ИНФОРМАЦИОННЫЙ БЮЛЛЕТЕНЬ

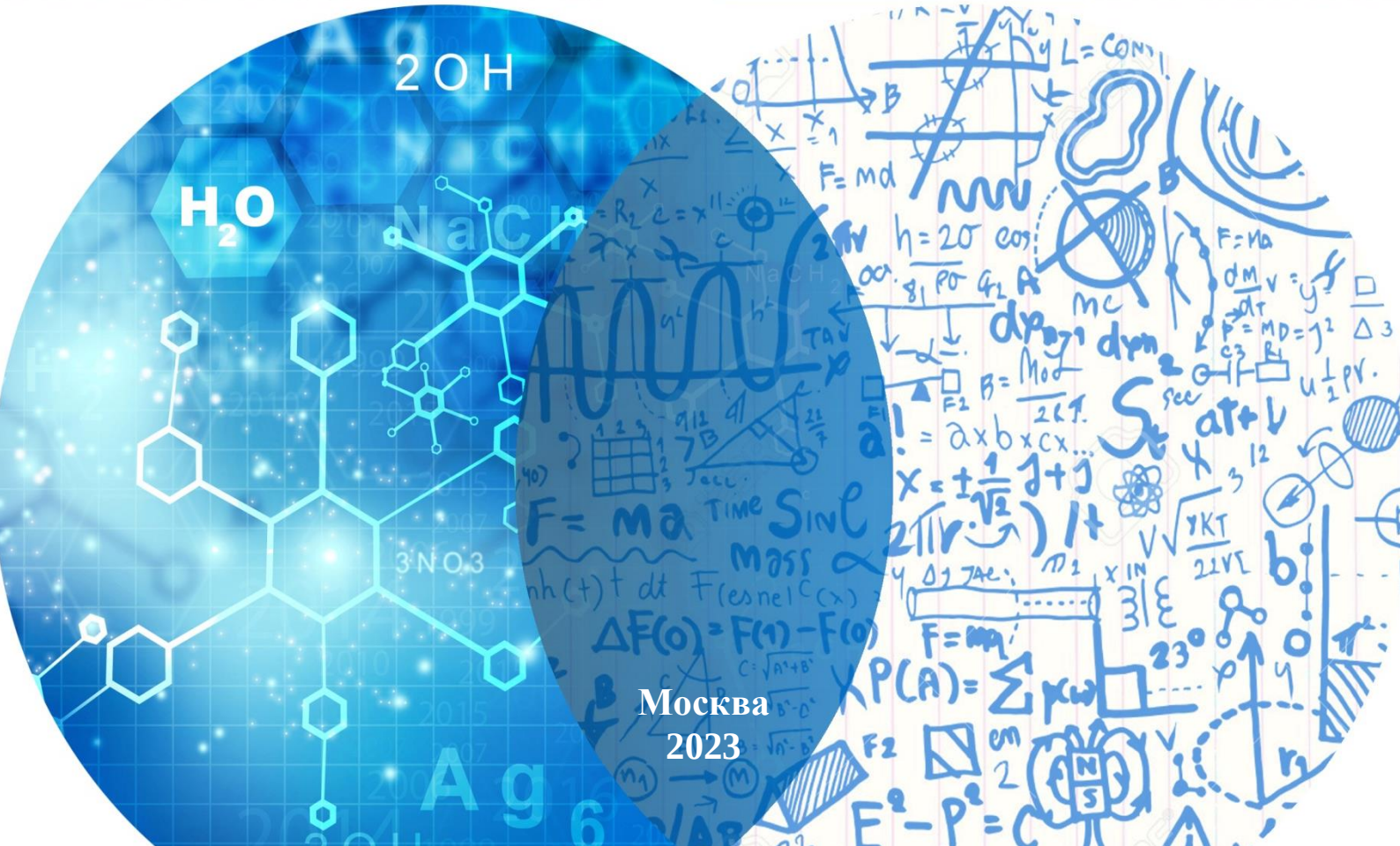
ХРОНИКИ

ОБЪЕДИННОГО ФОНДА ЭЛЕКТРОННЫХ РЕСУРСОВ «НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ»

OFERNiO.RU

ИЗДАЕТСЯ С 2006 ГОДА

№ 10 (173)’
октябрь 2023



Москва
2023

Институт программных систем им. А.К. Айламазяна
Российской академии наук

Бюллетень «Хроники Объединенного фонда электронных ресурсов “Наука и образование”« № 10 (173)’ 2023

DOI: https://doi.org/10.12731/ofernio.2023.10

Издание основано в 2006 г.

С 2006 года до 2009 год издание носило название:
“Инновации науки и образования (Телеграф отраслевого фонда алгоритмов и программ)»

Главный редактор	А.И. Галкина, почетный работник науки и техники РФ, руководитель ОФЭРНиО
Компьютерная верстка и дизайн издания	М.А. Ходенкова
Техническая поддержка	И.А. Гришан, специалист ИТ

Информация об электронных и информационных ресурсах приведена
в авторской стилистике
1

©Объединенный фонд электронных ресурсов «Наука и образование»
©Институт программных систем им. А.К. Айламазяна Российской академии наук
Москва 2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

АНАЛИТИЧЕСКИЙ ОБЗОР ЭЛЕКТРОННЫХ РЕСУРСОВ 8

А.И. Галкина А.И, Н.А. Резник, И.А. Гришан	Компьютерная игра как средство обучения, подготовки специалистов и повышения их квалификации	8

КАТАЛОГ

1645	Иткес А.А.	Крестики - Нолики 1.0	18
1748	Иткес А.А.	Змейка 1.0	18
2392	Халоша Е.Н., Сущенко Е.А., Липина В.М.	Компьютерная программа "Попугай"	18
2398	Москалев А.В.	Компьютерная программа «Морской бой»	19
2463	Ушаков А.А.	"ВИРТуOS" Игра по информатике	19
2602	Мятечкин А.В.	Компьютерная игра "Тетрис»	20
2729	Байшваков Р.А.	Компьютерная игра Numberic v.1.0	20
2752	Алябов Д.А.	Компьютерная 3D-игра "Звездные войны"	20
2879	Кремер О.Б.	Компьютерная обучающая игра "Подпиши конверт"	21
3253	Прохоров А.С.	Игровая программа «Hunter»	21
3560	Пахмутова О.С, Захарова Н.М, Липина В.М.	Компьютерная программа "Информатика в играх и задачах"	22
3561	Греченёва Е.А., Попова Ю.А., Некрылов А.В., Сергеева Н.В., Шурыгина Ю.В., Липина В.М.	Компьютерная программа "Комплексные числа"	23
3578	Бондаренко А., Евдокушин С., Сапов С., Волова О.Н.	Компьютерная игра "Морской бой"	23
3800	Штриплинг Л.О., Баженов В.В.	Эколого-экономическая игра "Предприятие"	23
4049	Куклев В.А., Воеводин А.Ю.	Тест-игра	24
4050	Куклев В.А., Куклева И.И., Воеводин А.Ю.	Тест-игра “История медицины”	24
4164	Воеводин А.Ю., Куклев В.А.	Компьютерная игра “О, отличник”	25
4232	Кремер О.Б.	Компьютерная игра "Вспомни правила"	25
4235	Кремер О.Б.	Развивающая и обучающая компьютерная игра "Выбери картинку"	25
4326	Белоусова О.А.	Литературная игра по теме "Древняя Русь"	26

4393	Болдина Т.Г., Чукавина Т.Н., Кузнецова Д.А.	Общешкольный проект "Биржа труда" (Проектно-стендовая организационно-деятельностная игра "Кем быть?")	26
4915	Громова Е.А., Ефимов С.С.	Компьютерная игра "Стрелка"	27
4920	Козырева И.Н., Аникин В.Г.	Игровая обучающая программа "ИГРОТЕКА"	27
4976	Давыдова М.В., Михалёв А.М., Ерофеев А.С.	Деловая игра "Электронный штурм"	28
5062	Кремер О.Б.	Компьютерная игра "Вставь математический знак"	28
6588	Кремер О.Б.	Компьютерная развивающая и обучающая игра "Отгадай загадку"	28
6593	Шульц В.Л., Шульц И.В.	Дидактическая электронная игра "Кто хочет стать отличником?! "	29
7587	Волова О.Н., Заруцкий Д.А.	Игра "Угадай мелодию"	30
7859	Борискина В.К.	Игра для учащихся 5 – 7 классов "Что? Где? Когда?", посвященная 860-летию города Москвы	30
8705	Герасимова В.В., Богатырева Г.А., Перепелкина Н.В., Лурье Д.А.	"Экономико-правовые основы создания, реорганизации и прекращения деятельности общества с ограниченной ответственностью". Деловая игра (электронный учебно-методический комплекс)	30
9066	Соколова Т.Б.	Добро пожаловать, игра	31
9274	Гусс С.В., Ефимов С.С.	Компьютерная лингвистическая игра "Наборщик 1.0"	31
9343	Гусс С.В., Ефимов С.С.	Компьютерная игра лингвистической направленности "Чайнворд"	32
9420	Порывкина А.В., Быстрова В.А.	Компьютерная игра по развитию логического мышления у старших дошкольников "Карлсон спешит к Малышу"	32
9735	Софронова Н.В., Бакшаева Н.В., Бельчусов А.А.	Дистанционная игра-конкурс "Инфознайка-2005"	33
9736	Софронова Н.В., Бакшаева Н.В., Бельчусов А.А.	Дистанционная игра-конкурс "Инфознайка-2006"	33
9737	Софронова Н.В., Бакшаева Н.В., Бельчусов А.А.	Дистанционная игра-конкурс "Инфознайка-2007"	34
9775	Саватеева С.Г.	Программа "Игра, развитие, творчество"	34
9958	Александрович С.А., Ефимов С.С.	Компьютерная игра "Командир танка"	35
10009	Агапова О.В., Герасимов Д.А.	Урок-игра по алгебре по теме "Сумма первых n членов арифметической и геометрической прогрессий"	35
10306	Борискина В.К.	Интеллектуально-познавательная игра	35

		"Что? Где? Когда? " по теме «Моя Москва"	
10881	Гавриловских В.Л., Ефимов С.С.	Компьютерная полнофункциональная игра "Тетрис"	36
11888	Базавой И.П.	Информационные основы создания и внедрения процессного подхода к организации систем управления многоквартирными домами. Деловая игра	36
14008	Кабанова В.В., Тараненко И.М., Бизяева Н.А.	Электронное учебно-методическое пособие «Космическая игра-путешествие на планету ‘Психология’""	37
15213	Шакирова Р.Ш.	Информационный билингвальный образовательный ресурс "Деловая игра по теме ‘Переговоры. Ценовой вопрос’"	37
15674	Зайчикова Н.А.	Информационный образовательный ресурс "Деловая игра ‘Аналитическая обработка статистических данных’" для студентов очной формы обучения специальностей: 080109 “Бухгалтерский учет, анализ и аудит”, 080102 “Мировая экономика”, 060800 “Экономика и управление на предприятии торговли (общественного питания)”, 061500 “Маркетинг”«	38
15678	Кургузова А.В., Яковлев Б.П., Семенков Ю.Г., Бублова Н.П.	Электронное учебное пособие "Обучающая игра для 5 классов на уроках технологии ‘Одна дома’”	38
15774	Реутов С.И., Решетников О.А.	Учебно-методическое видео пособие "Гражданское дело по иску Захаровой Т.И. к Сорокину В.В. (деловая игра) "	39
15804	Ахромушкина И.М., Ахромушкина М.С.	Дидактическая игра «Путешествие в мир химических элементов и их соединений»	39
16097	Резник Н.А.	Играть, обучаясь или обучаться, играя с помощью электронных средств обучения?	40
16613	Мешков А.А.	Компьютерная бизнес-игра "Стратегия успеха"	40
16634	Воеводина С.В., Горячка А.А., Жернакова Н.Н., Зарипов С.Н., Зотина Д.А., Казанцева М.В., Кашикова К.М., Мельчакова Т.А., Пырина Е.М., Сальникова С.В.	Учебно-методическое пособие по русскому языку для интерактивной доски "Учимся, играя" (начальная школа)	41
16691	Ампилова Н.Ф.	Мультимедийная образовательная игра по химии "День химических знаний" для учащихся 8 классов	41
16892	Кириенко В.Е.	Компьютерная игра "Если бы Я был Мэром…"	42

17348	Богатенков С.А.	Деловая игра "Используй информационные системы и технологии"	43
17504	Курицын С.Ю., Болотин И.Б.	Игра "Звездный ним"	43
17931	Игнатьева Я.Г.	Мультимедийный образовательный ресурс "Своя игра"	43
18264	Игнатьева Я.Г.	Компьютерная игра "Как стать миллионером"	44
18336	Ананьина А.С., Белых Л.Е., Живило А.О., Зарипов С.Н., Коптяева Т.П., Летушева Е.А., Олейник Ю.А., Тимирбулатова Д.Р., Царегородцева А.Н.	Учебное пособие для интерактивной доски "Развиваем, играя" (дошкольный возраст)	44
18432	Шашкин И.О, Болотин И.Б.	Игра "Монетки"	45
18433	Широков В.С., Болотин И.Б.	Игра "CheckerStep"	45
18463	Курочкина О.Н.	Финансово-экономическая игра "Деловые Люди"	46
18655	Троицкий А.А.	Компьютерная игра "Небеса" (Таблица умножения) версия 1.5	46
18740	Котов С.С., Котова Е.А.	Логопедическая компьютерная игра "Играем и учимся"	47
19038	Камянецкий С.Ю., Болотин И.Б.	Игра "Monetary Fever"	47
19550	Котрохов Н.Н.	Учебное пособие "Играя, учимся программировать"	48
20086	Тарасова А.С., Никитина С.А.	Многошаговая игра поиска на плоскости	48
21202	Колотова И.Л.	Логопедическая игра "Разложи картинки"	49
21358	Колотова И.Л.	Логопедическая игра "Запусти вихри"	49
21359	Колотова И.Л.	Логопедическая игра "Назови пару"	50
21454	Кологреев В.В., Чуркина А.В., Яковлева М.В.	Программа "Компьютерная игра ‘Despair’ в жанре Platform game для планшетных устройств"	50
22275	Нестерова Н.С., Коровин О.О., Кузьменко М.О.	Компьютерная программа "Деловая игра по дисциплине Менеджмент"	51
22767	Малый Д.В., Иноземцева Ю.В.	Онлайн-игра "Galaxyhopes" стратегия в режиме реального времени	51
22863	Маслов Д.В., Кирьянов А.Е.	Образовательная STEM-игра "Тридепроходцы»	52
22873	Минжасова А.И.	Игра "Цифры на картинке"	52
22980	Назарова О.В.	Деловая игра по дисциплине "Информационная безопасность"	53
23288	Колесник О.Л., Копченко В.К.	Игра "Вишенки"	53
23624	Тюленев Д.А.,	Игра "Белые и вороные кони"	54

23761	Колесник О.Л. Дегтярев Ю.С., Хохлов А.А.	Игра в карты	54
23866	Никулина С.В.	Обучающая игра по дисциплине "Электротехника" для специальности 26.02.02 "Судостроение"	54
25002	Исхаков А.Р., Забихуллин Ф.З., Хисматуллин Р.К.	Настольная тактическая игра "Танковый бой"	55
25004	Исхаков А.Р., Забихуллин Ф.З., Галиева Г.Р.	Компьютерная игра "Диверсант. В тылу врага"	55
25170	Галыгин А.Н.	Видеоигра "Экипаж Драккара"	56
25193	Матухин П.Г., Шимкович Е.Д., Петрова М.Г., Махмутова Г.Ф., Галиакберова В.Н.	Асинтопический асинхронный мастер-класс для преподавателей РКИ и других предметов подготовительных факультетов для граждан иностранных государств на тему «Русский язык в зеркале ChatGPT-4»	56

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ АВТОРОВ-РАЗРАБОТЧИКОВ 57

УКАЗАТЕЛЬ ОРГАНИЗАЦИЙ-РАЗРАБОТЧИКОВ 61

АНАЛИТИЧЕСКИЙ ОБЗОР ЭЛЕКТРОННЫХ РЕСУРСОВ

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ, ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ И ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

А.И. Галкина, Н.А. Резник, И.А. Гришан

Введение[1]

Имеется множество значений, которые вкладываются в слово *игра*.

К примеру, в словаре российского языковеда, лексиколога, лексикографа и исследователя норм русского литературного языка С.И. Ожегова мы находим:

1. игра – это «забава, развлечение»,
2. игра – это «тот вид, способ, каким играют»,
3. игра – это «комплект предметов для игры».

Найти “готовую” систему признаков понятия *игра,* раскрывающих основательно и систематизировано его сущность, оказалось чрезвычайно сложно. Поэтому здесь обращаемся к отдельным вопросам ограничений, структуры и правил, которые наиболее значимо отличают *обучающую игру* в компьютерном мире от всех остальных видов человеческой деятельности в виртуальном пространстве.

I. Играть, обучаясь

Начали мы с поиска наиболее очевидных характеристик *компьютерной игры,* которые присущи именно этому виду электронных ресурсов.

В наибольшей степени важными для нас оказалось то, что по самой “природе” компьютерной игры в ней наличествуют

1. пространственные и временные начало и конец: игра проходит в определенных границах пространства и времени, в которых существует “игровой мир”.
2. цикличность и вариативность: наличие в игре структуры обеспечивает её повторимость и вариативность, изменчивость действий в определенных границах.
3. технологические приёмы и пользовательские возможности: игра устанавливает ограничения в виде правил. Даже малое отклонение от порядка игры разрушает её [2].

Именно это, на наш взгляд, и придаёт *компьютерной игре* статус деятельности, дающей возможность *“обучаться, играя”* (в смысле: учиться в ходе игры).

Первыми такими игрушками были игры, в которые, играли от случая к случаю, чтобы как-то *“*убить*”* время. Подавляющее большинство из них было построено на идее *Пазла,* перешедшего в современное информационное пространство из “докомпьютерной эры”.

---

[1] Выдержка из статьи Резник Н.А., Павлов Н.А. **ИГРАТЬ, ОБУЧАЯСЬ ИЛИ ОБУЧАТЬСЯ, ИГРАЯ С ПОМОЩЬЮ ЭЛЕКТРОННЫХ СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ?** / Образовательные технологии и общество. 2009. Т. 12. № 3. С. 430-443.

II. Обучаться, играя

Обращаясь к идее пазла, мы решили сосредоточить свои усилия на построении разнообразных комплектов из 3-5 игрушек этого типа, единых по тематическому содержанию и взаимосвязанных по общности дидактических задач. В результате появилась наша самая миниатюрная, по затрате физических усилий пользователя и затрат его времени достижении результата, появилась игрушка типа пазл – *“Собирай-ка”*.

