Міністерство освіти і науки України

Київський університет імені Бориса Грінченка

Кафедра реклами та зв'язків з громадськістю

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Проректор з науково-методичної

та навчальної роботи

_____ О. Б. Жильцов

28 09 2016 року

# РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

## Гіпертекстові та мультимедійні системи

напрям підготовки

6.020102 Книгознавство, бібліотекознавство і бібліографія

Гуманітарний інститут

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
Ідентифікаційний код 02136884
Начальник відділу
моніторингу якості освіти
Програма № 0105
(підпис) (прізвище, ініціали)
« » 20 16 р.

2015-2016 рік

Робоча програма " Гіпертекстові та мультимедійні системи " для студентів за напрямом підготовки 6.020102 «Книгознавство, бібліотекознавство і бібліографія», галузі знань 0201 «Культура»
2016 – 42 с.

Розробник: Романченко І.Г., кандидат історичних наук, доцент кафедри реклами та зв'язків з громадськістю.

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри реклами та зв'язків з громадськістю

Протокол № 6 від "27 січня " 2016 року

Завідувач кафедри реклами та зв'язків з громадськістю

_____ (Г. В. Горбенко)

Структура програми типова
Години відповідають робочому навчальному плану

Заступник директора з науково-методичної та навчальної роботи

_____ (Єременко О.В.)

©КУБГ, 2016 рік
©Романченко І. Г.., 2016 рік

ЗМІСТ

Пояснювальна записка..……..…..4

Структура програми навчальної дисципліни

I. Опис предмета навчальної дисципліни……...7

II. Тематичний план навчальної дисципліни……..……...8

III. Програма

*Змістовий модуль 1* …….....10

*Змістовий модуль 2* ……...11

*Змістовий модуль 3*……...…11

IV. Навчально-методична карта дисципліни «Гіпертекстові та мультимедійні системи»……..……...……77-78

V. Плани практичних занять……..…..12

VI. Завдання для самостійної роботи…….…….21

VII. Питання поточного та підсумкового контролю……..28

VIII. Система поточного та підсумкового контролю…….30

IX. Методи навчання……..……...34

X. Методичне забезпечення курсу……...……....35

XI. Критерії оцінювання знань студента……....35

XII. Рекомендована література

*Нормативні документи*……36

*Основна*……..……39

*Додаткова*……40

*Інформаційні ресурси*……..…44

Глосарій з дисципліни……47

# ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Відповідно до Навчального плану Київського університету імені Бориса Грінченка курс «Гіпертекстові та мультимедійні системи» відноситься до нормативної частини циклу професійної та практичної підготовки за напрямом підготовки 6.020102 «Книгознавство, бібліотекознавство і бібліографія».

В даний час в області інформаційних технологій бурхливо розвиваються гіпертекстові і мультимедіа системи. Гіпертекст як технологія, з його інтуїтивно зрозумілим, наближеним до людського способу мислення інтерфейсом, став одним з найефективніших способів представлення інформації. Ідеологія гіпертекстового представлення інформації дедалі поширюється не тільки на енциклопедичні знання, але й на спосіб організації інтерфейсу будь-якого сучасного програмного продукту. Мультимедіа-технології мають на меті створення продукту, що містить колекції зображень, текстів і даних, що супроводжуються звуком, відео, анімацією й іншими візуальними ефектами, що включає інтерактивний інтерфейс і інші механізми керування. Гіпертекстові і мультимедіа системи це сукупність сучасних засобів аудіо- теле-, візуальних і віртуальних комунікацій, що використовуються в процесі організації, планування і управління різних видів діяльності. Використання мультимедійних технологій дозволяє впровадити інновації в традиційну діяльність бібліотеки, творчо їх використовувати, вивчаючи мінливі потреби читачів і зберігаючи кращі традиції бібліотечної практики.

**Мета дисципліни** є засвоєння теоретичних знань і практичних навичок для створення мультимедіа додатків з гіпертекстом та мультимедійних продуктів.

**Завдання** навчальної дисципліни орієнтовані на набуття студентами системи знань, умінь та досвіду, що включають:

– оволодіння базовими знаннями в галузі мультимедійних комп'ютерних технологій;

– оволодіння здатністю розуміти, висловлювати і аналізувати інформацію з мультимедіа комп'ютерних технологій;

– оволодіння методами і прийомами усного та письмового викладу матеріалу;

– оволодіння методами і прийомами роботи з прикладним програмним забезпеченням з мультимедіа комп'ютерних технологій;

– використання теоретичних знань з мультимедіа та комп'ютерних технологій на практиці;

– розуміння необхідності постійного процесу навчання, володіння навичками самостійної роботи.

У результаті вивчення курсу студент повинен **знати**:

– понятійно-категоріальний апарат «гіпертекстових і мультимедіа систем»;

– теоретичні основи обробки гіпертекстової та мультимедіа інформації на комп'ютері;

– технічні засоби і програмне забезпечення, що використовуються для створення мультимедіа додатків;

– основи обробки графічної растрової і векторної графіки з виконанням прикладних пакетів;

– основи обробки відео інформації («живого» зображення) і звуку (музики);

– технологію створення комп'ютерних гіпертекстових та мультимедійних продуктів для роботи бібліотек.

На основі отриманих знань студент повинен **вміти**:

– використовувати спеціальну термінологію в науково-практичній діяльності;

– створювати комп'ютерні мультимедіа проекти і застосовувати їх на практиці у своїй навчальній роботі;

– використовувати мультимедіа комп'ютерні технології у своїй навчальній діяльності.

Курс інтегрується з такими дисциплінами, як «Бібліотечно-інформаційне обслуговування користувачів», «Автоматизація бібліотечно-бібліографічних процесів», «Комп'ютерно-видавничі технології».

Теоретичні питання навчальної дисципліни розглядаються на лекціях, поглибленню теоретичних знань сприяють практичні заняття. До кожного з двох змістових модулів розроблені практичні для модульних контрольних робіт, які дозволять виявити рівень оволодіння студентами теоретичними питаннями та конкретним практичним матеріалом.

Дисципліна обсягом 144 години, у тому числі: 16 год. – лекційних, 40 год. – практичних занять, 8 год. – модульні контрольні роботи, 8 год. – консультації, 80 год. – самостійна робота. Студентам надається список рекомендованої до вивчення літератури та перелік інформаційних ресурсів мережі Інтернет для опрацювання. Викладання дисципліни розраховано на *два* семестри, та завершується *заліком.*

# СТРУКТУРА ПРОГРАМИ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

## І. Опис навчальної дисципліни

<table>
<tr><th rowspan="2">Найменування показників</th><th rowspan="2">Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень</th><th colspan="2">Характеристика навчальної дисципліни</th></tr>
<tr><th>денна форма навчання</th><th>заочна форма навчання</th></tr>
<tr><td>Кількість кредитів – 4</td><td>Галузь знань<br>(0201 «Культура»)</td><td colspan="2">Нормативна</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Загальна кількість годин – 144</td><td rowspan="4">Напрям підготовки 6.020102 (Книгознавство, бібліотекознавство і бібліографія)</td><td colspan="2">Рік підготовки</td></tr>
<tr><td>3-й</td><td>-й</td></tr>
<tr><td colspan="2">Семестр</td></tr>
<tr><td>5, 6-й</td><td>-й</td></tr>
<tr><td rowspan="13">Тижневих годин для денної форми навчання: 9<br><br>аудиторних – 4<br><br>самостійної роботи студента – 5</td><td rowspan="13">Освітньо-кваліфікаційний рівень<br><br>бакалавр</td><td colspan="2">Лекції</td></tr>
<tr><td>16 год.</td><td>год</td></tr>
<tr><td colspan="2">Практичні</td></tr>
<tr><td>40 год.</td><td>год</td></tr>
<tr><td colspan="2">Семінарські</td></tr>
<tr><td>год.</td><td>год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Лабораторні</td></tr>
<tr><td>год.</td><td>год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Самостійна робота</td></tr>
<tr><td>80 год.</td><td>год</td></tr>
<tr><td colspan="2">Консультації</td></tr>
<tr><td>4 год.</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Модульний контроль</td></tr>
<tr><td>8 год.</td><td>год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Вид контролю: залік</td></tr>
</table>

## II. Тематичний план навчальної дисципліни

| Назви змістових модулів і тем | Кількість годин | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Разом | Аудиторних | Лекцій | Практичних | Семінарських | Індивідуальна робота | Самостійна робота | Підсумковий контроль |
| ***Змістовий модуль 1*** **СУЧАСНІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТА КОМУНІКАЦІЙНІ СИСТЕМИ** | | | | | | | | |
| Тема 1. Інтернет та електронні бібліотеки | 9 | 4 | 2 | 2 | | | 5 | |
| Тема 2. Мультимедійні технології | 7 | 2 | 2 | | | | 5 | |
| Тема 3. Поняття і історія розвитку гіпертексту | 7 | 2 | 2 | | | | 5 | |
| Тема 4. Комп’ютерні презентації та публікації | 2 | 2 | | 2 | | | | |
| Тема 5. Створення презентації Power Point | 9 | 4 | | 4 | | | 5 | |
| Тема 6. Джерела мультимедійної інформації й технології, призначені для її обробки. | 2 | 2 | | 2 | | | | |
| *Модульна контрольна робота* | 2 | 2 | | | | | | 2 |
| **Разом за модулем 1** | **38** | **18** | **6** | **10** | | | **20** | **2** |
| ***Змістовий модуль 2*** **СЕРВІСИ GOOGLE І МОЖЛИВОСТІ ЇХ ВИКОРИСТАННЯ** | | | | | | | | |
| Тема 7. Огляд сервісів Google. Можливості їх використання | 9 | 4 | 2 | 2 | | | 5 | |
| Тема 8. Створення Google Презентації | 9 | 4 | | 4 | | | 5 | |
| Тема 9. Створення Google Презентації на Google Диску | 7 | 2 | | 2 | | | 5 | |
| Тема 10. Робота з різними сервісами Google | 7 | 2 | | 2 | | | 5 | |
| *Модульна контрольна робота* | 2 | 2 | | | | | | 2 |
| **Разом за модулем 2** | **34** | **14** | **2** | **10** | | | **20** | **2** |
| **Разом за семестр** | **72** | **32** | **8** | **20** | | | **40** | **4** |
| ***Змістовий модуль 3*** **КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА, ПРОЕКТИ, ФІЛЬМИ** | | | | | | | | |
| Тема 11.Основні поняття комп'ютерної графіки. Області застосування комп'ютерної графіки | 9 | 4 | 4 | | | | 5 | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Тема 12. Формати збереження графічної інформації | 7 | 2 | 2 | | | | 5 | |
| Тема 13. Програма Adobe Photoshop | 11 | 6 | | 6 | | | 5 | |
| Тема 14. Робота з програмою Windows Movie Maker. Основні відомості про збірки, проекти і фільми. | 11 | 6 | 2 | 4 | | | 5 | |
| *Модульна контрольна робота* | 2 | 2 | | | | | | 2 |
| **Разом за модулем 3** | **40** | **20** | **8** | **10** | | | **20** | **2** |
| ***Змістовий модуль 4*** **ВИКОРИСТАННЯ МЕРЕЖЕВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ВЕБ 2.0 В БІБЛІОТЕЦІ** | | | | | | | | |
| Тема 15. Знайомство з використанням мережевих технологій Веб 2.0 в професійній діяльності | 7 | 2 | | 2 | | | 5 | |
| Тема 16. Віртуальна виставка | 7 | 2 | | 2 | | | 5 | |
| Тема 17. Програма для створення подкастів «Audacity» | 7 | 2 | | 2 | | | 5 | |
| Тема 18. Буктрейлер: особливості створення та просування | 7 | 2 | | 2 | | | 5 | |
| Тема 19. Бібліотечні блоги, як інструмент просування бібліотеки у віртуальному просторі | 2 | 2 | | 2 | | | | |
| *Модульна контрольна робота* | 2 | 2 | | | | | | 2 |
| **Разом за модулем 4** | **32** | **12** | | **10** | | | **20** | **2** |
| **Разом за семестр** | **72** | **32** | **8** | **20** | | | **40** | **4** |
| **Разом за навчальним планом** | **144** | **64** | **16** | **40** | | | **80** | **8** |

## III. ПРОГРАМА

### *Змістовий модуль 1*

## СУЧАСНІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТА КОМУНІКАЦІЙНІ СИСТЕМИ

**Лекція**
**(2 год.)**

***Тема 1. Інтернет та електронні бібліотеки***

**План**

*1. Основні поняття і принципи функціонування Інтернет, визначені національним законодавством*

2. Поняття культури Інтернету в системі споріднених понять
3. Цифрові бібліотеки світу:
- Світова цифрова бібліотека
- Europeana Libraries
- Всесвітня наукова бібліотека (World Library of Science)
- Цифрова бібліотека Університету Кембрідж
- Deutsche Digitale Bibliothek
- Проект «Гутенберг» (Projekt Gutenberg)
- Галіка (фр. Gallica)
- Національна цифрова бібліотека Китаю
- Цифрова бібліотека для дітей
- Міжнародна електронна дитяча бібліотека
4. Електронні бібліотеки: мультимедійна складова

**Лекція**
**(2 год.)**

***Тема 2. Мультимедійні технології***

**План**

1.1.Загальні відомості про мультимедійну технологію
1.2. Мультимедійні комп'ютери
1.3. Мультимедійні проектори
1.4. Класифікація авторських засобів мультимедіа

**Лекція**
**(2 год.)**

***Тема 3. Поняття і історія розвитку гіпертексту***

**План**

2.1 Поняття гіпертексту

2.2 Історія розвитку гіпертексту
2.3 Проста технологія побудови гіпертексту
2.4 Гіпертекстова технологія
2.4.1 Загальні поняття
2.4.2 Застосування гіпертекстових технологій
2.5 Гіпертекстові Web-документи

***Змістовий модуль 2***

## СЕРВІСИ GOOGLE І МОЖЛИВОСТІ ЇХ ВИКОРИСТАННЯ

**Лекція**
**(2 год.)**

***Тема 7. Огляд сервісів Google. Можливості їх використання***

План

1. Диск Google (англ. Google Drive).
2. Google Документи.
3. Google Таблиці.
4. Blogger
5. Google Maps
6. Google Mars
7. Google Moon
8. Google Translate
9. Google транслітерації
10. Google+
11. Google Scholar
12. Google Art Project.

***Змістовий модуль 3***

## КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА, ПРОЕКТИ, ФІЛЬМИ

**Лекція**
**(4 год.)**
***Тема 11. Основні поняття комп'ютерної графіки. Області застосування комп'ютерної графіки***

**План**

1. Обробка інформації, пов'язаної із зображеннями
2. Різновиди комп'ютерної графіки
2.1 Двомірна графіка
2.2 Поліграфія

2.3 World Wide Web (WWW)
2.4 Мультимедіа
2.5 3D-графіка і комп'ютерна анімація
2.6 Відеомонтаж
2.7 САПР і ділова графіка

**Лекція**
**(2 год.)**

***Тема 12. Формати збереження графічної інформації***
**План**

1 Растові зображення
2 Векторні зображення
3 Типи графічних файлів
3.1 Формати растрових файлів
3.2 Переваги і недоліки форматів растрових файлів
3.3 Формати векторних файлів
3.4 Переваги і недоліки векторних файлів
3.5 Метафайли

**Лекція**
**(2 год.)**

***Тема 14. Робота з програмою Windows Movie Maker. Основні відомості про збірки, проекти і фільми.***

**План**

1. Програма запису, зміни і аранжування початкового аудіо- та відеоматеріалу для створення фільмів – Windows Movie Maker.
2. Теоретичні відомості.
3. Імпорт файлів мультимедіа.
4. Збереження проекту та його попередній перегляд.
5. Зміна проектів.
6. Використання відеопереходів, відеоефектів і назв.
7. Збереження фільмів.

## ПЛАНИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

***Змістовий модуль 1***

## *СУЧАСНІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТА КОМУНІКАЦІЙНІ СИСТЕМИ*

## Практична робота № 1
## (2 год)

### *Тема 1. Основні поняття і принципи функціонування Інтернет, визначені національним законодавством. Історія Інтернет. Структура Інтернет*

**Мета:** виявити та проаналізувати історію розвитку Інтернет, засвоїти загальні поняття та принципи роботи мережі, опанувати правові та етичні норми міжнародної мережі Інтернет, цифрові бібліотеки світу.

