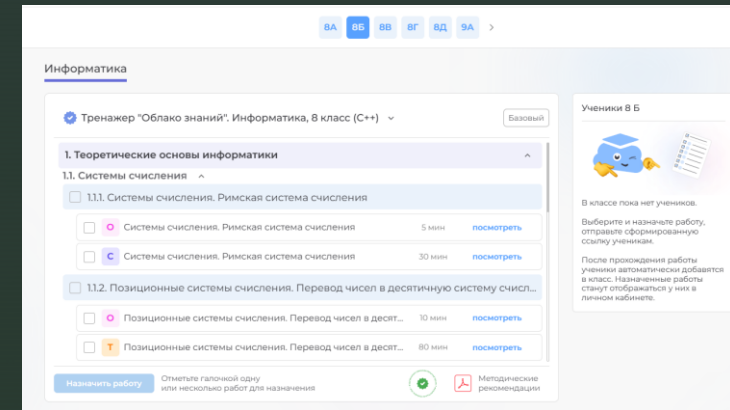


Интерактивные учебные материалы – ключ к эффективному обучению информатике

Рыжкова Ольга Александровна, учитель информатики,
МБОУ СОШ № 60 им. героев Курской битвы

Интерактивные учебные материалы:

- Электронные учебники
- Видеоуроки
- Интерактивные тестирующие платформы
- Симуляторы



Яндекс  Учебник

Демонстрационная версия станции КЕГЭ

База заданий
Варианты
Открытый курс
Годовой курс
ЕГЭ от Яндекса
Банк ФИПИ

Предлагаемая демонстрационная версия позволяет проводить тренировку экзамена по Информатике и ИКТ в компьютерной форме (КЕГЭ).

В проекте используются задачи с сайта [К.Ю. Полякова](#), а также авторские задачи.

По поводу добавления задач, вариантов, а также прочих пожеланий и замечаний просьба писать [автору](#).

12.04.2025 Добавлен вариант от [Дани Байта!](#) ([Варианты](#))

12.04.2025 Добавлен вариант от [К. Иглина!](#) ([Варианты](#))

08.04.2025 Добавлен вариант досрочной волны! За вариант спасибо [Марату Ишимову!](#) ([Варианты](#))

01.04.2025 Добавлен вариант от [С. Горбачёва!](#) ([Варианты](#))

14.03.2025 Добавлен вариант от Л. Шастина и Д. Бахтиева! ([Варианты](#))

Интерактивные учебные материалы

— это материалы, которые предполагают активное участие учащихся в учебном процессе.

Некоторые особенности интерактивных учебных материалов:

- **Активное взаимодействие.**
- **Практика.**
- **Развитие навыков.**
- **Технологическая интеграция.**



Электронные учебники как основа современного обучения

Электронный учебник - это методический комплекс, предназначенный для изучения курса материала. Он является интегрированным средством, содержащим теорию, практику, задачи и другие компоненты

Урок 13. Логические задачи и способы их решения

Методы решения логических задач

Исходными данными в логических задачах являются высказывания. Сложность взаимосвязи между высказываниями требует специальных методов решения. Способов решения логических задач немало, но наибольшее распространение получили метод рассуждений, табличный метод и метод упрощения логических выражений, с которыми мы познакомимся на сегодняшнем уроке.

1
2
3
4

Типы данных

Какой тип данных у этих значений?

Соедини значения с типами данных.

15.06.2021	Текстовый
Сто рублей	Время
24 500,00	Финансовый
10:00:00	Дата
99,00%	Процентный
375,00 Р	Числовой

Информатика

Тренажер "Облако знаний". Информатика, 9 класс (C++)

- табличные модели (23 мин)
- 2.1.3. База данных как модель (5 мин)
- Базы данных (14 мин)
- 2.1.4. Математические модели (10 мин)
- Математические модели (24 мин)

