

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ МАРІУПОЛЬСЬКИЙ
ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Кафедра математичних методів та системного аналізу

**КОМПЛЕКС НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ
НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

ІНФОРМАЦІЙНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ В ГАЛУЗІ ОСВІТИ

Для спеціальності (напряму підготовки) 073 Менеджмент. Управління
закладом загальної середньої освіти

факультет _____ іноземних мов _____
(назва факультету)

Освітній ступінь «Магістр»

Автори: кандидат пед. наук,
доцент
Тимофєєва І.Б.

Затверджено на засіданні кафедри протокол № 1 від «28 серпня 2019 р.

**ЗМІСТ КОМПЛЕКС НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНОГО
ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

«ІНФОРМАЦІЙНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ В ГАЛУЗІ ОСВІТИ»

1. Робоча програма навчальної дисципліни;
2. Навчальний контент;
3. Методичні рекомендації до проведення практичних (семінарських) занять, завдання для лабораторних робіт;
4. Дидактичне забезпечення самостійної роботи;
5. Засоби діагностики навчальних досягнень студентів;
6. Перелік навчально-методичних посібників, технічних засобів навчання тощо; 8. Інформаційні матеріали бібліотеки по забезпеченню навчальними підручниками (посібниками) з дисципліни.

МАРІУПОЛЬСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Кафедра _____ математичних методів та системного аналізу _____



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ВДЗП 1.1 ІНФОРМАЦІЙНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ В ГАЛУЗІ ОСВІТИ

(шифр і назва навчальної дисципліни)

Галузь знань: 07 Управління та адміністрування

Спеціальність 073 Менеджмент. Управління закладом загальної
середньої освіти

(шифр і назва спеціальності)

(назва спеціалізації)

факультет _____ іноземних мов _____

(назва факультету)

Освітній ступінь «Магістр»

2019-2020

Робоча програма Інформаційне забезпечення в галузі освіти
для студентів (назва навчальної дисципліни)

Спеціальністю (напрямом підготовки) 073 Менеджмент освітньо-професійна програма «Менеджмент. Управління закладом загальної середньої освіти»).
2019 р. 16 с.

Розробники:

Тимофєєва Ірина Борисівна, доцент кафедри математичних методів та системного аналізу,

(вказати авторів, їхні посади, наукові ступені та вчені звання)

Робоча програма затверджена на засіданні
кафедри математичних методів та системного аналізу

Протокол від “28” серпня 2019 року, протокол №1

Завідувач кафедри математичних методів та системного аналізу

_____ (Шабельник Т.В.)
(підпис) (прізвище та ініціали)

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 1	Галузь знань: 07 Управління та адміністрування	Нормативна	
Модулів – 2	Спеціальність : 073 Менеджмент освіти програма «Менеджмент. Управління закладом загальної середньої освіти»	Рік підготовки:	
Змістових модулів – 3		1-й	1-й
Індивідуальне науководослідне завдання <u>проект «Розробка методичного забезпечення для проведення занять», використовуючи роботу з спеціальними програмами</u> (назва)		Семестр	
Загальна кількість годин - 90		1-й	1-й
		Лекції	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 1 самостійної роботи студента – 0,4	Освітньо-кваліфікаційний рівень: Магістр	14 год.	4 год.
		Практичні, семінарські	
		16 год.	2 год.
		Лабораторні	
		год.	год.
		Самостійна робота	
		58 год.	82 год.
		Індивідуальні завдання:	
		2 год.	2 год.
Вид контролю: залік			

Примітка:

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної і індивідуальної роботи становить:

для денної форми навчання – 36% : 44%

для заочної форми навчання – 20% : 80%

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета:

ознайомлення магістрів з теоретичною базою знань з інформаційного забезпечення в галузі освіти, підготувати до практичного, свідомого використання, узагальнення, аналізування інформації засобами інформаційних технологій та при розв'язанні практичних задач оцінювати та обирати сучасні інформаційно-аналітичні системи організації та управління навчальним процесом; розвивати професійно-значущі якості особистості майбутнього управлінця та закріпити навички застосування сучасних інформаційних технологій в освітньому процесі.

Завдання: навчити використовувати в практиці актуальні, конкретні, теоретично обґрунтовані, безперервно поновлювані, осмислені дані, що відображають істотні пріоритетні ознаки сучасної освіти та володіти сукупністю процесів з підготовки та надання таких даних, які є основою інформаційного забезпечення управління освіти. удосконалювати вміння активно працювати в інформаційно-комунікаційному педагогічному середовищі.

