

От редакции:

Материалы Заочной школы современного программирования пользуются большой популярностью среди преподавателей информатики, по ним организуются уроки и факультативы. Поэтому для удобства работы начиная с 1999 года и по настоящее время мы публикуем эти материалы в отдельных брошюрах библиотечки журнала «Компьютерные инструменты в образовании».

За это время вышли следующие серии брошюр:



Дмитриева Марина Валерьевна. JavaScript. СПб., 2002–2003.

Серия из 4 брошюр, посвящена изучению языка JavaScript.

В этом курсе ученик получит первые навыки программирования в Интернет, познакомившись с языком сценариев JavaScript. Этот язык предназначен для создания интерактивных HTML-документов. С помощью сценариев поддерживается диалог с пользователем, обеспечивается привлекательный вид web-страниц, осуществляется навигация по страницам сайта, поиск элементов на странице и многое другое. Основой языка является понятие объекта. JavaScript внедрен в HTML, обеспечивает работу в среде, поддерживаемой браузерами.

Занятие 1. Простые сценарии.

Занятие 2–3. Объекты.

Занятие 4. Управление Web-страницами.

Занятие 5–7. Методы программирования.



Кузнецова Ирина Николаевна. Моделирование в среде Лого Миры. СПб., 2004.

Курс из 6 занятий подготовлен директором Папертовского центра. (Симур Паперт – в старой транскрипции Сеймур Пейперт – автор языка ЛОГО). В течение многих лет автор пособия ведет занятия по обучению школьников 5–8 классов языку ЛОГО. Ею накоплен значительный опыт, отраженный в учебниках по информатике. Автор пособия является координатором секции Лого-Лего Международной конференции «Школьная информатика и проблемы устойчивого развития».

Пособия рекомендуются для организации проектной деятельности школьников и проведения уроков по информатике, посвященных знакомству с языками программирования и моделированию. Могут быть использованы для проведения интегрированных уроков с предметом «Математика».

Занятие 1. Встроенные объекты.

Занятие 2. Алгоритмы обработки.

Занятие 3. Работа с переменными.

Занятие 4. Разработка проекта по школьному предмету.

Занятие 5. Создание микромиров.

Занятие 6. Разработка интернет-приложений.



Математические основы программирования. СПб., 1999–2001.

Серия из 11 брошюр с заданиями + 11 брошюр с решениями ориентирована на фундаментальные идеи информатики. Цель занятий – знакомство учащихся с разделами математики и информатики, которые являются важной частью профессиональных знаний программиста, но недостаточно освещены в программе средней школы. Каждое занятие включает в себя лекцию и подборку соответствующих задач. Особенность этих задач в том, что они конструктивны и доступны школьникам разных возрастов. Задачи имеют несколько уровней:

1) первый уровень рассчитан на тех, кто не изучает алгоритмических языков; решение этих заданий записывается в виде текстового файла или на бумаге;

2) второй уровень предназначен для умеющих программировать.

Занятие 1. Алгоритмы над целыми числами.

Занятие 2. Наборы из нулей и единиц.

Занятие 3. Секретная наука.

Занятие 4. Язык программирования Постскрипт.

Занятие 5. Компьютер и графы.

Занятие 6. Компьютер и графы. Часть 2.

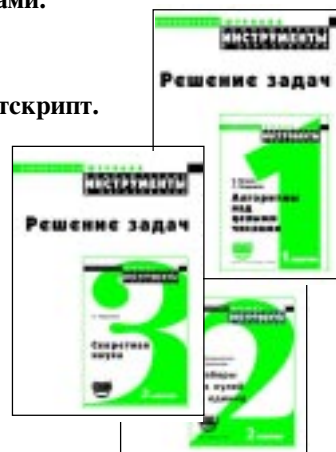
Занятие 7. Рекурсивные алгоритмы и их построение.

Занятие 8. Формулы, формулы, формулы...

Занятие 9. Коды и сжатие данных.

Занятие 10. Коды и сжатие данных. Часть 2.

Занятие 11. Деревья в программировании: построение и использование.



Паньгина Нина Николаевна. Уроки по Visual Basic. СПб., 2001–2002.

Серия из 6 брошюр посвящена изучению языка Visual Basic. Главная цель серии – научить создавать программы под Windows. Брошюры этой серии призваны помочь как ребятам, так и учителям преодолеть предрассудок, что при существующем уровне развития программного обеспечения обычному человеку сделать программу с современным «окошечно-кнопочным» интерфейсом невозможно, и сохранить программирование в числе массовых увлечений школьников. Для успешного овладения материалом пособия требуется владение языком Basic на школьном уровне.

Занятие 1. Первое знакомство с Visual Basic.

Занятие 2. Работа с файлами и графикой в Visual Basic.

Занятие 3. Разработка приложений на Visual Basic.

Занятие 4. Разработка игр на Visual Basic.

Занятие 5. Моделирование в Visual Basic.

Занятие 6. Работа с базами данных средствами Visual Basic.



Волкова Ризид Анверовна. Программирование в среде Лого Миры. СПб., 2004–2005.

Серия из 6 брошюр посвящена начальному этапу изучения языка ЛОГО.

В этом курсе представлены подборки задач с решениями, посильные как ученикам 5–7 классов, так и учащимся начальной школы, изучающим информатику.

Задачи подобраны так, чтобы инициировать самостоятельную деятельность учащихся и могут быть использованы как на уроках информатики, так и для поддержки самостоятельной внеурочной деятельности.

Каждая задача пособия содержит «изюминку», что может стать началом включения учащегося в проектную деятельность.

Часть 1. Задачи для начинающих.

Часть 2. Задачи с переменными.

Часть 3. Логические операции.

Часть 4. Многократное выполнение перебора.

Часть 5. Текстовые окна.

Часть 6. Списки.



Штенников Дмитрий Геннадьевич. Основы программирования в среде Macromedia Flash. СПб., 2005.

Серия из 3 учебных пособий посвящена описанию среды Macromedia Flash и приемов программирования в ней.

Брошюры отражают опыт автора в работе на курсах Санкт-Петербургского отделения Федерации интернет-образования.

Пособия могут быть использованы преподавателями предметных дисциплин, интересующихся созданием электронных учебных материалов.

Урок 0–1. Основные инструменты и поддержка интерактивности.

Урок 2–4. Работа со сценариями.

Урок 5–6. Создание приложений.

Получить дополнительную информацию и заказать брошюры можно в редакции журнала:

Тел.: 373-00-25 E-mail: myand@ipo.spb.ru