**图 书 登 记 表**

|  |  |
| --- | --- |
| **中文书名：趣味图形化编程入门** | **交稿日期：2019年1月3日** |
| 主要作者资料（请按将在书中出现的作者排名方式排序）  姓名： XXXXXX 国籍：XXX 职称及职务 ：XXXX 工作单位：XXXXX  身份证号：3xxxxxxxxxx  电话：15xxxxxxx Email地址： xxxxxxx  第一作者通讯地址：安徽省XXXXXX  邮编：230000 | |
| **作（译）者简介**  **XXXXX，** 2011年毕业后就职于华为，从事软件开发。参与过国家电网、中国石油等企业ERP软件的开发。擅长Hadoop大数据技术、Oracle数据库技术，目前一直从事大数据的挖掘和分析工作，对机器学习有极大的兴趣。 | |
| **本书学术价值和作用：**  日前，国务院印发《新一代人工智能发展规划》，要求中小学生要上人工智能课程，推广编程教育。国内一些发达省份也早都开始了布局，2017 年浙江省将信息技术(包含编程)作为高考选考科目(7选3)中的一门，与传统理化生科目具有同等地位。  少儿编程自2015 年起在国内零星闪现，并于 2016年呈燎原之势迅速发展。而国内开展少儿编程教育时间短，积累的经验少，缺乏完整的课程体系。与之相呼应的课程研究和推广也在探索之中。  据调研统计，39%的课外辅导班学习的内容为书法、绘画等特长，超过语数外的 36%。另外，约 51%的家长更加重视孩子的兴趣培养，全面提高孩子的综合素养。因此，考虑到少儿编程教育可以注重培养孩子的逻辑思维、独立解决问题的能力，养成对计算机的兴趣，符合大多数家长的期望。可以推测，一旦国内少儿编程培训全面铺展开来，其接受度非常可观。 | |