



В эту рубрику очередного номера журнала помещены аннотации материалов на диске. Диск оформлен в виде единого программного продукта и объединяет программные материалы двух журналов – журнала «Компьютерные инструменты в школе» и журнала «Компьютерные инструменты в образовании».

Диск можно рассматривать и как отдельный продукт, в котором изучение проблемы начинается со знакомства с электронными материалами, после чего можно прочитать статью, сопровождающую электронные материалы.

АННОТАЦИЯ МАТЕРИАЛОВ «ЖУРНАЛА В ЖУРНАЛЕ» № 3, 2009

МАТЕРИАЛЫ К СТАТЬЯМ ЖУРНАЛА «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ В ШКОЛЕ»

1. Интерактивный курс «Основы программирования для Интернет. Апплеты». Занятие 3



Представленный в виде HTML-ресурса курс «Основы программирования для Интернет. Апплеты» посвящен одному из самых распространенных в сети Интернет применению языка Java – созданию java-апплетов. В третьем занятии читатели узнают о методах, позволяющих вставлять изображения в апплеты, познакомятся с программами, реализующими анимационные эффекты.

2. Интерактивный урок «Золотое кольцо»



Урок знакомит читателя с возможностями использования мультимедийных возможностей интерактивного средства ММЮ на уроках, посвященных окружающему миру. Тема «Золотое кольцо» предназначена ученикам начальной школы, однако, представленная разработка будет также интересна и их родителям. Урок насыщен интересными фактами и при этом построен в игровой форме, учитывающей психологические и физиологические особенности учеников начальной школы.

3. Компьютерная лаборатория «Задача об освещении города»



Лаборатория связана с конструированием и исследованием схемы освещения многоугольника с «дырками». Требуется расставить точечные источники света так, чтобы они смогли осветить всю внутренность фигуры. При этом число источников света должно быть минимальным. Работа с лабораторией доступна школьникам, начиная с 5 класса. Задача использовалась на конкурсе «Констру-

ируй! Исследуй! Оптимизируй!» в 2009 году. Задачу можно рассматривать также как интеллектуальную игру-головоломку.

МАТЕРИАЛЫ К СТАТЬЯМ ЖУРНАЛА «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ В ОБРАЗОВАНИИ»

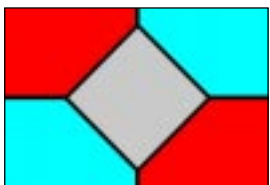
4. Лаборатория «Параметрический резонанс»



Лаборатория компьютерного моделирования сопровождает статью, которая знакомит читателя с физическими принципами параметрического возбуждения колебаний на наглядном примере простой механической системы: торсионного линейного осциллятора, момент инерции которого принудительно изменяется по заданному периодическому закону. Моделирующая программа позволяет наглядно продемонстрировать все изучаемые явления и проверить экспериментально полученные теоретические закономерности.

По материалам журналов прошлых лет (№ 6, 1998)

5. И в шутку и всерьёз. HEXPLORE – игра или тест?



Игра HEXPLORE основана на любопытном математическом факте: если раскрасить все точки внутри параллелограмма в два цвета, то обязательно найдётся путь, соединяющий противоположные стороны параллелограмма и состоящий из точек одного цвета.

Автор игры Г.С. Цейтин применял её как психологический тест, показывающий разный подход к новой проблеме математиков-аналитиков и математиков, занимающихся дискретными проблемами математики.