

ИНФОРМАТИКА В ШКОЛЕ

Обучающая программа «Информатика в школе» реализует эффективный способ пополнения и актуализации знаний по информатике и компьютерным технологиям.

Программа включает в себя:

- иллюстрированный теоретический материал в виде тематических статей;
- набор электронных словарей по компьютерной тематике;
- большой выбор различных видов тестов для контроля усвоения материала;
- ряд приложений, дополняющий основной материал курса.

Обучающая программа (электронный учебник) "ИНФОРМАТИКА В ШКОЛЕ" может стать верным помощником учителей при проведении уроков информатики в средних школах, используется преподавателями других учебных заведений, а также для самостоятельной работы.

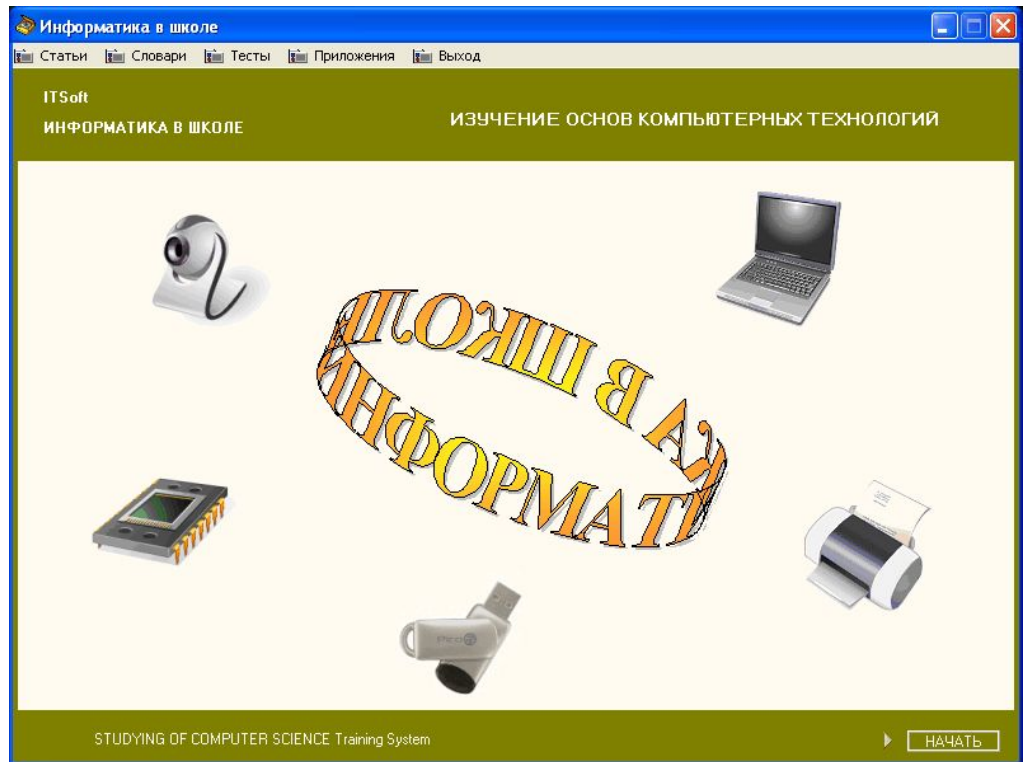
Подробнее об обучающей программе на сайте
<http://gess.do.am>



Начало работы с программой

Файл инсталляции программы пересылается на адрес вашей электронной почты. Размер инсталляционного файла около 17 МВ. Установка пакета требует 40 МВ дискового пространства.