**Завдання:**

1. Створити електронну нормативно-правову базу функціонування Інтернету в Україні та термінологічний словник основних понять з теми.
2. Надати характеристику будь-яких 5 бібліотек цифрових бібліотек світу:

- Світова цифрова бібліотека
- Europeana Libraries
- Всесвітня наукова бібліотека (World Library of Science)
- Цифрова бібліотека Університету Кембрідж
- Deutsche Digitale Bibliothek
- Проект «Гутенберг» (Projekt Gutenberg)
- Галіка (фр. Gallica)
- Національна цифрова бібліотека Китаю
- Цифрова бібліотека для дітей
- Міжнародна електронна дитяча бібліотека

## Практична робота № 2
## (2 год)

### *Тема 4. Комп'ютерні презентації та публікації*

**Мета:** проаналізувати види презентацій та їх призначення.

**Завдання:**

1. З'ясувати поняття презентації та комп'ютерної презентації, їх призначення.
2. Дати визначення слайдовим та потоковим презентаціям.
3. Здійснити огляд програмних і технічних засобів, призначених для створення і демонстрації презентацій

## Практична робота № 3
## (4 год)

### *Тема 5. Створення презентації Power Point*

***Мета.*** Ознайомити студентів з методикою створення мультимедійної презентації Power Point.

**План створення презентації:**

**1.Підготовчий етап**

Виберіть тему та обґрунтуйте мету створення презентації: введення матеріалу та демонстрація наочності до нього чи практичне застосування знань (до реферату, курсової роботи, тез доповіді та ін.).

**2.Створення презентації**

- Напишіть сценарій, у якому структуруйте матеріал за слайдами, дайте назву кожному слайду презентації, доберіть наочний аудіо, відео та візуальний матеріал.
- Визначтеся із кольорами та стилем шрифтів та слайдів. Хоча багатство засобів Power Point спокушає застосувати їх усі, пам'ятайте: у роботі мають бути не більше двох видів та кольорів шрифту, стилістичне рішення фону не повинно справляти агресивне та стомлююче враження, адже ми прагнемо звернути увагу аудиторії не на барви – зрештою, кінцевий продукт не повинен нагадувати низькопробний рекламний ролик.
- Протестуйте свій продукт та відкоригуйте презентацію відповідно до вимог.

**3.Застосування презентації під час практичного заняття**

Готуючись до показу презентації на практичному занятті, потренуйтесь у керуванні презентацією.

## Практична робота № 4
## (2 год.)

### *Тема 6. Джерела мультимедійної інформації й технології, призначені для її обробки*

***Мета.*** Ознайомити студентів з джерелами мультимедійної інформації й технології, призначені для її обробки, з середовищем розробки мультимедійних презентацій і його об'єкти; розроблення плану презентації; захоплення й імпортування аудіо та відео, створення кліпів; настроювання часових параметрів презентації, синхронізація аудіо- та відеоряду; додавання та переходів; застосування шаблонів презентації.

**Хід роботи:**

1.Створити презентацію свого улюбленого художнього фільму, яка триватиме дві-три хвилини. Для представлення режисера й акторів і надання інформації про історію створення фільму, використайте презентацію

PowerPoint, слайди якої імпортуйте в середовище Microsoft Producer. Додайте до мультимедійної презентації «нарізку» фрагментів фільму, доберіть фонову музику, створіть відеоефекти та переходи, а також зміст мультимедійної презентації.

*Змістовий модуль 2*

## СЕРВІСИ GOOGLE І МОЖЛИВОСТІ ЇХ ВИКОРИСТАННЯ

### Практична робота № 5
### (2 год.)

***Тема 7. Огляд сервісів Google. Можливості їх використання***

***Мета.*** Робота зі створення аккаунтів на сайті Google, створення та колективне редагування Google-документів: робота з текстовими файлами, електронними таблицями, малюнками, формами.

**Хід роботи:**

Ознайомитися із сервісами Google.

***1. Диск Google*** (англ. Google Drive) - хмарне сховище даних, яке належить компанії Google Inc., що дозволяє користувачам зберігати свої дані на серверах в хмарі і ділитися ними з іншими користувачами в Інтернеті.

***2. Google Документи*** - це текстовий редактор. З його допомогою можна прямо в Інтернеті створювати, редагувати і форматувати документи разом з іншими користувачами в режимі реального часу. Що можна зробити в Google Документах:

Завантажити документ Word і перетворити його в документ Google.

Змінити поля, відступи, шрифти, кольори і безліч інших параметрів форматування.

Надати іншим користувачам право на редагування, додавання коментарів або перегляд того чи іншого документа.

Спільно редагувати файл в режимі реального часу і спілкуватися з іншими користувачами у вбудованому чаті.

Переглянути історію змін документа і відновити будь-яку версію.

Завантажити документ Google на свій комп'ютер у вигляді файлу Word, OpenOffice, RTF, PDF, HTML або ZIP. Перевести документ на іншу мову.

Прикріпити документ до повідомлення електронної пошти.

3. ***Google Таблиці*** - це редактор, що дозволяє створювати і форматувати таблиці. Він також підтримує спільну роботу в режимі реального часу.

Що можна зробити за допомогою Google Таблиць: Імпортувати файли Excel, CSV, TXT або OPB і перетворити їх в електронні таблиці Google.

- Експортувати таблицю в форматі Excel, CSV, TXT, ODS, PDF або HTML.
- Скористатися редактором формул для виконання обчислень, а також відформатувати отримані дані.

- Відредагувати таблицю спільно з іншими користувачами і поспілкуватися з ними в чаті.
- Автоматично створити графік або діаграму.
- Вбудувати таблицю або її окремі листи в блог або на веб- сайт.

## Практична робота № 6

### *Тема 8. Створення Google Презентації*
**(2 год)**

***Мета.*** Ознайомити студентів з методикою створення інтерактивної Google Презентації.

**Хід роботи:**

1. Створити електронну пошту на сервісі Google.
2. Здійснити огляд сервісів від Google.
3. Ознгайомитися з електронною поштою Gmail:
   - знайомство з інтерфейсом Gmail;
   - створення нового листа;
   - прикріплення файлу до листа;
   - відправка листа на адресу викладача.
4. З'ясувати можливості Google Презентації:
   - створення і редагування презентації;
   - робота над презентацією разом з друзями або колегами, а потім демонстрація результатів іншим користувачам;
   - імпортування файлів PPTX і PPS, а також конвертування їх у презентації Google;
   - завантаження презентації в форматах PDF, PPT, SVG, JPG або у вигляді текстового файлу;
   - додавання в презентацію зображення і відео;
   - опублікування презентації на веб-сайті.

## Практична робота № 7
**(2 год)**

### *Тема 9.Створення Google Презентації на Google Диску*

***Мета.*** Створити мультимедійну освітню презентацію з відкритим доступом для перегляду за допомогою Google Диску.

**Хід роботи:**

**1.** Створити мультимедійну освітню презентацію з відкритим доступом для перегляду за допомогою Google Диск (не менше ніж 15 слайдів).

**2.** До складу презентації повинно входити**:**

– титульний слайд;

– слайд зі змістом;
– завершальний слайд з ПІБ автора роботи;
– тема слайдів відмінна від стандартної;
– маркірований та нумерований списки;
– зображення: рамка, змінений колір, використані художні ефекти;
– анімації для всіх типів об’єктів на слайді;
– використання навігації, а також наявність кнопок переходу на слайді зі змістом та на інших слайдах;
– анімаційні ефекти при зміні всіх слайдів.

**Практична робота № 8**
**(2 год.)**

***Тема 10. Робота з різними сервісами Google***

***Мета.*** Ознайомитися з можливостями сервісів Google.

**Хід роботи:**
Робота з сервісами:
**Blogger** (сервіс для ведення блогів)**,**
**Google Maps (**набір карт, побудованих на основі безкоштовного картографічного сервісу),
**Google Mars** (карти Марса),
**Google Moon** (карти Місяця),
**Google Translate** :система статистичного машинного перекладу слів, текстів, фраз, веб-сторінок між будь-якими парами мов),
**Google транслітерації** (сервіс, який дозволяє друкувати потрібною мовою, незалежно від вашого місця розташування),
**Google+** (соціальна мережа),
**Google Scholar** (система пошуку наукових статей),
**Google Art Project** (віртуальні екскурсії музеями світу).

***Змістовий модуль 4***

**КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА, ПРОЕКТИ, ФІЛЬМИ**

**Практична робота № 9**
**(4 год.)**

***Тема 13. Програма Adobe Photoshop***

***Мета.*** Створення продукту в програмі «Adobe Photoshop».

**Хід роботи:**

1. Введення в курс графіки
2. Техніка виділення областей зображення
3. Створення багатошарового зображення
4. Робота з шарами багатошарового зображення
5. Техніка малювання
6. Тонова і колірна корекція зображень. техніка ретушування
7. Виконання складного монтажу
8. Векторні можливості Adobe Photoshop
9. Векторні можливості Adobe Photoshop. Художні ефекти тексту
10. Робота з альфа-каналами і масками шарів.
11. Система управління кольором. Сканування і корекція
12. Підготовка зображень до друку. Кольороподіл

**Практична робота № 10**
**(4 год)**

***Тема 14. Створення відеоролика засобами Windows Movie Maker***

***Мета.*** Отримати навички створення відеоряду засобами програми **Windows Movie Maker**.

**Хід роботи:**

1. Запуск програми Windows Movie Maker (входить до пакету програм Microsoft Office).
2. Створення проекту.
3. Імпорт матеріалів до проекту.
4. Монтаж відеоролику.
5. Створення титрів.
6. Звук.
7. Запис відеокліпу.
8. Перевірити якість підготовленого кліпу.

***Змістовий модуль 4***

## ВИКОРИСТАННЯМЕРЕЖЕВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ВЕБ 2.0 В В БІБЛІОТЕЦІ

**Практична робота № 11**
**(2 год)**

***Тема 15. Знайомство з використанням мережевих технологій Веб 2.0 в професійній діяльності***

***Мета.*** Отримати навички роботи з сервісами мережевих технологій Веб 2.0.

**Хід роботи:**

Знайомство з:

- Технологією ВікіВікі. Знайомство з порталом ЗапоВікі.
- Відеосервісами. Відеосервіс YouTube.
- Сервісами для створення карт знань.
- Сервісами для створення закладок.
- Сервісами для створення хмари слів.
- Фотосервісами.
- Сервісом для створення інтерактивних вправ Learningapps.
- Створенням онлайн кросвордів.
- ІнфоГрафікою.
- Створення віртуального плакату / газети.
- Блогами. Види блогів. Служба blogger.

## Практична робота № 11
## (2 год)

### *Тема 16. Віртуальна виставка*

***Мета.*** Отримати навички підготовки та організації віртуальної книжкової виставки

**Хід роботи:**

*Алгоритм підготовки та організації віртуальної книжкової виставки*

*Підготовчий етап:*

1. Вибір теми віртуальної виставки. Уточнення читацького призначення, мети та завдань виставки.
2. Вибір моделі віртуальної виставки.
3. Аналіз матеріалу, який буде необхідний для організації виставки.
4. Підбір необхідних джерел, ілюстрацій, відео та аудіо матеріалів.
5. Складання плану виставки.
6. Визначення назви віртуальної експозиції.
7. Сканування ілюстрацій, підготовка текстових (анотацій, цитат, рефератів тощо), аудіо, відео матеріалів.

*Організаційний етап:*

1. Вибір платформи для реалізації виставки.
2. Підготовка текстового та зорового ряду книжкової експозиції в форматі Power Point або за допомогою онлайн-сервісів (див. Огляд сервісів створення віртуальних виставок)
3. Попередній перегляд виставки. Редагування, виправлення помилок.

4. Розміщення виставки в мережі Інтернет на сайті бібліотеки або за допомогою сервісів цифрової реалізації.

5. Просування виставки в віртуальному просторі (реклама, банери тощо)

6. Оцінка ефективності виставки.

*Сервіси створення віртуальних виставок:*

- Creembee
- Calameo
- Maps.google
- Slideshare
- PhotoPeach
- Prezi
- Dipity
- Popplet
- Playcast

## Практична робота № 12
## (2 год)

### *Тема 17. Програма для створення подкастів «Audacity»*

***Мета.*** Опанувати процес створення подкастів – (аудіоблоги чи передачі, що викладаються в мережі Інтернет у вигляді випусків, які можна легко завантажити та слухати в будь-який зручний для користувача час; це окремі файли або серія файлів, що публікуються за однією адресою в Інтернеті та регулярно поновлюються) з метою популяризації художніх творів друку.

**Хід роботи:**

1. Завантажити безкоштовну програму на сайті Audacity (http://audacity.sourceforge.net/).
2. Обрати твір для створення подкасту.
3. Ознайомитись з особливостями різновидів подкастів.
4. Обрати технічну основу реалізації подкаста.
5. Здійснити операцію з редагування звукових файлів, запису, оцифрування звуку, зміни параметрів звукового файлу, накладання треків і застосування ефектів (наприклад, приглушення шуму, зміна темпу і тону).
6. Надіслати викладачу.

## Практична робота № 13
## (2 год)

### *Тема 18. Буктрейлер: особливості створення та просування*

***Мета.*** Ознайомитись з особливостями підготовки буктрейлерів та набути навичок їх створення.

**Хід роботи:**

1. Ознайомитись з матеріалами з теми та прикладами створення буктрейлерів.
2. Обрати твір для створення буктрейлеру.
3. Ознайомитись з особливостями різновидів буктрейлерів. Визначити характер майбутнього буктрейлеру.
4. Підбрати матеріали для створення буктрейлеру.
5. Обрати технічну основу реалізації.

Основні програмні продукти та сервіси: Microsoft PowerPoint, Windows MovieMaker, Sony VegasPro, Proshow Producer.

Операції по роботі з фото і відео можна також виконати в онлайнових редакторах. Основні сервіси: prezi, youtube editor, animoto, playcast.

6. Створити сценарій буктрейлеру.
7. Змонтувати матеріали буктрейлеру на основі використання обраних програмних засобів.
8. Надіслати викладачу.

**Практична робота № 14**
**(2 год)**

***Тема 19. Бібліотечні блоги, як інструмент просування бібліотеки у віртуальному просторі***

***Мета.*** Проаналізувати формування бібліотечної блогосфери (блог – це веб-сайт, головний зміст якого – записи, зображення чи мультимедіа, що регулярно додаються).

**Хід роботи:**

Здійснити класифікацію 7-8 бібліотечних блогів за наступними ознаками:

1) за типом бібліотек: шкільні, вузівські, публічні, наукові;
2) за належністю: авторські, офіційні блоги при бібліотеках;
3) за стилем оформлення: текстові, фотоблоги, відеоблоги.

## VI. ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

### *Змістовий модуль1*

### *СУЧАСНІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТА КОМУНІКАЦІЙНІ СИСТЕМИ*

## *Тема 1. Інтернет та електронні бібліотеки*

### Самостійна робота 1.

***Надайте письмові відповіді на питання:***

**І варіант**

1. Що ви розумієте під поняттям «інформаційні технології»?
2. Що розуміється під терміном «інформатизація»?
3. Які ви знаєте етапи розвитку інформаційних технологій?
4. Поясніть сутність розвитку ІТ в період технічної революції.
5. Яку ви знаєте класифікацію обчислювальних пристроїв?
6. Яку класифікацію обчислювальних пристроїв розрізняють за значенням?
7. Яку класифікацію обчислювальних пристроїв розрізняють за складом елементів логічної частини?

**ІІ варіант**

1. Які основні поняття відносять до терміну «інформаційні технології»?
2. Що розуміється під визначенням «інформаційні процеси» та «інформаційні ресурси»?
3. Схарактеризуйте історичний зміст етапу розвитку допаперових інформаційно-комунікаційних технологій.
4. Проаналізуйте механічні, електричні та електронні технічні засоби, як основу розвитку нового етапу різних типів ІТ.
5. Яку класифікацію обчислювальних пристроїв розрізняють за параметрами ПК?
6. Яку класифікацію обчислювальних пристроїв розрізняють за швидкодією?
7. Яку класифікацію обчислювальних пристроїв розрізняють за мовою програмування, що використовується?

**ІІІ варіант**

1. Що таке «інформація»?
2. Що таке «інформаційна система»?
3. У чому полягає розвиток паперових комунікаційних технологій?
4. Схарактеризуйте перспективи розвитку комп'ютерної техніки.
5. Яку класифікацію обчислювальних пристроїв розрізняють за архітектурою?
6. Яку класифікацію обчислювальних пристроїв розрізняють за конструктивним виконанням?
7. Поясніть сутність розвитку ІТ в період розвитку інформаційного суспільства.

