



ИЗДАТЕЛЬСТВО

**БИНОМ**

Обзор УМК Босовой Л.Л.

# Программирование на языке Python



- Глава 3 – 8 кл
- Глава 2 – 9 кл
- Практикум 7-9:  
Работа 20-24

# Компьютерный практикум



- Включает в себя 28 практических работ по всем темам курса 7-9 класса;
- В авторской мастерской можно скачать файлы заготовки

# Оглавление

<b>Работа 1</b> Поиск информации в сети Интернет .....	<b>Работа 15</b> Создание анимации .....
<b>Работа 2</b> Компьютеры и их история .....	<b>Работа 16</b> Основы алгоритмизации. Исполнитель Водолей .....
<b>Работа 3</b> Устройство персонального компьютера .....	<b>Работа 17</b> Основы алгоритмизации. Исполнитель Чертёжник .....
<b>Работа 4</b> Программное обеспечение компьютера .....	<b>Работа 18</b> Основы алгоритмизации. Исполнитель Черепаха .....
<b>Работа 5</b> Работа с объектами файловой системы .....	<b>Работа 19</b> Основы алгоритмизации. Исполнитель Робот .....
<b>Работа 6</b> Настройка пользовательского интерфейса .....	<b>Работа 20</b> Программирование. Координаты .....
<b>Работа 7</b> Обработка и создание растровых изображений .....	<b>Работа 21</b> Программирование. Целые числа и операции над ними ..
<b>Работа 8</b> Создание векторных изображений .....	<b>Работа 22</b> Программирование. Строки .....
<b>Работа 9</b> Программирование изображений .....	<b>Работа 23</b> Программирование. Последовательности .....
<b>Работа 10</b> Трёхмерная графика .....	<b>Работа 24</b> Программирование. Массивы .....
<b>Работа 11</b> Создание текстовых документов .....	<b>Работа 25</b> Создание однотабличной базы данных .....
<b>Работа 12</b> Компьютерный перевод текста .....	<b>Работа 26</b> Вычисления в электронных таблицах .....
<b>Работа 13</b> Сканирование и распознавание текстовых документов ..	<b>Работа 27</b> Построение диаграмм в электронных таблицах .....
<b>Работа 14</b> Разработка презентации .....	<b>Работа 28</b> Коммуникационные технологии .....

# Компьютерный практикум 10-11



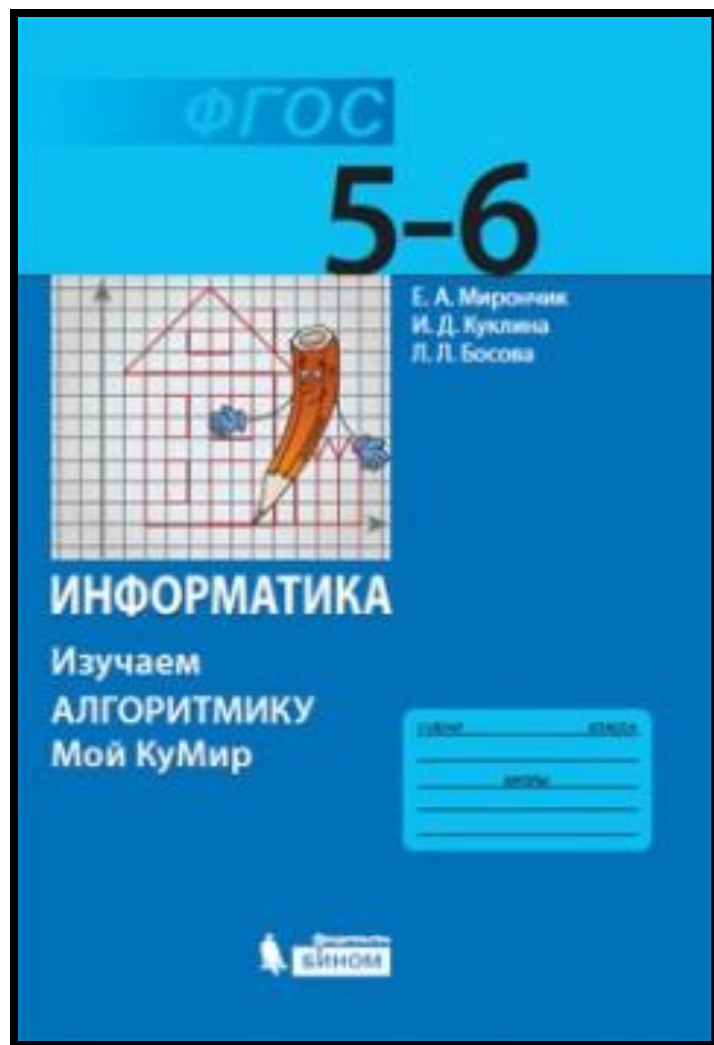
- Включает в себя 25 практических работ;
- В авторской мастерской можно скачать файлы заготовки

