



*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» № 4, 2009**

### **МАТЕРИАЛЫ К СТАТЬЯМ ЖУРНАЛА «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ В ШКОЛЕ»**

#### **1. Интерактивный программный модуль «Многогранники, развёртки и сечения»**



Программный модуль, разработанный автором для поддержки школьного курса стереометрии, представляет собой интерактивную среду, снабжённую инструментами для конструирования и изучения многогранников. Этот модуль может быть полезен для реализации развивающих функций при обучении стереометрии. В статье приведены примеры и рекомендации по применению продукта в учебном процессе.

#### **2. Компьютерная лаборатория «Задача об отшельниках»**



Лаборатория связана с оптимизацией минимального остовного дерева. Требуется найти такое расположение домов 19 отшельников, чтобы кратчайший путь между ними оказался самым долгим – это гарантирует уединенность каждому отшельнику! Работа с лабораторией доступна школьникам, начиная с 5 класса. Задача использовалась на конкурсе «Конструируй! Исследуй! Оптимизируй!» в 2009 году. Задачу можно рассматривать также как интеллектуальную игру-головоломку.

#### **3. Компьютерная лаборатория «Математическое скалолазание»**



Лабораторная работа наглядно демонстрирует экстремальную задачу, сформулированную как противостояние 2-х команд альпинистов. Ваша задача расставить крючья таким образом, что, как бы ни старались Ваши противники (в роли противника выступает компьютер) составить минимальный путь через эти крючья, он ока-

жется все равно очень длинным. Чем дольше будет карабкаться Ваш противник – тем лучше! Работа с лабораторией доступна школьникам, начиная с 5 класса. Задача использовалась на конкурсе «Конструируй! Исследуй! Оптимизируй!» в 2009 году. Задачу можно рассматривать также как интеллектуальную игру-головоломку.

#### **4. Интерактивный курс «Основы программирования для Интернет. Апплеты».** **Занятие 4**



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. Четвертое занятие посвящено средствам создания и управления визуальными компонентами: кнопками и информационными строками.

#### **5. Интерактивный урок русского языка и литературы «С.Я. Маршак. Ландыш»**



Материал знакомит читателя с возможностью использования мультимедийных средств интерактивной доски Mimio на уроках русского языка и литературы на примере художественного анализа стихотворения «Ландыш» С.Я. Маршака.

**По материалам журналов прошлых лет (№ 6, 2000)**

#### **6. Hot Potatoes: программа для создания упражнений по иностранному языку**



Программа позволяет создавать интерактивные упражнения по иностранному языку в виде набора HTML файлов. С ее помощью можно создать целую коллекцию заданий по иностранному языку наиболее популярных типов: выбор или ввод правильного ответа на вопросы по тексту/аудио-файлу, решение кроссворда, составление предложений из рассыпавшихся слов, заполнение пропусков в тексте, подбор парных слов. Программа является свободно распространяемой и может быть установлена с диска – приложения к журналу.