### *Тема 2. Мультимедійні технології*

**Самостійна робота 2.**

***Надайте письмові відповіді на питання за темою «Авторські засоби мультимедіа»***

**І варіант**

1. Класифікація авторських засобів мультимедіа.
2. Образотворче керування потоком даних.
3. Картка з мовою сценаріїв.
4. Ієрархічні об'єкти.

**ІІ варіант**

1. Мова сценаріїв.
2. Кадр.
3. Тимчасова шкала.
4. Гіпермедіа-посилання.

### *Тема 3. Поняття і історія розвитку гіпертексту*

**Самостійна робота 3.**

1. Надайте письмові відповіді на питання за темою «Із історії створення гіпертексту»:

- Гіпертекст в соціокультурному вимірі.
- Гіпертекст як явище постмодерна.
- Текст - енциклопедія й текст – архів.
- Логіка юзабіліті.

### *Тема 5. Створення презентації Power Point*

**Самостійна робота 4.**

***Надайте письмові відповіді на питання за темою «Види і типи презентацій. Загальні відомості про PowerPoint»***

**І варіант**

1. Види презентацій.
2. Автоматична презентація.
3. Створення презентації PowerPoint.

**ІІ варіант**

1. Презентація із сценарієм.
2. Огляд середовища Power Point.
3. Демонстрація слайдів Power Point.

**ІІІ варіант**

1. Інтерактивна презентація.
2. Призначення PowerPoint.
3. Підготовка до демонстрації PowerPoint.

## *Змістовий модуль2*

## СЕРВІСИ GOOGLE І МОЖЛИВОСТІ ЇХ ВИКОРИСТАННЯ

### *Тема 7. Огляд сервісів Google. Можливості їх використання*

**Самостійна робота 5.**

**Створити текстовий документ з відкритим доступом для перегляду за допомогою Google Диск (не менше трьох сторінок А4).**

Наприклад: план-конспект лекції, тематичного заняття, виховного заходу тощо.

До складу якого повинно входити:

– загальний обсяг не менше трьох сторінок А4;

– всі абзаци з елементами форматування (різні вирівнювання та міжрядковий інтервал, маркірований та нумерований списки, використані різні шрифти, змінений колір заголовку та підзаголовків);

– сторінки пронумеровані;

– зображення: має рамку, змінений колір, використанні художні ефекти;

– таблиця: змінений стиль та колір границь комірок таблиці, заголовки стовпців розташовані посередині комірок.

### *Тема 8. Створення Google Презентації*

**Самостійна робота 6**

1. Ознайомитися з пошуковою системою Google.
2. В довільній формі скласти таблицю і порівняти можливості Google з іншими пошуковими системами.

### *Тема 9. Створення Google Презентації на Google Диску*

**Самостійна робота 7.**

**Надайте письмові відповіді на питання за темою «Можливості Web-технологій»**

1. Поняття і можливості Web-технологій. Web 1.0.

2. Характеристика, принципи та особливості роботи у Web 2.0.
3. Поняття Web 3.0

### *Тема 10. Робота з різними сервісами Google*

**Самостійна робота 8.**

**Надайте письмові відповіді на питання:**

1. Поняття „Google”.
2. Найбільшпопулярнісервіси Google.
3. Адреса українського серверу Google.
4. Для чого потрібне акаунт Google.
5. Як можна змінити налаштування особистої поштової скриньки.
6. Чи можна сервісам и Google як це налаштувати?

## *Змістовий модуль3*

## КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА, ПРОЕКТИ, ФІЛЬМИ

### *Тема 11.Основні поняття комп'ютерної графіки. Області застосування комп'ютерної графіки*

**Самостійна робота 9.**

**Завдання виконується письмово:**

використовуючи лекційний матеріал, поясніть структуру системи інтерактивної комп'ютерної графіки

**Рис. 1. Структура системи інтерактивної комп'ютерної графіки**

### *Тема 12. Формати збереження графічної інформації*

**Самостійна робота 10.**

Розглянути функції програми Adobe Photoshop на ресурсі: Відео : https://www.youtube.com/watch?v=vKUGDEOzFec.

### *Тема 13. Програма Adobe Photoshop*

**Самостійна робота 11.**

**Надайте письмові відповіді на питання за темою «Авторські засоби мультимедіа»**

1. Яке призначення та основні можливості програми Windows Movie Maker?
2. У яких форматах можна зберігати створені відеофайли?
3. Яким чином здійснюється встановлення відеопереходів та відеоефектів між окремими кадрами?
4. Який алгоритм додавання назв та титрів до фільму?

### *Тема 14. Робота з програмою Windows Movie Maker. Основні відомості про збірки, проекти і фільми.*

**Самостійна робота 12.**

**Надайте письмові відповіді на питання за темою «Авторські засоби мультимедіа»**

1. Яким чином може здійснюватись збереження відеофайлів?
2. Що таке шкала часу і для чого вона використовується?
3. Для чого використовується режим розкадрування?
4. Яким чином можна додати звукові ефекти у фільм?
5. Як здійснюється запис коментаря на шкалі часу?
6. Які способи зберігання фільмів використовуються у програмі Windows Movie Maker?
7. Як вказати ім’я автора за замовчуванням?
8. Як відправити фільм електронною поштою?

## *Змістовий модуль 4*

## ВИКОРИСТАННЯМЕРЕЖЕВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ВЕБ 2.0 В В БІБЛІОТЕЦІ

### *Тема 15. Знайомство з використанням мережевих технологій Веб 2.0 в професійній діяльності*

**Самостійна робота 13.**

Знайомство з:

- Технологією ВікіВікі. Знайомство з порталом ЗапоВікі.
- Відеосервісами. Відеосервіс YouTube.
- Сервісами для створення карт знань.
- Сервісами для створення закладок.
- Сервісами для створення хмари слів.
- Фотосервісами.
- Сервісом для створення інтерактивних вправ Learningapps.
- Створенням онлайн кросвордів.
- ІнфоГрафікою.
- Створення віртуального плакату / газети.
- Блогами. Види блогів. Служба blogger.

### *Тема 16. Віртуальна виставка*

**Самостійна робота 14**

У довільній формі здійснити аналіз віртуальних книжкових виставок у 5 бібліотеках (на вибір студента).

### *Тема 17. Програма для створення подкастів «Audacity»*

**Самостійна робота 15**

**Програма для створення подкастів. «Audacity»**

Завантажити програму на сайті Audacity (http://audacity.sourceforge.net/) та ознайомитися з основними її функціями.

### *Тема 18. Буктрейлер: особливості створення та просування*

**Самостійна робота 16.**

Ознайомитись з матеріалами з теми та прикладами створення буктрейлерів.

2. Обрати твір для створення буктрейлеру.

3. Ознайомитись з особливостями різновидів буктрейлерів. Визначити характер майбутнього буктрейлеру.

4. Підбрати матеріали для створення буктрейлеру.

5. Обрати технічну основу реалізації.

Основні програмні продукти та сервіси: Microsoft PowerPoint, Windows MovieMaker, Sony VegasPro, Proshow Producer.

Операції по роботі з фото і відео можна також виконати в онлайнових редакторах. Основні сервіси: prezi, youtube editor, animoto, playcast.

6. Створити сценарій буктрейлеру.

7. Змонтувати матеріали буктрейлеру на основі використання обраних програмних засобів.

## VII. ПИТАННЯ ПОТОЧНОГО ТА ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ

### 1. ПИТАННЯ ПОТОЧНОГО КОНТРОЛЮ

### МОДУЛЬНА КОНТРОЛЬНА РОБОТА 1

***Змістовий модуль 1***

***СУЧАСНІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТА КОМУНІКАЦІЙНІ СИСТЕМИ***

**Модульна контрольна робота № 1.**

***Створення презентації PowerPoint***

**Завдання:**

1. Виберіть тему та обґрунтуйте мету створення презентації PowerPoint.

2. Напишіть сценарій, у якому структуруйте матеріал за слайдами, дайте назву кожному слайду презентації, доберіть наочний аудіо, відео та візуальний матеріал.

3. Визначтеся із кольорами та стилем шрифтів та слайдів.

4. Протестуйте свій продукт та відкоригуйте презентацію відповідно до вимог.

5. Надішліть презентацію на e-mail викладача.

***Змістовий модуль 2***

**СЕРВІСИ GOOGLE І МОЖЛИВОСТІ ЇХ ВИКОРИСТАННЯ**

**Модульна контрольна робота № 2.**

***Створення Google-презентації***

**Завдання:**

**1.** Створити мультимедійну освітню презентацію з відкритим доступом для перегляду за допомогою Google Диск (не менше ніж 15 слайдів).

**2.** До складу презентації повинно входити**:**

– титульний слайд;
– слайд зі змістом;
– завершальний слайд з ПІБ автора роботи;
– тема слайдів відмінна від стандартної;
– маркірований та нумерований списки;
– зображення: рамка, змінений колір, використані художні ефекти;
– анімації для всіх типів об’єктів на слайді;
– використання навігації, а також наявність кнопок переходу на слайді зі змістом та на інших слайдах;
– анімаційні ефекти при зміні всіх слайдів.

3. Надайте доступ до віртуальної презентації викладачеві.

***Змістовий модуль 2***

**КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА, ПРОЕКТИ, ФІЛЬМИ**

**Модульна контрольна робота № 3.**

***Створення відеоролика на тему популяризації художнього твору засобами Windows Movie Make.***

1. Запустити програму Windows Movie Maker.
2. Створити проект.
3. Здійснити імпорт матеріалів до проекту.
4. Здійснити монтаж відеоролику.
5. Створити титри.
6. Добрати звук.
7. Записати відеокліп.
8. Перевірити якість підготовленого кліпу.

***Змістовий модуль 4***

**ВИКОРИСТАННЯМЕРЕЖЕВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ВЕБ 2.0 В В БІБЛІОТЕЦІ**

***Створення буктрейлеру***

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Обрати твір для створення буктрейлеру.
2. Визначити характер майбутнього буктрейлеру.
3. Підбрати матеріали для створення буктрейлеру.
4. Обрати технічну основу реалізації.

Основні програмні продукти та сервіси:

Microsoft PowerPoint, Windows MovieMaker, Sony VegasPro, Proshow Producer.

Операції по роботі з фото і відео можна також виконати в онлайнових редакторах. Основні сервіси: prezi, youtube editor, animoto, playcast.

6. Створити сценарій буктрейлеру.
7. Змонтувати матеріали буктрейлеру на основі використання обраних програмних засобів.

## 2. ПИТАННЯ ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ

На залік виноситься оцінювання створеного студентом особистого портфоліо, у якому збираються всі види виконаних робіт за період вивчення курсу.

# VIII. СИСТЕМА ПОТОЧНОГО ТА ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ

Навчальні досягнення студентів із дисципліни «Гіпертекстові та мультимедійні системи» оцінюються за модульно-рейтинговою системою, в основу якої покладено принцип покрокової звітності, обов’язковості модульного контролю, накопичувальної системи оцінювання рівня знань, умінь та навичок; розширення кількості підсумкових балів до 100.

Контроль успішності студентів з урахуванням поточного і підсумкового оцінювання здійснюється відповідно до навчально-методичної карти (п. IV), де зазначено види й терміни контролю. Систему рейтингових балів для різних видів контролю та порядок їх переведення у національну (4-бальну) та європейську (ECTS) шкалу подано у табл. 8.1, табл. 8.2.

*Таблиця 8.1*

**Розрахунок рейтингових балів за видами поточного (модульного)**

**контролю**

| № з/ п | Вид діяльності | Кількість балів за одиницю | Кількість одиниць до розрахунку | Всього |
|---|---|---|---|---|
| | Відвідування лекцій | 1 | 8 | **8** |
| | Відвідування та робота на практичних | 1<br>10 | 20 | **20**<br>**200** |
| | Виконання завдання для самостійної роботи (домашнього завдання) | 5 | 16 | **80** |
| | Модульна контрольна робота | 25 | 4 | **100** |
| **Максимальна кількість балів - 408** | | | | |

**Коефіцієнт: 4,1**

## Методи контролю

Перевірка й оцінювання знань студентів здійснюється методами контролю та самоконтролю за ефективністю навчально-пізнавальної діяльності (методи усного, письмового, практичного контролю та методи самоконтролю). Об'єктами контролю є систематичність, активність і результативність роботи студента впродовж семестру над вивченням програмного матеріалу дисципліни в межах аудиторних занять, а також виконання завдань для самостійного опрацювання.

*Поточний контроль* здійснюється під час проведення практичних занять, він має на меті перевірку рівня теоретичної підготовленості студента.

Оцінювання самостійної роботи й активності на практичних заняттях здійснюється за такими критеріями:

1) розуміння, ступінь засвоєння теорії та методології проблем, що розглядаються;

2) ступінь засвоєння фактичного матеріалу, який вивчається;

3) ознайомлення з базовою та додатковою рекомендованою літературою;

4) уміння поєднати теорію з практикою при розгляді конкретних ситуацій, розв'язанні завдань, винесених для самостійного опрацювання, і завдань, винесених на розгляд в аудиторії;

5) логіка, структура, стиль викладу матеріалу в письмових роботах і під час виступів в аудиторії, уміння обґрунтовувати свою позицію, здійснювати узагальнення інформації та робити висновки.

*Модульний контроль* є результатом вивчення кожного модуля, який містить підсумок усіх форм поточного контролю та виконання модульної контрольної роботи. Завдання для проміжного контролю знань студентів охоплюють теми, які вивчаються в межах окремих модулів.

Кожний модуль включає бали за поточну роботу студента на самостійних заняттях, виконання самостійної роботи, модульну контрольну роботу.

Виконання модульних контрольних робіт здійснюється з використанням роздрукованих завдань.

Модульний контроль знань студентів здійснюється після завершення вивчення навчального матеріалу модуля.

Кількість балів за роботу з теоретичним матеріалом, на семінарських заняттях, під час виконання самостійної роботи залежить від дотримання таких вимог:

- вчасність виконання навчальних завдань;
- повний обсяг їх виконання;
- якість виконання навчальних завдань;
- самостійність виконання;
- творчий підхід у виконанні завдань;
- ініціативність у навчальній діяльності.

*Підсумковий контроль* знань передбачений у формі модульної контрольної роботи, проводиться з метою оцінювання результатів навчання після закінчення вивчення дисципліни (2-й семестр) за результатами двох модулів.

*Таблиця 8.2*

**Порядок переведення рейтингових показників успішності у європейські оцінки ECTS**

Порядок переведення рейтингових показників успішності

| Рейтингова оцінка | Оцінка за стобальною шкалою | Значення оцінки |
|---|---|---|
| **A** | **90-100 балів** | Відмінно — відмінний рівень знань (умінь) у межах обов'язкового матеріалу з, можливими, незначними недоліками |
| **B** | **82-89 балів** | Дуже добре — достатньо високий рівень знань (умінь) у межах обов'язкового матеріалу без суттєвих грубих помилок |
| **C** | **75-81 балів** | Добре — в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок |
| **D** | **69-74 балів** | Задовільно — посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності |
| **E** | **60-68 балів** | Достатньо — мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь) |
| **FX** | **35-59 балів** | Незадовільно з можливістю повторного складання — незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання |
| **F** | **1-34 балів** | Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу — досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни |

*А (90–100) = 5 (відмінно)* – студент виявляє особливі творчі здібності, демонструє глибокі знання навчального матеріалу, що міститься в основних і додаткових рекомендованих джерелах; уміння аналізувати явища, які вивчаються, у їхньому взаємозв'язку та розвитку, чітко й лаконічно, логічно та послідовно відповідати на поставлені запитання; демонструє вміння застосовувати теоретичні положення під час виконання творчих завдань; переконливо аргументує відповіді.

*В (82–89) = 4 (добре)* – студент демонструє міцні ґрунтовні знання навчального матеріалу; вільно володіє вивченим обсягом матеріалу, застосовує його на практиці; вільно виконує самостійні та творчі завдання; самостійно виправляє допущені помилки, кількість яких незначна.

*С (75–81) = 4 (добре)* – студент має міцні знання навчального матеріалу; уміє зіставляти, узагальнювати, систематизувати інформацію під керівництвом викладача; у цілому самостійно застосовувати їх на практиці; виправляти

допущені помилки, серед яких є суттєві, добирати аргументи на підтвердження своїх думок.

