

МАТЕРИАЛЫ ЖУРНАЛА «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ В ШКОЛЕ» ЗА 2010 ГОД

КОЛОНКА РЕДАКТОРА 1, 3.

ПРЕДМЕТНОЕ ОБУЧЕНИЕ

Открытое ПО в школе

- О.А. Иванов.* Махiма в обучении математике. Урок 1. Введение в предмет. **1, 5.**
О.А. Иванов. Махiма в обучении математике. Урок 2. Компьютерные эксперименты с Махiма. **2, 3.**
О.А. Иванов. Махiма в обучении математике. Урок 3. Элементы программирования в Махiма. **3, 3.**
О.А. Иванов. Махiма в обучении математике. Урок 4. Алгебра с Махiма. **4, 3.**
О.А. Иванов. Махiма в обучении математике. Урок 5. Математический анализ с Махiма. **5, 3.**
О.А. Иванов. Махiма в обучении математике. Урок 6. Заключение: идеи, принципы, подходы. **6, 3.**

ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

О.Б. Богомолова. Многоуровневые практикумы для общеобразовательной и профильной школы: комплексный УМК по информационным и коммуникационным технологиям. **5, 16.**

ИНФОРМАЦИОННОЕ ПРОСТРАНСТВО

- А.В. Морозова.* Использование информационной среды на уроках статистики в школе на примере программы «Живая статистика». **6, 14.**
А.В. Морозова, С.Н. Поздняков. Практическая статистика с программой «Автограф». **4, 14.**
А.В. Морозова, С.Б. Энтина. Использование электронных учебников при создании элективного курса по теории вероятностей и математической статистике. **1, 15.**

ДИСТАНЦИОННОЕ ОБУЧЕНИЕ

- И.А. Посов.* Разбор задачи «Лазерное шоу» конкурса КИО-2010. **4, 34**
И.А. Посов. Разбор задачи «Прожорливый тьюрмит» конкурса КИО-2010. **5, 24**
И.А. Посов. Разбор задач «Математический бильярд» и «Бильярдный компьютер» конкурса КИО-2010. **6, 19.**
С.Б. Энтина. Итоги конкурса КИО-2010. **3, 13.**
Dan Christensen. Краткое введение в программу DC Proof. **2, 14.**

Организация совместной сетевой деятельности

- И.И. Баженов.* Интерактивные уроки в Google wave. **2, 20.**
И.И. Баженов. О двух инструментах и не только... **3, 19.**
И.И. Баженов. О сервисах хранения и обработки фотографий. **4, 23.**
М.А. Горюнова. Опыт использования социальной сети Samrus.ru в учебной и внеклассной деятельности. **1, 21.**
Л.В. Рождественская. Три модели использования сервиса Google Sites для организации обучения. **6, 29.**

ИНТЕРНЕТ

Новости из мира информационных технологий: 1, 27; 2, 31; 3, 23; 4, 39; 5, 30; 6, 38.

ШКОЛА СОВРЕМЕННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Популярная статья в пару научной

- З.В. Апанович.* Методы визуализации графов как инструмент, способствующий пониманию информации. **2, 34.**
Н.Н. Паньгина, Г.И. Шляхтенко. Моделирование задач на переправу. **1, 31.**

Готовимся к олимпиадам по информатике

- А.А. Ахи, Ф.Н. Царёв.* Задача «Награды». **2, 36.**
А.А. Ахи, М.В. Буздалов, А.В. Торопов, Ф.Н. Царёв. Задача «Система глобальнейшего позиционирования». **3, 26.**
Р.А. Колганов, С.С. Поромов, В.И. Ульянов, Ф.Н. Царёв. Задача «Обобщенные числа-близнецы». **4, 43.**
А.В. Комаров, В.И. Ульянов, А.Е. Цыпленков. Задача «Рыцарский щит». **6, 40.**
В.И. Ульянов, Ф.Н. Царёв. Задача «Строки Фибоначчи». **1, 36.**

Заочная школа современного программирования

С.А. Филиппов. Основы робототехники на базе конструктора Lego Mindstorms NXT. Занятие 1. Основы конструирования: механическая передача. **1**, 40.