# Оглавление

<b>1. Создание текстовых документов</b> .....	
Работа 1.1. Ввод, редактирование и форматирование документа	.....
Работа 1.2. Создание списков и таблиц	.....
Работа 1.3. Создание формул и рисунков	.....
Работа 1.4. Ссылки	.....
Работа 1.5. Шаблоны	.....
<b>2. Обработка цифровых фотографий в GIMP</b> .....	
Работа 2.1. Цветной элемент на чёрно-белом фото	.....
Работа 2.2. Добавление рамки к фотографии	.....
Работа 2.3. Эффект размытия фона	.....
<b>3. Создание векторных изображений в Inkscape</b> .....	
Работа 3.1. Первое знакомство с программой Inkscape	.....
Работа 3.2. Работа с контурами	.....
Работа 3.3. Создание рисунков с помощью графических примитивов	.....
<b>4. Создание компьютерных презентаций</b> .....	
Работа 4.1. Создание эффекта анимации	.....
Работа 4.2. Создание структуры гипермедиа	.....
Работа 4.3. Создание интерактивной викторины	.....

<b>5. Обработка информации в электронных таблицах</b> .....	
Работа 5.1. Некоторые приёмы ввода, редактирования и форматирования в электронных таблицах .....	
Работа 5.2. Математические, статистические и логические функции. Обработка большого массива данных .....	
Работа 5.3. Финансовые функции .....	
Работа 5.4. Текстовые функции .....	
Работа 5.5. Построение диаграмм для иллюстрации статистических данных .....	
Работа 5.6. Построение графиков функций .....	
Работа 5.7. Подбор параметра .....	
<b>6. Система управления базами данных</b> .....	
Работа 6.1. Создание базы данных «Школа» и её использование .....	
Работа 6.2. Многотабличная база данных «Химические элементы» и работа с ней .....	
<b>7. Создание веб-сайта</b> .....	
Работа 7.1. HTML: создание структуры сайта и наполнение сайта .....	
Работа 7.2. Каскадные таблицы стилей: оформление сайта .....	

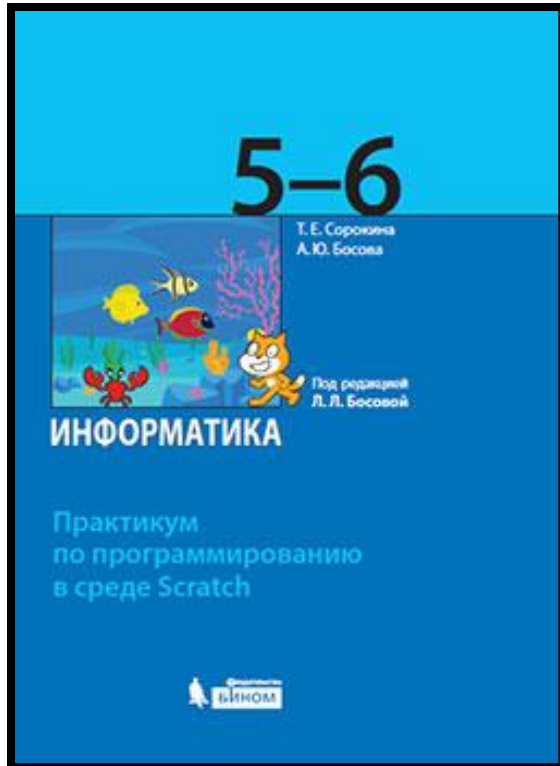
# Изучаем алгоритмику



- Включает 27 работ:
- Теоретический блок;
- Практические задания для выполнения на компьютере в системе программирования КуМир



# Практикум по программированию в среде Scratch



- Включает 23 работы;
- Разработаны видеоуроки к пособию



# Робототехника



- Применение технологий геймификации и моделирования объектов в содержании учебников.
- В структуре курса принципы «От простого к сложному» и «От репродуктивной и продуктивной деятельности».
- На базе комплекта учебных конструкторов LEGO Education WeDo 2.0.
- Освоение теоретического материала на готовых, понятных детям примерах.
- Акцент на развитии коммуникативных способностей учеников, чередование индивидуальных, групповых и парных занятий.
- Развитие навыков презентации и обмена опытом за счет организации фестивалей и выставок работ.
- Формирование практических умений, пространственного, логического и алгоритмического мышления.
- Варианты изучения курса: модуль в рамках предмета «Технология»; как часть учебного плана (1 ч/нед.); во внеурочной деятельности (1 ч/нед.).