*D (69–74) = 3 (задовільно)* – студент відтворює значну частину теоретичного матеріалу, виявляє знання та розуміння основних положень, але його знання мають загальний характер; має труднощі з наведенням прикладів при поясненні явищ і закономірностей; з допомогою викладача може аналізувати навчальний матеріал, виправляти помилки, серед яких значна кількість суттєвих.

*E (60–68) = 3 (задовільно)* – студент володіє навчальним матеріалом на рівні, вищому за початковий, значну частину його відтворює на репродуктивному рівні; його знання мають фрагментарний характер, має труднощі з наведенням прикладів при поясненні явищ і закономірностей; допускає суттєві помилки.

*FX (35–59) = 2 (незадовільно з можливістю повторного складання)* – студент володіє матеріалом на рівні окремих фрагментів, що становлять незначну частину навчального матеріалу; не володіє термінологією, оскільки понятійний апарат не сформований; не вміє застосовувати теоретичні положення під час виконання практичних завдань; допускає значні помилки.

*F (1–34) = 2(незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни)* – студент володіє матеріалом на рівні елементарного розпізнання та відтворення окремих фактів, елементів, об'єктів; повністю не знає матеріал, не працював в аудиторії з викладачем або самостійно.

## IX. МЕТОДИ НАВЧАННЯ

Основними організаційними формами навчального процесу з дисципліни «Гіпертекстові та мультимедійні системи» є лекції, практичні заняття, самостійна робота студентів, заходи з контролю знань студентів.

Для активізації процесу навчання при викладенні змісту дисципліни використовуються різноманітні методи навчання, а саме: методи стимулювання та мотивації навчально-пізнавальної діяльності; методи організації й здійснення

навчально-пізнавальної діяльності; методи навчання за джерелом знань (словесні, наочні, практичні).

Зокрема, студенти отримують необхідні з курсу відомості на *проблемних лекціях,* спрямованих на розвиток логічного мислення студентів. Під час таких форм роботи ознайомлення з темою відбувається шляхом акцентування лектором уваги на проблемних питаннях; увага студентів концентрується на матеріалі, що не знайшов відображення в підручниках; розглядаються різні концептуальні підходи до проблеми.

*Робота в малих групах* дає змогу структурувати практичні заняття за формою й змістом, створює можливості колективного вирішення проблем, забезпечує формування особистісних якостей і досвіду соціального спілкування.

*Кейс-метод* – метод аналізу конкретних ситуацій – дає змогу наблизити процес навчання до реальної практичної діяльності спеціаліста та передбачає розгляд виробничих, управлінських та інших ситуацій, складних конфліктних випадків у процесі опанування навчального матеріалу.

*Презентації* використовують для демонстрації аудиторії результатів роботи малих груп, звітів про виконання самостійної роботи тощо.

*Банк візуального супроводження* сприяє активізації творчого сприйняття змісту дисципліни за допомогою наочності. Лекції та практичні заняття забезпечуються відповідними мультимедійними презентаціями; забезпечується доступ студентів до комп'ютерної техніки та Інтернету.

## X. МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ КУРСУ

Опорні конспекти лекцій; електронні варіанти підручників, навчальних посібників; робоча навчальна програма; засоби підсумкового контролю (комплект завдань для модульних контрольних робіт);

## XI. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ЗНАНЬ СТУДЕНТА

*( можливі зміни відповідно до спеціалізації)*

Оцінки **«відмінно»** заслуговує відповідь студента, яка виявляє бездоганні знання матеріалу, повноту аргументації; при цьому також враховується активність студента на семінарських заняттях, виконання передбаченого програмою обсягу самостійної роботи.

Оцінки **«добре»** заслуговує відповідь студента на всі питання екзаменаційного білета з можливими окремими неточностями; при цьому також враховується його активність на семінарських заняттях, виконання передбаченого програмою обсягу самостійної роботи.

Оцінки **«задовільно»** заслуговує відповідь студента на всі питання екзаменаційного білета з неточностями, помилками, неповнотою аргументації; при цьому також враховується його активність на семінарських заняттях, виконання передбаченого програмою обсягу самостійної роботи.

Оцінки **«незадовільно»** заслуговує відповідь, в якій допущені грубі помилки, незнання навчального матеріалу в межах програми навчального курсу; при цьому також враховується його активність на семінарських заняттях, виконання передбаченого програмою обсягу самостійної роботи.

## XII. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

### Нормативні документи

1. ГОСТ 123 7.0–99. СИБИД. Информационно-библиотечная деятельность, библиография. Термины и определения от 01.07.2007 г. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.gosthelp.ru/text/GOST7099SIBIDInformacionn.html, свободный. – Заголовок с экрана.

2. ДСТУ 2392–94. Інформація та документація. Базові поняття. Терміни та визначення від 01.01.1995 р. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.twirpx.com/file/374735, вільний. – Назва з екрану.

3. ДСТУ 2396–94. Теорія інформації. Терміни та визначення від 01.01.1995 р. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://document.ua/sistemi–obroblennja–informaciyi.–teorija–informaciyi.–termin–std491.html, вільний. –

Назва з екрану.

4. ДСТУ 2481–94. Інтелектуальні інформаційні технології. Терміни та визначення від 01.01.1995 р. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://babenkoff.inf.ua/GOST/ terms.htm, вільний. – Назва з екрану.

5. ДСТУ 2938–94. Системи оброблення інформації. Основні поняття. Терміни та визначення від 28.12.1994 р. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://document.ua/sistemi–obrob lennja–informaciyi.–osnovni–ponjattja.–termini—nor16793.html, вільний. – Назва з екрану.

6. ДСТУ 3396.2–97. Технічний захист інформації. Терміни та визначення від 01.01.1998 р. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://e–signature.com.ua/?p=151, вільний. – Назва з екрану.

7. ДСТУ 5034:2008. Науково-інформаційна діяльність. Терміни та визначення понять від 04.08.2008 р. № 270 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://babenkoff.inf.ua/ GOST/terms.htm, вільний. – Назва з екрану.

8. ДСТУ ISO 5127:2007. Інформація та документація. Словник термінів від 01.10.2009 р. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://document.ua/informacija–i–dokumentacija.–slovnik–terminiv–iso–5127–2001—std9765.html, вільний. – Назва з екрану.

9. Про бібліотеки і бібліотечну справу [Текст] : закон України // Відом. Верховної Ради України. – 2009. – № 39. – Ст. 557.

10.Про електронні документи та електронний документообіг [Електронний ресурс] : закон України. – Режим доступу: http://www.e-commerce.naiau.kiev.ua/zakones/e-doc/htm., вільний. – Назва з екрана. – [Дата доступу : 16.08.2015].

11.Про захист інформації в інформаційно-телекомунікаційних системах [Електронний ресурс] : закон України : від 05.07.1994 р. № 81/94–ВР. – Режим доступу: http://zakon.rada.gov.ua/cgi–bin/laws/main.cgi?nreg=80 %2F94–%E2 %F0, вільний. – Назва з екрана. – [Дата доступу : 07.08.2015].

12.Про інформаційні агентства [Текст] : закон України // Відомості Верховної Ради України. – 1996. – № 47. – С. 57-60.

13.Про інформацію [Текст] : закон України // Відомості Верховної Ради

України. – 1992. – № 48. – С. 1227-1462.

14.Про концепцію національної програми інформатизації [Електронний ресурс] : закон України. – Режим доступу : http : // zakon.rada.gov.ua/laws/, вільний. – Назва з екрану. – [Дата доступу : 16.08.2015].

15.Про науково-технічну інформацію [Текст] : закон України // Відом. Верховної Ради України. – 1993. – № 33. – С. 843-851.

16.Про наукову і науково-технічну діяльність [Текст] : закон України // Відом. Верховної Ради України. –1992. – № 12. – Ст. 165.

17.Про Національну програму інформатизації [Текст] : закон України від 4 лютого 1998 р. / Книжк. палата України. – Київ, 1998.

18.Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007-2015 роки [Електронний ресурс] : закон України від 09.01.2007 № 537-V. – Режим доступу : http : // zakon.rada.gov.ua/laws/, вільний. – Назва з екрану. – [Дата доступу : 16.08.2015].

19.Про основи національної безпеки України [Електронний ресурс] : закон України. – Режим доступу : http : // zakon.rada.gov.ua/laws/, вільний. – Назва з екрану. – [Дата доступу : 16.08.2015].

20.Закон України. Про пріоритетні напрями розвитку науки і техніки [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http : // zakon2.rada.gov.ua/laws/ , вільний. – Назва з екрану. – [Дата доступу : 16.08.2015].

21.Про стан та завдання розвитку в НАН України бібліотечно-інформаційної справи : постанова Президії НАН України від 9 лип. 2003 р. № 186 // Бібл. вісн. – 2003. – № 5. – С. 9-10.

22.Про створення Служби інформаційно-аналітичного забезпечення органів державної влади в Центральній науковій бібліотеці ім. В. І. Вернадського НАН України : постанова Бюро Президії Національної академії наук України від 14.12.1995 р. № 334 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.iaas.nas.gov.ua/, вільний. – Назва з екрана. - [Дата доступу : 22.08.2015].

23.Про схвалення Концепції Державної цільової національно-культурної програми створення єдиної інформаційної бібліотечної системи «Бібліотека-

XXI» : розпорядження Кабінету Міністрів України від 23 груд. 2009 р. № 1579-р [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http:// www.search.ligazakon.ua/ldoc2.nsf/linkl/KR091579.html, вільний. – Назва з екрана. – [Дата доступу : 19.08.2015].

24. Указ Президента України. Про вдосконалення державного управління інформаційною сферою [Текст] : від 16.09.1998 // Офіційний вісник України. – 1998. – № 38. – Ст. 1388.

**Основна**

1. Гуревич, Р. С. Інформаційні технології навчання : інтегрований підхід / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія, М. М. Козяр ; за ред. Р. С. Гуревича. – Львів : Вид-во «СПОЛОМ». – 2011. – 484 с.

2. Кадемія, М. Ю. Інформаційно-комунікаційні технології в навчальному процесі : навчальний посібник / М. Ю. Кадемія, І. Ю. Шахіна. – Вінниця : ТОВ «Планер», 2011. – 220 с.

3. Кадемія М. Ю. Методика використання программного продукту Skype : навчально-методичний посібник / М. Ю. Кадемія, О. А. Сисоєва. – Вінниця : ВДПУ ім. М. Коцюбинського, 2010. – 147 с.

4. Мельниченко, В. В. Компьютерная графика и не только : руководство пользователя / В. В. Мельниченко, В. В. Легейда. – Київ : Век+, СПб.: КОРОНА принт, Киев : НТИ, 2005. – 560 с.

5. Мультимедийное сопровождение учебного процесса / авт.-сост. В. Н. Пунчик [и др.]. – Минск : Красико-Принт, 2009. – 176 с.

6. Пузаєнко, О. В. Програмне забезпечення для опрацювання мультимедійних даних Windows Movie Maker. Створення кліпів / Олена Володимирівна Пузаєнко. – Немирів, 2013. – 34 с.

7. Романюк, О. М. Комп’ютерна графіка та веб-дизайн / О. М. Романюк, Д. І. Кательніков, С. А. Пойда. – Вінниця : 2007. – 142 с.

8. Трембач, Р. Б. Мультимедійні засоби в комп’ютерних системах : курс лекцій / Р. Б. Трембач. – Тернопіль : Інфотехцентр, 2007. – 44 с.

9. Шевченко, В. П. Мистецтво комп’ютерної презентації [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://www.unicyb.kiev. ua/Library/Present, вільний. – Назва з екрану.

10. Шлыкова, О. В. Культура мультимедиа : учеб. пособ. для студ. / О. В. Шлыкова ; МГУКИ. – Москва : ФАИР-ПРЕСС, 2004. – 415 с.

**Додаткова**

1. Audacity: видалення шуму з треків [Електронний ресурс] // Soft free ware [сайт]. – Режим доступа: http://freesoftware.in.ua/165-audacity-vidalennya-shumu-z-trekiv.html. – Назва з екрана.

2. Айзекс, С. Dynamic HTML : энциклопедия / С. Айзекс. – Санкт-Петербург : BHV, 2001. – 496 с.

3. Аксак, В. А. Новейшая энциклопедия Интернет 2008 / В. А. Аксак. – Москва : Эксмо, 2008. – 912 с.

4. Балафанов, Е. К. Новые информационные технологии. 30 уроков информатики / Е. К. Балафанов, Б. Б. Бурибаев, А. Б. Даулеткулов. – Алма-Ата. : Патриот, 2004. – 220 с.

5. Бент, Б. Андерсен. Мультимедиа в образовании : специализированный учебный курс / Андерсен Б. Бент, Катя ван ден Бринк. – Москва : Дрофа, 2007. – 224 с.

6. Вашкевич, Э. В. Видеосамоучитель. PowerPoint 2007. Эффективные презентации на компьютере (+CD). – СПб. : Питер, 2008. – 240 с.

7. Воройский, Ф. С. Информатика. Вводный курс по информатике и вычислительной технике в терминах: Новый систематизированный толковый словарь-справочник / Ф. С. Воройский. – Москва : Либерея, 2001. – 535 с.

8. Воройский, Ф. С. Информатика. Новый систематизированный толковый словарь-справочник (Введение в современные информационные и телекоммуникационные технологии в терминах и фактах) / Ф. С. Воройский. – 3-е изд., перераб. и доп. – Москва : ФИЗМАТЛИТ, 2003. – 760 с.

9. Гиляревский, Р. С. Основы информатики : курс лекций / Р. С. Гиляревский. – Москва, 2004. – 320 с.

10. Гуревич, Р. С. Інформаційно-телекомунікаційні технології в навчальному процесі та наукових дослідженнях : навчальний посібник для студентів педагогічних ВНЗ і слухачів інститутів післядипломної педагогічної освіти / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія. – Вінниця : ООО „Планер”, 2005. – 366 с.

11. Дмитришин, В. С. Інтелектуальна власність на програмне забезпечення в Україні / В. С. Дмитришин, В. І. Березанська. – Київ : Вірлен, 2005. – 312 с.

12. Дригалкин, В. В. HTML в примерах. Как создать свой web-сайт : самоучитель / В. В. Дригалкин. – Москва ; Санкт-Петербург ; Киев : Диалектика, 2006. – 190 с.

13. Жесткова, Н. Цифровой сторителинг в библиотеке школы как форма представления исследований учащихся / Н. Жесткова // Школьная библиотека сегодня и завтра. – 2014. – № 10. – С. 52-57.

14. Заславская, О. Ю. Информационные технологии в управлении образовательным учреждением : учеб. пособ. / О. Ю. Заславская, М. А. Сергеева. – Москва, 2006. – 128 с.

15. Инструменты вырезания в audacity или как сделать рингтон? [Электронный ресурс] : видеоурок // Портал бесплатных аудиокниг и видеокурсов [сайт]. – Режим доступа: http://bookbyvoice.ru/instrumenty-vyrezaniya-v-audacity-ili-kak-sdelat-rington/, свободный. – Заголовок с экрана.

16. Інформаційні системи і технології : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / С. Г. Карпенко, В. В. Попов, Ю. А. Тарнавський, Г. А. Шпортюк. – Київ : МАУП, 2004. – 192 с.

Кадемія, М. Ю.Інформаційно-комунікаційні технології в навчальному процесі : навчальний посібник / М. Ю. Кадемія, І. Ю. Шахіна. – Вінниця, ТОВ «Планер», 2011. – 220 с.

17. Как записать звук качественно. Audacity [Электронный ресурс] // YouTube [сайт]. – Режим доступа: http://www.youtube.com/ watch?v=o5HYCxxCvlw. свободный. – Заголовок с экрана.

18. Как создать презентацию Google Drive? [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http : //informatikurok.ru/internet/kak-sozdat-prezentatsiyu-v-

google-drive, вільний. – Назва з екрану.

19. Кириленко, Александр. Самоучитель HTML / А. Кириленко. – Санкт-Петербург : Питер; Київ : BHV,2005. – (Самоучитель).

20. Комаров, А. Е. Мультимедиа-технология [Электронный ресурс] / А. Е. Комаров. – Москва : Лаборатория книги, 2012. – 77 с. – Режим доступа : http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=141451, свободный. – Заглавие с экрана.