Пример 1. Младшая школа.

Собирай-ка «У кого какие плавники» (рис. 1, справа).

Комплект состоит из трёх *мини-пазлов:*

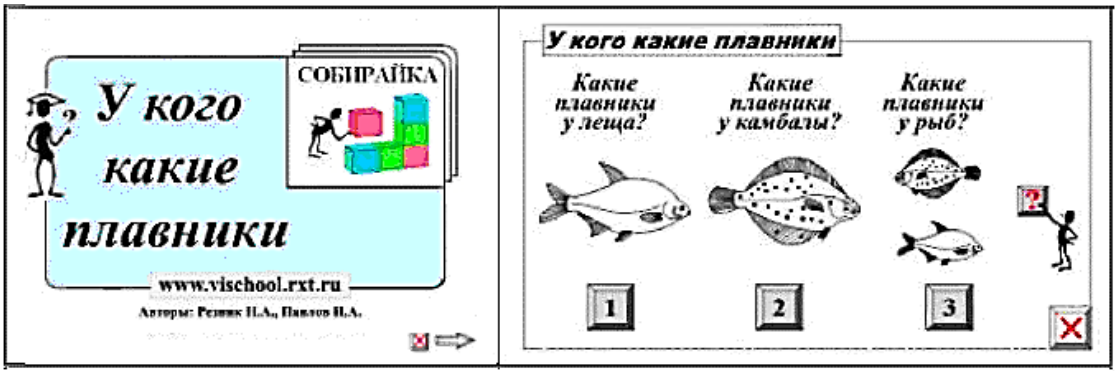


Рис. 1. Титул и стартовая страница маленького пазла *“Собирайка*: *У кого какие плавники?”*

Первый из них самый лёгкий:

- местоположения каждого из плавников речного леща чётко обозначено и практические знания здесь не столь уж и необходимы (рис. 2.1);
- акцент ставится на умение сопоставлять плавники одинаковые по форме (рис. 2.2).

Рис. 2. Кадры пазлов комплекта *“Собирайка*: *У кого какие плавники?”*

Второй несколько труднее (рис.2.3-4):

- крупные: спинной, хвостовой и анальный плавники можно

“пристроить” к контуру камбалы ориентируясь на конфигурацию тела рыбы (рис. 2.3),

- правильная подстановка мелких: брюшных и грудных плавников требует конкретных знаний (рис. 2.4).

Третий (комбинированный пазл) – самый сложный (рис. 2.5).

При выполнении его заданий требуется особая наблюдательность, так как по величине и форме мелкие плавники на экране мало различимы» (рис. 2.6).

Обращаем внимание на то, что наша *Собирай-ка* предельно сжата в силу

- разумного ограничения “объёма” предлагаемой для обработки информации (количество заданий);
- наименьшего количества времени, затрачиваемого на её преобразование (решение задач).

Пример 2. Основная школа и старшая школа.

Пойдем дальше

Играть любят дети и подростки. Ничуть не меньше играть любят и взрослые, наверное, как “говорят”, от того, что в детстве не наигрались. Доказательством этому являются бесчисленные игры, заполоняющие экраны наших телевизоров, компьютеров, смартфонов и развлекающие нас сегодня. На этом фоне возникает большой соблазн, рассматривая учебную игру как особый вид деятельности, ввести её в учебный процесс как неотъемлемый атрибут.

В нашем проекте мы стремились сделать такие компьютерные *игрушки,* которые можно было бы использовать как иллюстративный материал к изучению теории или тренажёры для приобретения определенных навыков.

Миниатюра «Шпаргалка: *Строение сердца человека*»

На рабочей странице расположены основные части сердца: аорта, левый желудочек, правый желудочек, полулунный клапан и пр. (рис. 3).

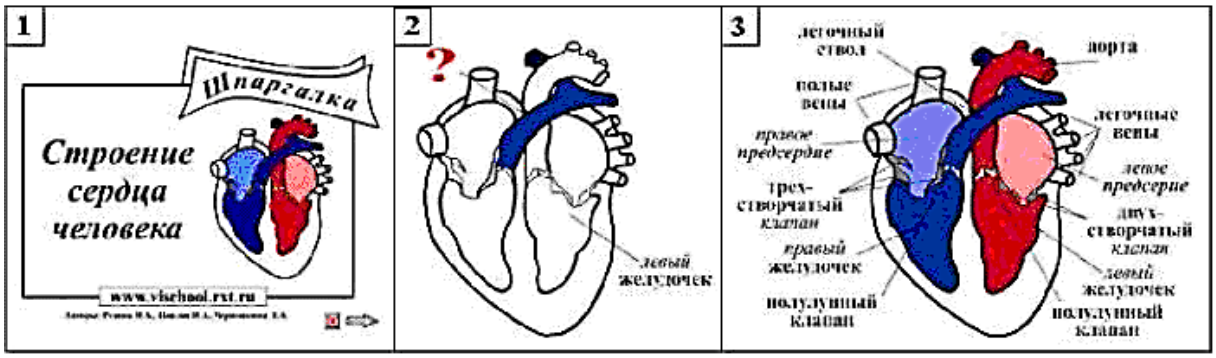


Рис. 3. Титул, рабочая страница, информационная схема маленького пазла «*Шпаргалка*: *Строение сердца человека*»

Особенность данной программы заключается в пошаговом окрашивании именно тех элементов сердца, на которые в данный момент указывает по своему желанию

пользователь.

Работа со «шпаргалкой» «Строение сердца человека» предполагает следующее.

– Первоначально представленная схема сердца “не раскрыта” (не окрашена). Задача заключается в постепенном раскрытии информации о каждой части сердца.

– При выборе какого-либо элемента сердца, он становится цветным, и напротив него появляется знак вопроса (рис. 3.2).

– Вопросы ученикам предназначенные для “самопроверки”, но развернутых описаний или импровизаций не предполагают. Явная установка при этом – получить однозначный ответ на поставленный вопрос. Для его проверки достаточно нажать на этот знак, чтобы на его месте появилось верное название выбранного элемента.

Полная цветная схема со всеми названиями элементов сердца появляется в результате “открытия” всех его частей (рис. 3.3).

Таким образом, мы сумели миниатюру “*играть, обучаясь*” превратить в дидактический инструмент “*обучаться, играя* ” позволяя за предельно короткое время плодотворно использовать её в учебных целях.

Статистика и аналитика

Итак, из вышеизложенного, формируется вывод, что компьютерная игра с функцией “*играть, обучаясь*” превращается в дидактическое средство обучения с функцией “*обучаться, играя*”, позволяя использовать её в учебных целях как средство обучения.

В базе данных Объединенного фонда электронных ресурсов «Наука и образование фиксируются 90 компьютерных игр, разработанных следующими ***137 авторами***:

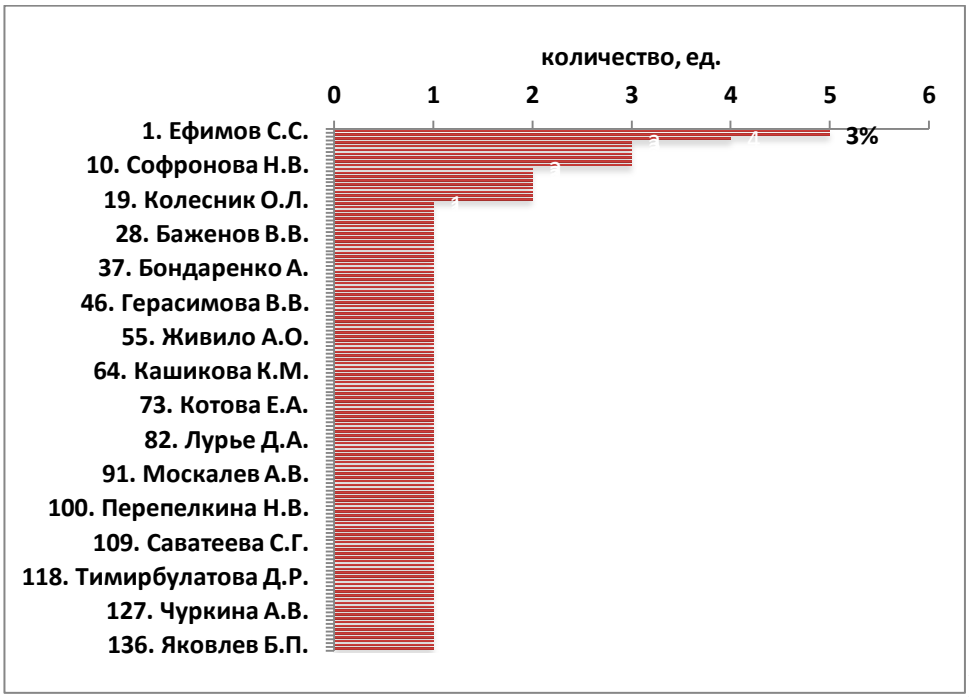


Рис. 4.

Распределение компьютерных игр по авторам

Первое место среди авторов – разработчиков компьютерных игр занимает Сергей Сергеевич Ефимов (г. Омск).

География разработчиков компьютерных программ: авторов и организаций представлена 32 городами страны:

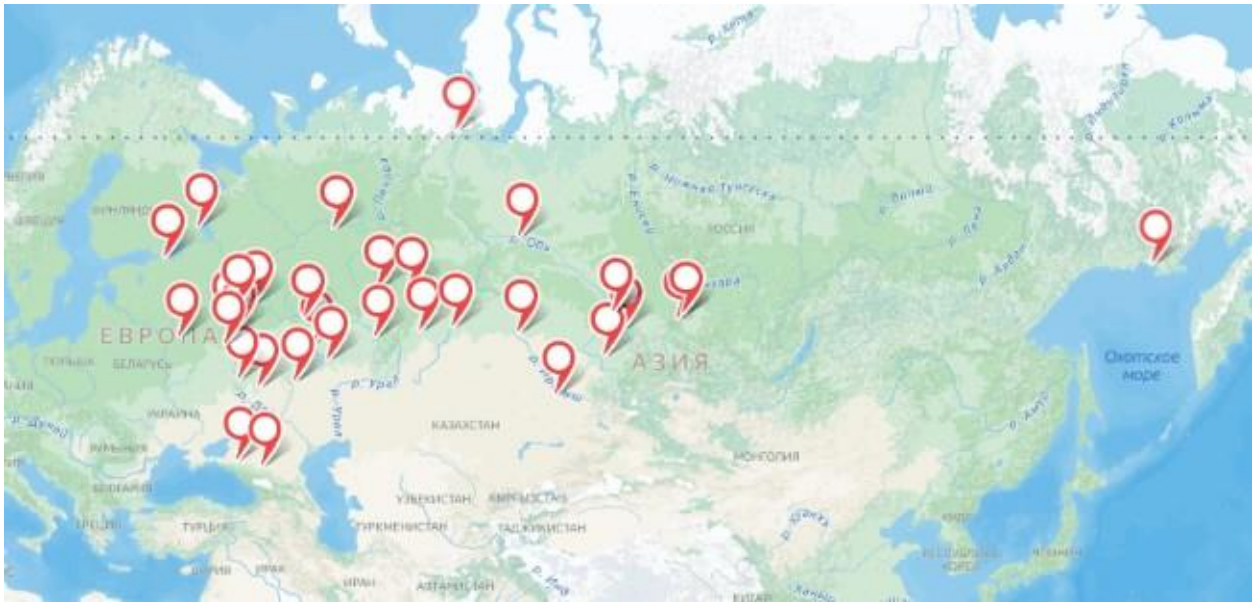


Рис. 5. География разработчиков компьютерных игр

Кроме 154 авторов – разработчиков компьютерных программ, в разработке последних принимали участие следующие организации-разработчики, ищущие современные дидактические решения процесса обучения:

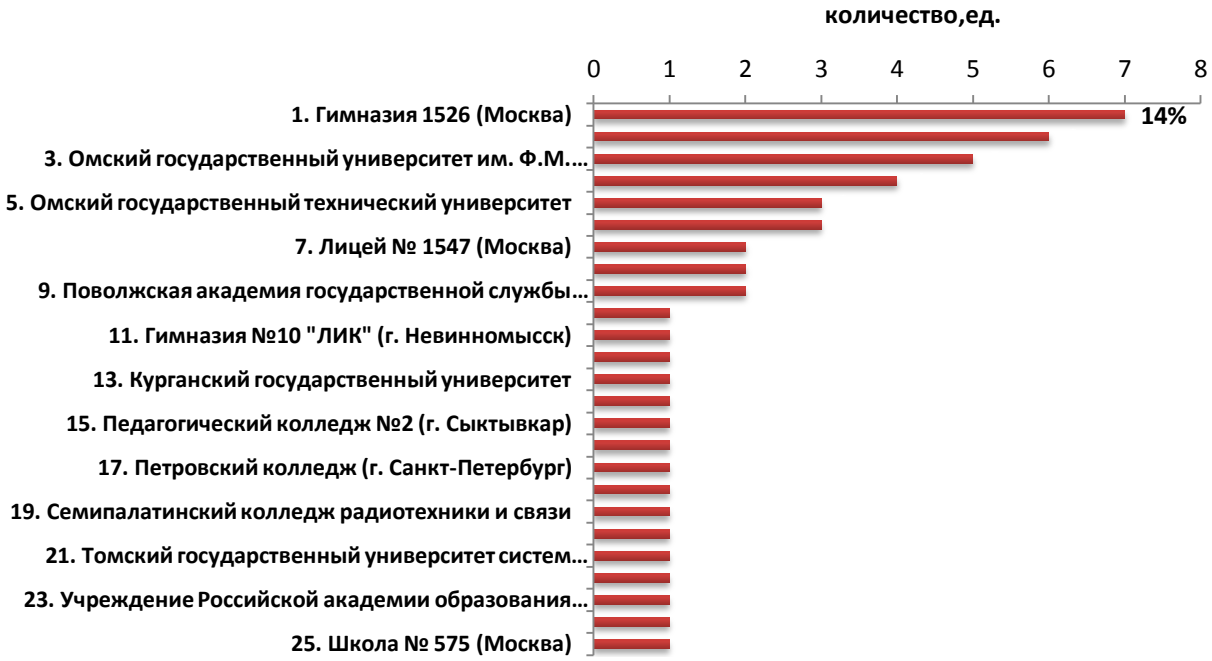


Рис. 6. Распределение компьютерных игр по организациям разработчикам

Сгруппировав организации-разработчиков по уровню образования, получаем следующее их распределение по регистрации компьютерных игр в ОФЭРНиО:

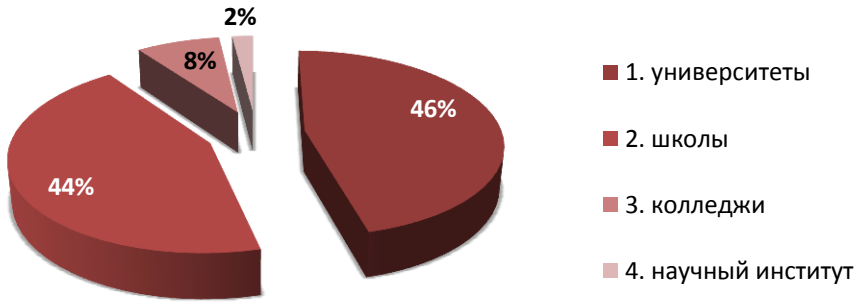


Рис. 7. Распределение организаций-разработчиков компьютерных игр

Констатируем, что университеты и школы почти в равной мере решают дидактические задачи обучения посредством компьютерных игр, разрабатывая их под конкретные учебные предметы/дисциплины, продемонстрированные ниже:

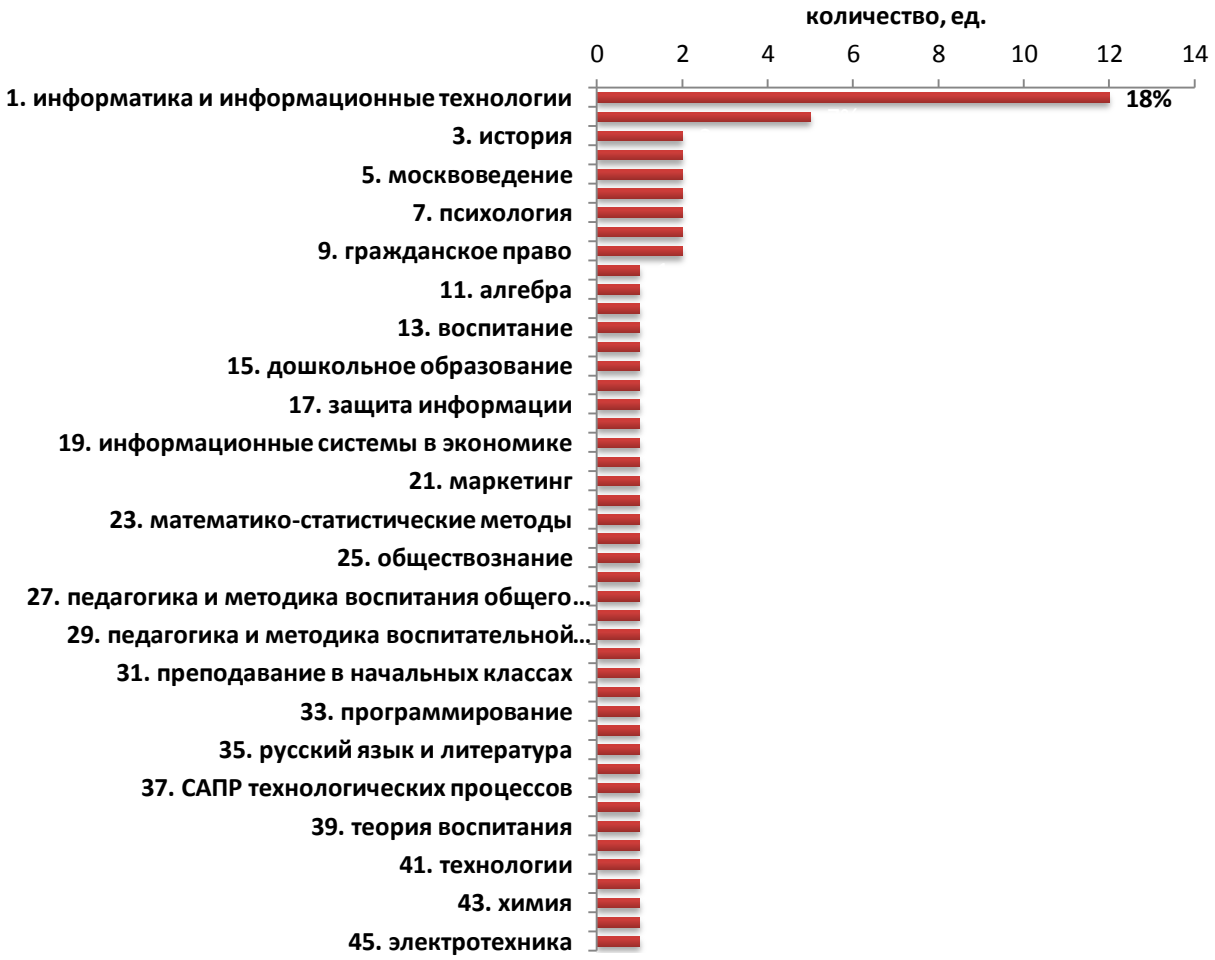


Рис. 8. Распределение компьютерных игр по учебным предметам/дисциплинам

Исследование компьютерных игр фиксирует **45 учебных предметов и дисциплин**, предназначенных для следующих форм обучения:

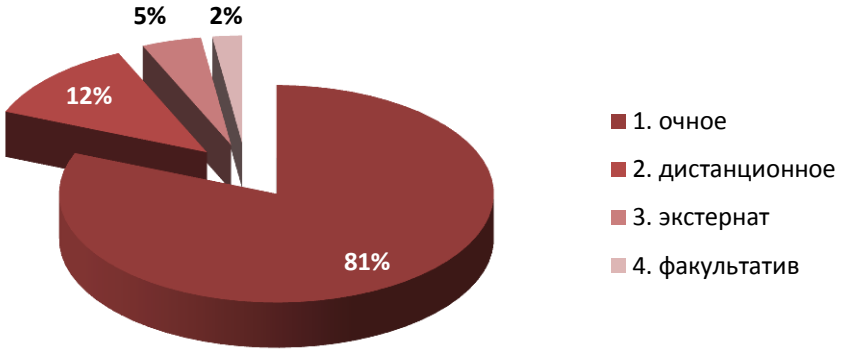


Рис. 9. Распределение компьютерных игр по формам обучения

Детальное исследование уровней образования, для которых предназначены заявленные компьютерные игра, выявляет следующее их распределение по уровням образования:

Рис. 10. Распределение компьютерных игр по уровням образования

Таким образом, компьютерная игра как дидактическое средство обучения почти в равной мере представлена для высшего и основного общего образования, решая разные задачи обучения и подготовки специалистов одним средством обучения – *компьютерной игрой.*

Дальнейший анализ форм реализации компьютерных игр демонстрирует, что в преимущественном большинстве – это программный продукт в 95%:

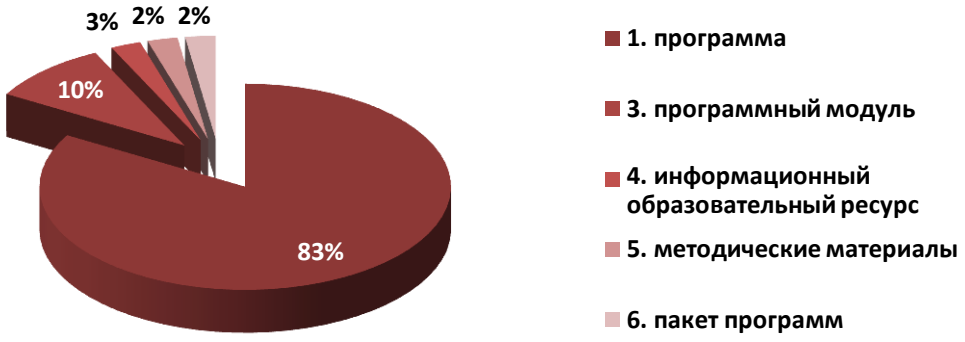


Рис. 11. Распределение компьютерных игр по формам реализации

Анализ же инструментальных средств разработки компьютерных программ демонстрирует **57 инструментальных средств**, используемых для разработки компьютерных игр, как средств обучения:

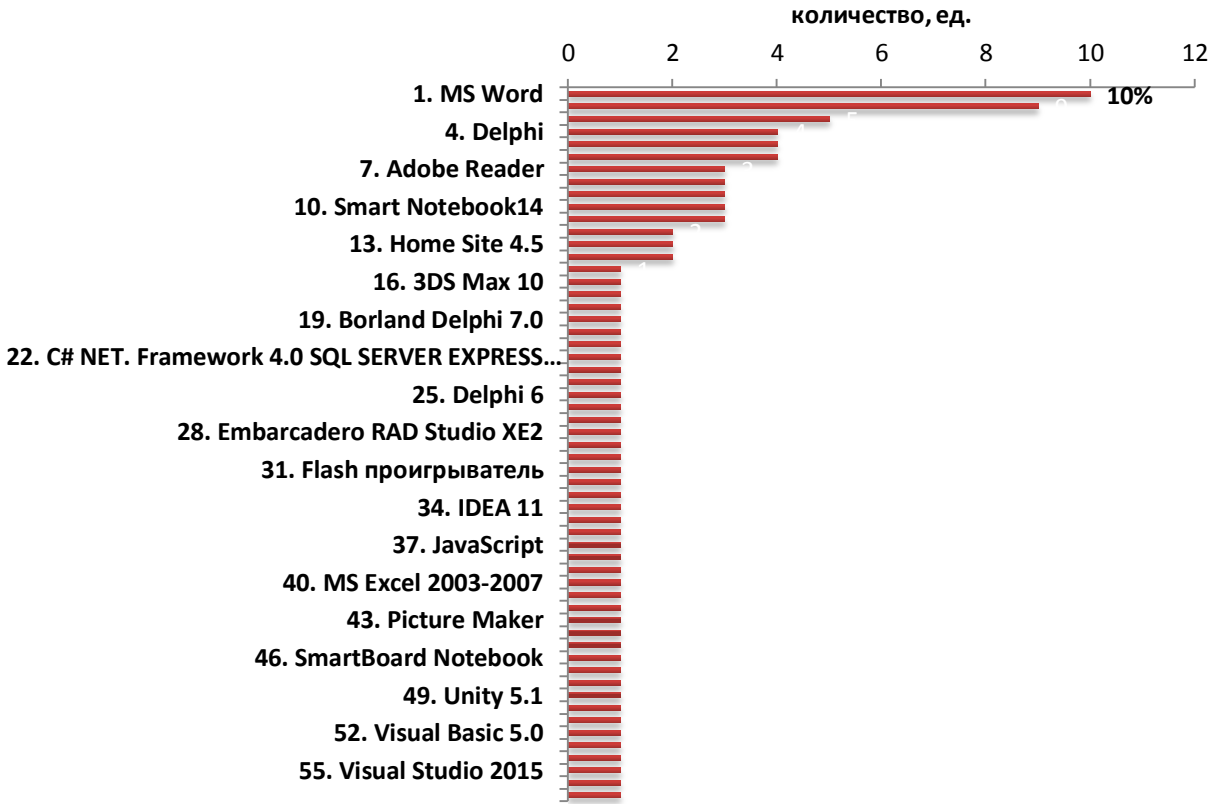


Рис. 12. Распределение компьютерных программ по инструментальным средствам

Анализ разновидностей средств обучения в форме компьютерных игр выявляет преимущественное большинство ***учебных средств обучения***:

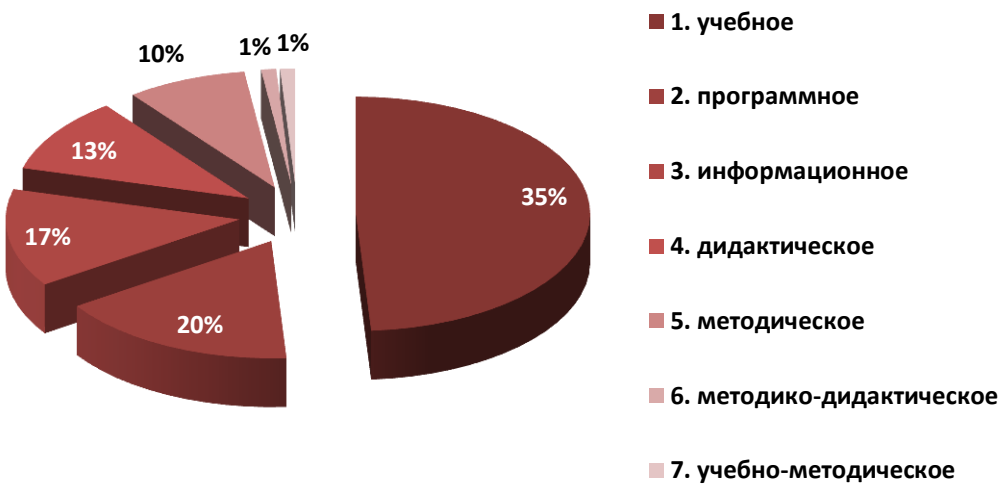


Рис. 13. Распределение компьютерных игр по разновидностям средств обучения

Выводы:

Завершая исследование компьютерных игр, как средств обучения, подготовки специалистов и повышения их квалификации, делаем вывод, что *компьютерная игра* стала неотъемлемой частью учебного процесса как в школе, так и в университете.

Компьютерная игра – современное средство обучения, решающее задачи *дидактики* – составной части педагогической науки.

OFERNiO.RU
ХРОНИКИ
ОБЪЕДИННОГО ФОНДА
ЭЛЕКТРОННЫХ РЕСУРСОВ
«НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ»

Номер ОФЭРНиО: 1645
Дата регистрации: 25.06.2001

Автор: Иткес А.А.
Наименование разработки: Крестики - Нолики 1.0

Это программа игры в крестики-нолики на поле 16x16 с переменной - от 5 до 16 клеток - длиной выигрышного ряда. Играть можно одному - против компьютера или вдвоем - друг против друга. Для работы программы необходима ОС Windows 95 или выше. В оперативной памяти программа занимает 600 Кб, на диске - 340 Кб. Скачать эту программу можно бесплатно на сайте www.school2.ru/~itkes.
Тип ЭВМ: *Pentium*
Тип и версия ОС: *DOS, Windows*
Инструментальные средства: *C++*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/1645.doc*

Номер ОФЭРНиО: 1748
Дата регистрации: 12.11.2001

Автор: Иткес А.А.
Наименование разработки: Змейка 1.0

Комплект "ЗМЕЙКА 1.0" состоит из трех программ. Основная программа - это игра, сохранившая классические правила "змейки", но имеющая множество дополнительных объектов. Они делятся на 7 типов по воздействию на игрока при контакте с ним. Например, объект "*" убивает игрока, а объект "A", напротив, дает лишнюю жизнь. Две другие программы - редактор карт для игры и программа настройки. Для нормальной работы всех трех программ необходим процессор 386 или выше, монитор с поддержкой 16 цветов, ОС MS-DOS 4.0 или выше, 256 Кб оперативной памяти, 270 Кб на диске. Приобрести программы можно на сайте www.school2.ru/~itkes.
Тип ЭВМ: *IBM PC*
Тип и версия ОС: *MS-DOS 6.22*
Инструментальные средства: *C++*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/1748.doc*

Номер ОФЭРНиО: 2392
Дата регистрации: 21.02.2003

Авторы: Халоша Е.Н., Сущенко Е.А., Липина В.М.
Наименование разработки: Компьютерная программа "Попугай"

Программа "Попугай» - игра для детей младшего школьного возраста. Игровой замысел делает игру привлекательным, желанным и эмоциональным видом деятельности, в которой дети применяют полученные навыки и умения на уроках информатики. Игровое действие дает возможность детям учиться в тот момент, когда они играют. Правила помогают направлять игровой процесс, регулируют поведение детей. Результат игры очевидный, конкретный и наглядный. Соблюдение правил обязывает детей самостоятельно выполнять игровые действия и вместе с этим у них вырабатывается критерий для оценки собственного поведения. Развиваются познавательные процессы, мышление, память, воображение. Формируется умение работать самостоятельно.
Тип ЭВМ: *IBM PC*
Тип и версия ОС: *MS WINDOWS*
Инструментальные средства: *Visual Basic*
E-mail: *nvpgimn@icmail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/2392.doc*

Номер ОФЭРНиО: **2398**
Дата регистрации: 27.02.2003

Автор: Москалев А.В.
Наименование разработки: Компьютерная программа "Морской бой"

Программа "Морской бой" - игра для детей младшего школьного возраста. Игровой замысел делает игру привлекательным, желанным и эмоциональным видом деятельности, в которой дети применяют полученные навыки и умения на уроках информатики. Игровое действие дает возможность детям учиться в тот момент, когда они играют. Правила помогают направлять игровой процесс, регулируют поведение детей. Результат игры очевидный, конкретный и наглядный. Соблюдение правил обязывает детей самостоятельно выполнять игровые действия и вместе с этим у них вырабатывается критерий для оценки собственного поведения. Развиваются познавательные процессы, мышление, память, воображение. Формируется умение работать самостоятельно.
Тип ЭВМ: *IBM 286 и выше*
Тип и версия ОС: *Windows 95 и выше*
Инструментальные средства: *Visual Basic*
E-mail: *nvpgimn@icmail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/2398.doc*

Номер ОФЭРНиО: **2463**
Дата регистрации: 28.03.2003

Автор: Ушаков А.А.
Наименование разработки: "ВИРТуOS" Игра по информатике

Дети с удовольствием играют в электронные версии телевизионных игр типа «Миллион» или «Счастливчик». Возникает вопрос, как использовать их энергию с пользой? Игра «ВИРТуOS» является попыткой решить эту задачу. Являясь игрой-викториной, «ВИРТуOS» обладает базой вопросов по всему курсу информатики изученному или изучаемому школьниками. Играя в эту игру, ученик непроизвольно контролирует свои знания по предмету, выявляя пробелы в знании изученного материала. По существу программа является замаскированным тестом.

Программа размещается в интранет или интернет сети на вебсервере с поддержкой языка PHP3. Обязательное условие: вебсервер должен разрешать программе модифицировать файл с таблицей рекордов игры.
Тип ЭВМ: *IBM PC*
Тип и версия ОС: *MS Windows 98*
Инструментальные средства: *PHP3*
E-mail: *ic99aau@sch42.alien.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/2463.doc*

Номер ОФЭРНиО: **2602**
Дата регистрации: 20.05.2003

Автор: Мятечкин А.В.
Наименование разработки: Компьютерная игра "Тетрис"

Эта простая компьютерная игра "Тетрис" не только успокаивает, но и демонстрирует насколько учащимся лучше писать программы, чем ломать компьютеры. Программа имеет функции настройки, которые позволяют настроить игру под любую скорость компьютера, сохраняет текущее состояние игры, имеет удобный интерфейс и выдает полную справку, позволяющую оценивать итоги игры. Играть можно как одному, так и двоим игрокам за одним компьютером.
Тип ЭВМ: *Celeron 766*
Тип и версия ОС: *Windows 95-98-Me*
Инструментальные средства: *Borland C++ (3.1-5.02)*
E-mail: *gamer@regionnet.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/2602.doc*

Номер ОФЭРНиО: **2729**
Дата регистрации: 26.06.2003

Автор: Байшваков Р.А.
Организация-разработчик: Семипалатинский колледж радиотехники и связи
Наименование разработки: Компьютерная игра Numberic v.1.0

Данная разработка представляет собой новую логическую компьютерную игру. Игра не требует наличия специальных знаний в каких-либо отраслях науки, ориентирована на детей и взрослых.
Тип ЭВМ: *IBM PC*
Тип и версия ОС: *Windows 98/ME/XP*
Инструментальные средства: *Borland Delphi 6.0*
E-mail: *koll_k@std.semsk.kz*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/2729.doc*

Номер ОФЭРНиО: **2752**
Дата регистрации: 11.07.2003

Автор: Алябов Д.А.
Организация-разработчик: Муниципальное общеобразовательное учреждение гимназия №2 «Квантор» (г. Коломна)
Наименование разработки: Компьютерная 3D-игра "Звездные войны"

Представленная программа является компьютерной игрой, составленной по мотивам одноименной серии кинофильмов. Данная версия игры включает в себя три уровня, объединяющие несколько жанров аркадных игр. Сведения о каждом уровне хранятся в отдельных текстовых файлах и читаются программой при каждом запуске. Игра представляет собой трехмерный космический имитатор, где действия происходят как в кабине истребителя, так и от лица персонажа. Отдельные миссии игры - дуэль, управление в таких миссиях отличается от стандартного. Игра поделена на пять эпизодов, повторяющих сюжеты пяти вышедших на экран эпизодов фильма. Переход к следующему заданию осуществим только по окончание предыдущего. Как только миссия оказывается выполненной, программа автоматически сохраняет сведения о ней. Интерфейс игры не перегружен лишними элементами, что позволяет пользователю сконцентрироваться на происходящих событиях. Результат каждого уровня представлен в виде соответствующего диалогового окна, содержащего информацию об итогах успешного прохождения задания или же о причинах поражения.
Тип ЭВМ: *CELERON 1700*
Тип и версия ОС: *Windows 98/Me/XP*
Инструментальные средства: *Dark Basic 1.08*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/2752.doc*

Номер ОФЭРНиО: **2879**
Дата регистрации: 01.10.2003

Автор: Кремер О.Б.
Организация-разработчик: Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 1 (г. Воронеж)
Наименование разработки: Компьютерная обучающая игра "Подпиши конверт"

Компьютерная обучающая игра "Подпиши конверт" предназначена для закрепления навыков работы с деловыми бумагами и навыков работы на компьютере в коррекционной школе для учащихся с ограниченными умственными возможностями. Программа игры реализована в среде визуальной разработки приложений для Windows - Delphi 5, для ее функционирования необходимы следующие характеристики аппаратного обеспечения: - процессор - не ниже Pentium; - не менее 32 Мбайт оперативной памяти; - видеокарта, поддерживающая не менее 256 цветов, и разрешение не менее 800x600 точек; - выполняемая программа занимает 650 Кб памяти на жестком диске.
Тип ЭВМ: *IBM PC*
Тип и версия ОС: *MS Windows 98/2000*
Инструментальные средства: *Delphi 5*
E-mail: *sch31@comch.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/2879.doc*

Номер ОФЭРНиО: **3253**
Дата регистрации: 10.03.2004

Автор: Прохоров А.С.
Наименование разработки: Игровая программа "Hunter"

Работа представляет собой игровую программу, написанную в среде Турбо Паскаля 6.0, и являющиеся компьютерной поддержкой уроков информатики. Игра адресована учителям и учащимся профильных классов, а также тем, кто интересуется

программированием. Программу можно демонстрировать как пример графических возможностей Турбо Паскаля. Возможно использование ее учащимися среднего школьного возраста при освоении навыков работы на компьютере, а также в целях релаксации на игровых уроках. В работе реализованы методы структурного программирования и UNIT-концепция. Смысл игры заключается в том, чтобы сбить максимальное количество шаров, двигая прицел к мишени и нажимая клавишу выстрела. За каждый сбитый шар даются очки, по достижению определенного количества очков осуществляется переход на следующий, более сложный, уровень. Игра интуитивно понятна - управление прицелом осуществляется клавишами курсора, есть главное меню, пауза-заставка «matrix», список рекордов игры, «магазин», подробная справка по правилам игры на английском и русском языке. Для победы в игре нужно проявить смекалку, чтобы сделать выбор, следует ли покупать патроны, жизни или бонусы. Программа поддерживает все существующие тактовые частоты процессора компьютера. Для удобства пользователя происходит автоматический переход в полноэкранный режим. Программное средство надежно работает как в графической операционной среде Windows, так и в операционной системе MS-DOS 4.0 (и выше). Для устойчивой работы программы достаточно иметь персональный компьютер с процессором 80286 и выше. Оперативной памяти на персональной ЭВМ должно быть не менее 640Кб. Программный продукт распространяется на дискетах или любых других носителях информации.