С.А. Филиппов. Основы робототехники на базе конструктора Lego Mindstorms NXT. Занятие 2. Шагающие роботы. **2**, 45.

С.А. Филиппов. Основы робототехники на базе конструктора Lego Mindstorms NXT. Занятие 3. Управление мобильным роботом. **3**, 31.

С.А. Филиппов. Основы робототехники на базе конструктора Lego Mindstorms NXT. Занятие 4. Танец в кругу: играем в кегельринг. **4**, 46.

С.А. Филиппов. Основы робототехники на базе конструктора Lego Mindstorms NXT. Занятие 5. Движение по линии. **5**, 34.

С.А. Филиппов. Основы робототехники на базе конструктора Lego Mindstorms NXT. Занятие 6. Ориентация на местности: объезжаем стены. **6**, 43.

ЛИТЕРАТУРНЫЙ КЛУБ

Детективные истории от Айзека Азимова

Андрэ Калаш. Четвёртый закон робототехники. **6**, 51.

Д. Красковский. Первый закон робототехники. **3**, 40.

Три закона робототехники: история первая. **1**, 47.

Три закона робототехники: история вторая – «Улики». **2**, 52.

Три закона робототехники: история третья – «Зеркальное отражение». **4**, 54.

Три закона робототехники: история четвертая – «Как потерялся робот». **5**, 44.

СЦЕНАРИИ УРОКОВ

О.Б. Богомолова. Реализация коллективных проектов на уроке математики. **1**, 49.

Г.В. Агекян. Динамические свойства замечательных точек треугольника. **3**, 42.

Интерактивная доска на уроке

С.В. Васильева. Несколько идей для интерактивной доски. **5**, 49.

М.Г. Вольф. Мы в профессии играем. **1**, 57.

Н.Е. Заговорчева. Мiмiо на уроках биологии: основы цитологии, 9–10 класс. **4**, 57.

Д.А. Порохов. Использование средств X-mimio в обучении физике. **2**, 54.

В.В. Солдатова. Уроки черчения и интерактивная доска mimio. **6**, 55.

С.А. Филатова. Уроки развития речи в 5–6 классах с использованием интерактивного устройства mimio. **3**, 48.

МЛАДШАЯ ШКОЛА

Н.А. Резник, Н.М. Ежова, О.В. Шильникова, Н.А. Павлов. Секреты таблицы умножения девятки. **5**, 55.

МУЗЕЙ ЗАНИМАТЕЛЬНОЙ НАУКИ

О.Ю. Ванюшичева. Энергетическая машина. **2**, 64.

ЖУРНАЛ В ЖУРНАЛЕ

Аннотация материалов «Журнал в журнале» № 1, 2010 г. **1**, 65.

Аннотация материалов «Журнал в журнале» № 2, 2010 г. **2**, 67.

Аннотация материалов «Журнал в журнале» № 3, 2010 г. **3**, 58.

Аннотация материалов «Журнал в журнале» № 4, 2010 г. **4**, 68.

Аннотация материалов «Журнал в журнале» № 5, 2010 г. **5**, 62.

Аннотация материалов «Журнал в журнале» № 6, 2010 г. **6**, 60.

КОНФЕРЕНЦИИ И СЕМИНАРЫ

О.В. Перчёнок. Обзор Всероссийского форума «Образовательная среда – 2010». **6**, 62.

И В ШУТКУ И ВСЕРЬЁЗ

Почему «Старый Новый год» празднуют позже. **1**, 67.

Комбинаторная грамматика и «Человек-жестянка». **3**, 60.

Планетарные войны. **4**, 70.

Материалы журнала за 2010 г. **6**, 67.