21. Крапивенко, А. В. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений [Электронный ресурс] : учебное пособие / А. В. Крапивенко. – Москва : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 272 с. – Режим доступа : http : //biblioclub.ru/index.php?page=book&id=222819, свободный. – Заглавие с экрана.

22. Ломов, А. Ю. HTML, CSS, скрипты : практика создания сайтов / А. Ю. Ломов. – Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2007. – 411 с.

23. Лоу, Д. Microsoft Office Power Point 2007 для «чайников» / Д. Лоу ; пер. с англ. – Москва , 2007. – 304 с.

24. Молочков, В. П. Информационные технологии в профессиональной деятельности: Microsoft Office PowerPoint 2007 / В. П. Молочков. – Москва : ОИЦ «Академия», 2012. – 176 с.

25. Морзе, Н. В. Методика навчання інформатики : навч. посіб. : у 3-х ч. Ч. II : Методика навчання інформаційних технологій / за ред. М. І. Жалдака. – Київ : Навчальна книга, 2004. – 287 с.

26. Мультимедийное сопровождение учебного процесса / авт.-сост. В. Н. Пунчик, [и др.]. – Минск : Красико-Принт, 2009. – 176 с.

27. Основи роботи з Audacity [Електронний ресурс] // Soft free ware [сайт]. – Режим доступа: http://freesoftware.in.ua/151-osnovi-roboti-z-audacity.html. – Назва з екрана.

28. Пастухов, О. М. Авторське право в Інтернеті : навч. посібник / О. М. Пастухов ; Академія правових наук України ; Науково-дослідний ін-т інтелектуальної власності ; О.А. Підопригора (відп.ред.). – Київ : Школа, 2004. – 143 с.

29. Первое знакомство с Audacity [Электронный ресурс] // Портал бесплатных аудиокниг и видеокурсов : [сайт]. – Режим доступа: http://bookbyvoice.ru/pervoe-znakomstvo-s-audacity/, свободный. – Заголовок с экрана.

30. Подкастинг – це те, що під каструлю? [Електронний ресурс] // BBC. Мій світ [сайт]. – Режим доступа: http://www.bbc.co.uk/ukrainian/multimedia/2010/05/100525_podcasting_on.shtml, вільний. – Назва з екрана.

31. Рева, О. Н. HTML. Просто как 2*2 / О. Н. Рева. – Москва : ЭКСМО, 2007. – 240 с.

32. Соколов, С. А. HTML и CSS в примерах, типовых решениях и задачах / С. А. Соколов. – Москва ; Санкт-Петербург ; Киев : Вильямс, 2007. – 403 с.

33. Соціальні сервіси Веб 2.0 і Веб 3.0. у навчальній діяльності : навчальний посібник / М. Ю. Кадемія, В. М. Козяр., В. М. Кобися, М. С. Коваль. – Вінниця : ТОВ «Планер», 2010. – 230 с.

34. Удаление шума + вырезание фрагментов [Электронный ресурс] : видеоурок // YouTube [сайт]. – Режим доступа: http://www.youtube.com/watch?v=USFl1bC2K5w&feature=player_embedded, свободный. – Заголовок с экрана.

35. Уорио, Д. Презентации в PowerPoint. 10 советов и предостережений [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www. microsofcom/rus/smb/themes/marketing/article5.mspx. свободный. – Заголовок с экрана.

36. Херн, Д. Компьютерная графика и стандарт OpenGL / Д. Херн, Бейкер М. Павлин. – Москва : Издательский дом «Вильямс», 2005. – 1168 с.

37. Шарков, Ф. И. Интерактивные электронные коммуникации (возникновение «Четвертой волны») [Электронный ресурс] : учебное пособие / Ф. И. Шарков. – Москва : Дашков и Ко, 2010. – 130 с. – Режим доступа : http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=83328, свободный. – Заглавие с экрана.

38. Шемаєва, Г. В. Електронні ресурси бібліотек України в системі наукових комунікацій : монографія / Г. В. Шемаєва ; Харківська держ. академія культури. – Харків : ХДАК, 2008. – 289 с.

39. Шниер, М. Толковый словарь компьютерных технологий / М. Шниер. – Москва : ДиаСофт, 2000. – 720 с.

40. Що таке подкаст [Електронний ресурс] // Як просто [сайт]. – Режим доступа: http://yak-prosto.com/sho-take-podkast/. – Назва з екрана.

41. Як записати подкаст [Електронний ресурс] // Як просто [сайт]. – Режим доступа: http://yak-prosto.com/yak-zapisati-podkast/. – Назва з екрана.

42. Як записати подкаст з використанням Audacity [Електронний ресурс] // YAC : [сайт]. – Режим доступа: http://www.yac.mx/uk/pc-tech-tips/internet/how-to-record-a-podcast-using-audacity.html. – Назва з екрана.

43. Як записати подкаст? [Електронний ресурс] // Blogoreader [сайт]. – Режим доступа: http://blogoreader.org.ua/2009/02/24/how-to-make-podcast/. – Назва з екрана.

44. Як користуватися Audacity? [Електронний ресурс] // Kappa знає все [сайт]. – Режим доступа: http://kappa.org.ua/jak-koristuvatisja-audacity-4/. – Назва з екрана.

45. Як створити подкаст у програмі «Audacity» : метод. реком. бібл. фахівцю / Рівнен. обл. універс. наук. б-ка, від. маркетингу та наук. роботи ; підгот. І. Усович ; відп. за вип. В. П. Ярощук. – Рівне, 2014. – 17 с. : іл.

46. Энциклопедия. Компьютерные сети, Интернет / Ю. Новиков [и др.]. – Санкт-Петербург : Питер, 2002. – 928 с.

## Інформаційні ресурси

1. www.scholar.google.ru. – Академія Google
2. http://library.by/ – Білоруська цифрова бібліотека
3. http://www.ukrbook.net/ – Книжкова Палата України ім. І.Федорова

4. www.ifu.com.ua/?s=3&p – Медіатека-Інформаційного центру Французького Культурного Центру

5. www.iapm.edu.ua/biz/ – Міжнародний бібліотечно-інформаційний центр ім. Ярослава Мудрого Міжрегіональної Академії управління персоналом

6. http://www.nlb.by/portal/page/portal/index – Національна бібліотека Білорусі

7. http://www.nbuv.gov.ua/ – Національна бібліотека України ім. В. І. Вернадського

8. http://www.nbuv.gov.ua/library/webstat.html – Національна електронна бібліотека України

9. http://www.nplu.kiev.ua/ – Національна парламентська бібліотека України

10. http://www.rsl.ru/ru/s97/s339/ – Російська державна бібліотека

11. http://elartu.tntu.edu.ua. – Тернопільський національний технічний університет ім. Івана Пулюя (ELARTU)

12. http://www.uintei.kiev.ua/ – УкрІНТЕІ (Український інститут науково-технічної і економічної інформації)

13. www.britishcouncil.org/uk/ukraine-about_us-where_in_ukraine-kyiv-services.htm – Центр знань та інформації Британської Ради

14. http://www. twirpx.com/file/696047 – ЮНИСИСТ

15. apitu.org.ua/wsis/tp – Туніська програма для інформаційного суспільства

16. /portal.unesco.org – Офіційний сайт ЮНЕСКО

17. Blogger [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http : //www.blogger.com, вільний. – Назва з екрану.

18. Google Maps [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http : // www.google.com.ua/maps, вільний. – Назва з екрану.

19. Віртуальні тури бібліотеками світу // Google Maps [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http : //www.google.com/maps/ d/viewer? mid=znPnEALtWljA.kTIrs5mZZH-s&hl=ru, вільний. – Назва з екрану.

20. Google Mars - карти Марса [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http : //www. google.com/mars/ , вільний. – Назва з екрану.

21. Google Moon [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http : //www.google.com/moon/ , вільний. – Назва з екрану.

22. Google Translate [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http : // www. translate.google.com.ua/ , вільний. – Назва з екрану.

23. Google транслітерації [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http : //www.google.com/inputtools/try/ , вільний. – Назва з екрану.

24. Google Scholar [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http : // www. scholar.google.com.ua , вільний. – Назва з екрану.

25. Google Art Project [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http : //www.google.com/culturalinstitute/project/art-project, вільний. – Назва з екрану.

# ГЛОСАРІЙ
# ДО НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
# «Гіпертекстові та мультимедійні системи»

**Автоматизований електронний підручник** - підручник, зміст якого створюється, зберігається і доводиться до студента з використанням автоматизованих інформаційних технологій, який є частиною автоматизованої системи навчання.

**Авторизація - authorization** - надання певних повноважень особі (групі осіб) на виконання деяких дій в системі обробки даних або хостах (вузлах) Інтернет.

**Адміністратор** - фахівець, який відповідає за проектування, установку, конфігурацію, контроль, управління і обслуговування мереж (наприклад, локальних в офісі чи навчальному закладі), систем та т. ін.

**Аккаунт** - запис, який містить інформацію про користувача комп'ютерної мережі. Інколи цим словом визначається сама можливість доступу в мережу.

**Алгоритм** - послідовність дій, що визначає процес перетворення інформації від початкових даних до кінцевого результату.

**Алгоритмізація навчання** - використання в навчанні алгоритмів, тобто певної системи правил, яка веде до розв'язання задачі, наприклад, способу знаходження найбільшого спільного дільника (алгоритм Евкліда). Алгоритмізація навчання полягає в тому, що учнів навчають не лише розумінню суттєвих ознак і властивостей певних об'єктів, а й алгоритмів, за якими ці ознаки й властивості поєднуються з діями, які необхідні для розв'язування задач.

**Анімація** - зміна вигляду, форми, розмірів або взаємного розміщення об'ємів на екрані, які створюють ефект мультиплікації.

**Апгрейд (Upgrade)** - модернізація, вдосконалення комп'ютера.

**Апробація** - це перевірка засобів або технологій інформатизації в процесі практичної експлуатації, подальшим офіційним схваленням або затвердженням.

**Аудіоконференція** - голосове спілкування декількох осіб, що знаходяться на різних географічних широтах, за допомогою використання системи комунікацій, комп'ютерних технологій або телефону.

**Аудіовізуальна комунікація** - це зв'язок, шлях повідомлення, передача інформації, в тому числі - медійної; взаємодія в процесі аудіовізуального, медійного сприйняття.

**Аудіовізуальні засоби навчання** - це технічні засоби і медіа тексти, призначені для зорового, слухового впливу й сприйняття в навчальному процесі.

**Аудіовізуальні технології** - це сукупність методів, аудіовізуальних засобів, що забезпечують здійснення збирання, збереження, переробки й передачі аудіовізуальної інформації.

**Аудіовізуальні технології навчання** - це способи побудови діяльності із застосуванням аудіовізуальних засобів для досягнення педагогічних цілей.

**База даних** - єдина система даних, організована за конкретними правилами, які передбачають загальні принципи опису, збереження та обробки даних.

**Базова система вводу виводу (BIOS - Basik Input-Output System)** -

базова система вводу-виводу, група програм, звичайно записаних до постійної пам'яті комп'ютера і призначених для управління початковим завантаженням комп'ютера і взаємодіє з деякими стандартними пристроями.

**Біт** - мінімальна одиниця кількості інформації (один символ двійкового алфавіту).

**Блог** - це Інтернет-сайт, що періодично оновлюється, формат якого відповідає стандарту RSS. Підкастинг є розширеним варіантом блоггінгу (створення блогу), який, крім текстової інформації, вміщує аудіо- або відеофайли.

**Блог** - це засіб соціальних змін, бізнес-площадки, інструменти підтримки і розробки, чудові маркетингові канали; це двері в новаторський світ освіти, що зосереджені навколо тих, хто навчається; це журнали і газети, які редагують люди того самого кругу, що й їхні читачі; це новий світ засобів інформації, в якому кожен індивідуум наділений голосом, що доступний слухачам такою самою мірою, як і ті, що ідуть від CNN або BBC.

**Блог** - (англ. *blog,* від *web log,* «мережний журнал або щоденник подій») - це веб-сайт, основний зміст якого - регулярно добавляти записи, зображення або мультимедіа.

**Блоггер** - це той, хто веде відповідний Інтернет-щоденник (блог).

**Блогосфера -** інтелектуальний кіберпростір, який займають блоггери.

**Броузер** - програма для перегляду гіпертекстових документів (сторінок) Інтернет.

**Введення-виведення** - пересилання даних між оперативною пам'яттю і зовнішніми пристроями.

**Вебблоги або блоги** - це веб-сторінки, що вміщують особисті щоденники користувачів. Такі щоденники D. Winer називає «публікації невідредагованого голосу народу»; це ієрархії тексту, зображень, мультимедійних об'єктів і даних, упорядкованих хронологічно та які проглядаються за допомогою веб-браузера.

**Веб-браузер** — це програма-клієнт, що використовується для перегляду матеріалу (документів), підготовленого для Веб. Прикладами Веб броузерів можуть бути такі програми: Інтернет Explorer, Netscape Navigator, Mosaic, MacWeb та інші. Броузери можуть інтерпретувати Інтернет адреси (URL), маркери мови HTML, а також розуміти такі Інтернет протоколи, як HTTP і FTP.

**Веб-заняття** - дистанційні уроки, конференції, семінари, ділові ігри, лабораторні роботи, практикуми та інші форми навчальних занять, що проводяться за допомогою засобів телекомунікацій й інших можливостей «Світової павутини».

**Веб-конференція** — служба Інтернет, яка дозволяє користувачу розміщувати свої повідомлення з певної тематики для перегляду і відповіді іншим користувачам Інтернет.

**Веб-конференція**[2] є ієрархічною структурою, кожний вузол якої, котрий одержав нове повідомлення, передає його всім вузлам, з якими він обмінюється новинами.

**Веб-розробка сайтів** – це розробка сайтів як працюючих цілісних інформаційних ресурсів, це складовий процес, що залучає працю різних фахівців.

**Веб-сайт –** сукупність веб-сторінок, що об'єднані по змісту і мають спільну структуру і навігацію.

**Веб-сервер-додаток –** окремий випадок Програмного застосування.

**Веб-сервер-документ –** текстовий файл з розширення .html або .htm.

**Веб-сервер-кільце –** сайти схожої тематики, об'єднані взаємними посиланнями. При одному з варіантів організації, *веб-сервер-кільце* має в своєму складі «головний» ресурс з розміщеною на ньому базою даних учасників. На сайтах учасників при цьому розміщуються посилання не на інші сайти, а на цю базу. Ефективний інструмент для пошуку інформації і просування *контент-ресурсів*.

**Веб-служби –** це програми, доступ до яких здійснюється через Веб (тобто протокол PTTP), а обмін даними відбувається у форматі XML.

**Веб-сторінка (Web-сторінка)** – окремий документ в Інтернет (World Wide Web), який може містити текст, графіку, звукове зображення, анімацію та інші мультимедіа-об'єкти, а також гіпертекстові посилання.

**Взаємодія людини з комп'ютером** – науково-дослідний напрям, що вивчає процеси, які відбуваються в «людино-машинній інформаційній системі».

**Виділена лінія** – лінія зв'язку (канал передачі даних), яка встановлена постійно або тривалий час. Такий канал можна орендувати (*leased*), оскільки устаткування належить телекомунікаційним компаніям і здається ними в оренду для користування.

**Відвідування сайту** – статистичні дані про час і кількість відвідувань користувачами (хостами), а також про переглянуті сторінки, як важливий показник під час рішень про використання сайту в якості площадки (як тираж у

друкованих виданнях).

**Відеоблог** – блог, основним змістом якого є представлення у вигляді відеофайлів.

**Відеоколекція** – вид навчальних матеріалів, запропонований як неінтерактивний відеоряд.

**Відеоконференція**[1] – методологія проведення нарад і дискусій між групами видалених користувачів з виконанням трансляції зображення в середовищі Інтернет.

**Відеоконференція**[2] – це спосіб обміну відеозображеннями, звуком і даними між двома чи більше об'єктами, обладнаними відповідними апаратно-програмними комплексами.

**Відеотека –** це приватна чи публічна колекція, відеофонд аудіовізуальних текстів.

**Відкрита інформаційна система** – система, що реалізує відкриття специфікації на інтерфейси, служби і формати даних, достатні для того, щоб забезпечувати: розширення або масштабування – добавлення нових функцій або зміну деяких тих, що уже є при незмінної решти функціональних частин; мобільність, взаємозамінність – перенесення програм, даних під час модернізації або заміні апаратних платформ і можливість роботи з ними фахівців під час змін; інтероперабельність – здатність до взаємодії з іншими системами.