Тип ЭВМ: *IBM 286 и выше*
Тип и версия ОС: *MS-DOS 4.0 и выше*
Инструментальные средства: *Turbo Pascal 6.0*
E-mail: *HunterGame@km.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/3253.doc*

Номер ОФЭРНиО: **3560**
Дата регистрации: 17.05.2004

Авторы: Пахмутова О.С, Захарова Н.М, Липина В.М.
Наименование разработки: Компьютерная программа "Информатика в играх и задачах"

Программа «Информатика в играх и задачах» - игра для детей младшего школьного возраста. Игровой замысел делает игру привлекательным, желанным и эмоциональным видом деятельности, в которой дети применяют полученные навыки и умения на уроках информатики. Игровое действие дает возможность детям учиться в тот момент, когда они играют. Правила помогают направлять игровой процесс, регулируют поведение детей. Результат игры очевидный, конкретный и наглядный. Соблюдение правил обязывает детей самостоятельно выполнять игровые действия и вместе с этим у них вырабатывается критерий для оценки собственного поведения. Развиваются познавательные процессы, мышление, память, воображение. Формируется умение работать самостоятельно.

Тип ЭВМ: *IBM PC 286 и выше*
Тип и версия ОС: *Windows 95/98 и выше*
Инструментальные средства: *Basic*
E-mail: *nvpgimn@icmail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/3560.doc*

Номер ОФЭРНиО: **3561**
Дата регистрации: 17.05.2004

Авторы: Греченёва Е.А., Попова Ю.А., Некрылов А.В., Сергеева Н.В., Шурыгина Ю.В., Липина В.М.
Наименование разработки: Компьютерная программа "Комплексные числа"

Программа "Комплексные числа" - программное средство, которое можно использовать в учебном процессе. Деятельность по проекту направлена на учащихся 10-11 классов физико-математического профиля. Данную программу можно применять на элективных курсах. Кроме того, пользователь может самостоятельно познакомиться с понятием комплексных чисел, их свойствами и операциями над ними. Для закрепления полученных знаний в программе предусмотрена игра "Угадай комплексное число".
Тип ЭВМ: *IBM PC*
Тип и версия ОС: *MS WINDOWS*
Инструментальные средства: *Visual Basic*
E-mail: *nvpgimn@icmail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/3561.doc*

Номер ОФЭРНиО: **3578**
Дата регистрации: 19.05.2004

Авторы: Бондаренко А., Евдокушин С., Сапов С., Волова О.Н.
Наименование разработки: Компьютерная игра "Морской бой"

Программа "Морской бой" - игра для детей среднего школьного возраста. Игровой замысел делает игру привлекательным, желанным и эмоциональным видом деятельности, в которой дети применяют полученные навыки и на уроках информатики и получают новые из различных областей. Игровое действие дает возможность детям учиться в тот момент, когда они играют. Правила помогают направлять игровой процесс, регулируют поведение детей. Результат игры очевидный, конкретный и наглядный. Соблюдение правил обязывает детей самостоятельно выполнять игровые действия и вместе с этим у них вырабатывается критерий для оценки собственного поведения. Развиваются познавательные процессы, мышление, память, воображение. Воспитывает чувство дружбы, товарищества, умение работать в коллективе, самостоятельно и ответственно готовиться. Игра "Морской бой" разработанная как внеклассное мероприятие легко переделывается под любой школьный предмет.
Тип ЭВМ: *IBM PC*
Тип и версия ОС: *WINDOWS*
Инструментальные средства: *Visual Basic*
E-mail: *volova_o_n@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/3578.doc*

Номер ОФЭРНиО: **3800**
Дата регистрации: 20.08.2004

Авторы: Штриплинг Л.О., Баженов В.В.
Организация-разработчик: Омский государственный технический университет
Наименование разработки: Эколого-экономическая игра "Предприятие"

Игра "Предприятие" предназначена для закрепления студентами знаний по курсам "Природопользование", "Промышленная экология" и "Общая экология", и может быть использована в качестве лабораторной работы. Также программа может быть применена в системе переподготовки специалистов. Программа не является клиент-серверным приложением.

Тип ЭВМ: *Pentium III 1000*
Тип и версия ОС: *Windows XP*
Инструментальные средства: *Delphi 7*
E-mail: *bvv36@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/3800.doc*

Номер ОФЭРНиО: **4049**
Дата регистрации: 18.11.2004

Авторы: Куклев В.А., Воеводин А.Ю.
Наименование разработки: Тест-игра

Тест-игра (ТИ) реализует новые информационные и педагогические технологии, способствует повышению качества обучения. ТИ включает заранее подготовленные тестовые задания, выполняемые в игровой форме. Отвечая на вопросы, обучаемый продвигается от старта к финишу игры. ТИ может встраиваться в электронные учебные издания. Программа выполнена в гипертекстовом виде, может быть использована в сетевом варианте. Работает в Windows 95/98/Me/XP. Является наращиваемой авторской системой. Распространяется на компакт-диске диаметром 80 мм.
Тип ЭВМ: *IBM PC 486 и выше*
Тип и версия ОС: *Windows 95/98/Me*
Инструментальные средства: *Home Site 4.5*
E-mail: *v_kuklev@rambler.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/4049.doc*

Номер ОФЭРНиО: **4050**
Дата регистрации: 18.11.2004

Авторы: Куклев В.А., Куклева И.И., Воеводин А.Ю.
Наименование разработки: Тест-игра “История медицины”

Тест-игра (ТИ) предназначена для студентов фармацевтического колледжа, обучающихся по специальностям: 0401 “Лечебное дело”, 0405 “Фармация”, 0406 “Сестринское дело”, 0407 “Лабораторная диагностика” и изучающих дисциплину “История медицины”. ТИ реализует новые информационные и педагогические технологии, способствует повышению качества обучения. ТИ включает заранее подготовленные тестовые задания, выполняемые в игровой форме. Отвечая на вопросы, обучаемый продвигается от старта к финишу игры. ТИ может встраиваться в электронные учебные издания. Программа выполнена в гипертекстовом виде, может быть использована в сетевом варианте. Работает в Windows 95/98/Me/XP. Является наращиваемой авторской системой, которая может наращиваться и дополняться. Распространяется на компакт-диске диаметром 80 мм.
Тип ЭВМ: *IBM PC 486 и выше*
Тип и версия ОС: *Windows 95/98/Me*
Инструментальные средства: *Home Site 4.5*
E-mail: *v_kuklev@rambler.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/4050.doc*

Номер ОФЭРНиО: **4164**
Дата регистрации: 15.12.2004

Авторы: Воеводин А.Ю., Куклев В.А.
Наименование разработки: Компьютерная игра “О, отличник”

Компьютерная игра “О, отличник” (КИ) реализует новые информационные и педагогические технологии, способствует повышению качества обучения. КИ включает 15 тестовых заданий, выполняемых в форме игры. Отвечая на вопросы, обучаемый продвигается от старта к финишу игры, одновременно ему сообщается текущий рейтинг и оценка. КИ может встраиваться в электронные учебные издания. Является наращиваемой авторской системой.
Тип ЭВМ: *IBM PC 486 и выше*
Тип и версия ОС: *Windows 95/98/Me*
Инструментальные средства: *Delphi 7.0*
E-mail: *v_kuklev@rambler.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/4164.doc*

Номер ОФЭРНиО: **4232**
Дата регистрации: 12.01.2005

Автор: Кремер О.Б.
Организация-разработчик: Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 1 (г. Воронеж)
Наименование разработки: Компьютерная игра "Вспомни правила"

Компьютерная развивающая и обучающая игра "Вспомни правила" является продолжением серии диалоговых программ для учащихся с ограниченными умственными возможностями, построенных с помощью эвристических алгоритмов. Игра предназначена для отработки навыков правописания слов, для систематизации знаний и умений, для проверки и оценки этих навыков, а также позволяет фиксировать уровень самооценки учащихся по результатам игры. Данная игра может быть использована учителями-предметниками, психологом и логопедом в ходе коррекционных занятий с учащимися. Для работы с компьютерной игрой необходимо располагать ПЭВМ IBM PC с установленной операционной системой MS Windows 98/2000, процессор - не ниже Pentium, не менее 32 Мбайт оперативной памяти. Распространение возможно на CD диске.
Тип ЭВМ: *Intel Celeron*
Тип и версия ОС: *Windows 98*
Инструментальные средства: *Delphi 7*
E-mail: *sch31@comch.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/4232.doc*

Номер ОФЭРНиО: **4235**
Дата регистрации: 12.01.2005

Автор: Кремер О.Б.
Организация-разработчик: Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 1 (г. Воронеж)
Наименование разработки: Развивающая и обучающая компьютерная игра «Выбери картинку»

Компьютерная развивающая и обучающая игра «Выбери картинку» является продолжением серии диалоговых программ для учащихся с ограниченными

возможностями, построенных с помощью эвристических алгоритмов. Программа предназначена для развития основной части мышления - обобщения, а также может использоваться для интерактивного контроля знаний учащихся по различным предметам, и построена в виде ответов на вопросы с «выборочной формой ответа», где варианты ответов представлены графическими объектами (иллюстрациями). Игра применима для закрепления знаний и умений, обобщения и систематизации знаний, проверке и оценке навыков, а также может быть использована психологом и логопедом. Для работы с программой необходимо располагать ПЭВМ IBM PC с операционной системой MS Windows. Распространение программы с минимальным набором вариантов исходных данных (графических файлов) возможно на дискете. Для компьютерной игры с заполненными вариантами по различным предметам и темам необходим диск.

Тип ЭВМ: *IBM PC*
Тип и версия ОС: *Delphi 5*
Инструментальные средства: *MS Windows 9x/2000*
E-mail: *sch31@comch.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/4235.doc*

Номер ОФЭРНиО: **4326**
Дата регистрации: 16.02.2005

Автор: Белоусова О.А.
Организация-разработчик: Государственное образовательное учреждение гимназия № 1526 (Москва)
Наименование разработки: Литературная игра по теме "Древняя Русь"

Стоит ли перечитывать рукописные книги, рассматривать почерневшие от времени фрески в давно заброшенных церквах или только что построенных храмах? Есть ли смысл сохранять бревенчатые избы, домотканые полотенца, расшитые красными нитями, вышитые скатерти из праздничных горниц? Эти и другие вопросы задаем мы себе всякий раз, когда открываем литературу Древней Руси. Литературная игра по теме "Древняя Русь" позволит пробудить у учеников 8-х классов любовь к истокам русской культуры и литературы.

Тип ЭВМ: *IBM PC*
Тип и версия ОС: *Windows*
Инструментальные средства: *Word*
E-mail: *22509@starnet.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/4326.doc*

Номер ОФЭРНиО: **4393**
Дата регистрации: 02.03.2005

Авторы: Болдина Т.Г., Чукавина Т.Н., Кузнецова Д.А.
Организация-разработчик: Государственное образовательное учреждение гимназия № 1526 (Москва)
Наименование разработки: Общешкольный проект "Биржа труда" (Проектно-стендовая организационно-деятельностная игра "Кем быть?")

Проектно-стендовая организационно-деятельная игра "Кем быть?" ("Биржа труда") организованная в рамках гимназии и адресованная учащимся среднего и старшего школьного звена, по прогнозам оргкомитета игры, позволила в достаточной степени повысить знания учащихся по вопросам их будущей специальности, определить ее место

на рынке труда и адаптировать будущих выпускников к экономическим условиям реальной действительности. Участие в игре способствует у гимназистов знания об основах рыночной экономики, ориентации их в мире малого бизнеса, мотивации выбора сферы будущей деятельности. В процессе игры учащиеся знакомятся с основами маркетинга, менеджмента, правами предпринимательства, основами управления персоналом предприятия, этикой и психологией деловых отношений.
Тип ЭВМ: *IBM PC*
Тип и версия ОС: *Windows*
Инструментальные средства: *Word*
E-mail: *22509@starnet.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/4393.doc*

Номер ОФЭРНиО: **4915**
Дата регистрации: 09.06.2005

Авторы: Громова Е.А., Ефимов С.С.
Организация-разработчик: Омский государственный технический университет
Наименование разработки: Компьютерная игра "Стрелка"

Программа-игра "Стрелка" предназначена для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Участники подводных соревнований будут постепенно развивать ловкость и сноровку, пытаясь перекрыть или повторить свои собственные достижения. Игра развивает воображение, внимание и усидчивость, воспитывает волю, а также помогает раскрытию и обогащению склонностей и интересов подрастающего поколения. Удобный интерфейс и красочные обитатели морской пучины помогут в выработке быстрой реакции и сделают первые шаги освоения клавиатуры терминала интереснее и ярче. Удачи в игре!
Тип ЭВМ: *IBM PC*
Тип и версия ОС: *MS DOS, Windows **
Инструментальные средства: *Borland Pascal 7.0*
E-mail: *s_efimov@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/4915.doc*

Номер ОФЭРНиО: **4920**
Дата регистрации: 17.06.2005

Авторы: Козырева И.Н., Аникин В.Г.
Наименование разработки: Игровая обучающая программа "ИГРОТЕКА"

Игровая обучающая программа ИГРОТЕКА для младших школьников, умеющих читать и считать до 50 В программе 6 разделов: 1 - игра "Грибы-ягоды" - на владение мышью, 2 - "Время" (умение определять время, используя механические и электронные часы, знание дней недели), 3 - собери квадрат, 4 - "Расшифруй" (ребусы, кроссворд, найди лишнее слово, расшифровка слов), 5 - "Числа" (найти и расставить по порядку числа от 1 до 15, числовые ряды - определение закономерности их формирования, арифметические выражения - расставить знаки арифметических операций между цифрами "2" для получения нужного результата) 6 - "Внимание" (задания на развитие внимания, сообразительности). В конце пяти разделов - выводятся результаты (количество ошибок или набранных баллов), по которым учитель может выставлять отметки. Программа отмечена на ОСО 2005 (III место)
Тип ЭВМ: *IBM PC*

Тип и версия ОС: *Windows 98*
Инструментальные средства: *Delphi 6*
E-mail: *kin0@lbt.salekhard.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/4920.doc*

Номер ОФЭРНиО: **4976**
Дата регистрации: 01.07.2005

Авторы: Давыдова М.В., Михалёв А.М., Ерофеев А.С.
Организация-разработчик: Курганский государственный университет
Наименование разработки: Деловая игра "Электронный штурм"

В результате анализа реальных производственных условий была разработана деловая игра на основе модели документооборота предприятия на занятиях по изучению курса "Системы автоматизированного проектирования технологических процессов" (САПР ТП). Студенты на практических занятиях работают в 8-ми модулях САПР Intermech (Search, Cadmech, AVS, Techcard, Show, ImProject, ImBase, CadmechT), овладевая навыками не только разработки конструкторско-технологической документации, но и применения электронного документооборота, опыта использования которого на заводах пока нет
Тип ЭВМ: *Athlon 2500+*
Тип и версия ОС: *Windows XP*
Инструментальные средства: *Intermech v7.2*
E-mail: *DrDrew@kgsu.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/4976.doc*

Номер ОФЭРНиО: **5062**
Дата регистрации: 26.07.2005

Автор: Кремер О.Б.
Организация-разработчик: Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 1 (г. Воронеж)
Наименование разработки: Компьютерная игра "Вставь математический знак"

Компьютерная развивающая и обучающая игра "Вставь математический знак" является продолжением серии диалоговых программ для учащихся с ограниченными умственными возможностями, построенных с помощью эвристических алгоритмов. Игра предназначена для отработки навыков устного счета, сформированных на уроке математики, для систематизации знаний и умений, для проверки и оценки этих навыков, а также позволяет фиксировать уровень самооценки учащихся по результатам игры. Данная игра может быть использована учителями-предметниками, психологом и логопедом в ходе коррекционных занятий с учащимися при заполнении игры вариантами примеров, соответствующих целям использования игры. Для работы с компьютерной игрой необходимо располагать ПЭВМ IBM PC с установленной операционной системой MS Windows 2000, процессор - не ниже Pentium, не менее 32 Мбайт оперативной памяти. Распространение возможно на CD диске.
Тип ЭВМ: *Pentium 100*
Тип и версия ОС: *Windows 2000*
Инструментальные средства: *Delphi 7.0*
E-mail: *sch31@comch.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/5062.doc*

Номер ОФЭРНиО: **6588**
Дата регистрации: 11.07.2006

Автор: Кремер О.Б.
Организация-разработчик: Воронежская специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 1
Наименование разработки: Компьютерная развивающая и обучающая игра "Отгадай загадку"

Компьютерная развивающая и обучающая игра «Отгадай загадку» является продолжением серии диалоговых программ для учащихся с ограниченными умственными возможностями, построенных с помощью эвристических алгоритмов. Игра предназначена для отработки навыков правописания слов и развития речи, для развития мышления, для проверки и оценки этих навыков, а также позволяет фиксировать уровень самооценки учащихся по результатам игры. Данная игра может быть использована учителями-предметниками, психологом и логопедом в ходе коррекционных занятий с учащимися при заполнении игры загадками или вопросами, соответствующих целям использования игры. Для работы с компьютерной игрой необходимо располагать ПЭВМ IBM PC с установленной операционной системой MS Windows 2000, процессор - не ниже Pentium, не менее 32 Мбайт оперативной памяти, колонки или наушники. Распространение игры возможно на CD диске.
Тип ЭВМ: *Intel Pentium II*
Тип и версия ОС: *Windows 2000 Pro*
Инструментальные средства: *Delphi 7.0*
E-mail: *sch31@comch.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/6588.doc*

Номер ОФЭРНиО: **6593**
Дата регистрации: 12.07.2006

Авторы: Шульц В.Л., Шульц И.В.
Наименование разработки: Дидактическая электронная игра "Кто хочет стать отличником?!"

