управления компьютером в азартных играх, созданные на основе теории нечётких множеств. **2**, 65.  
*Д.Ю. Усенков.* WinRag: не только архиватор. **3**, 69.

#### **МЛАДШАЯ ШКОЛА**

- Т.Е. Андреева.* Учебно-методический комплекс в мультимедийной технологии для начальной школы. **5**, 45.  
*Н.А. Резник.* Компьютерные фильмы для маленьких. **5**, 51.  
*Н.А. Резник, Н.А. Павлов.* Комплект «Передвинем стрелки на старинных часах». **6**, 52.

#### **МУЗЕЙ ЗАНИМАТЕЛЬНОЙ НАУКИ**

- Е.А. Клецинская.* Альбом «Санкт-Петербург» в формате HTML: 3. Памятник И.А. Крылову в Летнем саду. **3**, 75.  
*В.Г. Мойсеюк.* Представление панорамы Анжело Тозелли с помощью системы Flash. **1**, 75.  
*А.Ф. Пухов.* Эффективное использование визуализации в процессе обучения. **6**, 56.  
*И.В. Романовский.* Альбом «Санкт-Петербург» в формате HTML: опыт разработки. **1**, 69.  
*И.В. Романовский.* Альбом «Санкт-Петербург» в формате HTML: 2. Толковый словарь. **2**, 72.

#### **КОНФЕРЕНЦИИ И СЕМИНАРЫ**

- А.Г. Абрамов, А.О. Сергеев, А.В. Сигалов, А.К. Скуратов.* Всероссийские конкурсы инновационных проектов студентов и аспирантов по информационно-коммуникационным технологиям. **5**, 70.  
*Р.Р. Пименов.* Закон цветка. **5**, 61.

#### **И В ШУТКУ И ВСЕРЬЕЗ**

- Ларец, в котором прячется жизнь, морская раковина и душа. **1**, 82.  
Крейг Рейнольдс о взаимодействии автономных персонажей. **2**, 78.  
*Я.И. Гараймович.* Можно ли увидеть месяц рожками вниз? **3**, 80.  
*А.А. Паньгин.* Электроджунгли. Новый конкурс по программированию на Java. **2**, 85.  
*Д.Ю. Усенков.* Нейрокомпьютика. **4**, 75.  
*Д.Ю. Усенков.* Виртуальная реальность. **5**, 76.  
*Д.Ю. Усенков.* Звуковой проектор: звук «5.1» из одной колонки. **6**, 63.