2.2. Элементы теории графов

Назначенные работы

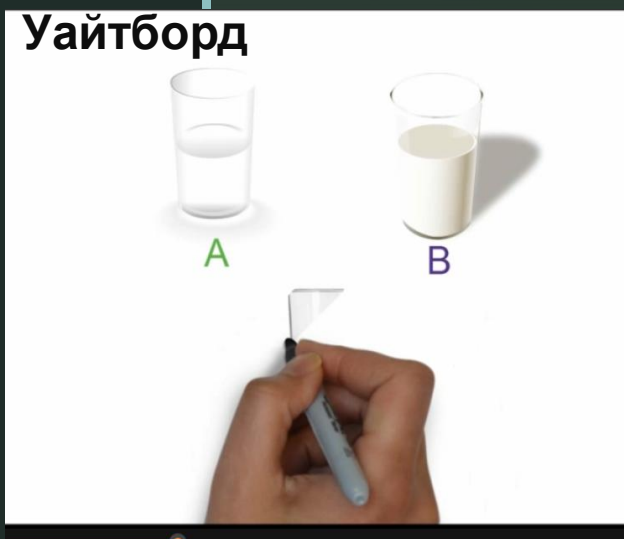
Ученики 9 А

Преимущества электронных учебников: доступность, мультимедийность, возможность обновления

контента.

Видеоуроки: привлечение внимания и визуализация информации

- Наглядность.
- Возможность показать то, что сложно объяснить на словах.
- Возможность пересмотреть непонятный фрагмент.
- Стимуляция интереса.
- Развитие универсальных навыков.



ИСТОРИЯ УСТРОЙСТВ ПЕЧАТИ

1450 1563 1574 1714 1902 1951 1959 1964 1974

Одно изобретение изменило мир. В немецком городе Майнце Иоганн Гутенберг изобрел технику печати с помощью подвижных букв.

Иван Федоров открыл в Москве первую на Руси "печатню", то есть типографию.

Во Львове Иван Федоров напечатал первую известную нам восточнославянскую Азбуку.

Официальный год рождения механической печатной машинки, когда первый патент на пишущую машинку был выдан английской королевой Анной инженеру Генри Миллу.

Первая электрическая печатная машинка была выпущена в Коннектикуте (США).

Патент на способ печати с помощью модулятора потока красителя выдан Вильяму Томпсону (William Thomson) в 1867 году. Но первый струйный принтер, изготовленный с использованием данного способа подачи красителя, выпустила Siemens.

Появление первого плottера - Calcomp 565.

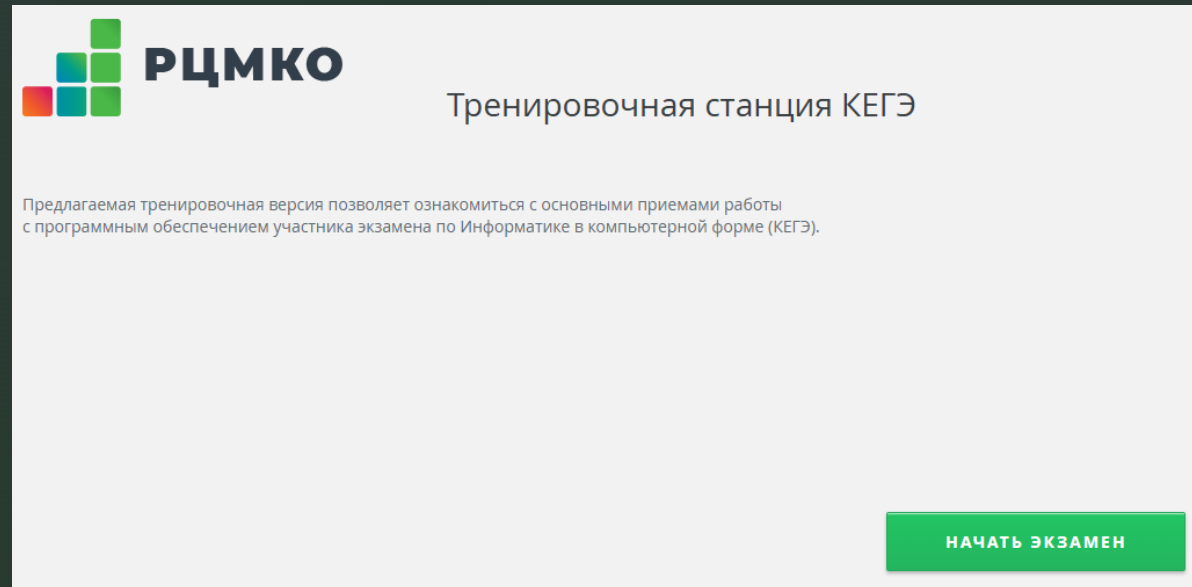
Матричные принтеры - старейшие из применяемых. Их механизм был разработан корпорацией S...