Предлагаемая разработка "Кто хочет стать отличником?!" является электронной дидактической игрой с возможностями дистанционного образования в общеобразовательной школе. Программное обеспечение позволяет создать базу вопросов по любому предмету, теме или использовать уже составленные базы вопросов. Преимуществом перед обычными тестовыми программами является то, что результат своего труда обучающийся может зафиксировать на дискете и представить учителю. Для дидактической игры разработаны базы с вопросами для 10 класса по географии по темам: "Политическая карта", "Природные ресурсы", "Население", "Общие вопросы по географии 9,10 класс". Базы вопросов для дидактической игры составлены на основе программы по географии В. П. Максаковского "Экономическая и социальная география мира"10 класс.
Тип ЭВМ: *IBM PC*
Тип и версия ОС: *Windows 98 и выше*
Инструментальные средства: *Visual Basic 5.0*
E-mail: *Jsing@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/6593.doc*

Номер ОФЭРНиО: 7587
Дата регистрации: 26.01.2007

Авторы: Волова О.Н., Заруцкий Д.А.
Наименование разработки: Игра "Угадай мелодию"

Игра "Угадай мелодию" может использоваться на внеклассном мероприятии или классном часу в 5-9-х классах для коллективной игры либо для индивидуальной игры одного участника. Эта игра аналогична телевизионному шоу "Угадай мелодию". Так же мелодии разделены по темам.
Тип ЭВМ: *Celeron*
Тип и версия ОС: *Windows 2000*
Инструментальные средства: *Delphi*
E-mail: *volova_o_n@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/7587.doc*

Номер ОФЭРНиО: 7859
Дата регистрации: 06.03.2007

Автор: Борискина В.К.
Организация-разработчик: Гимназия № 1526 (Москва)
Наименование разработки: Игра для учащихся 5 – 7 классов "Что? Где? Когда? ", посвященная 860-летию города Москвы

Цель игры: формирование знаний об истории Москвы и ключевых компетенций учащихся, мотивация познавательной деятельности учащихся, развитие самосознания детей, воспитание качеств лидера, становление гражданской позиции. Область применения: на уроках москвоведения, МХК, истории, литературы, во внеурочной деятельности.
Тип ЭВМ: *Intel Pentium*
Тип и версия ОС: *Windows XP*
Инструментальные средства: *Word, PowerPoint*
E-mail: *sch1526@sinergi.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/7859.doc*

Номер ОФЭРНиО: 8705
Дата регистрации: 10.07.2007

Авторы: Герасимова В.В., Богатырева Г.А., Перепелкина Н.В., Лурье Д.А.
Организация-разработчик: Поволжская академия государственной службы им. П.А. Столыпина
Наименование разработки: "Экономико-правовые основы создания, реорганизации и прекращения деятельности общества с ограниченной ответственностью". Деловая игра (электронный учебно-методический комплекс)

Электронное учебно-методическое пособие предназначено для муниципальных служащих, слушателей института переподготовки специалистов. Оно может быть также использовано в учебном процессе со слушателями и студентами специальности «Юриспруденция», изучающими гражданское, хозяйственное и предпринимательское

право. Пособие оптимизировано для использования с Интернет браузером Internet Explorer версии 5.5 и выше с поддержкой JavaScript. Предназначено для тиражирования на CD-Rom и обеспечения учебного процесса.
Тип ЭВМ: *Pentium 400*
Тип и версия ОС: *Windows 9**
Инструментальные средства: *JavaScript, HTML*
E-mail: *kafeconomics@pags.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/8705.doc*

Номер ОФЭРНиО: **9066**
Дата регистрации: 19.09.2007

Автор: Соколова Т.Б.
Наименование разработки: Добро пожаловать, игра

В учебно-методическом пособии затронута существующая социально-педагогическая проблема - проблема организации досуга подростков. Автор пособия предлагает один из путей решения проблемы отсутствия досуговой культуры - глубокое и целенаправленное изучение игровой деятельности, посредством организации игровых клубов. В пособии предложена программа игрового клуба "Затейники", которая является составной и неотъемлемой частью общего культурно-образовательного и культурно-досугового процессов, носит комплексный характер, в ней реализуется принцип преемственности теоретических знаний и практической деятельности. Новизна и уникальность программы состоит в том, что автор предлагает свой подход к содержанию образования и в педагогической практике отсутствуют аналогичные программы. Разработанная автором комплексная программа состоит из четырёх разделов: игровая культура, хоровое пение, танцы и сценическая речь.
Тип ЭВМ: *Pentium IV*
Тип и версия ОС: *Windows XP*
Инструментальные средства: *MS Word 2000*
E-mail: *SheferIV@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/9066.doc*

Номер ОФЭРНиО: **9274**
Дата регистрации: 05.10.2007

Авторы: Гусс С.В., Ефимов С.С.
Организация-разработчик: Омский государственный университет имени Ф.М. Достоевского
Наименование разработки: Компьютерная лингвистическая игра "Наборщик 1.0"

Программа представляет собой одну из игр лингвистической направленности. Программа «Наборщик» автоматически генерирует произвольное слово, длиной не менее десяти букв. Игра заключается в том, чтобы из букв сгенерированного слова составить как можно больше новых слов за определённое время. Очки присуждаются как за количество составленных слов из главного, заранее заданного, так и за общее количество букв, использованных при составлении слов. Чем больше слов - тем больше очков. Чем больше букв - тем ещё больше очков.
Тип ЭВМ: *Pentium IV*
Тип и версия ОС: *Windows **
Инструментальные средства: *Microsoft Visual Studio 2005*

E-mail: *sv48@rambler.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/9274.doc*

Номер ОФЭРНиО: **9343**
Дата регистрации: 24.10.2007

Авторы: Гусс С.В., Ефимов С.С.
Организация-разработчик: Омский государственный университет имени Ф.М. Достоевского
Наименование разработки: Компьютерная игра лингвистической направленности "Чайнворд"

Прототип данной игры имеет название Китайский кроссворд или Чайнворд. Данный вид кроссворда предполагает заполнение клеток по спирали. Суть такова, что последняя буква каждого слова является первой буквой последующего, за исключением самого последнего слова в цепочке, на котором она оканчивается. Программа поставляется с редактором чайнвордной базы вопросов и ответов.
Тип ЭВМ: *IBM PC*
Тип и версия ОС: *Windows 98/2000/2003/XP/Vista*
Инструментальные средства: *Microsoft Visual Studio 2005*
E-mail: *sv48@rambler.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/9343.doc*

Номер ОФЭРНиО: **9420**
Дата регистрации: 10.11.2007

Авторы: Порывкина А.В., Быстрова В.А.
Организация-разработчик: Сыктывкарский педагогический колледж №2
Наименование разработки: Компьютерная игра по развитию логического мышления у старших дошкольников "Карлсон спешит к Малышу"

Будущий первоклассник сегодня должен уметь: анализировать, обобщать, синтезировать, сравнивать и т.д. Данная работа представляет собой результат исследовательской деятельности студента по проблеме развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста. Цель работы: создание компьютерной программы для развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста. Сюжет предлагаемой компьютерной игры состоит в том, чтобы помочь Малышу добраться до своего дома. Путь разбит на шесть этапов, прохождение которых обеспечивает развитие у ребенка логического мышления. Этапы игры соответствуют этапам развития логического мышления, обозначенных Гальпериным Я.П. и Поддьяковым Н.Н.
Тип ЭВМ: *Pentium IV*
Тип и версия ОС: *Windows **
Инструментальные средства: *java*
E-mail: *spk-2@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/9420.doc*

Номер ОФЭРНиО: **9735**
Дата регистрации: 24.12.2007

Авторы: Софронова Н.В., Бакшаева Н.В., Бельчусов А.А.

Наименование разработки: Дистанционная игра-конкурс "Инфознайка-2005"

Дистанционная игра-конкурс по информатике "Инфознайка" проводится по инициативе авторов с 2005 года. Основная цель конкурса - активизация познавательного интереса школьников в области информатики и информационных технологий. Задания подразделяются на три уровня: подготовительный (1-7 классы); основной (7-11 классы); углубленный (10-11 классы). Для каждого уровня были предложены задачи, учитывающие обученность учащихся в области информатики. Задачи подготовительного уровня рассчитаны на учеников, не изучавших информатику, либо изучавших ее в безмашинном варианте (соответствует пропедевтическому уровню преподавания информатики). Задачи основного уровня рассчитаны на учащихся, изучающих информатику на базовом общеобразовательном уровне. Задания углубленного уровня - для учащихся из профильных классов. Ученик сам выбирал уровень, по которому он хочет получить задания. Каждое задание имеет определенный балл (от 10 до 50). Каждый уровень включает около 30 заданий.
Тип ЭВМ: *Intel Celeron*
Тип и версия ОС: *Windows 95/98/2000/2003/XP/Vista*
Инструментальные средства: *Adobe Reader*
E-mail: *n_bakshaeva@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/9735.doc*

Номер ОФЭРНиО: **9736**
Дата регистрации: 24.12.2007

Авторы: Софронова Н.В., Бакшаева Н.В., Бельчусов А.А.
Наименование разработки: Дистанционная игра-конкурс "Инфознайка-2006"

Дистанционная игра-конкурс по информатике "Инфознайка" проводится по инициативе авторов с 2005 года. Основная цель конкурса - активизация познавательного интереса школьников в области информатики и информационных технологий. Задания подразделяются на три уровня: подготовительный (1-7 классы); основной (7-11 классы); углубленный (10-11 классы). Для каждого уровня были предложены задачи, учитывающие обученность учащихся в области информатики. Задачи подготовительного уровня рассчитаны на учеников, не изучавших информатику, либо изучавших ее в безмашинном варианте (соответствует пропедевтическому уровню преподавания информатики). Задачи основного уровня рассчитаны на учащихся, изучающих информатику на базовом общеобразовательном уровне. Задания углубленного уровня - для учащихся из профильных классов. Ученик сам выбирал уровень, по которому он хочет получить задания. Каждое задание имеет определенный балл (от 10 до 50). Каждый уровень включает около 30 заданий.
Тип ЭВМ: *Intel Celeron*
Тип и версия ОС: *Windows 95/98/2000/2003/XP/Vista*
Инструментальные средства: *Adobe Reader*
E-mail: *n_bakshaeva@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/9736.doc*

Номер ОФЭРНиО: **9737**
Дата регистрации: 24.12.2007

Авторы: Софронова Н.В., Бакшаева Н.В., Бельчусов А.А.
Наименование разработки: Дистанционная игра-конкурс "Инфознайка-2007"

Дистанционная игра-конкурс по информатике "Инфознайка" проводится по инициативе авторов с 2005 года. Основная цель конкурса - активизация познавательного интереса школьников в области информатики и информационных технологий. Задания подразделяются на три уровня: подготовительный (1-7 классы); основной (7-11 классы); углубленный (10-11 классы). Для каждого уровня были предложены задачи, учитывающие обученность учащихся в области информатики. Задачи подготовительного уровня рассчитаны на учеников, не изучавших информатику, либо изучавших ее в безмашинном варианте (соответствует пропедевтическому уровню преподавания информатики). Задачи основного уровня рассчитаны на учащихся, изучающих информатику на базовом общеобразовательном уровне. Задания углубленного уровня - для учащихся из профильных классов. Ученик сам выбирал уровень, по которому он хочет получить задания. Каждое задание имеет определенный балл (от 10 до 50). Каждый уровень включает около 30 заданий.
Тип ЭВМ: *Intel Celeron*
Тип и версия ОС: *Windows 95/98/2000/2003/XP/Vista*
Инструментальные средства: *Adobe Reader*
E-mail: *n_bakshaeva@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/9737.doc*

Номер ОФЭРНиО: **9775**
Дата регистрации: 20.01.2008

Автор: Саватеева С.Г.
Наименование разработки: Программа "Игра, развитие, творчество"

Образовательная программа «Игра, развитие, творчество» рассчитана на 3 года обучения и может быть использована педагогами дополнительного образования при организации деятельности социально-педагогической направленности. Программа способствует оказанию помощи ребенку в преодолении трудностей в общении, повышении эмоциональной устойчивости и самооценки; успешной адаптации в современном социокультурном пространстве. Практическая часть содержит познавательные, развивающие, сюжетные игры, упражнения, задания, сценки, мимическую гимнастику, процесс изготовления различных поделок.
Тип ЭВМ: *Pentium IV*
Тип и версия ОС: *Windows XP*
Инструментальные средства: *Microsoft Word*
E-mail: *SheferIV@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/9775.doc*

Номер ОФЭРНиО: **9958**
Дата регистрации: 07.02.2008

Авторы: Александрович С.А., Ефимов С.С.
Организация-разработчик: Омский государственный университет имени Ф.М. Достоевского
Наименование разработки: Компьютерная игра "Командир танка"

Компьютерная игра "Командир танка" является казуальной двухмерной аркадой игрой для пользователей в возрасте от 7 лет (и старше). Легкость управления и простая структура игры позволяют играть начинающим пользователям, развивая тем самым

навыки работы с мышью, в то время как разнообразие активов и бонусов может заинтересовать более опытных игроков. Так как игра требует от игрока быстроты реакции и тактического мышления, ее можно использовать на уроках начальной военной подготовки в школах, а также в специализированных учебных заведениях, имеющих военную направленность, при изучении стратегии и тактики ведения действий. Игра «Командир танка» также интересна полностью открытым содержанием, которое может изменять любой пользователь. Эту особенность можно использовать для изучения графических, звуковых и прочих редакторов, развития творческих способностей. Возможность знакомства с принципами устройства игры поможет начинающим в изучении основ разработки компьютерных игр.
Тип ЭВМ: *Pentium IV*
Тип и версия ОС: *Windows 2000/2003/XP/Vista*
Инструментальные средства: *Visual Studio 2005*
E-mail: *darth_sim@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/9958.doc*

Номер ОФЭРНиО: **10009**
Дата регистрации: 19.02.2008

Авторы: Агапова О.В., Герасимов Д.А.
Организация-разработчик: Гимназия № 1526 (Москва)
Наименование разработки: Урок-игра по алгебре по теме "Сумма первых n членов арифметической и геометрической прогрессий"

Данный урок – урок обобщения знаний. Проводится в форме игры-соревнования. На уроке представлены различные виды и формы учебной деятельности. Для урока широко используется исторический материал по теме "Арифметическая и геометрическая прогрессия", задачи из курса углублённого изучения математики. Урок способствует развитию кругозора учащихся за пределами учебника, учит видеть межпредметные связи, развивает умение применять полученные знания в нестандартных ситуациях, пользоваться различными информационными источниками на уроке и вне урока, развивает самоуправление учебно-познавательной деятельностью.
Тип ЭВМ: *Pentium III*
Тип и версия ОС: *Windows XP*
Инструментальные средства: *Office XP*
E-mail: *a-plekhanov@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/10009.doc*

Номер ОФЭРНиО: **10306**
Дата регистрации: 31.03.2008

Автор: Борискина В.К.
Организация-разработчик: Гимназия № 1526 (Москва)
Наименование разработки: Интеллектуально-познавательная игра "Что? Где? Когда? " по теме "Моя Москва"

Работа содержит следующие материалы для помощи в работе учителей: Формирует знания об истории Москвы, ее улиц, культурной жизни, архитектурных памятников. Применяется на уроках москвоведения, истории, МХК, литературы, во внеурочной деятельности. Активизирует познавательный интерес учащихся, связанных с историей родного города, формирует навыки коллективной жизни.

Тип ЭВМ: *Pentium IV*
Тип и версия ОС: *Windows XP*
Инструментальные средства: *PowerPoint*
E-mail: *lbbf-c@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/10306.doc*

Номер ОФЭРНиО: **10881**
Дата регистрации: 11.06.2008

Авторы: Гавриловских В.Л., Ефимов С.С.
Организация-разработчик: Омский государственный университет имени Ф.М. Достоевского
Наименование разработки: Компьютерная полнофункциональная игра "Тетрис"

Данная программа включает в себя возможности полутора десятков известных реализаций игры Тетрис. Поддерживает управление с клавиатуры и мышью. Возможен выбор начального уровня сложности игры: выбор скорости падения фигур, установка количества несобранных линий в стакане в начале игры. Возможна игра на выбранном уровне сложности без его изменения или же с переходом на следующий уровень сложности с фиксацией времени. Доступна настройка визуального оформления игры, а также звуковое оформление. Дополнительные игровые возможности (включение тумана, режим «потоп») у прототипов отсутствовали.
Тип ЭВМ: *Pentium IV*
Тип и версия ОС: *Windows XP*
Инструментальные средства: *Microsoft Visual Studio 2005*
E-mail: *ineedthismail@inbox.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/10881.doc*

Номер ОФЭРНиО: **11888**
Дата регистрации: 08.12.2008

Автор: Базавой И.П.
Организация-разработчик: Поволжская академия государственной службы имени П.А. Столыпина
Наименование разработки: Информационные основы создания и внедрения процессного подхода к организации систем управления многоквартирными домами. Деловая игра

Электронный учебно-методический комплекс предназначен для обучения в форме деловой игры собственников многоквартирных домов, муниципальных служащих, слушателей института переподготовки специалистов в жилищном коммунальном хозяйстве. Он может быть также использовано в учебном процессе со слушателями и студентами специальностей 080504.65 "Государственное муниципальное управление", 032001 "Документоведение и документационное обеспечение управления". По дисциплинам "Информационные технологии управления", "Информационное обеспечение управления". Позволяет освоить технологии разработки и внедрения процессного подхода в управление. В ходе деловой игры слушатели осваивают комплексные информационные технологии использования программ пакета MS Office для управления сложными процессами на примере из понятной и актуальной в настоящее время предметной области. Комплекс оптимизирован для использования с Интернет браузером Internet Explorer версии 5.5 и выше с поддержкой JavaScript.
Тип ЭВМ: *Pentium IV*

Тип и версия ОС: *Windows 95/98/2000/2003/XP/Vista*
Инструментальные средства: *HTML*
E-mail: *do@pags.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/11888.doc*

Номер ОФЭРНиО: **14008**
Дата регистрации: 02.06.2009

Авторы: Кабанова В.В., Тараненко И.М., Бизяева Н.А.
Организация-разработчик: Средняя общеобразовательная школа № 575 (Москва)
Наименование разработки: Электронное учебно-методическое пособие "Космическая игра-путешествие на планету ‘Психология’"