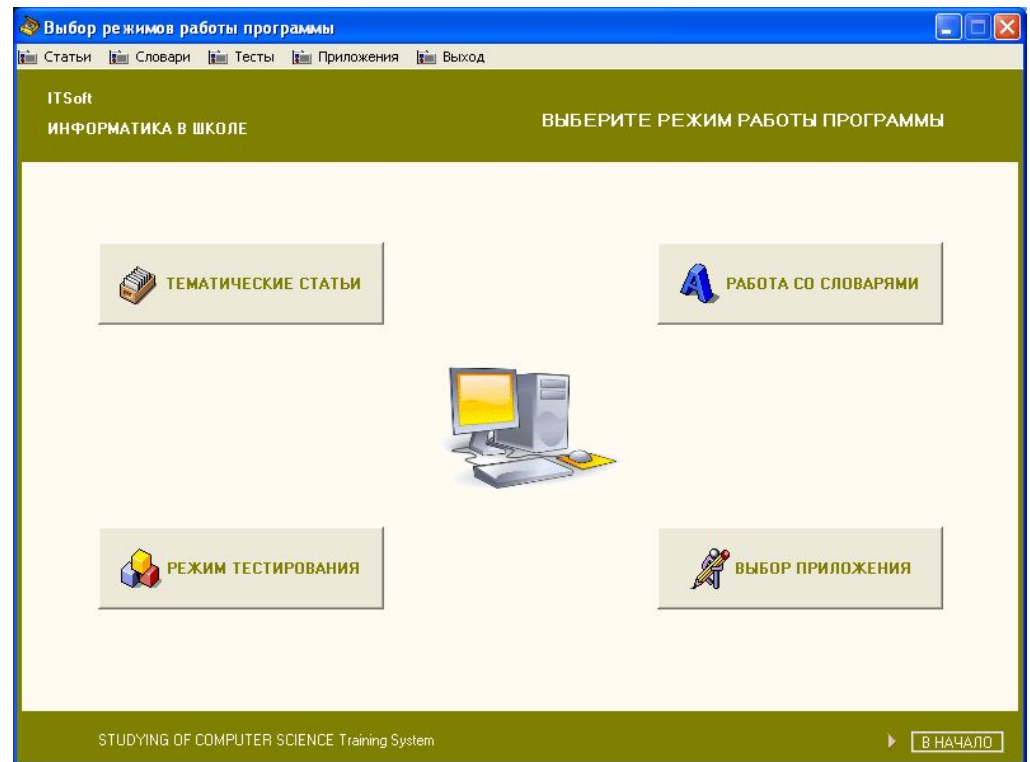
<http://gess.do.am>



Выбор режимов работы программы

Программа включает в себя четыре основных раздела:
Тематические статьи,
Набор словарей по компьютерной тематике,
Режим тестирования и
Приложения, все разделы взаимосвязаны.

<http://gess.do.am>

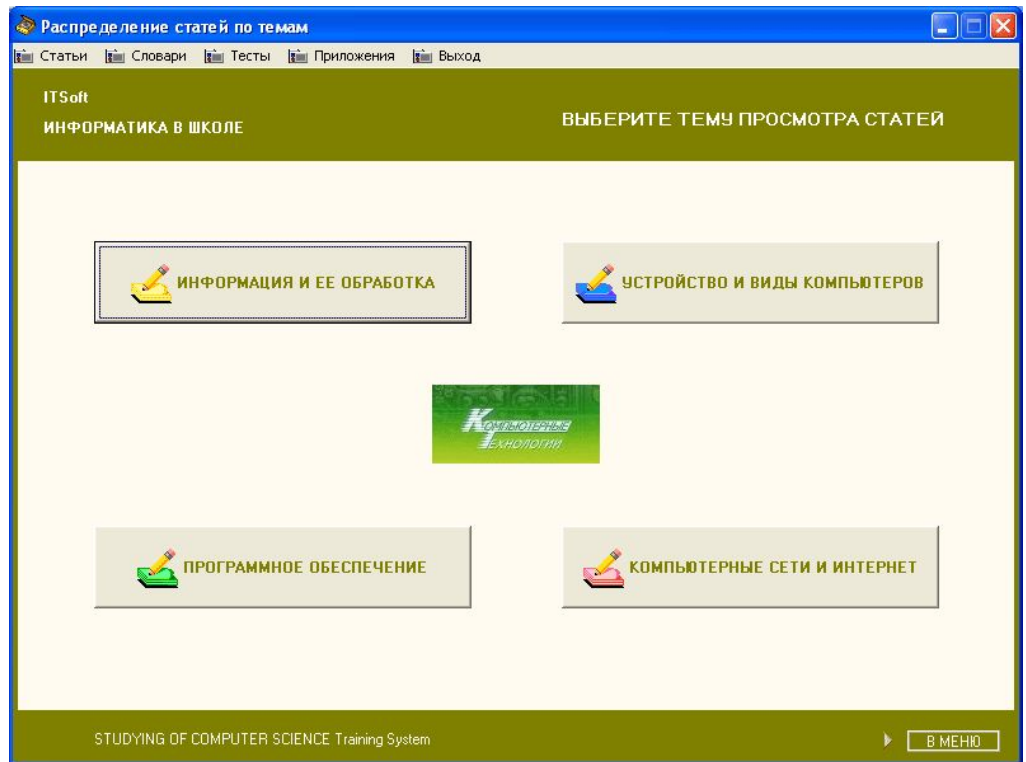


Выбор темы просмотра статей

Теоретические вопросы
распределены по четырем
темам:

Информация и ее
обработка, Устройство и
виды компьютеров,
Программное обеспечение
и Компьютерные сети и
Интернет.

<http://gess.do.am>



Режим просмотра тематической статьи

Каждый тематический раздел содержит десять статей с изложением теоретического материала.

Материал иллюстрируется изображениями по данной теме.

<http://gess.do.am>

The screenshot shows a web browser window titled "Статьи по теме Устройство и виды компьютеров". The page header includes "ITSoft" and "ИНФОРМАТИКА В ШКОЛЕ". The main content area is titled "ТЕМА: УСТРОЙСТВО И ВИДЫ КОМПЬЮТЕРОВ". On the left, there is a "Выбор статьи" (Article Selection) menu with ten items: "Что такое компьютер", "Принципы построения компьютеров", "Архитектура компьютера", "Конструктивные компоненты ПК", "Внутренняя память компьютера", "Внешняя память компьютера" (highlighted), "Специальные устройства ПК", "Периферийные устройства ПК", "Поколения компьютеров", and "Классификация компьютеров". The main article content is titled "ВНЕШНЯЯ ПАМЯТЬ КОМПЬЮТЕРА" (External Computer Memory). The text explains that external memory (ВЗУ) is used for long-term storage and is not directly connected to the processor. It mentions the data flow: ВЗУ - ОЗУ - Кэш - Процессор. Below the text is a photograph of a hard disk drive, captioned "Фото 2-3. Устройство жесткого диска". The footer of the page contains "STUDYING OF COMPUTER SCIENCE Training System" and a "ТЕМЫ" (Topics) button.