Відповідно ОПП дисципліна «Інформаційне забезпечення в галузі освіти» сприяє досягненню таких навчальних результатів:

Результати навчання	Шифр результату навчання
Критично осмислювати, вибирати та використовувати необхідний науковий, методичний і аналітичний інструментарій для управління в непередбачуваних умовах.	PH 1
Проектувати ефективні системи управління організаціями.	PH 3
Організовувати та здійснювати ефективні комунікації всередині колективу, з представниками різних професійних груп та в міжнародному контексті.	PH 7
Застосовувати спеціалізоване програмне забезпечення та інформаційні системи для вирішення задач управління організацією.	PH 8
Забезпечувати особистий професійний розвиток та планування власного часу.	PH 11

Відповідно ОПШ дисципліна «Інформаційне забезпечення в галузі освіти» забезпечує формування та розвиток таких компетентностей:

Інтегральна компетентність	Здатність розв'язувати складні задачі і проблеми у сфері менеджменту або у процесі навчання, що передбачають проведення досліджень та/або здійснення інновацій за невизначеності умов і вимог.
Загальні компетентності	<ul style="list-style-type: none"> • Здатність проведення досліджень на відповідному рівні (ЗК1); • Навички використання інформаційних та комунікаційних технологій (ЗК3); • Здатність генерувати нові ідеї (креативність) (ЗК6); • Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу (ЗК7).
Спеціальні (фахові, предметні) компетентності	<ul style="list-style-type: none"> • Здатність обирати та використовувати концепції, методи та інструментарій менеджменту, в тому числі у відповідності до визначених цілей та міжнародних стандартів (СК1); • Здатність до саморозвитку, навчання впродовж життя та ефективного самоменеджменту (СК3); • Здатність створювати та організовувати ефективні комунікації в процесі управління (СК5); • Здатність до управління закладом освіти та його розвитком (СК10).

3. Програма навчальної дисципліни

Змістовий модуль I Сучасні інформаційно-комунікаційні технології (СІКТ) в освіті та інформаційні можливості Microsoft Office System Тема №1. Поняття сучасних інформаційних технологій

Поняття про інформаційні технології. Інформаційне забезпечення в галузі освіти. Місце інформації в сучасному житті та управлінській діяльності. Створення інформаційної структури суспільства. Види інформаційного забезпечення в галузі освіти. Основні автоматизовані системи управління учбовими закладами в Україні та зарубіжних країнах.

Інформаційні технології в розвитку навчання: сутність та особливості впровадження. Національна доктрина розвитку освіти та інформаційних технологій. Інформатизація суспільства.

Дидактичні принципи в умовах традиційного і комп'ютерного навчання. Навчальний потік інформації. Урахування індивідуальних та вікових особливостей дітей дошкільного віку навчання для комп'ютерного навчання.

Принципи побудови та експлуатації електронних підручників. Поняття про електронні підручники. Організація діалогу людина-комп'ютер. Перспективи розвитку інформаційних технологій в освіті та науці.

Виникнення та етапи становлення інформаційних технологій. Суспільство та інформація. Сутність створення інформаційного суспільства. Поняття інформації, її види. Кількісні та якісні характеристики інформації. Точки зору на поняття інформації. Види ієрархії інформації.

Інформаційні процеси та системи. Поняття про інформаційні процеси та системи. Одержання та зберігання (накопичення) інформації. Форми та засоби передавання інформації. Побудова систем з використанням інформаційних технологій.

Методологія використання інформаційної технології. Централізована обробка інформації.

Комп'ютерні технології навчання: сутність та особливості впровадження. Національна доктрина розвитку освіти та інформаційні технології.

Базові інформаційні технології. Мультимедіа технології. Основні характерні особливості. Багатокомпонентне мультимедіа-середовище. Геоінформаційні технології. Призначення цих технологій. Характеристика сучасних вітчизняних та закордонних ГІС. Технологія захисту інформації. Види інформаційних погроз. Спеціальні засоби захисту інформації. Три рівня захисту від комп'ютерних вірусів.

Телекомунікаційні технології. Різновиди архітектури комп'ютерних мереж. Моделі архітектури «клієнт - сервер». Особливості даної моделі. Архітектура «клієнт - сервер», яка оснований на Web-технології. Основні компоненти Інтернету.