Отцом-изобретателем 3D-печати является американский исследователь

00:06:31 0:11:14

The infographic 'ИСТОРИЯ УСТРОЙСТВ ПЕЧАТИ' features a timeline from 1450 to 1974. It includes circular icons of printing devices and text boxes describing key milestones. To the right, a software interface for a 3D printer is visible, showing a control panel with various settings and a 3D model of a person walking. The video player interface at the bottom shows a progress bar and a timestamp of 0:11:14.

Симуляторы и тестирующие платформы: от теории к практике



 **РЦМКО**

Тренировочная станция КЕГЭ

Предлагаемая тренировочная версия позволяет ознакомиться с основными приемами работы с программным обеспечением участника экзамена по Информатике в компьютерной форме (КЕГЭ).

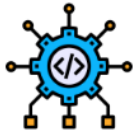
[НАЧАТЬ ЭКЗАМЕН](#)

Информатикс

Поиск курса Применить ?

Мои курсы

Программируем



Решение задач на языке Python на уроках информатики.

Авторские курсы

Задачи из учебника К.Ю. Полякова и Е.А. Еремина



Sponsored by TON

ГЛАВНАЯ ТОП КАТАЛОГ СОРЕВНОВАНИЯ ТРЕНИРОВКИ **АРХИВ** ГРУППЫ РЕЙТИНГ EDU API КАЛЕНДАРЬ ПОМОЩЬ

ОСНОВНОЙ ACM-SURU | ЗАДАЧИ ОТСЛАТЬ СТАТУС ПОЛОЖЕНИЕ ЗАПУСК

Задачи

№	Название		
2030G2	Уничтожение Вселенной (сложная версия)	комбинаторика, математика	
2030G1	Уничтожение Вселенной (простая версия)	жадные алгоритмы, комбинаторика, математика	
2030F	Орангутано-одобренный массив	бинарный поиск, два указателя, дл, жадные алгоритмы, реализация, структуры данных	
2030E	МЕХимизируйте счёт	дл, жадные алгоритмы, комбинаторика, математика, реализация, структуры данных	
2030D	Любимая перестановка ЧТД	реализация, сортировки, структуры данных	
2030C	ИСТИННАЯ битва	жадные алгоритмы, игры, перебор	
2030B	Минимизируйте единичность	игры, комбинаторика, конструктив, математика	
2030A	Подарок от орангутана	жадные алгоритмы, конструктив, математика, сортировки	



1 решение

0 из 1

Решение 2. Python 3 09:05 ✓

1 из 1

```
1 def BinSearch(A, q, lt, rt):
2     cnt = 0
3     while lt + 1 < rt:
4         sr = (lt + rt) // 2
5         cnt += 1
6         if A[sr] > q:
7             rt = sr
8         else:
9             lt = sr
10    return A[lt] == q, cnt
11
12 A = list(map(int, input().split()))
13 A.sort()
14 x = int(input())
15 fl, cnt = BinSearch(A, x, 0, len(A))
```