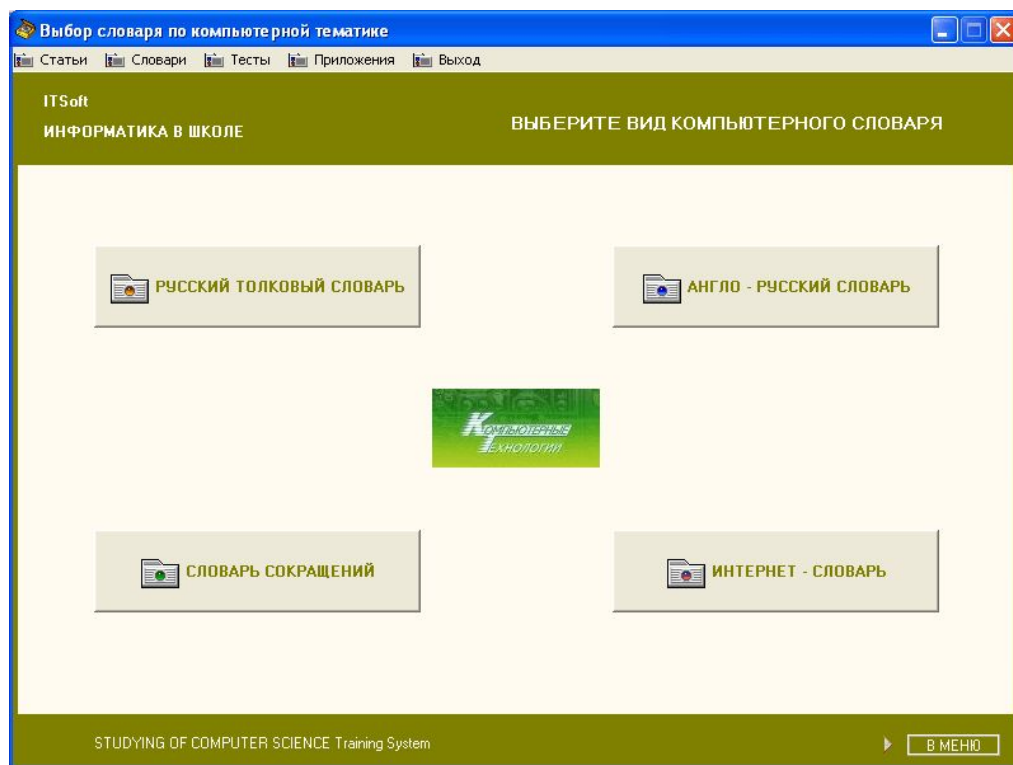


Выбор вида словаря для работы

Режим программы «Словари» предназначен для работы с компьютерной терминологией.

Четыре словаря охватывают весь спектр терминов компьютерной тематики.

<http://gess.do.am>



Работа русского толкового словаря

Каждый словарь имеет собственную систему навигации. Где это возможно термины иллюстрированы.

Предусмотрен быстрый поиск терминов. Базы словарей расширяются.

<http://gess.do.am>

The screenshot shows a window titled "Русский толковый словарь компьютерных терминов". The interface includes a menu bar with "Статьи", "Словари", "Тесты", "Приложения", and "Выход". Below the menu, there are labels "ITSoft" and "ИНФОРМАТИКА В ШКОЛЕ" on the left, and "РУССКИЙ ТОЛКОВЫЙ СЛОВАРЬ" on the right. A vertical list of terms is on the left, with "картридж" selected. To the right, a text box defines "Кассета" (Cassette). Below the text is an image of an HP LaserJet cartridge box and the cartridge itself, with the caption "Картридж для лазерных принтеров". Below the image is a text box containing "Англ. [cartridge]". At the bottom, there is a search input field with "термин" and a "ПОИСК" button. The footer contains "STUDYING OF COMPUTER SCIENCE Training System" and a "СЛОВАРИ" button.