Інструментальна база інформаційних технологій. Програмні засоби інформаційних технологій. Технічні засоби інформаційних технологій. Методичні засоби інформаційних технологій. Базові програмні засоби. Напрямки розвитку операційних систем. Розповсюджені апаратні засоби інформаційних технологій.

Тема №2. Інформаційні можливості текстового редактора Microsoft Word

Створення, збереження та редагування документів. Створення нового документу (пустого і за допомогою майстру). Відкриття існуючого документу (нещодавно використаного файлу, файлів інших форматів). Збереження документу. Засоби для перегляду документу на екрані. Основні засоби редагування (виділення тексту: пересунення і Копіювання фрагменту документу, відміна результатів редагування). Вставка об'єктів за допомогою *Автотексту*.

Спеціальні засоби редагування. Використання пошуку і заміщення (пошук тексту, напрямок пошуку, формат). Робота з інструментом пошуку і заміщення. Перевірка орфографії (автоматична перевірка, Перевірка введеного тексту). Використання автозаміщення. Перевірка граматики. Перенесення слів (автоматичне перенесення слів, обов'язкове перенесення слів, вставка нерозривного дефісу, вставка символу м'якого перенесення і його відображення).

Використання стилів для форматування документів. Встановлення стилю. Створення стилю. Перевизначення стилю. Видалення стилю. Автоформування.

Створення структури документу. Створення маркованих списків. Підвищення і зниження рівня заголовка. Пересунення окремих фрагментів. Шаблони (створення, зміна і використання).

Тема № 3. Інформаційні можливості табличного процесора Microsoft Excel

Основні поняття електронних таблиць (робоча книга, лист, осередок, блок осередків; робоча область, друкарська сторінка; формати листа і осередків). Шаблони і стилі документів. Призначений для користувача інтерфейс електронних таблиць *MS Excel*.

Введення і редагування даних. Режим введення (формат подання, символи форматних кодів). Введення чисел і тексту. Введення дати і часу. Введення послідовностей даних. Форматування заголовків таблиць (введення тексту заголовку, форматування тексту, вибір рамок).

Робота з функціями і формулами. Поняття формули і функції. Правила синтаксису під час запису функції. Майстер функцій. Введення і редагування формул (вставка функції у формулу, внесення змін, значення помилок у формулах). Пересування, копіювання і розповсюдження формул. Формули перетворення тексту. Функції дати і часу, Логічні функції. Статистичний аналіз даних.

Діаграми і графіки. Побудування і редагування діаграм і графіків. Вбудовані формати діаграм (лінійчаті, з областями, типів круг і коло). Комбіновані типи діаграм. Користувацькі формати діаграм.

Тема № 4. Інформаційні можливості програми для створення презентації Microsoft PowerPoint

Презентації як засіб представлення ідей. Призначення програми MS PowerPoint. Основні елементи інтерфейсу.

Етапи розробки презентації: планування, підготовка структури, робота з майстром автозмісту, визначення вигляду і стилю презентації.

Вставка об'єктів (текст, таблиці, діаграми, ілюстрації, анімації, звуків, відео). Спільна робота над документом. Можливості управління відображення презентації. Презентація на екрані та в Інтернеті. Робота с тригером.

Особливості друку. Друкування сторінок та матеріалів до видачі.

Змістовий модуль II Мережеві технології другого покоління в професійній діяльності майбутнього педагога

Тема № 1. Інформаційні можливості всесвітньої комп'ютерної мережі Internet

Локальні і глобальні мережі: протоколи, TCP/IP, клієнти і сервери, структура заголовка пакету, маршрутизація.

Основи сервісу Internet. Всесвітня павутина WWW. Поняття Word Wide Web, сервери, провайдери, URL-адреси, пошукові системи. Гіпертекст та гіперпосилання.

Розгляд URL як стандарту, прийнятого в Internet для визначення місцезнаходження будь-якого ресурсу, будь то документ або служба. Поняття схеми, хосту, шляху.

Браузер Microsoft Internet Explorer: основи інтерфейсу, панель інструментів, робота з головним меню, активний стіл, робота з каналами; електронна пошта і новини, мультимедіа в Internet.

Програми пошуку і доступу до інформаційних ресурсів (браузери, інформаційнопошукові системи).