**Відкрита тестова система** – інформаційна (програмна) система, що надає викладачеві, методистові, авторові підручника можливість створювати нові тести або змінювати існуючі.

**Відкрите навчання**[1] – характеризується двома основними ознаками: по-перше, студенти вільні у виборі курсу або освітньої програми;по-друге, вони вільні від просторово-часової залежності і можуть навчатися у своєму індивідуальному темпі.

**Відкрите навчання**[2] – це система навчання, доступна будь-кому, без аналізу його вихідного рівня знань, технологія, що використовується і методи дистанційного навчання, котрі забезпечують навчання в зручному для студента темпі.

**Візуальні засоби навчання** – це технічні засоби і медіатексти, призначені для зорового впливу й сприйняття в навчальному процесі.

**ВІКІ –** це веб-сайт, зміст якого можуть змінювати самі ж користувачі, зазвичай, для цього не потрібно реєструватися.

**Вікікнига** – це веб-сайт для колективного написання навчальної літератури, що працює за технологією «вікі», за принципами свободи інформації: кожний може створити й змінити будь-яку сторінку будь-якого посібника, кожний може безкоштовно читати, копіювати, створювати і змінювати її зміст; також називають набір сторінок на даному сайті, присвячених одному предмету.

**Вікісловник** – це словник, що наповнюється довільно, оснований на вікі-русі. Один із проектів «Фонду Вікімедіа».

**Віртуальна аудиторія –** це багато віддалених один від одного робочих місць тих, хто навчається і викладачів, об'єднаних за допомогою телекомунікацій і мережевих комп'ютерних технологій для здійснення навчальних процедур під час вивчення певного курсу й взаємодії один з іншим.

**Віртуальна лабораторія** – заміна речовинно-енергетичних випробувань нових технічних пристроїв і технологій, а також їх окремих вузлів, систем і блоків контрольними маніпуляціями з їх інформаційними (графічними, об'ємними або цифровими) віртуальними «копіями» (аналогами).

**Віртуальна методична система (ВМС)** – це різновид методичної системи, в якій зміст навчання, що упорядковується віртуальною педагогічною технологією, не обмежується виключно стандартизованими освітніми вимогами, а передбачає можливість гнучкого, за вибором учасників навчального процесу, свого теоретично необмеженого доповнення (розвитку), використовуючи для цього наявні ресурси віртуального навчального середовища, а також навчальні ресурси, які безпосередньо створюються його учасниками в процесі навчання.

**Віртуальна реальність (ВР)[1]** – нова технологія безконтактної інформаційної взаємодії, яка реалізовує за допомогою комплексних мультимедіа-операційних середовищ ілюзію безпосереднього входження і присутності в реальному часі в стереоскопічно представленому «екранному світі». Більш абстрактно – це уявний світ, який створений уявою користувача.

**Віртуальна реальність (ВР)[2]** – це штучно побудований світ, який певним чином відображає і перетворює реальний світ, утворюючи певне віртуальне середовище (простір) відповідно до уявлень і цілей тих, хто його будує. Це світ статичних і динамічних імітаційних моделей уявлень людини про реальний світ і його перетворення, а також засобів формування цих моделей, їх накопичення, опрацювання, маніпулювання і формування впливів – зворотного зв'язку від штучно побудованого світу до людини.

**Віртуальна школа** – передача на будь-яку відстань в режимах on-lain і off-lain програмного пакету інформаційно-освітніх послуг і коригування їх засвоєння за допомогою віртуальних технологій, які принципово відрізняються від форм

дистанційного навчання тим, що для учнів створюється ефект присутності в «класі» або аудиторії.

**Віртуальне навчальне середовище (ВНС) –** це штучно і цілеспрямовано побудований імітаційно-формувальний, навчально-пізнавальний, організаційно-технологічний та інформаційно-комунікаційний простір, в якому розгортається ВПН і створені необхідні та доступні умови щодо ефективного досягнення цілей навчання і виховання.

**Віртуальний університет** – освітня структура, що здійснює принципи відкритої освіти, може не мати атрибутів традиційних навчальних закладів: «фізичних будівель», класів, лабораторій і студентських гуртожитків. Навчання може проводитися як традиційними методами, так і через комп'ютерні мережі, наприклад, через глобальну мережу Інтернет або корпоративну мережу Інтранет. Як правило, структура такого навчального закладу дворівнева і складається з центрального університету і регіонального(их) центру(ів).

**Всесвітня павутина (Веб) –** *world wide web, WWW або Web* – провідний і найпопулярніший додаток в Інтернеті, який дозволяє діставати доступ до величезного масиву інформації і знаходити відомості з тієї чи іншої тематики незалежно від місця їх розташування. Зручність користування Web-технологіями забезпечує гіперсередовище, наочність - інтерактивні та мультимедійні засоби.

**ГІ -** Графічний інтерфейс - засоби і способи встановлення і підтримки інформаційного обміну графічною інформацією між виконавчими пристроями в автоматизованій системі або системі «людина-машина».

**Гіперзв'язок, гіперпосилання -** зв'язок між частинами документа або різних документів, який реалізує гіпертекст.

**Гіпермедіа -** це структура, що вміщує текст, аудіо- і відеофрагменти, що з'єднані посиланнями у відповідності з логікою сюжету.

**Гіпермедіа** - метод дискретного представлення інформації на вузлах, які об'єднані за допомогою посилань. Дані можуть бути представлені у вигляді тексту, графіки, звукозапису, відеозапису, мультиплікації, фотографій або виконуючої документації. Гіпермедіа є узагальненням гіпертекстових систем.

**Гіперпосилання -** виділений об'єкт (текст або зображення) веб-сторінки, що встановлює зв'язок з іншим об'єктом**.** Дозволяє переходити до іншого об'єкту в середовищі WWW.

**Гіперпосилання** - елемент документа для зв'язку між різними компонентами інформації в середині самого документу, в інших документах, в тому числі і розміщених на різних комп'ютерах.

**Гіпертекстова система** - подання інформації у вигляді деякої графи, у вузлах якої містяться текстові елементи (речення, абзаци, сторінки або навіть цілі статті чи книги), а між вузлами є зв'язки, за допомогою яких можна переходити від одного текстового елемента до іншого.

**Глобальна мережа** - мережа, в яку об'єднані комп'ютери з різних країн на різних континентах.

**Графічний редактор** - програма, яка служить для створення або редагування графічних зображень. Окремо розглядаються два класи графічних редакторів: растрові редактори і векторні редактори.

**Дидактичні засоби (ДЗ) -** об'єкти і предмети навчального призначення, які використовуються у технічних закладах для формування в студентів (учнів) знань, умінь і навичок застосування їх у практичній діяльності.

**Дистанційна освіта -** сучасний комплекс освітніх послуг, що надаються широким верствам населення на основі використання способів дистанційного навчання.

**Дистанційні навчальні технології** - це система засобів, методів і форм навчання, що постійно відтворюють формальне представлення, передачу і контроль знань.

**Дистанційне навчання** - навчання на відстані з використанням підручників, персональних комп'ютерів і мережі ЕОМ.

**Діалогова навчальна програма -** комп'ютерна програма, що імітує діалог учителя та учня.

**Доступність інформації** означає, що будь-який файл або ресурс системи має бути доступний у будь-який час (за дотримання прав доступу).

**Електронна бібліотека[1] (ЕБ)** - це розподілена інформаційна система, що дозволяє надійно накопичувати, зберігати й ефективно використовувати різнорідні колекції електронних документів у зручному для користувачів вигляді через глобальні мережі передачі даних. База даних ЕБ може складатися з різного виду електронних колекцій документів. Електронні видання на оптичних компакт-дисках включаються в ЕБ тільки за умови, якщо бібліотека виставляє їх у мережі (локальній або глобальній), забезпечуючи ту ж систему доступу і пошуку, що і до інших документів ЕБ.

**Електронна бібліотека[2]** – сукупність електронних книг, які розміщенні на одному або декількох мережевих серверах.

**Електронна бібліотека[3]** – програмний комплекс, що забезпечує можливість накопичення і надання користувачеві на основі засобів ІКТ повнотекстових електронних інформаційних ресурсів, забезпечений власною системою документування і безпеки.

**Електронна дошка** – це комп'ютерний додаток, що оперує разом із графічними або текстовими зображеннями, дозволяє декільком користувачам на різних комп'ютерах, що входять в єдину мережу, оперувати з одним і тим самим зображенням. У дистанційному навчанні електронна дошка використовується під час проведення телеконференцій і під час організації віртуальних аудиторних дошок.

**Електронна (віртуальна) лабораторія** – електронне середовище, яке дозволяє створювати і досліджувати предметні моделі реальних явищ. У світовій практиці існують віртуальні лабораторії в галузі математики, фізики, хімії, біології, екології і ін.

**Електронна дошка оголошень** – окремий випадок телеконференції, спеціальна база даних, на якій «вивішуються» різні оголошення і повідомлення з метою їх обробки та обміну.

**Електронна книга** – книга, представлена на електронному носії інформації.

**Електронна колекція** – множина електронних документів, що мають однотипні формальні ознаки і містять фактографічну інформацію.

**Електронна пошта –** ведення особистого листування; робота з інформаційними ресурсами Інтернет (списки розсилки; групи новин; системи пересилки файлів по електронній пошті)

**Електронне видання** – електронний документ (група електронних документів), яке пройшло електронну видавничу обробку, призначений для розповсюдження в незмінному вигляді.

**Електронне навчання (e-Learning)** – це перспективна модель навчання, заснована на використанні нових мультимедійних технологій й Інтернет для підвищення якості навчання шляхом полегшення доступу до ресурсів і послуг, а також обміну ними спільною роботою на відстані.

**Електронний довідник** – електронне навчальне видання, яке побудоване на гіпертекстовій основі.

**Електронний документ** – сукупність даних у пам'яті комп'ютера або на зовнішньому машинному носії інформації, призначена для сприйняття людиною за допомогою відповідних програмних і апаратних засобів. Електронний документ може включати текстову, графічну, аудіо- або відеоінформацію, мати лінійну або нелінійну структуру.

**Електронний лабораторний практикум** – навчальне видання, яке дозволяє імітувати процеси в навчальних реальних об'єктах, або змоделювати експеримент, що не можна реалізувати в реальних умовах.

**Електронний методичний посібник –** це навчальне електронне видання, націлене на узагальнення й передачу педагогічного досвіду, формування і розширення нових методів начальної діяльності.

**Електронний навчальний посібник**[1] – це додатковий навчально-методичний засіб, котрий дозволяє методично правильно організувати самостійну роботу, розвивати вміння та навички учнів.

**Електронний навчальний посібник**[2] – освітнє електронне видання, яке частково або повністю замінює або доповнює підручник і офіційно затверджене як даний вид видання. Електронний навчальний посібник не може бути зведений до паперового варіанту без втрати дидактичних властивостей.

**Електронний навчальний посібник**[3] – це навчальне електронне видання, частково чи повністю замінює або доповнює посібник і офіційно затверджене як даний вид видання.

**Електронний підручник (ЕП)**[1] – електронний програмний комплекс з навчальним матеріалом і тестами з конкретного предмета. Електронний підручник не може бути зведений до паперового варіанту без втрати дидактичних якостей. Електронний підручник будується на гіпертекстовій основі та призначений для самостійного вивчення теоретичного матеріалу з курсу.

**Електронний підручник**[2] – це інформаційна система (програмна реалізація) комплексного призначення, яка забезпечує за допомогою єдиної комп'ютерної програми, без звернення до паперових носіїв інформації, реалізацію дидактичних можливостей засобів ІКТ у всіх ланках дидактичного циклу процесу навчання:

- постановку пізнавального завдання;
- пред'явлення змісту навчального матеріалу;
- організацію застосування первинно отриманих знань (організацію діяльності по виконанню окремих завдань, в результаті якої відбувається формування наукових знань);
- зворотний зв'язок, контроль діяльності учнів;
- організацію підготовки до подальшої навчальної діяльності (завдання орієнтирів для самоосвіти, для читання додаткової літератури).

При цьому ЕП, забезпечуючи неперервність і повноту дидактичного циклу процесу навчання, надає теоретичний матеріал, організовує тренувальну навчальну діяльність і контроль рівня знань, інформаційно-пошукову діяльність, математичне і імітаційне моделювання з комп'ютерною візуалізацією і сервісні функції.

**Електронний словник** – електронне інформаційне джерело, який відповідає традиційному «паперовому» словнику. У електронній версії може викликатися з будь-якої програми спеціально певною вказівкою на слово або групу слів, що приводить до візуалізації необхідного фрагмента відповідного словника. На відміну від традиційних словників електронний словник разом з текстом і графічними зображеннями може містити відео і анімаційні фрагменти, звук, музику і ін.

**Електронний текст** – вид навчальних матеріалів, які представлені в електронному вигляді як неінтерактивні тексти з ілюстраціями і мають лінійну структуру логічно й методично організовані, які відповідають структурі «класичного» друкованого посібника або книги.

**Електронні конференції («електронні дошки оголошень»)** дозволяють взяти участь в обговоренні проблем, забезпечуючи при цьому учасникам можливість одночасної «присутності» відразу на декількох конференціях, не відходячи від своїх комп'ютерів.

**Електронні навчальні видання** термін використовується як в робочій документації, так і в офіційних документах - рекомендаціях по привласненню грифа Міністерства освіти. Електронні навчальні видання і ресурси - ширше поняття. Різниця між «виданнями» і «ресурсами» до нинішнього часу ніде не зафіксована. Деякі «ресурси» не можуть бути «видані» на відчужуваних матеріальних носіях або не потребують такого «видання». До «ресурсів» відносяться, наприклад, Web-сторінки, сайти і бази даних, розміщені в Інтернет.

**Електронні начальні матеріали**[1] - навчальні матеріали, представлені у вигляді файлів на електронному носії.

**Електронні навчальні матеріали**[2] поняття «матеріали» ширше. ніж «видання» або «ресурси». Під це поняття потрапляє і широке коло продуктів, які не мають самостійного значення і використовуються при розробках. Перенесення «матеріалів» на відчужувані матеріальні носії може і не здійснюватися.

**Електронні тести** тести, які зберігаються, обробляються і пропонуються тестованому за допомогою комп'ютерної і телекомунікаційної техніки. Комп'ютерними не є тести, що мають на увазі заповнення «паперових» бланків і їх подальшу комп'ютерну обробку.

**Електронно-навчальний ресурс** - це інформаційний навчальний ресурс, що зберігається і передається в електронній формі, найбільш загальне поняття, що відноситься до електронного інформаційного об'єкту, призначеному для використання в освіті.

**Завдання медіаосвіти** - це навчити грамотно «читати» медіа текст, розвивати здатність до сприйняття й аргументування оцінки інформації, розвивати власні думки, критичне мислення, естетичний смак, інтегрувати знання й уміння.

**Засоби інтеграції** дозволяють підключити учнів в процес оволодіння інтегрованим навчальним матеріалом (комплексні проблемні питання, міжпредметні пізнавальні завдання, комплексні знання). Зауважимо, що саме інформаційна індустрія підтримує процес інформатизації суспільства.

**Засоби інформатизації** - це інструментальні апаратні й програмні засоби, а також інформаційні технології, що використовуються в процесі інформатизації суспільства.

**Засоби нових інформаційних технологій (ЗНІТ) -** це програмно-апаратні засоби і пристрої, що функціонують на базі обчислювальної техніки, а також сучасні засоби і системи інформаційного обміну, що забезпечують операції зі збирання, накопичення, збереження, обробки, передачі інформації.

**Засоби навчання -** це підручники, посібники, комп'ютери, навчаючі контролюючі машини, відповідні спортивні знаряддя, при допомозі яких учні одержують знання та удосконалюють навички.

**ІКТ-компетентність** - це загальна здатність до обробки інформації й комунікації в сучасному світі. Включає в себе ефективне використання засобів інформаційних телекомунікаційних технологій.

**Інтерактивна програма** - інтерактивний програмний модуль (тестування, моделювання, імітація).

**Інтернет-форум** - це масові представницькі збори в мережі Інтернет, віртуальна форма спілкування.

**Інструментальний програмний засіб (ІПЗ)** - програмний засіб (сукупність програмних засобів), які використовуються для конструювання програмних засобів (систем) навчального призначення, підготовки навчально-методичних, організаційних матеріалів, створення графічних або музикальних включень, сервісних програм. Наповнення ІПЗ предметним змістом дозволяє створювати різноманітні типи програмних засобів (ПЗ) або ПЗ змішаного призначення.

