

знания, полученные при изучении стереометрии и необходимые для изучения данного пакета; умения, полученные на уроках стереометрии и реализованные при изучении данного пакета; умения, полученные при изучении данного пакета и реализованные на уроках стереометрии. Как видно из названия разделов, в методических рекомендациях нашла отражение межпредметная связь между информатикой и стереометрией.

Перед учителем стоит вопрос, каким образом должно быть построено обучение геометрии на современном этапе, чтобы оно способствовало повышению эффективности этого процесса.

Возможное решение указанной проблемы мы видим в более эффективном использовании компьютерных технологий, в частности при осуществлении межпредметной связи между стереометрией и информатикой.

Еремеева Л.А.

ДИСТАНЦИОННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ. ВИЗУАЛИЗАЦИЯ УРОКА.

eremeeva@imm.uran.ru

гимназия №210 «Корифей», СибГУТИ

г. Екатеринбург

Для успешной учебы школьнику необходимо создать психологическую ситуацию "учение с победой" и для этого существует много методик и находок, но мне бы хотелось поговорить о преимуществах дистанционного образования. Дистанционное образование должно дополнять традиционное дневное образование в школе, а в случае необходимости и заменять его (отъезд ученика, болезнь, обучение экстерном). Победой будет уже и то, что ученик (а может и студент) зайдя на страничку любимой школы, с интересом прочитает будущую тему урока, которая, кстати сказать, может быть дополнена анимационными эффектами, своим видением темы. Учащийся, прочитав домашнее задание, рассмотрев примеры решения таких заданий, сможет отослать свое решение учителю. Все это возможно, если страницы с уроком используют интерактивные методы подачи материала.

Думаю, стоит только дать любому учителю метод подготовки материалов к интерактивному уроку, научить пользоваться компьютерными технологиями как повысится отдача от уроков, повысится авторитет учителя и его самооценка. Разработанный урок должен включать этапы:

- **Разминка**, когда в игровой форме предлагаются несколько задач, а в случае неудачного ответа, показывается решение.
- **Трансляция** основной части урока – повествование теории и фактов ее применения.
- **Тестирование** для проверки усвоенного материала с использованием различных форм заполнения и оценкой по окончании тестирования. Оценка должна передаваться в электронный журнал.
- **Другие функции**, например, в случае необходимости можно написать письмо с ответом на адрес электронной почты преподавателя и т.п.

Такие странички могут быть дополнены средствами связи с одноклассниками, ссылками на дополнительный материал, отображением тем проектов на заданную тему и т.п.

Учениками интерактивного урока могут быть и сверстники, и родители. В школе, с помощью мультимедийного проектора урок может демонстрироваться на большой экран.

Конечно, от учителя потребуются больше, но и время ставит большие задачи перед нашими детьми, а нам надо помочь им их решить. Учителя предметники, заглянув на странички коллег, смогут выработать темы совместных проектов и для себя, и для учеников.

Для визуализации уроков подойдут любые средства Microsoft Office, Visual Basic, Visual Basic Script, подмножество языка Visual Basic. VBScript позволяет решать задачи, связанные с Internet, а именно создавать сценарии (или скрипты) управления объектами (кнопками, списками, ниспадающими меню и т. д.) на Web-страничках.

Если использовать графический интерфейс к уроку, то можно:

- влиять не только на логику, но и зрение, на художественный вкус школьника и сделать понятнее любой школьный предмет;
- дать возможность самовыражения и утверждения;
- адаптировать школьника к современной информационной среде;
- развить логическое мышление;
- зародить интерес к графике 3-х мерной и к анимации;
- сдружить коллектив;
- дать общие темы для работы в семье, где есть компьютер и тем самым сдружить ребенка и взрослых;

Работая над проектом, школьники демонстрируют свою грамотность и зрелость, увлеченность предметом. А учитель, выставив разработанные странички на сайт, приобщает ученика к процессу проектирования.

Больше внимания, уделяя творчеству, мы, учителя, учим творчеству детей. Необходимо привить вкус к оформлению своих результатов на разной стадии работы. Смена сред программирования, использование программного обеспечения установленного в учреждениях и дома способствует поддержке интереса к информатике со стороны учеников. В каждом ребенке заложен огромный потенциал. Его реализация во многом зависит от окружающих его взрослых людей. Учитель, как никто другой, способен помочь ему стать свободной, творческой и ответственной личностью, способной к самоопределению, самоутверждению и самореализации. Последовательность проведения занятий, заложенная в интерактивных программах, позволяет выявить:

- степени усвоения учащимся заданного учебного материала;
- выяснение причин невыполнения домашнего задания отдельными учениками;
- определение типичных недостатков в знаниях и способах действий уча-ся и причин их появления;
- преодолеть обнаруженные недостатки;

Предлагаю учителям объединить усилия для выработки основных принципов построения дистанционного урока с элементами визуализации и выставить уроки в интернете.

Жарый С.В.

О МЕТОДАХ ОБУЧЕНИЯ ПРОГРАММИРОВАНИЮ

s.zhariy@auchan.ru

*Российский Государственный Профессионально-Педагогический Университет
г. Екатеринбург*

6 апреля 2005г. на очередном Чемпионате мира по программированию студенты МГУ стали Чемпионами Европы и вице-чемпионами Мира, а команда студентов СПБИТМО - вице-чемпионами Европы.

Российские студенты уже были Чемпионами мира по программированию в 2000, 2001 и 2004 годах, а лидерами чемпионата постоянно являются команды студентов-программистов МГУ, СПбГУ и СПБИТМО.

Удивительные факты - в 2004 году 6 российских команд вошли в десятку лучших студенческих команд мира, в 2005 году все 9 российских команд вошли в двадцатку лучших, а лучший американский университет занял лишь 25-е место!!!

Победы России в чемпионатах по программированию не являются случайностью. В 2005 и 2006 году в четвертьфинале чемпионата мира выступило более 600 студенческих команд - больше всего в мире.

Массовость - основа высших достижений во всех чемпионатах и олимпиадах, в том числе, по информатике и программированию, требующих по существу спортивной подготовки в физико-математических школах.

В основе подготовки и отбора российских вузовских команд по программированию лежит участие в школьных олимпиадах по информатике, которые проводятся с конца 80-х годов.

В американских школах нет курса информатики и нет олимпиад по информатике, а победы российских школьников в международных олимпиадах по информатике начались в 80-х годах и продолжаются до сих пор.

Стартом у нас в стране послужило введение в 1985 году во всех средних школах курса информатики с обязательным изучением основ алгоритмизации и программирования по учебнику А.П. Ершова.

Основы основ алгоритмизации в учебнике А.П. Ершова составили принципы структурного программирования, предложенные Э.Дейкстрой в 1969 году и реализованные Н.Виртом в языке Паскаль в 1971 году.

Компьютерная поддержка методов алгоритмизации А.П. Ершова для школьных ЭВМ была реализована на мехмате МГУ А.Г. Кушниренко и широко распространилась по средним школам Советского Союза.

Изучение основ алгоритмизации и программирования в школьном и вузовском курсах информатики в России закреплено государственными стандартами образования и реализовано в базовых учебниках информатики.

Особой гордостью является мастерство лучших российских студентов, которые составляют программы практически без ошибок - то, что не могут продемонстрировать и отрицают крупнейшие американские софтверные фирмы.