Тема № 2. Соціальні мережі, сервіси, вебінари в навчальному процесі

Використання блогів в навчальному процесі. Різновиди блогів. Особливості використання сервісу Twitter Реєстрація та початок роботи в Twitter Деякі клієнти та сервіси для роботи з Twitter та їх використання в навчальному процесі

Вебінари в навчальному процесі. Визначення вебінару Мережева платформа WizIQ Принципи роботи в WizIQ Wiki. . Udutu – сервіс для розробки електронних курсів Навчальні сервіси Збереження посилань на інформаційні джерела. Закладки. Карти знань (інтелект-карти)

Створення і збереження веб-узла. Створення нового веб-сайту (пустого і за допомогою майстру). Відкриття існуючого веб-сайту (нещодавно використаного файлу). Збереження документу (збереження без перейменування, збереження декількох документів, автоматичне збереження, створення резервної копії, швидке збереження).

Редагування веб-узла. Засоби для показу документу на екрані. Засоби для створення веб-узла. Основні засоби редагування (виділення тексту: Пересунення і Копіювання фрагменту документу, відміна результатів редагування).

Форматування тексту. Діалогові вікна Шрифт и Абзац. Шрифти. Відображення і друк шрифтів. Встановлення основних параметрів шрифтів. Підкреслення тексту. Змінення кольору тексту і фону. Встановлення інтервалу і зміщення тексту. Відміна форматування.

Створення структури документу за допомогою Навігатора. Перетворення даного тексту в список, обов'язково включення теми. "Клавіші форматування" Створення маркованих списків. Підвищення і зниження рівня заголовка. Пересунення окремих фрагментів. Готові шаблони нумерації для нумерованого списку.

Вставка малюнків у веб-узел. Використання графічних об'єктів у веб-сайті. Вставка графічних зображень двох форматів – GIF и JPEG. Вставка малюнків різними способами: Вставка/Малюнок/ колекція Microsoft Office Вставка/Малюнок/З файлу та графічним редактором ACDSsee. Робота з малюнком (виділення, зміна розміру, корегування).

Вставка компоненту Web-вузла в документ. Елемент Диспетчер об'яв. Створення і редагування таблиць. Відображення і маскування ліній мережі. Редагування мережі. Створення, налагодження таблиць, зміна властивостей таблиці. Форматування таблиць.

Тема № 2. Базові елементи мови HTML та електронні навчальні видання

Електронні навчальні видання. Класифікація електронних видань в Україні. Класифікація електронних видань. Загальні рекомендації до створення електронних навчальних видань. Формати навчальних електронних видань.

Властивості мови HTML. Протокол передавання даних HTTP. Поняття контейнер. Дескриптори <TAG></TAG>, , <HR>, <BODY></BODY>, <BASE>, <META> та ін. Атрибути дескрипторів. Однакова загальна структура HTML документів.

Форматування тексту мовою HTML. Створення заголовків, абзаців, вирівнювання тексту, вибір стилів шрифту, зміна розміру шрифту. Дескриптори стилю. Використання гіперпосилання. Основні типи та їх синтаксис. Створення набору гіпертекстових сторінок.

Web-графіка. Різні способи розміщення графіки. Вбудовані зображення. Дескриптор , атрибут SRC, ALIGN, HEIGHT, WIDTH. Плаваючі зображення. Зміна коліра фону сторінки. Атрибут BGCOLOR. Задання основних кольорів. Створення графічного фону. Зображення – гіперпосилання.

Використання фреймів. Задання фреймової структури. Дескриптор <FRAMESET> з двома головними атрибутами: ROWS, COLS. Присвоєння пропорційних значень. Атрибути дескриптора <FRAME>. Дозволені імена фреймів.

Введення даних за допомогою форм. Три типи дескрипторів для створення форм: <TEXTAREA>, <SELECT>, <INPUT> та їх атрибути.

4. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						Заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		л	п	лаб	інд	с.р.		л	п	лаб	інд	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Модуль 1												
Змістовий модуль 1. Сучасні інформаційно-комунікаційні технології (СІКТ) в дошкільній освіті та інформаційні можливості Microsoft Office System												
Тема №1.1 Поняття СІКТ	6	2				4	6					6
Тема № 2. Інформаційні можливості MS Word	8	2				6	6					6
Тема № 3. Інформаційні можливості MS Excel	8		2			6	10		2			8
Тема №4. Інформаційні можливості програми Microsoft PowerPoint	4					4	6					6
Разом за змістовим модулем 1	26	4	2			20	28					26
Змістовий модуль 2. Мережеві технології другого покоління в професійній діяльності майбутнього вихователя												
Тема № 1. Інформаційні можливості мережі Internet.	12	2				10	14	2				12
Тема № 2. Соціальні мережі, сервіси, вебінари в навчальному процесі	18	4	4			10	16		2			14
Разом за змістовим модулем 2	30	6	4			20	30	2	2			26
Змістовий модуль 3. Розвиток дистанційної освіти. Основи веб – програмування												
Тема № 1. Програма Microsoft FrontPage та навчальні платформи Moodle, OLAT, ATutor та Ilias	14	2	4			8	16	2				14

Тема № 2. Базові елементи мови HTML та електронні навчальні видання	18	4	4			10	14		2			12
Разом за змістовим модулем 3	32	6	8			18	30	2	2			26
Усього годин	88	16	14			58	88	4	6			78
Модуль 2												
ІНДЗ	2		-	-	2	-			-	-	2	
Усього годин	90	16	14		2	58	90	4	6		2	78

5. Теми семінарських занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1		
2		
...		

6. Теми практичних занять

Денна форма

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1.	Інформаційні можливості Microsoft Office System	4
2.	Пошук інформації в Internet. Робота в соціальних сервісах, вебінарах та телеконференціях.	4
3.	Створення електронних посібників (приклад створення односторінкового сайту).	4
4.	Створення електронних навчальних видань на основі мови HTML.	2
	Разом	14

Заочна форма

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1.	Інформаційні можливості Microsoft Office System	2
	Пошук інформації в Internet. Робота в соціальних сервісах, вебінарах та телеконференціях.	2
	Створення електронних посібників (приклад створення односторінкового сайту).	2
	Разом	2

7. Теми лабораторних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин

1		
2		
...		

8. Самостійна робота

Денна форма

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1.	Автоматизація інформаційного пошуку. Інформаційно-пошукові системи.	6
2.	Інтранет – переваги, проблеми та зв'язок з Інтернет.	4
3.	Огляд сучасних українських (іноземних) систем пошуку інформації в Інтернет.	4
4.	Технологія та засоби інтерактивного спілкування в Інтернет.	6
5.	Принципи побудови та експлуатації електронних підручників.	4
6.	Поняття про електронні підручники	4
7.	Програмні засоби інформаційних технологій.	4
8.	Технічні засоби інформаційних технологій.	4
9.	Використання доповненої реальності у освіті.	6
10.	Apple and Education основи роботи та механізм роботи	4
11.	Проекти ЮНЕСКО для освіти щодо комп'ютерної грамоти	6
12.	Навчальні платформи	6
	Разом	58

Заочна форма

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1.	Інтранет – переваги, проблеми та зв'язок з Інтернет. Технологія та засоби інтерактивного спілкування в Інтернет.	4
2.	Огляд сучасних українських (іноземних) систем пошуку інформації в Інтернет.	4
3.	Нові інформаційні технології в освіті. Психолого-педагогічні основи застосування засобів навчання.	4
4.	Телекомунікаційні технології: визначення, суть, засоби реалізації, перспективи розвитку.	4
5.	Автоматизовані навчальні системи TAMAS, AOCMICRO, COSTOC та інші.	4
6.	Динаміка формування інформаційної культури особистості педагога.	4
7.	Застосування комп'ютерних технологій в формуванні ІК компетентності педагога	4

8.	Педагогічна технологія формування особистості дитини дошкільного віку в умовах єдиного інформаційно-комунікаційного середовища.	4
9.	Технологія та засоби інтерактивного спілкування в Інтернет.	4
10.	Принципи побудови та експлуатації електронних підручників.	4
11.	Поняття про електронні підручники	4
12.	Програмні засоби інформаційних технологій.	4
13.	Технічні засоби інформаційних технологій.	4
14.	Використання доповненої реальності у освіті.	4
15.	Apple and Education основи роботи та механізм роботи	4
16.	Проекти ЮНЕСКО для освіти щодо комп'ютерної грамоти	4
17.	Навчальні платформи	4
	Разом	78