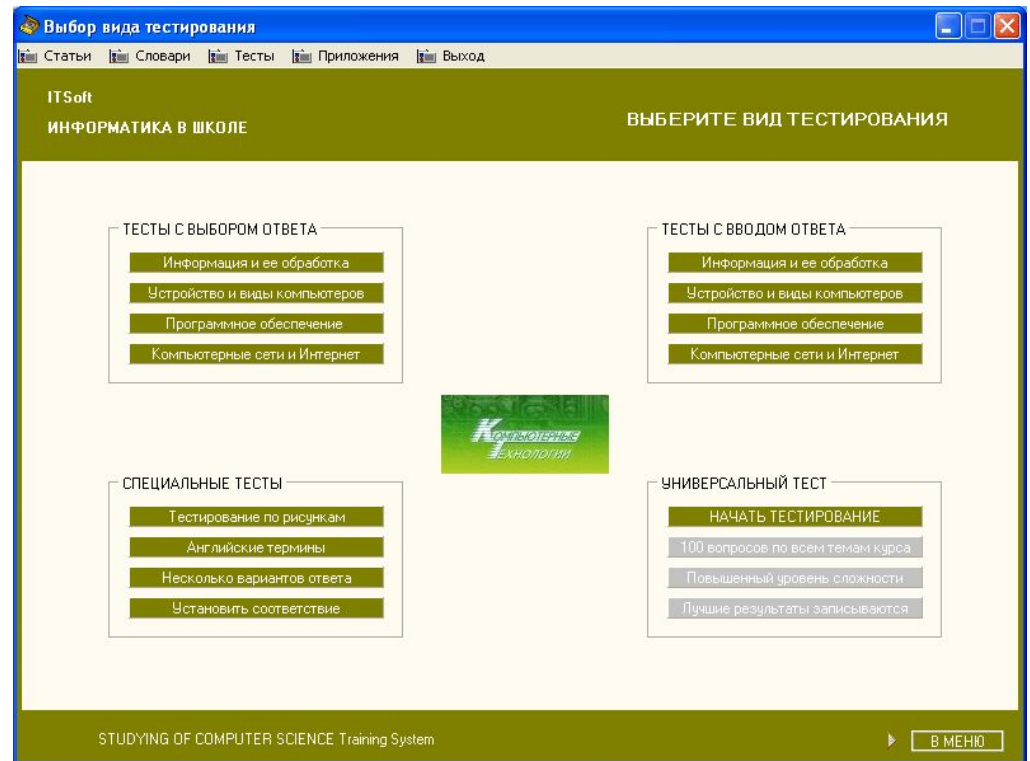


Выбор вида тестирования

Мощная система тестирования позволяет осуществлять контроль усвоения материала по всем темам курса.

Более тридцати тестов распределены по видам способов тестирования.

<http://gess.do.am>

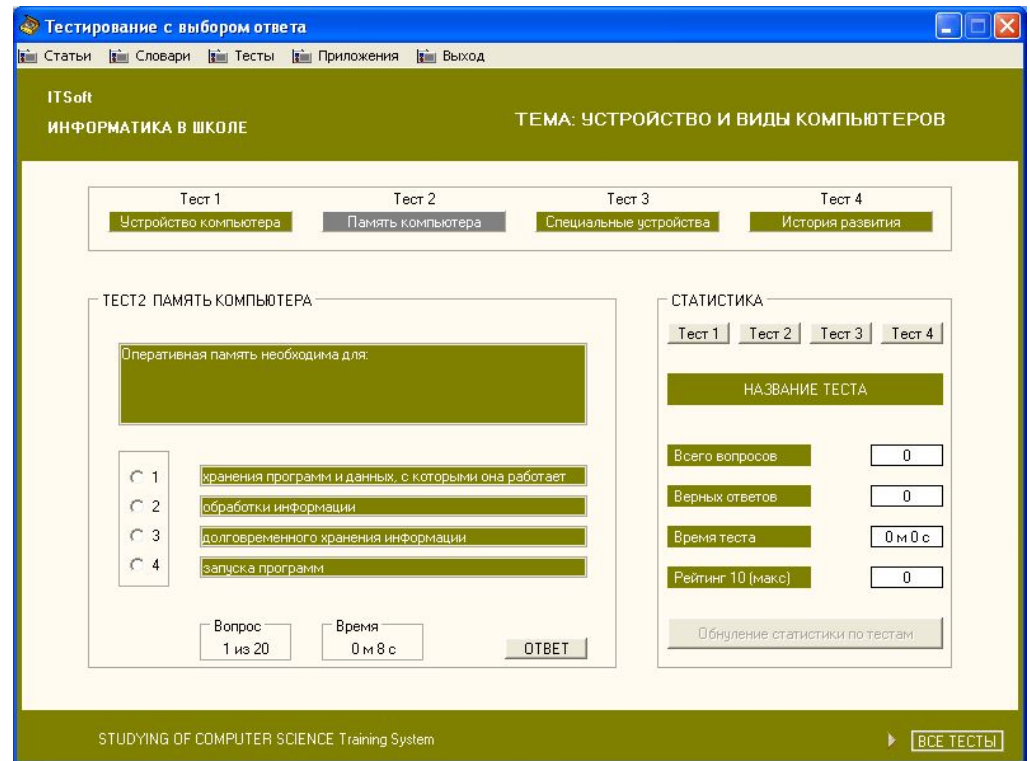


Тесты с выбором ответа

Самый распространенный вид тестирования.

Шестнадцать тестов разбиты по основным четырем темам, в каждой из которых представлено по четыре теста. Обработка статистики.

