

**МАТЕРИАЛЫ ЖУРНАЛА**  
**«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ В ШКОЛЕ»**  
**ЗА 2013 ГОД**

**КОЛОНКА РЕДАКТОРА 1, 3–4.**

**СТАНДАРТЫ И КОНЦЕПЦИИ**

**Международный опыт**

*Mitchel Resnick.* День Матери, Коты-воители и креативность в цифровом мире: истории из мира Scratch. **3**, 3–8.

*Adriana Sobreira Torres.* ICT и применение реальных объектов в школе. **6**, 3–8.

*М.М. Sysło, А.В. Kwiatkowska.* Преподавание математики с опорой на компьютерное мышление. **5**, 3–14.

*Герман Хэртел.* Так называемые простые электрические схемы не так уж просты. **1**, 5–14.

*Герман Хэртел.* Напряжение и поверхностные заряды. **2**, 3–11.

*Герман Хэртел.* В природе ничто не происходит мгновенно – это справедливо и для закона Ома. **3**, 9–14.

**ПРЕДМЕТНОЕ ОБУЧЕНИЕ**

*И.Е. Люблинская.* TI-Nspire™ CAS технологии для изучения и основных научных дисциплин. **1**, 15–21.

*И.Е. Люблинская.* Анализ информации статистического характера. **2**, 12–17.

*И.Е. Люблинская.* Задачи на геометрическое место точек и траектории. **3**, 15–19.

*И.Е. Люблинская.* Исследование движения прыгающего мяча. **4**, 3–7.

*И.Е. Люблинская.* Составление и использование тестов. **5**, 15–21.

*И.Е. Люблинская.* Введение в программирование. **6**, 9–13.

**ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ**

*Н.В. Ефимушкина, С.П. Орлов.* Имитационная модель конвейера в микропроцессоре. **4**, 8–11.

*Н.В. Ефимушкина, С.П. Орлов.* Имитационная модель мультиконвейерной системы суперскалярного микропроцессора. **5**, 22–27.

**ИНФОРМАЦИОННОЕ ПРОСТРАНСТВО**

*С. Дацковский.* Симулятор образовательного процесса – simSchool. **5**, 28–33.

**ДИСТАНЦИОННОЕ ОБУЧЕНИЕ**

*Р.Р. Бариев, В.С. Свиридов.* Заметки о программном модуле «Часы-календарь» КИО–2013. **6**, 14–21.

*А.К. Кирьянов.* Современные технологии распределённых вычислений. **3**, 20–24.

*С.Н. Поздняков.* Большие и длинные целые числа. **4**, 12–18.

*А.С. Потапов.* Искусство интеллекта. **2**, 18–25.

*Д.О. Степулёнок.* Предметно-ориентированное программирование (тезисы к видеолекции). **5**, 34–36.

**ИНТЕРНЕТ**

**Новости из мира информационных технологий 1**, 22–23; **2**, 26–30; **3**, 25–29; **4**, 19–25; **5**, 37–43; **6**, 22–27.

## **ШКОЛА СОВРЕМЕННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ**

### **Готовимся к олимпиадам по информатике**

*Н.В. Ведерников, Е.И. Замятин, Г.Ф. Шовкопляс, В.И. Ульянов.* Задача «Штурм». **6**, 28–31.

*Е.И. Замятин, Д.С. Филиппов, Н.В. Ведерников, В.И. Ульянов.* Задача «Бутерброд для Симбы». **5**, 44–46.

*А.В. Комаров, П.А. Кротков, Д.С. Кучеренко, В.И. Ульянов.* Задача «Телесъёмка». **1**, 24–27.

*П.А. Кротков, С.С. Поромов, В.И. Ульянов.* Задача «Деловые встречи». **3**, 30–34.

*Д.С. Кучеренко, В.И. Ульянов.* Задача «Гонки на подах». **4**, 26–28.

*В.И. Ульянов, Ф.Н. Царёв.* Задача «Времечко». **2**, 31–33.

### **Заочная школа современного программирования**

*Л.М. Ярмолинский.* Уроки LABVIEW – первые шаги профессиональному программированию на занятиях по робототехнике. **1**, 28.

*Л.М. Ярмолинский.* Урок 2. Первая программа для NXT на LabView. **2**, 34–39.

*Л.М. Ярмолинский.* Урок 3. Задача позиционирования Lego NXT. **3**, 35–41.