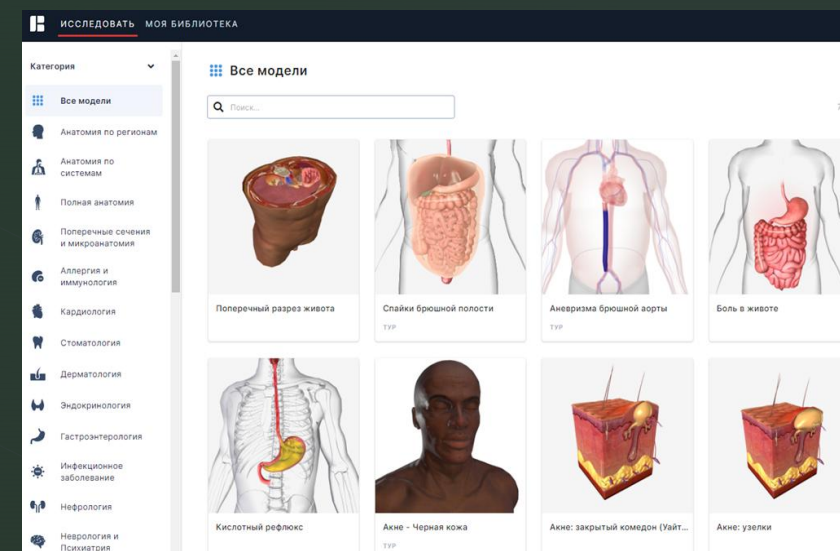
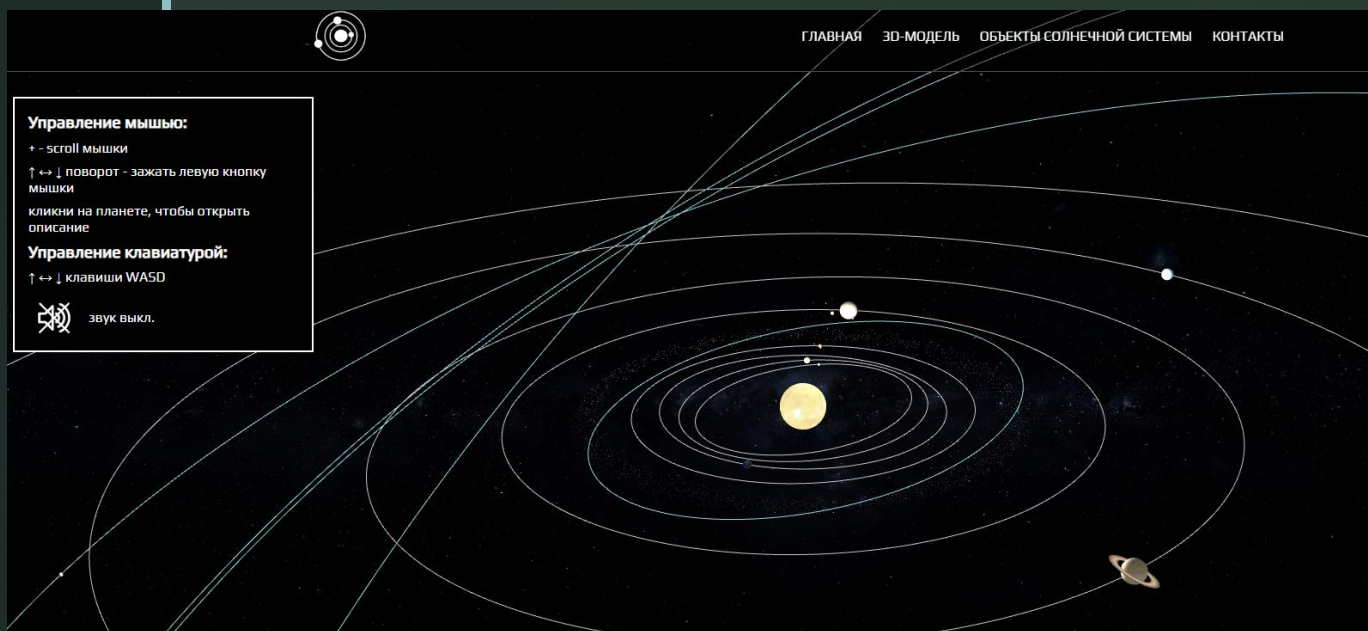


Результат выполнения тестов 6 0 0

Далее

Будущее интерактивных учебных материалов

Технологии, которые будут влиять на развитие интерактивного обучения: искусственный интеллект, виртуальная и дополненная реальность.



Давайте внедрять интерактивные технологии в своей работе и делиться своими практиками.