<http://gess.do.am>

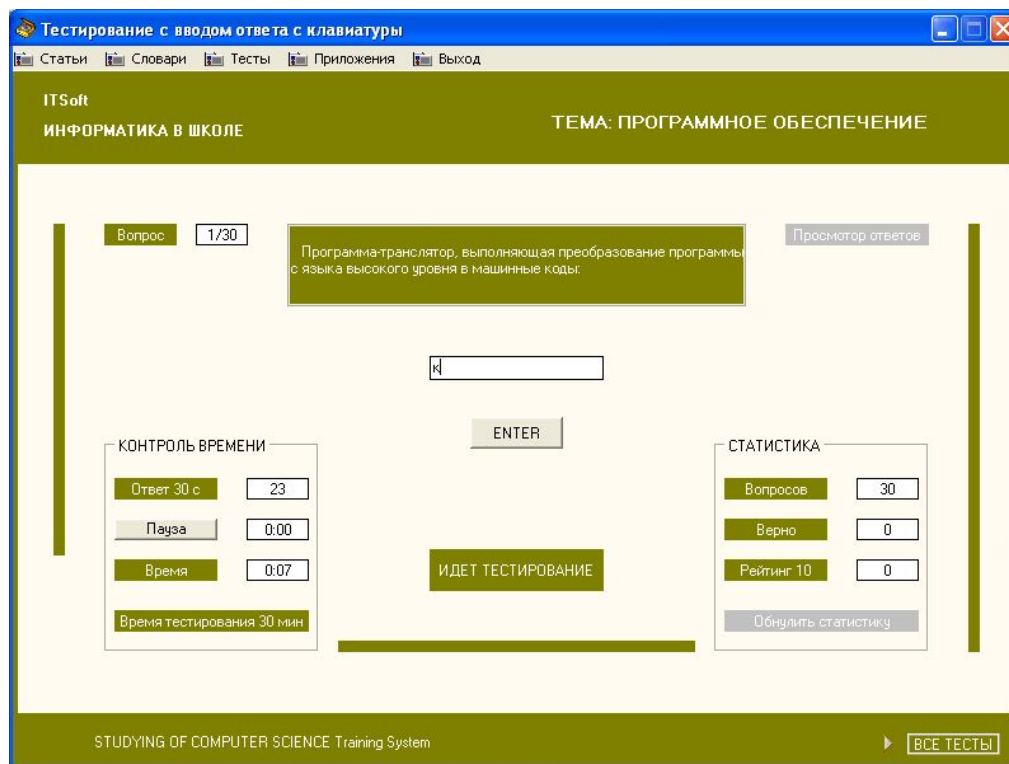


Тесты с вводом ответа с клавиатуры

Редко используемый вид тестирования.

Требует достаточно хорошего знания основных компьютерных понятий, компьютерной орфографической грамотности.

<http://gess.do.am>



Тест по компьютерным изображениям

Требуется ввести
правильное определение
изображенного
объекта.

Самый «интересный»
для тестируемого вид
теста – динамичный и
наглядный.

<http://gess.do.am>

The screenshot shows a web browser window titled "Специальное тестирование - тест по рисункам". The interface is in Russian and features a navigation menu with "Статьи", "Словари", "Тесты", "Приложения", and "Выход". The main header includes "ITSoft" and "ИНФОРМАТИКА В ШКОЛЕ". The page title is "ТЕСТ ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИЗОБРАЖЕНИЯМ".

The test interface includes:

- A question counter: "Вопрос 12/30".
- A label "Название устройства:" above a text input field.
- A "Просмотр ответов" button.
- A central image showing various USB drives and a USB hub.
- A "КОНТРОЛЬ ВРЕМЕНИ" (Time Control) section with fields for "Ответ 30 с" (26), "Пауза" (0:00), "Время" (0:23), and "Время тестирования 30 мин".
- A "СТАТИСТИКА" (Statistics) section with fields for "Вопросов" (30), "Верно" (0), and "Рейтинг 10" (0.00), along with an "Обнулить статистику" button.
- An "ИДЕТ ТЕСТИРОВАНИЕ" button.
- A footer with "STUDYING OF COMPUTER SCIENCE Training System" and a "ВСЕ ТЕСТЫ" button.



Знание английской терминологии

Проверка знания универсальных английских терминов, используемых в работе большинства распространенных компьютерных программ.

Ввод ответа с клавиатуры.

<http://gess.do.am>

The screenshot shows a web browser window titled "Специальное тестирование - английские термины". The interface is in Russian and features a green header with the text "ITSoft ИНФОРМАТИКА В ШКОЛЕ" and "АНГЛИЙСКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕРМИНЫ". The main content area displays a question: "Значение английского термина LOAD ?" with a "1/50" indicator. Below the question is an input field containing the letter "a" and an "ENTER" button. A "Просмотр ответов" button is located to the right. On the left, a "КОНТРОЛЬ ВРЕМЕНИ" (Time Control) panel shows: "Ответ 30 с" (24), "Пауза" (0:00), "Время" (0:06), and "Время тестирования 30 мин". On the right, a "СТАТИСТИКА" (Statistics) panel shows: "Вопросов" (50), "Верно" (0), "Рейтинг 10" (0), and an "Обнулить статистику" button. A "ИДЕТ ТЕСТИРОВАНИЕ" button is centered below the input field. The footer contains "STUDYING OF COMPUTER SCIENCE Training System" and a "ВСЕ ТЕСТЫ" button.