Электронное учебно-методическое пособие "Космическая игра-путешествие на планету “Психология’" предназначено для учащихся 3-5 классов, получающих начальные знания по психологии. Настоящее электронное учебно-методическое пособие может быть использовано на уроках как вспомогательное пособие для учителя и учащихся, в усвоении теоретических и практических знаний по психологии. Актуальность представляемой разработки заключается в необходимости изучения теоретической и практической психологии учащимися с целью повышения уровня самопознания, саморазвития, самовыражения личности через игру. Электронное учебно-методическое пособие является системой, включающей полные теоретические сведения, практические задания, детское творчество, позволяющие изучить основные вопросы по теме "Воображение". Пособие оснащено видео и звуковым сопровождением, что делает материал более легким для восприятия.
Тип ЭВМ: *Pentium*
Тип и версия ОС: *Windows XP*
Инструментальные средства: *Word, Smart*
E-mail: *sch575@sinergi.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/14008.doc*
DOI: *1*

Номер ОФЭРНиО: **15213**
Дата регистрации: 20.01.2010

Автор: Шакирова Р.Ш.
Организация-разработчик: Самарский институт (филиал) "Российский государственный торгово-экономический университет "
Наименование разработки: Информационный билингвальный образовательный ресурс "Деловая игра по теме ‘Переговоры. Ценовой вопрос’"

Новизна данной работы заключается в создании авторской модели деловой игры по теме "Переговоры. Ценовой вопрос" и её использование в процессе обучения немецкому языку в системе высшего профессионального образования, в которой представлено развернутое изложение подготовки и проведения, детальное описание условий и ролей участников интерактивной игры.
Тип ЭВМ: *IBM PC*
Тип и версия ОС: *Windows **
Инструментальные средства: *MS Word*
E-mail: *rosirgteu@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/15213.doc*

Номер ОФЭРНиО: **15674**
Дата регистрации: 29.04.2010

Автор: Зайчикова Н.А.
Наименование разработки: Информационный образовательный ресурс "Деловая игра “Аналитическая обработка статистических данных” для студентов очной формы обучения специальностей: 080109 “Бухгалтерский учет, анализ и аудит”, 080102 “Мировая экономика”, 060800 “Экономика и управление на предприятии торговли (общественного питания)”, 061500 “Маркетинг”

Информационный образовательный ресурс "Аналитическая обработка статистических данных" по дисциплине "Математика", "Математико-статистические методы", обучает студентов методам математического моделирования и социального проектирования. Деловая игра включает следующие компоненты: сценарий, план проведения, два набора тестов, задания-проекты, учебно-методическое обеспечение. Содержит задания по разделам: теория вероятностей, математическая статистика, теория игр.
Тип ЭВМ: *IBM PC*
Тип и версия ОС: *Windows **
Инструментальные средства: *Htm2chm 2.0*
E-mail: *vica3@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/15674.doc*

Номер ОФЭРНиО: **15678**
Дата регистрации: 30.04.2010

Авторы: Кургузова А.В., Яковлев Б.П., Семенков Ю.Г., Бублова Н.П.
Наименование разработки: Электронное учебное пособие "Обучающая игра для 5 классов на уроках технологии ‘Одна дома’"

Электронное учебное пособие "Обучающая игра для 5 классов на уроках технологии ‘Одна дома’" разработано для школьниц 5 классов, изучающих по предмету технология разделы учебной программы "Уход за одеждой" и "Кулинария", а так же для учителей труда. Обучающее учебное пособие разработано с помощью программы Macromedia Flash. Анимационная среда программы и возможности программирования позволили создать интересный и доступный интерфейс учебника, способствующий в процессе игры формированию у учащихся рефлексии своей деятельности, позволяющий школьникам наглядно представить результат своих действий. Может использоваться как лекционный материал, средство самообучения или для домашних заданий. Материал пособия оформлен понятными и простыми рисунками, доступным сценарием анимации. В методическом пособии учтены психологические, возрастные и половые особенности учащихся; проблематика и содержание обучающей игры ориентированы на потенциалы и возможности учащихся, их потребности и интересы.
Тип ЭВМ: *IBM PC*
Тип и версия ОС: *Windows XP и выше*
Инструментальные средства: *Flash Player, Flash проигрыватель*
E-mail: *Himera-dark@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/15678.doc*

Номер ОФЭРНиО: 15774
Дата регистрации: 25.05.2010

Авторы: Реутов С.И., Решетников О.А.
Организация-разработчик: Пермский государственный университет
Наименование разработки: Учебно-методическое видео пособие "Гражданское дело по иску Захаровой Т.И. к Сорокину В.В. (деловая игра)"

В видео пособии представлено одно из занятий, проведенных в форме деловой игры (судебного процесса), в рамках дисциплины "Семейное право и защита интересов семьи" на 3 курсе специальности "Социальная работа" юридического факультета Пермского государственного университета. Участниками процесса выступили студенты, которые выступили в роли судьи и прокурора, истца и ответчика, свидетелей, представителей сторон, органа опеки и попечительства, эксперта и секретаря. В ходе игры было заслушано гражданское дело из практики Дзержинского районного суда г. Перми по иску гражданки Н. к гражданину М. об установлении отцовства в судебном порядке и взыскании алиментов на двух несовершеннолетних детей, основанное на реальных событиях. В ходе рассмотрения дела были заслушаны все обстоятельства, предоставлены необходимые материалы дела и существенные доказательства (запись телефонного разговора истца и ответчика, заключение эксперта по результатам генетической экспертизы). Дело разрешилось в пользу истца.
Тип ЭВМ: *Pentium IV*
Тип и версия ОС: *Windows 95/98/2000/2003/XP/Vista*
Инструментальные средства: *PowerDirector V6*
E-mail: *reutovsi@rambler.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/15774.doc*

Номер ОФЭРНиО: 15804
Дата регистрации: 03.06.2010

Авторы: Ахромушкина И.М., Ахромушкина М.С.
Организация-разработчик: Тульский государственный педагогический университете им. Л.Н. Толстого
Наименование разработки: Дидактическая игра "Путешествие в мир химических элементов и их соединений "

Дидактическая игра «Путешествие в мир химических элементов и их соединений» предназначена для учащихся старших классов. В виде компьютерной презентации представлена система вопросов и заданий по следующим рубрикам: "История открытия химических элементов", "Свойства и способы получения веществ", "Применение веществ", "Химия в знакомых предметах", "Химия и экология", "Химия и медицина", "Химический эксперимент". На слайдах приведены различные графические изображения, видеофрагменты химических опытов. Учащиеся могут выбирать вопросы различной тематики и уровня сложности; при необходимости – воспользоваться справочными материалами или подсказками. Компьютерная презентация создана с использованием программы PowerPoint.
Тип ЭВМ: *IBM PC*
Тип и версия ОС: *Windows **
Инструментальные средства: *PowerPoint*
E-mail: *Maria-27A@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/15804.doc*

Номер ОФЭРНиО: **16097**
Дата регистрации: 23.08.2010

Автор: Резник Н.А.
Организация-разработчик: Учреждение Российской академии образования Институт научной информации и мониторинга
Наименование разработки: Играть, обучаясь или обучаться, играя с помощью электронных средств обучения?

В статье описывается процесс разработки прототипа компьютерных игр, способных реагировать на действия пользователя, построенных с применением технологии Flash, позволяющей вводить интерактивные элементы, которыми управляет учащийся. Эти игры рассматриваются как инструмент для пропедевтики, приобретения и закрепления учебных знаний в ходе изучения предметов "Окружающий мир" и "Анатомия и физиология человека". Одной из важных особенностей наших программ являются дружелюбность, положительный эмоциональный настрой, повышение мотивации самостоятельной работы школьника и студента в домашних условиях. Особую роль в этом плане играют компьютерные мини-задачники, которые могут применяться для обучения по многим учебным дисциплинам, изучаемым в школах, учреждениях среднего профессионального и высшего образования, учреждениях дополнительного и профессионального образования и т.д.
Тип ЭВМ: *Pentium IV*
Тип и версия ОС: *Windows **
Инструментальные средства: *Word*
E-mail: *cepd@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/16097.doc*

Номер ОФЭРНиО: **16613**
Дата регистрации: 13.01.2011

Автор: Мешков А.А.
Наименование разработки: Компьютерная бизнес-игра "Стратегия успеха"

Компьютерная бизнес-игра "Стратегия успеха" - обучающая модель, которая как форма активного обучения помогает студентам развить практические навыки и компетенции анализа и принятия решений в области профессионального использования инструментов управления маркетингом. Работа в моделируемой рыночной среде позволяет более глубоко разобраться во всех наиболее важных аспектах маркетинга: выбор целевого рынка, постановка целей маркетинга, прогноз возможных объемов продаж, оценка ожидаемой прибыльности и принятие решения. Главная задача компьютерной бизнес-игра "Стратегия успеха" - подготовить студентов к более эффективному использованию маркетинга в реальных рыночных ситуациях. Данный электронный ресурс может использоваться при изучении дисциплин "Маркетинг", "Маркетинг менеджмента", "Моделирование маркетинговых решений", "Маркетинг и продажи".
Тип ЭВМ: *Pentium IV*
Тип и версия ОС: *Windows XP/Vista/7*
Инструментальные средства: *MS Excel 2003-2007, VBA for Excel*
E-mail: *meshkov38@gmail.com*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/16613.doc*

Номер ОФЭРНиО: **16634**
Дата регистрации: 17.01.2011

Авторы: Воеводина С.В., Горячка А.А., Жернакова Н.Н., Зарипов С.Н., Зотина Д.А., Казанцева М.В., Кашикова К.М., Мельчакова Т.А., Пырина Е.М., Сальникова С.В.
Наименование разработки: Учебно-методическое пособие по русскому языку для интерактивной доски "Учимся, играя" (начальная школа)

Учебно-методическое пособие построено на игровых формах и методах обучения, что позволяет младшим школьникам легче адаптироваться к новому статусу ученика, и способствует активизации познавательной деятельности. Для подачи нового материала, решения поставленных задач, проверки знаний используется интерактивная электронная доска, каждая новая тема - законченное сюжетное произведение, сказочные герои попадают в различные ситуации, в которых помочь им предлагается ученикам. Мультимедийные технологии позволяют сделать дидактическую игру более наглядной и привлекательной, поддерживают интерес к учебе, способствуют более успешному усвоению материала. *Пособие представляет собой сборник дидактических игр по русскому языку в начальной школе* и является дополнительным средством в активизации мыслительной деятельности младших школьников. Кроме того, может быть использовано как вспомогательный материал для студентов педагогического профиля.
Тип ЭВМ: *Pentium IV*
Тип и версия ОС: *Windows XP*
Инструментальные средства: *SMART BOARD Notebook*
E-mail: *zsn61@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/16634.doc*

Номер ОФЭРНиО: **16691**
Дата регистрации: 03.02.2011

Автор: Ампилова Н.Ф.
Организация-разработчик: Государственное бюджетное образовательное учреждение Гимназия 1526 (Москва)
Наименование разработки: Мультимедийная образовательная игра по химии "День химических знаний" для учащихся 8 классов

Данная разработка представляет собой программный продукт – мультимедийную образовательную игру по химии «День химических знаний», применение которого в учебно-воспитательном процессе по химии с учащимися 8 классов позволяет определить содержание представлений школьников о химии; о правилах поведения в кабинете химии, технике безопасности при обращении с химическими веществами. Также в ходе игры учитель может оценить глубину освоения учащимися базовых, основополагающих фундаментальных понятий по химии, таких как «вещество», «атом», «химический элемент».
Тип ЭВМ: *Pentium IV*
Тип и версия ОС: *Windows XP*
Инструментальные средства: *PowerPoint, Word*
E-mail: *aks1-04@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/16691.doc*

Номер ОФЭРНиО: **16892**
Дата регистрации: 30.03.2011

Автор: Кириенко В.Е.
Организация-разработчик: Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники
Наименование разработки: Компьютерная игра "Если бы Я был Мэром… "

Компьютерная игра "Если бы Я был Мэром " представляет собой базовый компонент проекта социальной сети «Портал Молодых Лидеров». Она позиционируется в качестве одной из современных форм привлечения студенческой, научной, инженерной и рабочей молодёжи к участию в созидательной деятельности, реализации её желания испытать себя в корпоративном, региональном, муниципальном управлении, генерации идей и поиске инноваций. Программный продукт игры "Если бы Я был Мэром " создан в 1999 - 2000 годах и успешно применен в ходе выборов молодежного парламента города Томска. Игра проводилась до эпохи массового доступа к интернету, поэтому программный продукт для установки у пользователя подготовлен к распространению на дискетах и др. Требования к аппаратным средствам и ПО: рабочие станции пользователя по оперативной и дисковой памяти соответствуют домашнему компьютеру, ОС -Windows 98/2000/2003/XP. Технологические вопросы проведения игры отражены пакетом необходимых документов с примерами анализа итогов игровой сессии.
Тип ЭВМ: *Pentium 100*
Тип и версия ОС: *Windows 95/98/2000/2003/XP*
Инструментальные средства: *Delphi*
E-mail: *Kirienko@admin.tomsk.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/16892.doc*

Номер ОФЭРНиО: **17348**
Дата регистрации: 01.08.2011

Автор: Богатенков С.А.
Наименование разработки: Деловая игра "Используй информационные системы и технологии"

Деловая игра "Используй информационные системы и технологии" представляет собой тренинг для эффективного решения экономических задач в современном информационном мире. Она отличается актуальностью учебного материала, так как базируется на применении виртуального маркетингового пространства, отражающего в Интернете изменения рынка товаров в режиме реального времени. Экономические задачи решаются с помощью широко распространенной конфигурации "1С: Управление торговлей". Деловая игра предназначена для формирования общекультурных и профессиональных компетенций в рамках информационных дисциплин для подготовки бакалавров по направлениям «торговое дело», «экономика» и «менеджмент». Она может быть использована при обучении специалистов экономических специальностей, а также при отборе кадров и при аттестации персонала торговых предприятий. Минимальные программно-аппаратные средства: ОП - Windows XP и выше, свободное пространство на жестком диске не менее 200 Мб, ОЗУ - 512 Мб, наличие Office XP и выше.
Тип ЭВМ: *Pentium IV*
Тип и версия ОС: *Windows 95/98/2000/2003/XP/Vista*
Инструментальные средства: *1С: Управление торговлей*
E-mail: *ser-bogatenkov@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/17348.doc*

Номер ОФЭРНиО: 17504
Дата регистрации: 14.10.2011

Авторы: Курицын С.Ю., Болотин И.Б.
Организация-разработчик: Смоленский государственный университет
Наименование разработки: Игра "Звездный ним"

Работа посвящена проблеме обучения учащихся решению логических задач с использованием компьютерного тренинга. Логические задачи часто встречаются на математических олимпиадах школьников различного уровня. Однако решение этих задач всегда вызывает у участников трудности. Для устранения затруднений, с которыми сталкиваются школьники при решении нестандартных логических задач, не рассматриваемых в школьном курсе математики, создана компьютерная модель известной многим игровой задачи. Игра "Звездный ним " – это игра с симметричной стратегией. Целью этой игры является попытка ликвидировать пробелы в знаниях учащихся школ и студентов педагогических специальностей вузов, познакомить с применением симметричной стратегии при решении логических задач. В файле-справке к модели приводится подборка задач на тот способ решения, который применим и к данной модели. Это поможет и ученику в выборе правильной стратегии, и преподавателю в подборе задач, для разработки и проведения соответствующих элективных курсов.
Тип ЭВМ: *IBM PC*
Тип и версия ОС: *Windows **
Инструментальные средства: *Borland Delphi 7.0*
E-mail: *punKiller@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/17504.doc*

Номер ОФЭРНиО: 17931
Дата регистрации: 21.02.2012

Автор: Игнатьева Я.Г.
Организация-разработчик: Государственное бюджетное образовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 1173 (Москва)
Наименование разработки: Мультимедийный образовательный ресурс "Своя игра"

Данная работа представляет собой разработку программного продукта "Своя игра", предназначенного для проведения развивающих игр среди учащихся средней школы. Игра служит для углубления знаний и формирования глубокого интереса к наукам, создания условий для социального и профессионального самоопределения, самореализации личности учащегося; создания условий для интеллектуального и духовного развития личности учащегося; развития мотивации личности к познанию; обеспечению эмоционального благополучия учащегося; приобщению обучающихся к общечеловеческим ценностям. Автор разработки - учитель года. Для использования разработки программного продукта потребуется ПЭВМ (Pentium-III и выше), операционная система Windows - XP и выше, MS Office Power Point (2003 и выше), мультимедиа проекторы, акустические системы, возможно использование смарт доски.
Тип ЭВМ: *Pentium III*
Тип и версия ОС: *Windows XP*
Инструментальные средства: *MS Office Power Point 2003MS Office, Power Point 2003*
E-mail: *sch858@sinersy.ru*

Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/17931.doc*

Номер ОФЭРНиО: **18264**
Дата регистрации: 02.05.2012

Автор: Игнатьева Я.Г.
Организация-разработчик: Государственное бюджетное образовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 1173 (Москва)
Наименование разработки: Компьютерная игра "Как стать миллионером "

Данная работа представляет собой разработку программного продукта (ПП) "Как стать миллионером", предназначенного для проведения развивающих игр среди учащихся средней школы. Игра служит для углубления знаний и формирования глубокого интереса к наукам, создания условий для социального и профессионального самоопределения, самореализации личности учащегося; создания условий для интеллектуального и духовного развития личности учащегося; развития мотивации личности к познанию; обеспечению эмоционального благополучия учащегося; приобщению обучающихся к общечеловеческим ценностям. Для использования ПП необходимы Pentium-III и выше, операционная система Windows - XP и выше, MS Office 2003 и выше, мультимедиа проекторы, акустические системы; возможно использование смарт доски. Автор ПП – учитель года 2009 Я.Г. Игнатьева.
Тип ЭВМ: *Pentium III*
Тип и версия ОС: *Windows XP*
Инструментальные средства: *MS Office 2003*
E-mail: *sch858@sinersy.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/18264.doc*

Номер ОФЭРНиО: **18336**
Дата регистрации: 21.05.2012

Авторы: Ананьина А.С., Белых Л.Е., Живило А.О., Зарипов С.Н., Коптяева Т.П., Летушева Е.А., Олейник Ю.А., Тимирбулатова Д.Р., Царегородцева А.Н.
Организация-разработчик: Нижнетагильская государственная социально-педагогическая академия
Наименование разработки: Учебное пособие для интерактивной доски "Развиваем, играя" (дошкольный возраст)