**Інструментальні засоби мережевого навчання** – (інколи їх називають програмні комплекси, інтегральні засоби розробки й використання мережевих курсів, системи автоматизованого проектування мережевих ресурсів, програмного оточення або просто оболонки) пропонують викладачу можливість інтегрувати окремі фрагменти інформації й конструювати такі навчальні курси, які дозволяють вивчати як окремі питання, так і розділи; забезпечувати адміністративне середовище; в якому легко управляти індивідуальними курсами (архівацією старих і відкриттям нових) та їх каталогами, реєстрацією, синхронними подіями, розкладом і записами про студентів; підтримують доступ до особистих справ студентів і розподілу навчальних ресурсів через стандартні форми, методи і правила.

**Інтерактивний режим** – це режим взаємодії людини і процесу обробки інформації, яка виражається в різного роду діях на цей процес, передбачуваних механізмом управління конкретної системи та провокує відповідну реакцію процесу, що відбувається.

**Інтерактивність –** поняття, що використовується в галузі інформатики, комунікації, промислового дизайну. Описує характер взаємодії між об’єктами.

**Інтерактивна інформаційна система –** приватний варіант екстраактивної системи, в якій відбувається не тільки передача, а й обмін інформацією в режимі діалогу. Наприклад: електронна пошта, чати, телефонія, інтерактивне телебачення та ін.

**Інтерактивна програма** – комп’ютерна програма, яка працює в режимі діалогу з користувачем.

**Інтерактивне навчання** – це навчання на основі здійснення прямого та зворотнього зв’язку між студентами та викладачами; забезпечення технологічного доступу до навчальної інформації з використанням гіпертекстової технології; адаптації системи навчання до індивідуальних особливостей студентів; реалізація спілкування; можливості керування навчальною діяльністю студентів.

**Інтерактивність** – реакція зі сторони програми у відповідь на будь-які дії користувача, які забезпечують режим діалогу з ЕОМ.

**Інтернет** – всесвітня мережа, яка забезпечує зв'язок між комп'ютерами. Містить багато служб, які дозволяють використовувати Інтернет в різноманітних напрямках.

**Інтернет-бібліотека** – сукупність відомостей, що містяться і належним чином систематизовані в Інтернеті, яка відкриває можливість могутнього впливу на еволюцію суспільства і дає змогу вважати її «господаря» специфічною інформаційною «п'ятою владою»

**Інтернет-сайт –** набір тематично схожих електронних матеріалів, що розміщені за певною Інтернет-адресою.

**Інтернет-співтовариство –** відносно стійка система зв'язків і відносин між користувачами мережевого інформаційного простору.

**Інтерфейс**[1] – засіб сполучення пристроїв обчислювальної техніки (апаратний інтерфейс); організація взаємодії людини і комп'ютерної програми (програмний інтерфейс)**.**

**Інтерфейс**[2] – визначена стандартами межа між взаємодіючими в інформаційному просторі об'єктами; послідовність взаємодії між об'єктами.

**Інтерфейс користувача** — комплекс програмних засобів, що забезпечують взаємодію користувача із системою.

**Інтранет (Intranet) –** цим словом називають певні локальні мережі, для внутрішньої потреби якої-небудь конкретної компанії. Також в це поняття закладено програмне забезпечення, яке працює в таких сітках.

**Інформаційна компетентність** – це інтегративна якість особистості, що є шляхом відображення процесів відбору, засвоєння, обробки, трансформації і генерування інформації в особливий тип предметно-специфічних знань.

**Інформаційна культура**[1] **–** це складова частина загальнолюдської культури, що становить сукупність стійких навичок і постійного ефективного використання інформаційних технологій у своїй професійній діяльності та щоденній практиці.

**Інформаційна культура**[2] – вміння читати книги, шукати дані, осмислювати інформацію і надавати її людям.

**Інформаційна культура**[3] **–** здатність суспільства ефективно використовувати інформаційні ресурси і засоби інформаційних комунікацій, а також застосовувати

для цієї мети передові досягнення в галузі розвитку засобів інформатизації і інформаційних технологій.

**Інформаційна культура особистості** – це одна із складових культури людини; сукупність інформаційного світобачення, системи знань і вмінь, що забезпечують цілеспрямовану самостійну діяльність за оптимальним задоволенням особистих інформаційних потреб.

**Інформаційна технологія (ІТ)**[1] – практична частина наукової області інформатики; сукупність засобів, способів, методів автоматизованого збору, обробки, зберігання, передачі, використання, продукування інформації для отримання визначених, свідомо очікуваних результатів. *Інформаційна технологія, реалізація якої здійснюється за допомогою засобів мікропроцесорної, обчислювальної (комп'ютерної) техніки* відрізняється наступними характерними особливостями:

- реалізація можливостей сучасних програмних, програмно-апаратних і технічних засобів і пристроїв, що функціонують на базі мікропроцесорної і обчислювальної техніки, засобів і систем передачі, трансляції інформаційних ресурсів, інформаційного обміну;
- використання спеціальних формалізмів (логіко-лінгвістичних моделей) для представлення декларативних і процедурних знань в електронній формі;
- забезпечення прямого (без посередників) доступу до діалогового режиму при використанні професійних мов програмування і засобів штучного інтелекту;
- забезпечення простоти процесу взаємодії користувача з комп'ютером, виключення необхідності регулятивного супроводу.

**Інформаційна технологія**[2] – система наукових і інженерних знань, а також методів і засобів, які використовуються для створення, збору, передачі, збереження і обробки інформації в предметному середовищі.

**Інформаційна технологія**[3] – це сукупність методів та технічних засобів для зберігання, створення, організації, опрацювання, передавання, подання і використання інформації.

**Інформаційна технологія навчання** – це педагогічна технологія, яка застосовує спеціальні засоби, програмні і технічні засоби (фільми, аудіо- і відеотехніку, комп'ютери, телекомунікаційні сітки) для роботи з інформацією.

**Інформаційне середовище**[1] – сукупність елементів, які оточують інформаційну систему і впливають на неї або, навпаки, вона впливає на них.

**Інформаційне середовище**[2] – сукупність технічних і програмних засобів зберігання, обробки і передачі інформації, а також політичні, економічні і культурні умови реалізації процесів інформатизації.

**Інформаційні і комунікаційні технології (ІКТ)** – навчальне поняття, яке описує різні будови, механізми, способи, алгоритми обробки інформації. Важливим сучасним засобом ІКТ є комп'ютер, що оснащений відповідними програмним забезпеченням і телекомунікаціями разом з розміщеними на них інформацією.

**Інформаційні технології**[1] – система наукових і інженерних знань, а також методів і засобів, яка використовується для створення, збирання, пересилання, зберігання і обробки інформації в предметній галузі.

**Інформаційні технології**[2] – це сукупність методів та технічних засобів для зберігання, створення, організації, опрацювання, передавання, подання і використання інформації.

**Інформаційно-довідникова система (ІДС)**[1] – система автоматизованої реєстрації, переробки, зберігання і видачі інформації, що призначена для забезпечення абонентів відомостями довідкового характеру.

**Інформаційно-довідникові системи**[2] – це автоматизовані системи, що працюють в інтерактивному режимі й забезпечують користувачів довідковою інформацією.

**Інформаційно-комунікаційне предметне середовище** – це сукупність умов, які сприяють виникненню і розвитку процесів навчальної інформаційної взаємодії між учнем, викладачем і засобами ІКТ, формуванню пізнавальної активності учня, за умови наповнення компонентів середовища предметним змістом; а також забезпеченню здійснення діяльності з інформаційним ресурсом деякої предметної галузі за допомогою інтерактивних засобів ІКТ; інформаційна взаємодія між користувачами за допомогою інтерактивних ІКТ, які взаємодіють з користувачем як з

суб'єктом інформаційного спілкування і особою; інтерактивна інформаційна взаємодія між користувачем і об'єктами предметного середовища, яка відображає закономірності і особливості відповідної предметної галузі (або галузей). *Інформаційно-комунікаційне предметне середовище* включає сукупність програмно-апаратних засобів і систем, комп'ютерних інформаційних (локальних, глобальних) мереж і каналів зв'язку, організаційно-методичних елементів системи освіти і прикладної інформації про певну (визначену) предметну галузь (предметні галузі). Функціонування інформаційно-комунікаційного предметного середовища визначається наступними чинниками: здійсненням інформаційної взаємодії користувача (користувачів) як між собою (в рамках освітніх взаємодій) так і з екранними представленнями об'єктів, впливом на дані процеси або явища, навчальні сюжети, які розвиваються на базі використання розприділеного інформаційного освітнього ресурсу конкретної предметної галузі; можливістю працювати в умовах реалізації вбудованих технологій навчання, орієнтованих на навчання закономірностей даної конкретної предметної галузі.

**Інформаційно-комунікаційне середовище** – сукупність умов, які забезпечують здійснення діяльності користувача з інформаційним ресурсом (зокрема розподіленим інформаційним ресурсом), за допомогою інтерактивних засобів, які взаємодіють з ним як з суб'єктом інформаційного спілкування і особистістю. *Інформаційно-комунікаційне середовище містить:* безліч інформаційних об'єктів і зв'язків між ними; засоби і технології збору, накопичення, передачі (трансляції), обробки, продукування і розповсюдження інформації, власне знання, засоби відтворення аудіовізуальної інформації; організаційні і юридичні структури, що підтримують інформаційні процеси. Суспільство, створюючи інформаційно-комунікаційне середовище, функціонує в ньому, видозмінює і вдосконалює його. У свою чергу, інформаційно-комунікаційне середовище сучасного суспільства постійно детермінується досягненнями науково-технічного прогресу, вдосконалення яких відбувається в наші дні буквально в експоненціальному темпі. Наукові дослідження в різних галузях переконують в тому, що вдосконалення інформаційно-комунікаційного середовища суспільства ініціює формування прогресивних тенденцій розвитку продуктивних сил, зміну

структури суспільних взаємин, взаємозв'язків і, перш за все, інтелектуалізацію діяльності всіх членів суспільства у всіх його сферах, у тому числі у сфері освіти.

**Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ)** – це сукупність методів виробничих процесів, програмно-технічних засобів, інтегрованих з метою збору, обробки, збереження, розповсюдження, відображення та використання інформації в інтересах її користувачів.

**Інформаційно-методичне забезпечення навчально-виховного процесу навчального закладу –** забезпечення освітнього процесу необхідними науково-педагогічними, навчально-методичними, інформаційно-довідковими, інструктивно-організаційними, нормативно-методичними, технічними і іншими матеріалами, які використовуються в навчально-виховному процесі конкретного навчального закладу.

**Інформаційно-освітнє середовище (ІОС)[1]** – програмно-телекомунікаційне середовище, яке забезпечує навчальний процес, його інформаційну підтримку і документування в середовищі Інтернет *будь-якому* числу навчальних закладів, незалежне від їх професійної спеціалізації і рівня освіти.

**Інформаційно-освітнє середовище (ІОС)[2] -** це інтегроване середовище інформаційно-освітніх ресурсів (електронні бібліотеки, навчальні системи і програми), програмно-технічних і телекомунікаційнх засобів, правил їхньої підтримки, адміністрування і використання, що забезпечують єдині технологічні засоби інформації, інформаційну підтримку і організацію навчального процесу, наукових досліджень, професійне консультування.

**Інформаційно-програмне забезпечення -** комплекс організаційних, технічних, інформаційних і програмних засобів для підтримки навчального процесу за допомогою комп'ютера, сучасних баз даних, банків знань та інформаційних технологій.

**Комп'ютерна грамотність** - це здатність використовувати комп'ютерну техніку, знання основ інформатики, інформаційні технології.

**Комп'ютерна грамотність[2]** - це вміння читати, писати, а також працювати на персональних ЕОМ і шукати інформацію в Інтернет.

**Комп'ютерна мережа** - це група комп'ютерів, що об'єднані між собою для забезпечення спільного доступу до ресурсів і обміну інформацією.

**Комп'ютерна тестуюча програма** - це навчальне видання, що забезпечує, з одного боку, можливість самоконтролю для студента, а з іншого, - бере на себе значну частину підсумкового контролю. Комп'ютерна тестуюча програма становить як окрему програму, що не допускає модифікацій, так і універсальну програмну оболонку, за наповнення якої відповідальність несе викладач.

**Комп'ютерний (електронний) навчальний курс -** навчально-методичний програмно-інформаційний комплекс, що забезпечує можливість тому, хто навчається, самостійно засвоїти навчальний курс в on-line і off-line режимах з метою формування і закріплення нових знань, умінь і навичок у певній предметній галузі і в певному об'ємі індивідуального режиму.

**Комп'ютеризація** – процес розвитку індустрії комп'ютерних продуктів і послуг та їхнього використання в суспільстві. Одна з необхідних умов для широкого розвитку Інтернет.

**Комп'ютеризація навчання –** у вузькому значенні – застосування комп'ютера як засобу навчання; в широкому – застосування комп'ютера в навчальному процесі з різною метою. Система комп'ютерного навчання включає технічне (комп'ютер), програмне й навчальне забезпечення.

**Комп'ютерна гра –** моделювання ситуацій методом конфлікту з метою вироблення найефективніших рішень. Поняття гри охоплює різні сфери, пов'язані з роботою і відпочинком людини. Сюди входять ділові ігри (управління економікою і виробництвом), навчання, спорт, відпочинок, розваги.

**Комп'ютерна тестуюча програма** – навчальне видання, яке забезпечує, з однієї сторони – можливість самоконтролю для того, хто навчається, а з іншого – приймає на себе рутинну частину кінцевого контролю. Комп'ютерна тестуюча програма може являти собою як окрему модифікацію, так і універсальну програмну оболонку, наповнення якої можливо викладачем.

**Комп'ютерні інформаційні технології** – це сукупність систематичних, масових способів і прийомів обробки інформації у всіх видах людської діяльності з використанням сучасних засобів обчислювальної техніки і програмного забезпечення.

**Комп'ютерно орієнтовані засоби** – це автоматизовані навчальні системи контролю знань, умінь і навичок з інформаційних технологій.

**Комп'ютерне моделювання**[1] – дослідження деяких явищ, процесів або побудова систем об'єктів і вивчення їх моделей; використання моделей для визначення або уточнення характеристик і раціоналізації способів побудови зконструйованих об'єктів за допомогою комп'ютера.

**Комп'ютерне моделювання**[2] – представлення на екрані ЕОМ моделі адекватної до оригіналу об'єкту, що вивчається або моделі процесу.

**Контент** - це інформаційна частина документу, в яку входить текст, малюнки, фотографії, таблиці, графіки. До контенту не відносять спеціально призначені для навігації (переміщення) по сайту. Під контентом в широкому розумінні розуміють саме наповнення сайту.

**Корпоративні мережі** - це локальні обчислювальні мережі, що розгортаються у рамках певної організації (корпорації, установи).

**Лабораторія віддаленого доступу** - це підрозділ навчального закладу, що оснащений відповідним програмним забезпеченням й навчально-дослідницьким устаткуванням з дистанційним доступом до нього по телекомунікаційних каналах зв'язку.

**Локальна мережа -** будь-яка мережа, яка працює з високою швидкістю передачі даних і на невеликих відстанях.

**Локальні навчальні матеріали -** це навчальні матеріали, які передаються на фізичних носіях, що вміщують в собі друковану продукцію, аудіо- та відеозаписи на магнітній стрічці та інформаційно-обчислювальних носіях (дискетах, жорстких і лазерних дисках - CD).

**Локальні обчислювальні мережі** - це мережі, елементи якої розташовані на відстані до кількох кілометрів і зазвичай з'єднані між собою за допомогою швидкісних ліній зв'язку.

**Маршрутизація -** *routing* **-** процес визначення в комунікаційній мережі шляху, по якому виклик, або блок даних може досягти адресата.

**Медіаосвіта** - вивчення медіа, яке відрізняється від вивчення за допомогою медіа. Медіаосвіта пов'язана одночасно з пізнанням того, як створюються і

розповсюджуються медіатексти, так і з розвитком аналітичної здатності для інтерпретації і оцінки; напрям у педагогіці, що виступає за вивчення «закономірностей масової комунікації(преса, телебачення, радіо, кіно, відео). Основне завдання медіаосвіти – підготувати нове покоління до життя в сучасних інформаційних умовах, до сприйняття різноманітної інформації.