*Л.М. Ярмолинский.* Урок 4. Воспроизведение пройденной траектории. **4**, 29–35.

*Л.М. Ярмолинский.* Урок 5. Поиск выхода из лабиринта. **5**, 47–54.

*Л.М. Ярмолинский.* Урок 6. Дистанционное управление. **6**, 32–41.

### **Интернет-школа информатики и дискретной математики**

*В.А. Акимушкин, И.Т. Акимушкина, С.Н. Поздняков.* Алгоритм Дейкстры. **5**, 55–58.

*В.А. Акимушкин, С.Н. Поздняков.* Знакомство с графами: гамильтоновы графы, эйлеровы графы. **1**, 36–42.

*В.А. Акимушкин, С.Н. Поздняков.* Дерево. Остовное дерево. Алгоритм Прима. **3**, 42–45.

*В.А. Акимушкин, С.Н. Поздняков.* Простые сортировки и алгоритм Краскала. **4**, 36–41.

*В.А. Акимушкин, С.Н. Поздняков.* Задача о максимальном паросочетании и задача о назначениях. **6**, 42–51.

*В.А. Акимушкин, С.Н. Поздняков, А.Ф. Пухов.* Алгоритм Хаффмана. **2**, 40–45.

### **Конкурс «Бобёр»**

*В. Дагене.* Международный конкурс по информатике и компьютерной грамотности «BEBRAS». **1**, 43–47.

Тренировочные задачи Конкурса «Бобёр». **3**, 46–50.

*Peter Tomcsányi, Monika Tomcsányiovái, Ivan Kalaš.* Bobor – конкурс «Бобёр» в Словакии. **4**, 42–47.

*Michael Weigend, Wolfgang Pohl, Hans-Werner Hein.* Informatik-Biber – Конкурс Бобёр в Германии. **2**, 46–51.

## **УЧЕБНАЯ МАСТЕРСКАЯ**

*М.Ю. Ховричев, Р.И. Самсонов.* Астрономические наблюдения в Центре «Интеллект». **1**, 48–55.

### **Физика компьютера**

*Д.М. Гриншпун, В.В. Новиков, Н.А. Бильдейко.* Комплект визуальных моделей по основам некомбинационной логики. Триггеры. **1**, 56–59.

*Д.М. Гриншпун, В.В. Новиков, Н.А. Бильдейко.* Комплект визуальных моделей по основам некомбинационной логики. Регистры. **2**, 52–55.

*Д.М. Гриншпун, В.В. Новиков, Н.А. Бильдейко.* Комплект визуальных моделей по основам некомбинационной логики. Двоичные счетчики. **4**, 52–56.

## **ЛИТЕРАТУРНЫЙ КЛУБ**

*В.А. Китайский.* Дело о королевском Пудинге (по мотивам Л. Кэрролла и Р.М. Смаллиана). **3**, 51–54.

*В.А. Китайский.* Дело о королевском пудинге (решение задачи). **4**, 48–51.

## **МУЗЕЙ ЗАНИМАТЕЛЬНОЙ НАУКИ**

### **3D-технологии**

*Д.Ю. Усенков.* «А что в активе?» Затворный метод воспроизведения стерео. **1**, 60–65.

*Д.Ю. Усенков.* Ваш 3D-фотоальбом: чем и как смотреть? **6**, 52–63.

*Д.Ю. Усенков.* Объемное прошлое. **2**, 60.

*Д.Ю. Усенков.* «Панорамная» технология стереосъемки: стереопарам. **2**, 56–59.

*Д.Ю. Усенков.* Объемное прошлое. **2**, 60.

*Д.Ю. Усенков.* Советская 3D-игровая приставка: вспоминаем забытое прошлое. **3**, 59–60.

*Д.Ю. Усенков.* Стереофото – на сканере. **5**, 59–62.

*Д.Ю. Усенков.* Трехмерные фотографии можно получать помощи одной камеры. **5**, 63–64.

*Д.Ю. Усенков.* Трехмерный Ван Гог. **6**, 64.

*Д.Ю. Усенков.* 3D на асфальте – и не только... **3**, 55–58.

*Д.Ю. Усенков.* 3D на асфальте: используем Corel Draw. **4**, 57–60.

*Д.Ю. Усенков.* «The Seraph's Rhythmics»: невозможные 3D-кривые. **1**, 66–68.