Учебное пособие для интерактивной доски "Развиваем, играя" (дошкольный возраст) представляет собой сборник дидактических игр для дошкольников, которые условно поделены в зависимости от дидактической направленности: развитие внимания, памяти, мышления, моторики, речи, обучение цифрам, социализирующие занятия. Каждая тема - законченное сюжетное произведение, содержащее атрибуты игры: «легенду», поставленные задачи, выбор решения или пути следования, возможность с помощью кнопок возвратиться в начало или на разные этапы игры, звуковые эффекты, поощрение за правильный результат. Электронное пособие создано с помощью программного обеспечения для интерактивной доски SMART BOARD Notebook. Оно включает в себя 8 игр, содержащие фрагменты мультипликационных фильмов в формате Flash-анимации. Программно-аппаратные требования: ОС - Windows XP и выше, свободного пространства на жестком диске - не менее 200 Mb, оперативной памяти 512 Mb, наличие установленной программы SmartNotebook, объем разработки - 298 Кб.
Тип ЭВМ: *Pentium IV*

Тип и версия ОС: *Windows 7*
Инструментальные средства: *SmartBoard Notebook, Flash Macromedia*
E-mail: *zsn61@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/18336.doc*

Номер ОФЭРНиО: **18432**
Дата регистрации: 03.07.2012

Авторы: Шашкин И.О, Болотин И.Б.
Организация-разработчик: Смоленский государственный университет
Наименование разработки: Игра "Монетки"

Работа посвящена проблеме обучения учащихся решению логических задач с использованием компьютерного тренинга. Логические задачи часто встречаются на математических олимпиадах школьников различного уровня. Решение этих задач вызывает у участников наибольшие трудности. Связаны они, в первую очередь, с незнанием методов решения, непониманием условия задачи и просто с необычностью формулировки. Необходимо учитывать также, что в школьном курсе математики логические задачи не предусмотрены программой. Для устранения трудностей, возникающих при решении нестандартных логических задач, была разработана компьютерная модель одной из олимпиадной задачи. Тем самым избавившись от проблем в понимании поставленной задачи, так же процесс обучения будет проходить в игровой форме, сделав его более интересным. Минимальные программно-аппаратные требования: свободное место в системном разделе жесткого диска 1 Mb; ОС Android 2.2 и выше.
Тип ЭВМ: *ARM*
Тип и версия ОС: *Android*
Инструментальные средства: *IDEA 11*
E-mail: *Gashish4all@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/18432.doc*

Номер ОФЭРНиО: **18433**
Дата регистрации: 03.07.2012

Авторы: Широков В.С., Болотин И.Б.
Организация-разработчик: Смоленский государственный университет
Наименование разработки: Игра "CheckerStep"

Работа посвящена проблеме обучения учащихся решению логических задач посредствам компьютерной игры. При решении логических задач, связанных с игровой ситуацией, у учащихся наиболее часто возникают такие вопросы, как: "Что значит, что игроки играют наилучшим для себя образом?" или "Что значит, как нужно играть, чтобы выиграть?". Для устранения этих затруднений, возникших в процессе решения таких задач, встречающиеся на олимпиадах по математике, была разработана компьютерная модель подобной игровой задачи. Она может наглядно показать сам процесс игры, и поможет игроку, методом проб и ошибок или путём предварительной разработки стратегии с последующей проверкой её на практике, самому найти метод решения, рассматриваемой в модели. В данной работе рассматривается использование двоичной системы счисления при построении выигрышной стратегии для игрока. Минимальные программно-аппаратные требования: Intel Pentium 233 МГц; ОЗУ не менее 64 МБ; видеоадаптер с DirectX7; свободное место жесткого диска 5 Mb; ОС Microsoft Windows XP.

Тип ЭВМ: *Pentium IV*
Тип и версия ОС: *Windows XP*
Инструментальные средства: *Blitz3D, 3DS Max 10*
E-mail: *vovandriy@gmail.com*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/18433.doc*

Номер ОФЭРНиО: **18463**
Дата регистрации: 23.07.2012

Авторы: Курочкина О.Н.
Организация-разработчик: ГОУ Лицей № 1547 (Москва)
Наименование разработки: Финансово-экономическая игра "Деловые Люди"

В лицее деловые игры применяются в рамках изучения многих предметов, в том числе и игра "Выборы" для формирования парламента лицея. Главный цель всех игр научиться формировать группы единомышленников и сознавать себя частью сформировавшийся команды, научить лицеиста ощущать себя частью общества, коллектива, активно взаимодействующего для реализации своих целей. Во все временна, особенно в наше время наилучшим образом могут себя реализовать люди, которых отличает системное представление о мире, умение создать коллектив и работать в команде. Финансово – экономическая игра "Деловые люди", которая проходит в рамках работы школьной экономической компании, как ни какая лучше позволяет лицеистам адаптироваться в современном мире. Я являюсь президентом школьной экономической компании ICT и начальником штаба игры, и разработка элементов игры явилась, целю этого проекта.
Тип ЭВМ: *Pentium IV*
Тип и версия ОС: *Windows 7*
Инструментальные средства: *VideoStudio ProX3*
E-mail: *esoshnikova1@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/18463.doc*

Номер ОФЭРНиО: **18655**
Дата регистрации: 12.11.2012

Авторы: Троицкий А.А.
Наименование разработки: Компьютерная игра "Небеса" (Таблица умножения) версия 1.5

Компьютерная игра "Небеса" разработана для того, чтобы облегчить и ускорить процесс изучения таблицы умножения. Программа предназначена для использования на персональных компьютерах с операционными системами Windows 7, Vista, XP, с разрешением экрана не менее 1024x768 пикс. Для установки требуется не менее 100 МБ свободного пространства на жестком диске. Интерфейс и справочные материалы выполнены на русском языке. Распространение продукта возможно по сети интернет.
Тип ЭВМ: *Pentium IV*
Тип и версия ОС: *Windows 7*
Инструментальные средства: *Delphi XE*
E-mail: *troit@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/18655.doc*

Номер ОФЭРНиО: **18740**
Дата регистрации: 10.12.2012

Авторы: Котов С.С., Котова Е.А.
Наименование разработки: Логопедическая компьютерная игра "Играем и учимся"

Компьютерная программа "Играем и учимся" создана как инструмент для качественной и эффективной подготовки ребенка к школе. Освоение содержания материалов игры направлено на развитие правильного произношения, обогащение словарного запаса, обучение чтению, формирование звукового анализа и синтеза, становление памяти, мышления. Игра адресована логопедам, психологам, учителям, воспитателям и родителям для самостоятельных занятий дома и предназначена для детей 4-7 лет. Программа устанавливается на ПК с ОС Windows 95 и выше, процессором Pentium IV и выше, оснащенный звуковой и видеокартой с разрешением экрана 1024x768.

Отличительные особенности игры: технология находится в постоянном развитии, появляются новые разделы, обновляется содержательный материал. У каждого пользователя имеется возможность самостоятельно преобразовывать сценарии игровых заданий с помощью прилагаемого к игре конструктора. Пользователям рассылаются оповещения о появляющихся обновлениях по электронной почте.
Тип ЭВМ: *Pentium IV*
Тип и версия ОС: *Windows 95/98/2000/2003/XP/Vista/7*
Инструментальные средства: *Delphi*
E-mail: *beylies@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/18740.doc*

Номер ОФЭРНиО: **19038**
Дата регистрации: 27.03.2013

Авторы: Камянецкий С.Ю., Болотин И.Б.
Организация-разработчик: Смоленский государственный университет
Наименование разработки: Игра "Monetary Fever"

Работа посвящена проблеме обучения учащихся решению логических задач посредством компьютерной игры и является составной частью методического полигона " "Логические задачи". В основе разработанной программной игры "Monetary Fever" находится стратегия, основанная на двоичной системе счисления. Целями разработки данной работы является попытка ликвидировать пробелы в знаниях учащихся и учителей школ, студентов педагогических специальностей вузов в ходе изучения дисциплин с соответствующей тематикой, а также ознакомление их с применением оригинальных стратегий при решении логических задач. Минимальные программно-аппаратные требования: свободное место на системном разделе жесткого диска не менее 10 Mb, операционная система – Windows Phone 8.
Тип ЭВМ: *ARM*
Тип и версия ОС: *Windows Phone 8*
Инструментальные средства: *Windows Phone SDK 8.0*
E-mail: *bureau@smolgu.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/19038.doc*

Номер ОФЭРНиО: **19550**
Дата регистрации: 16.10.2013

Автор: Котрохов Н.Н.
Организация-разработчик: Государственное бюджетное образовательное учреждение Лицей № 1547 (Москва)
Наименование разработки: Учебное пособие "Играя, учимся программировать"

Пособие предназначено для детей 5-6 классов, интересующихся программированием. Любая игра – это, прежде всего, программа. А для создания даже небольшой программы автору необходимо обладать хорошим багажом знаний, владеть определёнными навыками, уметь реализовывать идею с помощью специфического языка. В любой профессии есть ремесло, а есть искусство. Так вот, настоящее программирование – это искусство. Изучать основы программирования мы будем в специальной учебной среде "Логомиры", основным персонажем которой является "Черепашка" – универсальный исполнитель алгоритмов. Минимально необходимый для хорошей оценки уровень – это способность воспроизвести любую из изученных базовых программ. На отлично нужно знать и уметь воспроизводить алгоритмы и программы повышенной сложности. Те же, кто после изучения материала сможет не просто воспроизводить, но и создавать свои собственные сложные программы, конечно, будут поощряться дополнительно.
Тип ЭВМ: *Pentium IV*
Тип и версия ОС: *Windows 7*
Инструментальные средства: *Sound Forge, Camtasia Studio, Word*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/19550.doc*

Номер ОФЭРНиО: **20086**
Дата регистрации: 06.05.2014

Авторы: Тарасова А.С., Никитина С.А.
Наименование разработки: Многошаговая игра поиска на плоскости

В программе реализована многошаговая игра поиска на плоскости с бункером. Алгоритм метода разработан в рамках магистерской диссертации. С помощью этого алгоритма строятся оптимальные смешанные стратегии игроков, и находится цена указанной игры. Разработанная программа может быть использована в качестве демонстрационного материала в высших учебных заведениях.
Тип ЭВМ: *Intel Pentium*
Тип и версия ОС: *Windows 95/98/2000/2003/XP/Vista/7*
Инструментальные средства: *Visual Studio 2012*
E-mail: *alenchiktarasova09@gmail.com*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/20086.doc*

Номер ОФЭРНиО: **21202**
Дата регистрации: 06.10.2015

Автор: Колотова И.Л.
Наименование разработки: Логопедическая игра "Разложи картинки"

Игра создана для учителей-логопедов школ и дошкольных учреждений, воспитателей логопедических и общеобразовательных групп, учителей начальной школы. Игра предназначена для индивидуальных и подгрупповых логопедических занятий с детьми, имеющих нарушения звукопроизношения. Является наиболее эффективным средством автоматизации звукопроизношения и дифференциации звуков в спонтанной речи. Условия применения: необходимо наличие на компьютере программы Smart Notebook. Желательно (но не обязательно) наличие интерактивной доски, мультимедиа-проектора, акустической системы. Любое задание из игры можно использовать в комплексе с другими играми, созданными в программе Smart Notebook, а также с играми, сделанными в программе Microsoft PowerPoint. Для этого включить задание в единую структуру игрового логопедического занятия, как по лексической теме, так и по звукопроизношению. Игра сделана в программе Smart Notebook14 и работает на всех компьютерах с операционной системой Windows. Размер игры 26726.4КБ. Для распространения используется диск CD-R . На диске папка с файлами размером 75,1 МБ (78 762 034 байт), содержит 7 файлов: описание игры, игру, текстовый документ с ссылкой на официальный сайт для скачивания демоверсии программы Smart Notebook, 3 видео: "Как загрузить ПО", "Как активировать ПО", "Как открыть программу на ПК" Список литературы: 1. Обучающие видео//Видео "Загрузка драйверов доски и ПО Smart Notebook" http://smarttech.ru/videos.html 2. Программное обеспечение Smart Notebook http://smarttech.ru/notebook_family.html

Тип ЭВМ: *Intel*

Тип и версия ОС: *Windows 7*

Инструментальные средства: *Smart Notebook14*

E-mail: *ir.kolotova@yandex.ru*

Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/21202.doc*

Номер ОФЭРНиО: **21358**
Дата регистрации: 10.11.2015

Автор: Колотова И.Л.

Наименование разработки: Логопедическая игра "Запусти вихри"

Игра создана для учителей-логопедов школ и дошкольных учреждений, воспитателей логопедических и общеобразовательных групп, учителей начальной школы. Игра предназначена для индивидуальных и подгрупповых логопедических занятий с детьми, имеющих нарушения звукопроизношения. Является наиболее эффективным средством автоматизации звукопроизношения и дифференциации звуков в спонтанной речи. Условия применения: необходимо наличие на компьютере программы Smart Notebook. Желательно (но не обязательно) наличие интерактивной доски, мультимедиа-проектора, акустической системы. Любое задание из игры можно использовать в комплексе с другими играми, созданными в программе Smart Notebook, а также с играми, сделанными в программе Microsoft PowerPoint. Для этого включить задание в единую структуру игрового логопедического занятия, как по лексической теме, так и по звукопроизношению. Игра сделана в программе Smart Notebook14 и работает на всех компьютерах с операционной системой Windows. Размер игры 26726.4КБ. Для распространения используется диск CD-R . На диске папка с файлами размером 75,1 МБ (78 762 034 байт), содержит 7 файлов: описание игры, игру, текстовый документ с ссылкой на официальный сайт для скачивания демоверсии программы Sm Smart Notebook.

Тип ЭВМ: *Intel*

Тип и версия ОС: *Windows 2000 Pro*

Инструментальные средства: *Smart Notebook14*
E-mail: *ir.kolotova@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/21358.doc*

Номер ОФЭРНиО: **21359**
Дата регистрации: 10.11.2015

Автор: Колотова И.Л.
Наименование разработки: Логопедическая игра "Назови пару"

Игра создана для учителей-логопедов школ и дошкольных учреждений, воспитателей логопедических и общеобразовательных групп, учителей начальной школы. Игра предназначена для индивидуальных и подгрупповых логопедических занятий с детьми, имеющих нарушения звукопроизношения. Является наиболее эффективным средством автоматизации звукопроизношения и дифференциации звуков в спонтанной речи. Условия применения: необходимо наличие на компьютере программы Smart Notebook. Желательно (но не обязательно) наличие интерактивной доски, мультимедиа-проектора, акустической системы. Любое задание из игры можно использовать в комплексе с другими играми, созданными в программе Smart Notebook, а также с играми, сделанными в программе Microsoft PowerPoint.Для этого включить задание в единую структуру игрового логопедического занятия, как по лексической теме, так и по звукопроизношению. Игра сделана в программе Smart Notebook14 и работает на всех компьютерах с операционной системой Windows. Размер игры 26726.4КБ. Для распространения используется диск CD-R . На диске папка с файлами размером 75,1 МБ (78 762 034 байт), содержит 7 файлов: описание игры, игру, текстовый документ с ссылкой на официальный сайт для скачивания демоверсии программы Smart Notebook.
Тип ЭВМ: *Intel*
Тип и версия ОС: *Windows 2000 Pro*
Инструментальные средства: *Smart Notebook14*
E-mail: *ir.kolotova@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/21359.doc*

Номер ОФЭРНиО: **21454**
Дата регистрации: 01.12.2015

Авторы: Кологреев В.В., Чуркина А.В., Яковлева М.В.
Организация-разработчик: Омский государственный технический университет
Наименование разработки: Программа "Компьютерная игра ‘Despair’ в жанре Platform game для планшетных устройств"

Программа "Компьютерная игра ‘Despair’ в жанре Platform game для планшетных устройств" предназначена для развлечения и отдыха вовремя ожидания. Место внедрения программы – мобильные устройства на платформе Android. Основание для разработки – Eclipse documentation, Google Apps documentation, Java API - Oracle documentation. Функциональные характеристики - поддержка устройств на платформе Android начиная с версии 2.1. Требования к функциональным характеристикам – сохранение настроек и наилучших результатов, реализация возврата к игре после выхода из спящего режима, адаптация интерфейса под различные устройства. Требования к надежности - в случае возможных отказов программных функций происходит автоматическое завершение приложения с отправкой отчета об ошибке для последующего решения проблемы.

Программно-аппаратные требования: тип ЭВМ Intel с операционной системой LINUX, инструментальное ПО Eclipse 4.5 (Mars), объем разработки 3 Мб.
Тип ЭВМ: *Intel*
Тип и версия ОС: *LINUX*
Инструментальные средства: *Eclipse 4.5 (Mars)*
E-mail: *vkologreev@gmail.com*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/21454.doc*

Номер ОФЭРНиО: **22275**
Дата регистрации: 24.11.2016

Авторы: Нестерова Н.С., Коровин О.О., Кузьменко М.О.
Наименование разработки: Компьютерная программа "Деловая игра по дисциплине Менеджмент"

Программа предназначена для интерактивного обучения студентов, в частности, путем проведения деловых игр. Область применения - дисциплины специализации, естественнонаучного и гуманитарного циклов. Программа содержит: - базу наименований дисциплин, по которым следует проводить игру. Эту базу можно актуализировать путем добавления новых и удаления потерявших актуальность дисциплин; - базу данных вопросов по каждой из этих дисциплин для студентов, принимающих участие в игре; - базу данных ответов на каждый вопрос; - таймер для задания промежутка времени, в течение которого необходимо сформулировать ответ на вопрос; - счетчик для подсчета баллов, полученных студентами в процессе игры. Базу вопросов формирует преподаватель так, чтобы можно было дать несколько ответов разной степени значимости. Степень значимости задает преподаватель посредством введения соответствующих весовых коэффициентов. Программа фиксирует ответы с учетом всех факторов и подсчитывает результирующий балл. В процессе игры оперативная информация отображается на мониторе (вопросы, ответы, баллы и т.д.). Игра осуществляется в четыре тура, каждый последующий сложнее предыдущего.
Тип ЭВМ: *Intel*
Тип и версия ОС: *Windows 95/98/2000/2003/XP/Vista/7*
Инструментальные средства: *C# NET. Framework 4.0 SQL SERVER EXPRESS VISUAL STUDIO*
E-mail: *nnnnnnn46@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/22275.doc*

Номер ОФЭРНиО: **22767**
Дата регистрации: 23.05.2017

Авторы: Малый Д.В., Иноземцева Ю.В.
Организация-разработчик: Омский государственный технический университет
Наименование разработки: Онлайн-игра "Galaxyhopes " стратегия в режиме реального времени

Игра «Galaxyhopes» относится к жанру стратегий в реальном времени со связанным сюжетом и элементами RPG. Игра ориентирована на широкую аудиторию, не содержит ограничивающего контента, минимальный возраст игрока - 12 лет. Дополнительную привлекательность игра имеет для людей, ищущих новые подходы в жанре RTS, а также для интересующихся фантастикой. Игра не использует торговые марки или другу собственность, подлежащую лицензированию. Для функционирования

игры-стратегии «Galaxyhopes» в режиме реального времени на компьютере пользователя необходимы следующие аппаратные и программные средства: - Процессор мощностью 1,6 ГГц или выше; - 512 МБ ОЗУ; - 256 МБ свободного дискового пространства; - Видеоадаптер, совместимый с DirectX 9 и поддерживающий разрешение экрана 1024 x 768 точек и выше; - ОС Windows 7/8/8.1/10.
Тип ЭВМ: *Intel*
Тип и версия ОС: *Windows 7*
Инструментальные средства: *Visual Studio 2015, Embarcadero RAD Studio XE2, Unity 5.1*
E-mail: *li_inozemceva@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/22767.doc*

Номер ОФЭРНиО: **22863**
Дата регистрации: 08.06.2017

Авторы: Маслов Д.В., Кирьянов А.Е.
Организация-разработчик: Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования "Новация»
Наименование разработки: Образовательная STEM-игра "Тридепроходцы"

STEM-игра "Тридепроходцы" помогает школьникам раскрыть и совершенствовать свои способности к инновационному техническому творчеству и попробовать себя в роли мейкеров, проектируя и создавая в режиме DIWO (do it with others - сделай это с другими) собственные поселения на Земле, других планетах и даже в далеком будущем. Курс призван соединить виртуальный мир и реальность и показать детям, каким образом современные технологии могут быть применены в реальной жизни. Слушатели курса (тридепроходцы) посещают шесть мастерских в рамках каждого тематического модуля. Курс организуется на базе инновационных технических центров, имеющих в своем арсенале высокотехнологичное оборудование (лазерные станки, 3D-сканеры, 3D-принтеры и др.). Такими центрами могут выступать, например, ФабЛабы, МейкерЛабы, Центры молодежного инновационного творчества (ЦМИТы), детские технопарки (Кванториумы).
Тип ЭВМ: *Intel*
Тип и версия ОС: *Windows **
Инструментальные средства: *MS Office*
E-mail: *maslow@bk.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/22863.doc*

Номер ОФЭРНиО: **22873**
Дата регистрации: 23.06.2017

Автор: Минжасова А.И.
Организация-разработчик: Омский государственный технический университет
Наименование разработки: Игра "Цифры на картинке "

Яркая красочная развивающая игра "Цифры на картинке", с несколькими уровнями. В каждом новом уровне открывается интересная, разноцветная картинка, в которой необходимо найти цифры от 1 до 10. Эта игра развивает у детей такое важное качество как внимание и память, которые помогают в дальнейшем отлично учиться. Игра реализована на языке C#,ОС Windows xp и выше, наличие свободного места на диске не менее 44,4мб, частота процессора не менее 1Ггц.