**Медіатека –** заклад чи структурний підрозділ, що вміщує сукупність фондів медіатекстів на будь-яких носіях і різноманітних інформаційних, технічних засобів, мультимедіа; містить комплекс пристроїв для збереження і сприйняття медіатекстів різних видів.

**Медіатекст** – інформаційне повідомлення, виклад в будь-якому жанрі й вигляді медіа (газетна стаття, телепередача, відеокліп, фільм).

**Медіацентр** – заклад, що вміщує комплекс виставкових і кінозалів, студій, офісів медійних фірм, медіатеку.

**Медійна інтерактивність** – медіатексти з передбачуваними авторами можливостями для прямого зв'язку, діалогу з аудиторією (за допомогою телефону, відео-, супутникових й Інтернет-зв'язків, комп'ютерних і відеоігор).

**Медійний моніторинг** – система збирання інформації, соціологічних даних про медіа й медійну аудиторію.

**Мережні навчальні матеріали –** це навчальні матеріали, які включають мережні версії мультимедійних курсів, матеріали, що знаходяться в Інтернеті, експерименти із знищеним доступом і т. п.

**Мережний курс** – це система представлення знань, що забезпечує неперервність і повноту дидактичного циклу дистанційного процесу навчання, включає представлення теоретичного матеріалу, забезпечення тренувальної навчальної діяльності й контролю засвоєння знань, інформаційно-пошукову діяльність.

**Мета-Вікі –** це сайт для підтримки Фонду Вікімедіа, в числі яких вільна енциклопедія Вікіпедія і платформа MediaWiki, на якій працює енциклопедія.

**Мобільний Інтернет** – технологія бездротового доступу до Інтернет на основі протоколу WAP. Забезпечує сервіс високого рівня, особливо можливість ефективного управління бізнесом.

**Мобблог** – (від «мобільний» + «вебблог») – мобільний вебблог, що вміщує контент, який розміщений у вебі з мобільних або портативних пристроїв, скажімо сотові телефони, PDA.

**Моделювання** - дослідження деяких явищ, процесів або побудова систем об'єктів і вивчення їх моделей; використання моделей для визначення або уточнення характеристик і раціоналізації способів побудови сконструйованих об'єктів.

**Модератор** - основна група новин, що встановлює правила поведінки в групі і перевіряє їх виконання.

**Мультимедіа** - комп'ютерні системи з інтегрованою підтримкою звукозаписів і відеозаписів.

**Мультимедіа курс** - це комплекс логічно пов'язаних структурованих дидактичних уявлень у цифровій і аналоговій формі, що вміщує всі компоненти навчального процесу. Мультимедіа курс є засобом комплексного впливу на тих, хто навчається шляхом концептуальної, ілюстративної, довідникової, тренувальної і контролюючої частин.

**Мультимедійні технології** - способи підготовки електронних документів, що вміщують візуальні й аудіоефекти, мультипрограмні різноманітні ситуації під єдиним управлінням інтерактивного програмного забезпечення.

**Навчальний телекомунікаційний проект** - це спільна навчально-пізнавальна, дослідницька, творча або ігрова діяльність учнів-партнерів, що організується на основі комп'ютерної телекомунікації, має спільну проблему, мету, узгоджені методи, способи діяльності, спрямовані на досягнення спільного результату діяльності.

**Підкаст** - це аудіо- або відеопрограма, що створюється в рамках підкастингу.

**Підкаст і Блогкастинг** - блог, основний зміст якого надиктовується і викладається у вигляді MP3-файлів.

**Підкастер** - це автор підкасту.

**Підкастинг** - уніфікована технологія розповсюдження аудіо- й відеофайлів (звукових файлів) в мережі Інтернет.

**Розподілена електронна бібліотека** - це засіб накопичення, зберігання, поширення інформаційних і методичних ресурсів, що підтримуються територіально

віддаленими постачальниками інформації, доступні будь-якому користувачу мережі Інтернет, включають в себе бібліографічний опис інформаційних ресурсів, повнотекстових електронних документів, мультимедійних документів, навчальних програм, програм тестування знань, бази науково-технічної інформації і т.д.

**Рунет** - російська частина Інтернет.

**РУТА (Плай)** - Система підтримки і контролю правопису української мови для середовища Microsoft Windows.

**Сайт** - в мережі Інтернет - єдина інформаційна структура, яка складається із пов'язаних між собою гіпертекстових документів - сторінок.

**Санкціонований доступ** - доступ до програм і даних користувачів, що мають право (повноваження) на ознайомлення або роботу з ними.

**Сервіси Інтернет** - процеси обслуговування об'єктів Інтернет. Сервіси надаються користувачам, програмам, системам, рівням, функціональним блокам. Найбільш поширеними видами є: зберігання даних, передача повідомлень і блоків даних, електронна і мовна пошта, організація і управління діалогом партнерів, надання з'єднань, проведення сеансів, відео-сервіс. Сервіс здійснюють мережні служби.

**Сервер новин** - це комп'ютер, що забезпечує функціонування багатьох груп новин (понад тисячу).

**Система відкритого навчання** - це система, призначена для реалізації процесу і принципів відкритого навчання, яка може виступати компонентом іншої, більш складної системи, системи освіти в цілому.

**Система віртуальної реальності** - «апаратно-програмний комплекс, що забезпечує для своїх користувачів ефект присутності в деякому уявному середовищі завдяки спеціально організованому впливу на органи відчуттів людини візуальної та іншої інформації».

**Система комп'ютерної графіки** - система, що забезпечує створення, зберігання і обробку комп'ютерних моделей геометричних об'єктів і їх графічних зображень.

**Словники програми** - довідники, призначені для збереження даних про об'єкти аналітичного обліку, типів та шаблонів документів, зразків господарських операцій та іншої інформації, що часто повторюється.

**Соціальна мережа в Інтернеті** - це веб-сайт, за допомогою якого можна подати будь-яку інформацію про себе (школу, інститут, дату народження, улюблене заняття і ін.), за якою аккаунт користувача може знайти інших користувачів мережі.

**Соціальна інформатика -** наука про закономірності і форми руху інформації в суспільстві. Розділ інформатики, що представляє нову міждисциплінарну область наукових досліджень.

**Соціальний сервіс Делішес** - (від англ. назви web-сторінки Delicio.us) це такий сервіс, що дозволяє користувачам зберігати колекцію своїх закладок-силок на web-сторінки. Будь-який користувач мережі Інтернет може знаходитись на сервісі Делішес силках на теми, що його цікавлять, використовуючи для пошуку ключові слова.

**Соціальні сервіси Веб 2.0 -** це сучасні засоби, мережне програмне забезпечення, що підтримує групову взаємодію.

**Співпраця в навчанні** - прагнення і вміння педагога працювати спільно з учнем, допомагаючи і підтримуючи один одного.

**Сценарій електронного видання навчального призначення -** детальний план взаємодії електронного видання з користувачем, який містить точне розбиття на окремі структурні компоненти, включає опис змістовної, логічної і тимчасової взаємодії структурних компонентів.

**Тезаурус гіпертексту -** автоматизований словник, що відображає семантичні відносини між лексичними одиницями дескрипторної інформаційної-пошукової мови і призначений для пошуку слів з їх смисловим змістом.

**Текстовий блог –** блог, основним змістом якого є тексти.

**Текстовий редактор** – програма, призначена для створення редагування текстових документів. Не містить засобів оформлення і форматування тексту.

**Телекомунікації** – термін утворений від грецького слова tele (далеко, удалину) і латинського слова – communicatio (спілкування). Сучасне значення терміна «телекомунікації» має на увазі такі засоби дистанційної передачі інформації і

інформаційного ресурсу як радіозв'язок, телевізійний, телефонний, телеграфний, телетайпний, супутниковий зв'язок, заснований на застосуванні сучасної комп'ютерної техніки, інформаційних технологіях із залученням оптоволоконних технологій.

**Телеконференцзв'язок і відеотелефон** – забезпечують можливість двохстороннього зв'язку між викладачем і студентом під час передачі відеозображення, звуку і графічних ілюстрацій. Відеотелефон відрізняється від відеоконференцзв'язку обмеженням розмірів і якістю представлення візуальної інформації.

**Телеконференція**[1] – сервіс, призначений для колективних текстових комунікацій (масового інформування, сумісного обговорення деякої теми і ін.). Види телеконференцій*:*

- *закриті* – доступ до всієї інформації і можливість відправки повідомлень дозволяється обмеженому колу зареєстрованих користувачів;
- *модеровані* – керовані адміністратором (модератором), який визначає права решти учасників до доступу до наявної інформації і відправки нових повідомлень. Як правило, читання повідомлень при цьому дозволяється всім, а відправка повідомлень відстежується модератором (зокрема, заздалегідь до розміщення повідомлень в конференції – перемодерація), який може видаляти повідомлення, які не відповідають тематиці конференції або містять неприпустиму (нецензурну, секретну і т.п. інформацію), забороняти відправку повідомлень окремим користувачам як штраф;
- *вільні* – конференції, повний доступ до яких дозволений всім бажаючим (відповідність повідомлень тематиці і правилам хорошого тону лежить при цьому на совісті їх авторів).

**Телеконференція**[2] – метод проведення дискусій між видаленими групами користувачів. Вона здійснюється в режимі реального часу або перегляду документів.

**Тематичні карти** – це міжнародний стандарт представлення складних структур даних. Тематичні карти вважаються раціональним і розвинутим засобом структурування електронної інформації.

**Тестове завдання**[1] – мінімальна одиниця тесту, яка складається з умови (питання) і, залежно від типу завдання, може містити або не містити набір відповідей для вибору.

**Тестове завдання**[2] – мінімальна складова одиниця тесту, яка складається з умов, які відтворюються в залежності від типу завдань, може вміщувати або не вміщувати набір відповідей для вибору.

**Тестування** – вимірювання або формалізоване оцінювання на основі тестів, що завершується кількісною оцінкою, спирається на статистично обґрунтовані шкали і норми.

**Технологія «Віртуальна реальність»** (Virtual Reality) – технологія неконтактної інформаційної взаємодії, яка реалізує за допомогою комплексних мультимедіа-операційних середовищ ілюзію безпосереднього входження і присутності в реальному часі в стереоскопічно представленому «екранному світі» («віртуальному світі») при забезпеченні тактильних відчуттів, при взаємодії користувача з об'єктами віртуального світу. Ця технологія породила метод, що дозволяє користувачам екранними моделями оперувати безпосередньо в реальному часі у віртуальному тривимірному просторі, що генерується спеціально розробленими програмно-апаратними засобами. *Системи «Віртуальна реальність»*, які реалізовують цю технологію, дають можливість користувачеві стати учасником дій в абстрактних просторах, в яких можна задати як віртуальні умови інформаційної взаємодії, так і віртуальні об'єкти, що підкоряються цим умовам. При цьому може бути створена скільки завгодно різноманітна інформаційно ємка інфраструктура «віртуального світу» і цілком реальна відчутна тактильна взаємодія, обмежена рівнем периферійних пристроїв самої системи «Віртуальна реальність». Крім того, технологія віртуального світу вирішує проблему видалення інтерфейсу між людиною і комп'ютером. Базовими компонентами типової системи «Віртуальна реальність» є: переліки або списки з перерахуванням і описом об'єктів, що формують віртуальний світ, в субсистемі створення і управління об'єктами; субсистема, яка розпізнає і оцінює стан об'єктів переліків, безперервно створює картину «місцезнаходження» користувача щодо об'єктів віртуального світу; головний установний дисплей (окуляри-телемонітори), в якому безперервно

представляються картини «подій» віртуального світу, пристрій з ручним управлінням, реалізований у вигляді «інформаційної рукавички» або «спейс-болл», що визначає напрям «переміщення» користувача щодо об'єктів віртуального світу; пристрій створення і передачі звуку.

**Тютор** - викладач, сертифікований навчальним закладом на право проведення занять або консультацій за навчальними програмами даного закладу.

**Упорядкування Інтернет -** внутрішнє облаштування мережного інформаційного простору, структуризація, перегрупування основних вузлів інформації і консолідація їх із певних тем. Консолідація інформаційних ресурсів відбувається навколо конкретних сфер людської діяльності, наприклад, освіти, науки, економіки, мистецтва, політики.

**Флікер -** соціальний сервіс, призначений для збереження і подальшого особистого або спільного використання цифрових фотографій.

**Форми медіаосвіти** - інтеграція в традиційні навчальні предмети, автономні курси, гуртки, медіакіностудії, медіакіноклуби і т. д.

**Форум** - це «дошка оголошень», в рамках якої зручно організовувати будь-які, самі гіллясті дискусійні «дерева». Дошки оголошень згруповані за темами і працюють за принципом безкоштовних оголошень в газеті. Світ форумів, на відміну від вже знайомих нам «гостьових книг», на рідкість різноманітний: навряд чи не кожний форум пропонує свою модель дизайну «дошки оголошень» і спосіб організації повідомлень за темами дискусій.

**Фототека** - це власна чи публічна колекція, фонд фотографій, слайдів (у тому числі й в електронному вигляді, в Інтернеті).

**Фотоблог** - блог, основним змістом якого є фотографії.

**Франчайзер** - це заклад, що має широко відому торгову марку й високий імідж на освітньому ринку й видає на компенсаційній основі на певний термін і на певних умовах франшизу (виключне право) іншій фірмі.

**Хост -** встановлений у вузлах мережі комп'ютер (сервер), що вирішує питання комунікації і доступу до мережних ресурсів: модемів, факс-модемів, великих комп'ютерів та ін.: головний, ведучий, центральний комп'ютер.

**Хостинг** (від англ., слова hosting - спільне розміщення) - це розміщення Web-сайту на обладнанні компанії. Ресурси серверу і лінії зв'язку використовуються спільно безліччю клієнтів.

**Цифровий навчальний ресурс** - інформаційний ресурс, що зберігається і передається в цифровій формі, найбільш загальне поняття, що відноситься до цифрового інформаційного об'єкту, призначеному для використання в освіті.

**Чат** - це програмний засіб, спеціально створений для спілкування в реальному часі. Уявимо, що щоденна кількість відвідувачів Веб-сайту досягла солідного рівня, скажімо, 100-200 в день і частенько, особливо вечорами, на ньому одночасно знаходяться декілька персон, що хочуть поспілкуватися. То чому б не подарувати їм можливість поспілкуватися у власній «віртуальній вітальні» — тобто, в режимі ЧАТу? Інформаційно-пошуковою системою називається програма, що дозволяє швидко знайти потрібну інформацію в базі даних. У цьому випадку користувач може самостійно з клавіатури свого комп'ютера вводити запити в інтерактивному режимі, аналізувати результати пошуку, здійснювати переходи до необхідних ресурсів.

**Чат -** *chat* - канал обміну текстовими повідомленнями в режимі реального часу.

**Чат (Chat)** - вид текстового повідомлення в режимі реального часу в Інтернет, під час якого користувачі пишуть свої повідомлення на доступній всім іншим користувачам «віртуальній дошці».

**Чат** - комунікаційний сервіс, що реалізовує колективне спілкування користувачів в реальному часі у вигляді обміну доступних (видимих) всім присутнім в даному чаті користувачам текстових рядків. Ідентифікація авторів рядків проводиться за індивідуальними іменами або псевдонімами *(логінами* користувачів). Сучасні чати, як правило, реалізовані у вигляді Web-сайтів.

**Чат-заняття** - це навчальне заняття, що забезпечується за допомогою використання чат-технологій.

**Шаблони МедіаВікі** - це особливі сторінки, зміст яких можна вставити в інші сторінки. Зміни в шаблоні відображаються на всіх сторінках, у яких вони вміщені. Шаблони дозволяють створювати взірці і повторно використовувати їх на сторінках. Шаблон - звичайна Вікі-сторінка, її може редагувати будь-який автор.

**Штучний інтелект** - комп'ютерні системи, що моделюють або відтворюють інтелектуальну діяльність.

**Штучний розум -** гіпотетична технічна система, здатна знаходити властивості, ідентичні розумному мисленню і поведінці людини. Вона не тільки оперує готовими знаннями, але й творить (створює) нові знання.

**Юзер (User)** - користувач.

**Юніт (Unit)** - в комп'ютерних іграх - віртуальний учасник гри, яким ви можете керувати.

**Якість інформації -** сукупність властивостей, що відображають ступінь придатності конкретної інформації про об'єкти й їх взаємозв'язки для досягнення мети, що стоїть перед користувачем, під час реалізації тих або інших видів діяльності. До складу самих загальних параметрів входять: достовірність, своєчасність, новизна, цінність, корисність, доступність.