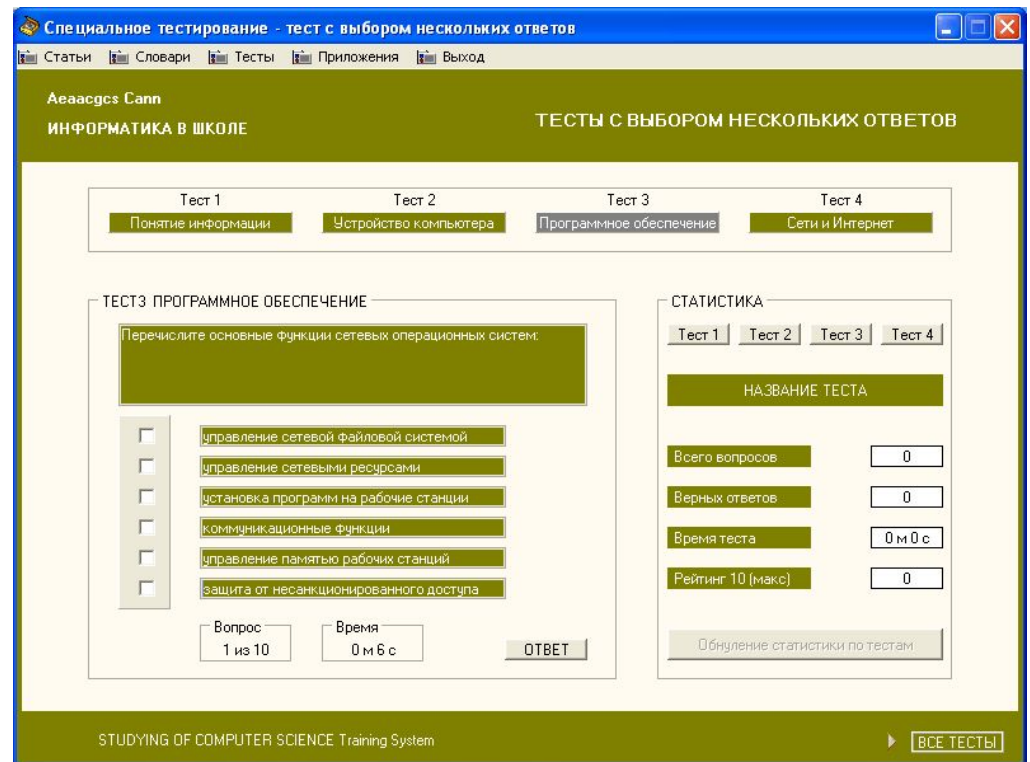


Выбор нескольких ответов из списка

Тест на ассоциативное мышление. Нужно выбрать несколько из предложенных понятий, подходящих под данное определение.

Выбор осуществляется из списка схожих понятий.

<http://gess.do.am>



Тест на установление соответствия

Одна из разновидностей
теста на проверку
ассоциативного мышления.

Необходимо
классифицировать
компьютерные понятия в
соответствии с
предложенным образцом.

<http://gess.do.am>



Универсальное тестирование

Тест содержит сто вопросов по всем темам курса. Подсказка «первой буквы» отсутствует.

Возможен ввод нескольких ответов до истечения отведенного времени. Запись результатов.

<http://gess.do.am>

Универсальное тестирование с вводом ответа

Статьи Словари Тесты Приложения Выход

ITSoft
ИНФОРМАТИКА В ШКОЛЕ

УНИВЕРСАЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ

ЛУЧШИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

	Имя Фамилия	Отв	%
1	Имя Фамилия	50	50
2	Имя Фамилия	40	50
3	Имя Фамилия	30	50
4	Имя Фамилия	20	50
5	Имя Фамилия	10	50

Какое устройство являлось элементной базой компьютеров третьего поколения.