Тип ЭВМ: *Intel*
Тип и версия ОС: *Windows 2007/2008/2010*
Инструментальные средства: *C#*
E-mail: *aminzhasova@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/22873.doc*

Номер ОФЭРНиО: **22980**
Дата регистрации: 17.07.2017

Автор: Назарова О.В.
Наименование разработки: Деловая игра по дисциплине "Информационная безопасность "

Деловая игра по дисциплине "Информационная безопасность" предназначена для использования в качестве обучающего и контролирующего дидактического средства при изучении следующих тем выше указанной дисциплины: "Аппаратные средства защиты информации", "Программные средства защиты информации", "Политика безопасности организации (предприятия)", "Составление плана защиты информации предприятия" и др. Программа может работать в операционной системе Windows и Linux-подобных операционных системах. Представленный программный продукт выполнен посредством макросов в свободно распространяемом текстовом процессоре LibreOffice Writer с поддержкой векторного графического процессора LibreOffice Draw для оформления чертежей зданий и сооружений, указанных в заданиях, предлагаемых студентам.
Тип ЭВМ: *Intel*
Тип и версия ОС: *Windows 95/98/2000/2003/XP/Vista/7, Linux*
Инструментальные средства: *LibreOffice Writer, LibreOffice Draw*
E-mail: *galago76@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/22980.doc*

Номер ОФЭРНиО: **23288**
Дата регистрации: 01.12.2017

Авторы: Колесник О.Л., Копченко В.К.
Наименование разработки: Игра "Вишенки "

Назначение: образовательная, рекреационная. Область применения: детские сады, начальные школы. Ограничения: для работы программы необходим .NET 4.0. Отличие от аналогов: бесплатность, не требуется поддержка сети. Условия эксплуатации: наличие предустановленного .NET 4.0. Тип носителя: любой.
Тип ЭВМ: *Intel*
Тип и версия ОС: *Windows NT*
Инструментальные средства: *Visual Studio 2015 Community Edition*
E-mail: *zyryanovvadim98@gmail.com*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/23288.doc*

Номер ОФЭРНиО: **23624**
Дата регистрации: 29.05.2018

Авторы: Тюленев Д.А., Колесник О.Л.
Наименование разработки: Игра "Белые и вороные кони"

Назначение: образовательная, рекреационная. Область применения: детские сады, начальные школы, младшие курсы технических ВУЗов. Ограничения: для работы программы необходим .NET 4.0. Отличие от аналогов: бесплатность, не требуется поддержка сети. Условия эксплуатации: наличие предустановленного .NET 4.0. Тип носителя: любой.
Тип ЭВМ: *Intel*
Тип и версия ОС: *Windows **
Инструментальные средства: *Microsoft Visual Studio 2015*
E-mail: *northsoft49@gmail.com*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/23624.doc*

Номер ОФЭРНиО: **23761**
Дата регистрации: 15.09.2018

Авторы: Дегтярев Ю.С., Хохлов А.А.
Организация-разработчик: Омский государственный технический университет
Наименование разработки: "Игра в карты "

Программа представляет собой реализацию игры в карты, в которой задачей игрока является угадать, какой будет следующая карта по отношению к продемонстрированной: младшей, старшей или равной. В ходе игры программа считывает число шагов игры и размер ставки, перетасовывает колоду, демонстрирует карту пользователю и регистрирует количество выигрышей и проигрышей (выводятся по окончанию игры в виде статистики пользователя). В игре учитывается только число очков, но не масть карты. Программа может быть использована в образовательных целях, в качестве наглядного примера разработки собственных программ с применением парадигмы объектно-ориентированного программирования на языке C++. Программно-аппаратные требования: ОС: Windows 98/NT/2000/XP/2003/Vista/7/8/8.1/10. Поддерживаемые архитектуры: x86, x64. Процессор мощностью 1,6 ГГц; 512 МБ ОЗУ; 40 МБ свободного места на диске; видеоадаптер, совместимый с DirectX9 и поддерживающий разрешение 640x480 точек и выше.
Тип ЭВМ: *Intel*
Тип и версия ОС: *Windows **
Инструментальные средства: *Microsoft Visual Studio 2012, C++*
E-mail: *yuridegtyarev@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/23761.doc*

Номер ОФЭРНиО: **23866**
Дата регистрации: 01.11.2018

Автор: Никулина С.В.
Организация-разработчик: Петровский колледж (Санкт-Петербург)
Наименование разработки: Обучающая игра по дисциплине «Электротехника " для специальности 26.02.02 "Судостроение"

Данный ресурс представляет собой игру, скомпилированную из компьютерной версии игры "Морской бой ", более всем известной на бумажных носителях, и теста по электротехнике с закрытыми вопросами. Разработка использовалась мной на учебных занятиях по предметам "Электротехника", "Введение в электротехнику и электронику" для закрепления и проверки знаний по предмету, а также для проведения индивидуальных и командных конкурсов. Предлагаемые вопросы охватывают все основные темы курса "Электротехника", изучаемые студентами: электрические цепи постоянного тока; электрические цепи переменного тока; трехфазные цепи; электрические машины; электробезопасность.

Тип ЭВМ: *Intel*
Тип и версия ОС: *Windows **
Инструментальные средства: *MS Office 2007*
E-mail: *n.skrypnikova@petrocollege.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/23866.doc*

Номер ОФЭРНиО: **25002**
Дата регистрации: 20.05.2022

Авторы: Исхаков А.Р., Забихуллин Ф.З., Хисматуллин Р.К.
Наименование разработки: Настольная тактическая игра "Танковый бой"

Настольная игра "Танковый бой" учит стратегическому планированию, вырабатывает характер для успешности в значимой деятельности, способствует развитию стратегического мышления детей школьного возраста. Используя разработанные правила игры можно применять в ходе игрового процесса различные тактики, известные теории военного искусства, так и собственные разработки. Настольная тактическая игра 'Танковый бой' может быть использована в различных мероприятиях военно-патриотической направленности и в семейном досуге.

Тип ЭВМ: *Intel Core i5*
Тип и версия ОС: *Windows*
Инструментальные средства: *MS Office 2013*
E-mail: *intellab@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/25002.doc*

Номер ОФЭРНиО: **25004**
Дата регистрации: 25.05.2022

Авторы: Исхаков А.Р., Забихуллин Ф.З., Галиева Г.Р.
Наименование разработки: Компьютерная игра "Диверсант. В тылу врага"

Компьютерная игра "Диверсант. В тылу врага" предназначена для организации мероприятий развлекательного и военно-патриотического характера среди детей в возрасте 9+ в различных образовательных учреждениях. Игра состоит из трех уровней, на каждом из которых решается собственная задача. Задача первого уровня заключается в уничтожении живой силы противника личным оружием и захват ангара. Задачей второго уровня является уничтожение караула ангара и захват танка. Задача третьего уровня заключается в уничтожении живой силы противника и военной техники с помощью танка. Персонаж во всех уровнях игры может восполнять свой боекомплект с помощью ящиков с патронами, а уровень жизни - с помощью аптечки. Кроме личного оружия в первом

и во втором уровнях у персонажа имеется граната и боевой нож. В ходе игры ведется автоматический учет уничтоженных врагов и уровня жизни персонажа.
Тип ЭВМ: *Intel Core i5*
Тип и версия ОС: *Windows*
Инструментальные средства: *MS Office 2013*
E-mail: *intellab@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/25004.doc*

Номер ОФЭРНиО: **25170**
Дата регистрации: 29.06.2023

Автор: Галыгин А.Н.
Наименование разработки: Видеоигра Экипаж Драккара

Однопользовательская игра, представляет собой сочетание популярных жанров: битвы от третьего лица, менеджмент команды (RPG), исследования открытого мира, квест, приключения. Реализована на популярном современном игровом "движке" Unity3D. Предназначена для широкой аудитории игроков с некоторыми возрастными ограничениями.
Тип ЭВМ: *Intel*
Тип и версия ОС: *Windows*
Инструментальные средства: *Unity*
E-mail: *galigin@yandex.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/25170.doc*

Номер ОФЭРНиО: **25193**
Дата регистрации: 07.10.2023

Авторы: Матухин П.Г., Шимкович Е.Д., Петрова М.Г., Махмутова Г.Ф., Галиакберова В.Н.
Наименование разработки: Асинтопический асинхронный мастер-класс для преподавателей РКИ и других предметов подготовительных факультетов для граждан иностранных государств на тему "Русский язык в зеркале ChatGPT-4"

“Асинтопический асинхронный мастер-класс для преподавателей РКИ и других предметов подготовительных факультетов для граждан иностранных государств на тему ‘Русский язык в зеркале ChatGPT-4’” содержит комплект материалов, включая план мастер-класса, описание информационной системы, презентацию, дикторский текст, игровые элементы и др. Материалы предназначены для подготовки п проведения ознакомительного занятия с работой систем слабого интеллекта класса ChatGPT-4. Мастер-класс проводится в асинхронном асинтопическом режиме. Технические средства - ПК, ноутбуки, планшеты и смартфоны с выходом в сеть Интернет. Для фиксации результатов используется общий файл на гугл-лиске и чат Telegram.
Тип ЭВМ: *Intel*
Тип и версия ОС: *Windows*
Инструментальные средства: *MS Office 365*
E-mail: *m-pg@mail.ru*
Ссылка на РТО: *http://ofernio.ru/rto_files_ofernio/25193.doc*
DOI: *https://doi.org/10.12731/ofernio.2023.25193*

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ АВТОРОВ-РАЗРАБОТЧИКОВ

1	Агапова О.В.	10009
2	Александрович С.А.	9958
3	Алябов Д.А.	2752
4	Ампилова Н.Ф.	16691
5	Ананьина А.С.	18336
6	Аникин В.Г.	4920
7	Ахромушкина И.М.	15804
8	Ахромушкина М.С.	15804
9	Баженов В.В.	3800
10	Базавой И.П.	11888
11	Байшваков Р.А.	2729
12	Бакшаева Н.В.	9735 9736 9737
13	Белоусова О.А.	4326
14	Белых Л.Е.	18336
15	Бельчусов А.А.	9735 9736 9737
16	Бизяева Н.А.	14008
17	Богатенков С.А.	17348
18	Богатырева Г.А.	8705
19	Болдина Т.Г.	4393
20	Болотин И.Б.	17504 18432 18433 19038
21	Бондаренко А.	3578
22	Борискина В.К.	7859 10306
23	Бублова Н.П.	15678
24	Быстрова В.А.	9420
25	Воеводин А.Ю.	4049 4050 4164
26	Воеводина С.В.	16634
27	Волова О.Н.	3578 7587

28	Гавриловских В.Л.	10881
29	Галиакберова В.Н.	25193
30	Галиева Г.Р.	25004
31	Галыгин А.Н.	25170
32	Герасимов Д.А.	10009
33	Герасимова В.В.	8705
34	Горячка А.А.	16634
35	Греченёва Е.А.	3561
36	Громова Е.А.	4915
37	Гусс С.В.	9274 9343
38	Давыдова М.В.	4976
39	Дегтярев Ю.С.	23761
40	Евдокушин С.	3578
41	Ерофеев А.С.	4976
42	Ефимов С.С.	4915 9274 9343 9958 10881
43	Жернакова Н.Н.	16634
44	Живило А.О.	18336
45	Забихуллин Ф.З.	25002 25004
46	Зайчикова Н.А.	15674
47	Зарипов С.Н.	16634 18336
48	Заруцкий Д.А.	7587
49	Захарова Н.М	3560
50	Зотина Д.А.	16634
51	Игнатьева Я.Г.	17931 18264
52	Иноземцева Ю.В.	22767
53	Исхаков А.Р.	25002 25004
54	Иткес А.А.	1645 1748
55	Кабанова В.В.	14008

56	Казанцева М.В.	16634
57	Камянецкий С.Ю.	19038
58	Кашикова К.М.	16634
59	Кириенко В.Е.	16892
60	Кирьянов А.Е.	22863
61	Козырева И.Н.	4920
62	Колесник О.Л.	23288 23624
63	Кологреев В.В.	21454
64	Колотова И.Л.	21202 21358 21359
65	Коптяева Т.П.	18336
66	Копченко В.К.	23288
67	Коровин О.О.	22275
68	Котов С.С.	18740
69	Котова Е.А.	18740
70	Котрохов Н.Н.	19550
71	Кремер О.Б.	2879 4232 4235 5062 6588
72	Кузнецова Д.А.	4393
73	Кузьменко М.О.	22275
74	Куклев В.А.	4049 4050 4164
75	Куклева И.И.	4050
76	Кургузова А.В.	15678
77	Курицын С.Ю.	17504
78	Курочкина О.Н.	18463
79	Летушева Е.А.	18336
80	Липина В.М.	2392 3560 3561
81	Лурье Д.А.	8705
82	Малый Д.В.	22767
83	Маслов Д.В.	22863

84	Матухин П.Г.	25193
85	Махмутова Г.Ф.	25193
86	Мельчакова Т.А.	16634
87	Мешков А.А.	16613
88	Минжасова А.И.	22873
89	Михалёв А.М.	4976
90	Москалев А.В.	2398
91	Мятечкин А.В.	2602
92	Назарова О.В.	22980
93	Некрылов А.В.	3561
94	Нестерова Н.С.	22275
95	Никитина С.А.	20086
96	Никулина С.В.	23866
97	Олейник Ю.А.	18336
98	Пахмутова О.С	3560
99	Перепелкина Н.В.	8705
100	Петрова М.Г.	25193
101	Попова Ю.А.	3561
102	Порывкина А.В.	9420
103	Прохоров А.С.	3253
104	Пырина Е.М.	16634
105	Резник Н.А.	16097
106	Реутов С.И.	15774
107	Решетников О.А.	15774
108	Саватеева С.Г.	9775
109	Сальникова С.В.	16634
110	Сапов С.	3578
111	Семенков Ю.Г.	15678

112	Сергеева Н.В.	3561
113	Соколова Т.Б.	9066
114	Софронова Н.В.	9735 9736 9737
115	Сущенко Е.А.	2392
116	Тараненко И.М.	14008
117	Тарасова А.С.	20086
118	Тимирбулатова Д.Р.	18336
119	Троицкий А.А.	18655
120	Тюленев Д.А.	23624
121	Ушаков А.А.	2463
122	Халоша Е.Н.	2392
123	Хисматуллин Р.К.	25002
124	Хохлов А.А.	23761
125	Царегородцева А.Н.	18336
126	Чукавина Т.Н.	4393
127	Чуркина А.В.	21454
128	Шакирова Р.Ш.	15213
129	Шашкин И.О	18432
130	Шимкович Е.Д.	25193
131	Широков В.С.	18433
132	Штриплинг Л.О.	3800
133	Шульц В.Л.	6593
134	Шульц И.В.	6593
135	Шурыгина Ю.В.	3561
136	Яковлев Б.П.	15678
137	Яковлева М.В.	21454

УКАЗАТЕЛЬ ОРГАНИЗАЦИЙ-РАЗРАБОТЧИКОВ

1. Гимназия 1526 (Москва)
2. Гимназия №2 "Квантор" (г. Коломна)
3. Гимназия №10 "ЛИК" (г. Невинномысск)
4. Институт спортивных единоборств имени Ивана Ярыгина Красноярского государственного педагогического университета
5. Курганский государственный университет
6. Лицей № 1547 (Москва)
7. Межшкольный учебный комбинат Центра профессиональной ориентации (г. Переславль-Залесский)
8. Нижнетагильская государственная социально-педагогическая академия
9. Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского
10. Омский государственный технический университет
11. Педагогический колледж №2 (г. Сыктывкар)
12. Пермский государственный университет
13. Петровский колледж (г. Санкт-Петербург)
14. Поволжская академия государственной службы им. П.А. Столыпина
15. Самарский институт - филиал Российского государственного торгово-экономического университета
16. Семипалатинский колледж радиотехники и связи
17. Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 31 (Воронеж)
18. Смоленский государственный университет
19. Сыктывкарский государственный университет
20. Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники
21. Тульский государственный педагогический университете им. Л.Н. Толстого
22. Учреждение Российской академии образования Институт научной информации и мониторинга
23. Центр технического творчества "Новация"
24. Школа № 575 (Москва)
25. Школа № 858 (Москва)