введите ответ

ENTER

ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

Abcd E!ghj

Прервать тестирование

Сделать паузу

Продолжить тест

Обновить таблицу лучших

КОНТРОЛЬ ВРЕМЕНИ

Вопрос 30 с 23

Пауза 10 с 0

Время теста 0:07

СТАТИСТИКА

Вопросов 1

Ответов 0

Рейтинг % 0

STUDYING OF COMPUTER SCIENCE Training System

ВСЕ ТЕСТЫ

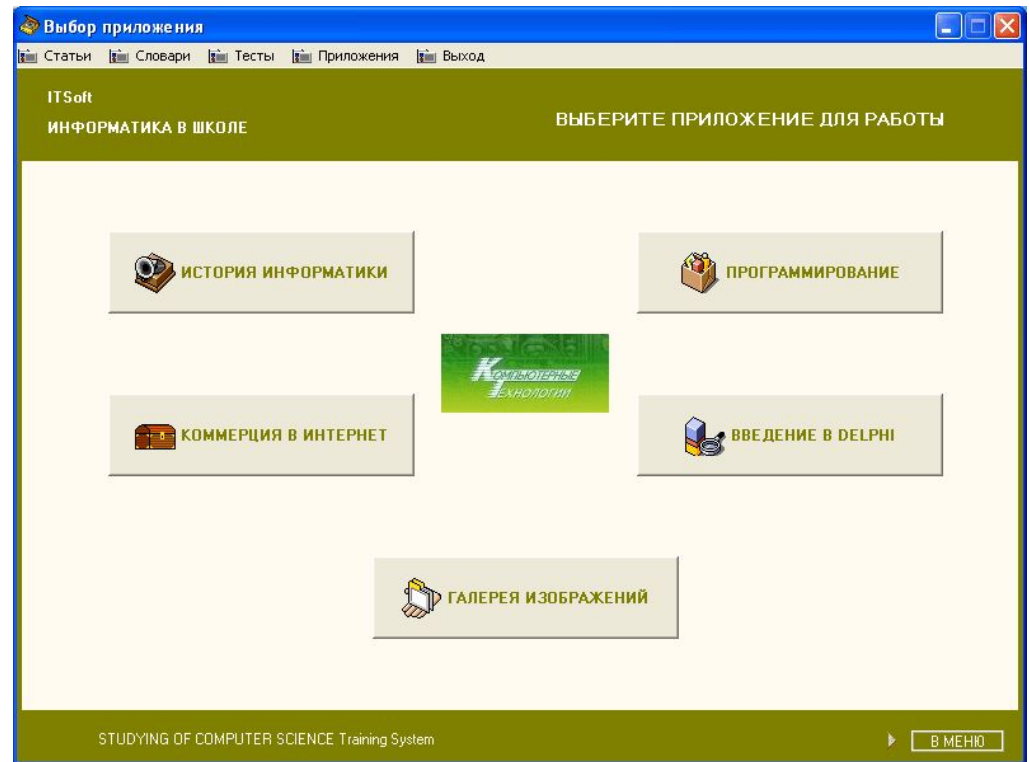


Выбор дополнительного материала

В этом разделе представлены материалы, выходящие за круг вопросов, предназначенных для обязательного изучения в средней школе.

Назначение раздела – развитие познавательного интереса учащихся.

<http://gess.do.am>



История развития информатики

Стандартный раздел всех учебников информатики.

Богатый фактический материал, а также набор исторических иллюстраций по компьютерной теме.

<http://gess.do.am>

История развития информатики

Статьи Словари Тесты Приложения Выход

ITSoft
ИНФОРМАТИКА В ШКОЛЕ

ИЗ ИСТОРИИ РАЗВИТИЯ ИНФОРМАТИКИ

ИСТОРИЯ В ФОТОГРАФИЯХ

ЗНАМЕНАТЕЛЬНЫЕ ДАТЫ

ХРОНОЛОГИЯ

Около 500 г. н.э. Изобретение счётов (абака) - устройства, состоящего из набора костяшек, нанизанных на стержни.

1614 г. Шотландец Джон Непер изобрёл логарифмы. Вскоре после этого Р. Биссакер создал логарифмическую линейку.

1642 г. Французский ученый Блез Паскаль приступил к созданию арифметической машины - механического устройства с шестернями, колёсами, зубчатыми рейками и т.п. Она умела "запоминать" числа и выполнять элементарные арифметические операции.

Страницы истории развития информатики и вычислительной техники

STUDYING OF COMPUTER SCIENCE Training System

ПРИЛОЖЕНИЯ



Введение в технологию программирования

Основополагающие
принципы
работы в области
программирования.

Алгоритмический язык —
база
технологии
программирования.

<http://gess.do.am>

The screenshot shows a web application interface with a blue title bar and a green header. The header contains the text 'ITSoft ИНФОРМАТИКА В ШКОЛЕ' and 'ВВЕДЕНИЕ В ТЕХНОЛОГИЮ ПРОГРАММИРОВАНИЯ'. Below the header, there is a navigation menu with buttons for 'Статьи', 'Словари', 'Тесты', 'Приложения', and 'Выход'. The main content area is divided into two sections. On the left, there is a diagram titled 'МОДЕЛИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ' showing a hierarchy of programming models. On the right, there is a section titled 'ВЫБЕРИТЕ ТЕМУ ДЛЯ ПРОСМОТРА' with a grid of buttons for various topics. Below this, there is a preview window for 'I. Структурное программирование' with a scrollable text area. At the bottom, there is a footer with the text 'STUDYING OF COMPUTER SCIENCE Training System' and a button for 'ПРИЛОЖЕНИЯ'.

Алгоритмы и технология программирования

Статьи Словари Тесты Приложения Выход

ITSoft
ИНФОРМАТИКА В ШКОЛЕ

ВВЕДЕНИЕ В ТЕХНОЛОГИЮ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

МОДЕЛИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Модели программирования

Структурная Объектная

Следование Класс

Выбор Объект

Цикл Наследование

ВЫБЕРИТЕ ТЕМУ ДЛЯ ПРОСМОТРА

Этапы программирования Определение алгоритма

Модели программирования Модульность алгоритма

Языки программирования Базовые алгоритмы

Системы программирования Алгоритмический язык

Ошибки и тестирование Блок-схема алгоритма

МОДЕЛИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

I. Структурное программирование

Структурное программирование является технологией простого и прозрачного создания алгоритмов. Это единственный способ строить алгоритмы быстро и в последующем легко вносить в них изменения.

Структурное программирование позволяет проектировать алгоритмы только из трех элементарных алгоритмов.

STUDYING OF COMPUTER SCIENCE Training System

ПРИЛОЖЕНИЯ



Программирование в среде DELPHI

Интеллектуально-
визуальная среда
программирования
DELPHI.

Знание стандартного языка
программирования
Паскаль
обязательно.

<http://gess.do.am>

Справочник по среде программирования DELPHI

Статьи | Словари | Тесты | Приложения | Выход

ITSoft
ИНФОРМАТИКА В ШКОЛЕ

ПРОГРАММИРОВАНИЕ В СРЕДЕ DELPHI

DELPHI - ДИЗАЙНЕР ФОРМ

СРЕДА DELPHI

- Технология Delphi
- Дизайнер Форм
- Палитра Компонент
- Инспектор Объектов
- Редактор кода

ЯЗЫК PASCAL

- Понятие программы
- Структура Модуля
- Процедуры и Функции
- Операторы Паскаля
- Типы переменных

Form1

GroupBox1 Memo1

RichEdit1 Edit1

Label1 Button1

Label2

СОЗДАНИЕ КАЛЬКУЛЯТОРА

Дизайнер Форм (Form Designer)

Дизайнер (или проектировщик) **Форм** позволяет осуществлять программирование на визуальном уровне. **Форма** (Form) - будущее **окно программы**.

На **Форме** располагаются графические **Компоненты** (Component) из набора **Палитры Компонентов** (Component Palette).

Каждый **Компонент** - это объект будущей программы, который можно запрограммировать в соответствии с

STUDYING OF COMPUTER SCIENCE Training System

ПРИЛОЖЕНИЯ

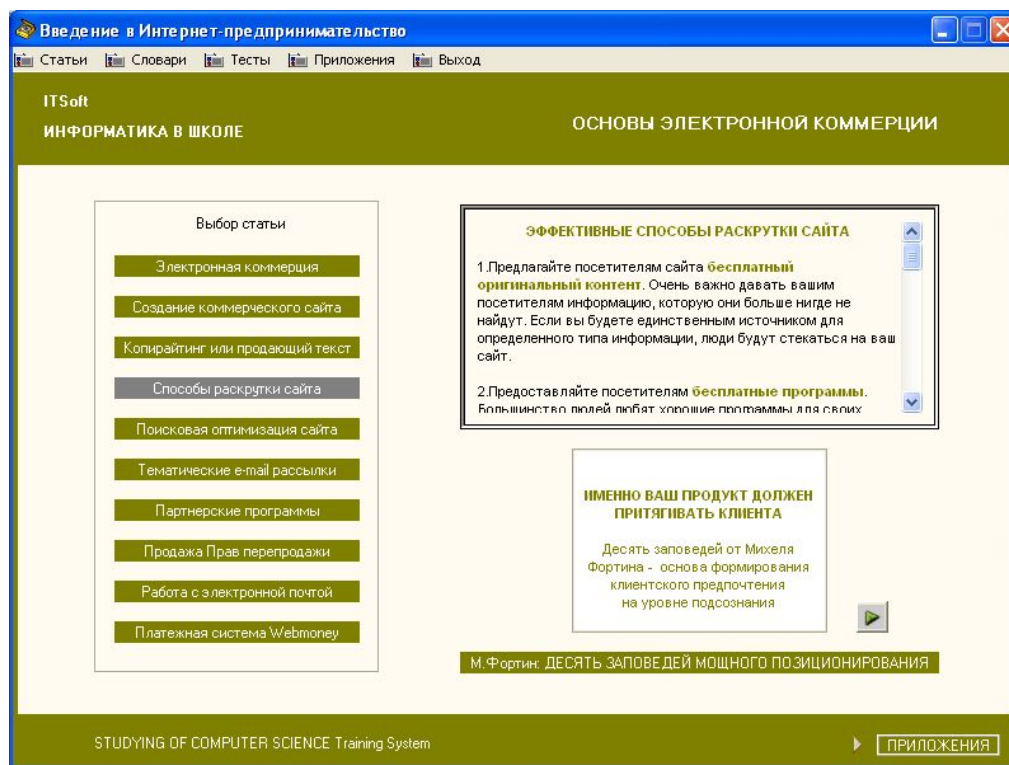


Основы электронной коммерции

Электронная коммерция (e-commerce) – перспективная область приложения творческих сил и развития собственного бизнеса.

Азы электронного предпринимательства.

<http://gess.do.am>



Для тех, у кого есть чувство юмора

Для того, что бы по достоинству оценить компьютерный юмор требуется хорошее знание компьютерных технологий.

Набор фотографий, коллажей и карикатур на компьютерную тематику.

<http://gess.do.am>



«Информатика в школе» - электронный учебник для средних школ

Если вам интересна представленная здесь тема и вы готовы к сотрудничеству с нами – обращайтесь по приведенному ниже адресу:

<http://gess.do.am>