9. Індивідуальні завдання

- Виконати творче завдання «Розробка методичного забезпечення для проведення занять з дітьми», використовуючи роботу з інформаційним пакетом Microsoft Office System. Комплект має складатися з двох частин:
 - текстового документу, створеного засобами MS Word (робота з таблицями, малюнками та автофігурами)
 - презентації, підготовленої засобами MS Power Point (продемонструвати роботу з дизайном слайду, автоматичним переглядом та вставкою звука).
 - створення тесту за допомогою MS Excel. (робота з формулами та функціями, форматування тексту).
- Виконати творче завдання «Створення Web-сайту за індивідуальним завданням або за власним бажанням», використовуючи програму MS FrontPage та мову HTML. Проілюструвати роботу з фоном, темою сторінки, вставкою інтерактивних елементів, форматуванням тексту, вставки рисунків та гіперпосилань різних типів. Оформити веб-сторінки різними видами форм, таблиць та фреймів.

10. Методи навчання: лекції; практична робота на ПК; конспектування окремих питань, виконання індивідуальних завдань на ПК (аналіз роботи програм, вирішення задач, представлення інформації за допомогою комп'ютера, тощо).

11. Методи контролю: поточне тестування (захист кожної практичної; оцінка за проект; опит під час проведення практичних занять і захисту звітів робіт), контроль остаточних знань з дисципліни, підсумковий тест.

12. Розподіл балів

Денна форма

Поточне тестування та самостійна робота				МКР	Модуль 2 (проект)	БСР	Сума
Змістовий модуль I	Змістовий модуль II	Змістовий модуль III					
9	6	20		15	25	10	100
Пр1	Пр2	Пр3	Пр4				
12	12	12	14				

Заочна форма

Поточне тестування та самостійна робота		Модуль 2 (проект)	Сума
ПР	БСР		
20	35	45	100

ПР –практичні роботи

СР – самостійна робота

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проєкту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D	задовільно	
60-63	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

13. Методичне забезпечення

опорні конспекти лекцій; методичні вказівки до практичних та самостійних робіт; базовий підручник; журнали з комп'ютерної техніки (кафедра математичних методів).

14. Рекомендована література

Базова

1. Таран І.Б. Сучасні інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті: навчальний посібник з дисципліни «Сучасні інформаційні технології в дошкільній освіті» Бердянськ: Видавець Ткачук А.В., 2015 . – 168 с. : іл. 23, табл. 18, бібліогр. 46 назв. ISBN 978-617-7291-00-7

2. Артанов Web-мастеринг без посторонней помощи. Учебное пособие. М.: 100 книг, 2006. -336 с.
3. Кершан Б., Новембер А., Стоун Дж. Основы компьютерной грамотности. — М.: Мир — 2009- 123с.:ил.
4. Калинина Г.В. Управление ДОУ. «Новые информационные технологии в дошкольном детстве». М, Сфера - 2008 — 312с.
5. Корнеев И.К. и др. Информационные технологии.- Издательство: ТК Велби, Проспект, 2008- 224с.
6. Путеводитель по Internet и Windows/ Пер. с англ. — М.: Издательский отдел и «Русская редакция» ТОО «Channel Trading Ltd.», 2006. — 216с.:ил.
7. Башмаков А.И., Башмаков И.А. Интеллектуальные информационные технологии: Учеб. пособие. — М.: Изд-во МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2005. — 304 с. — (Информатика в техническом университете).
8. Новиков Ф.А., Яценко А.Д. Microsoft Office 2003 в целом. — СПб.: БХВ — СанктПетербург, 2005 — 728 с.:ил.
9. Орлова А.А. Самое главное о...Электронная почта. — СПб.: Питер, 2005. — 128 с.: ил.
10. Апатова Н.В. Информационные технологии в школьном образовании. — М., 2004.
11. Симонович С.В., Евсеев Г.А., Мураховский В.И., Казуто А.Ю. Информатика для юристов и экономистов. — СПб.: Питер, 2003. — 686с.:ил.
12. Использование HTML 4.0, 4-е издание: Пер. с англ./М.Браун, Дж. Хоникатт и др. — К.: Издат.дом «Вильямс», 2000 — 784с.

Допоміжна

1. Абдулгалимов Г.Л. Информационные технологии для учителя предметника. — М.: Редакционно-издательский центр - 2008- 245с.: ил.
2. Политика в области образования и новые информационные технологии // Информатика и образование 2006.-№ 5.
3. Web-програмування на MS FrontPage//Chip.- 2000.-№4.- 48с.
4. Владимир Дронов HTML 5, CSS 3 и Web 2.0. Разработка современных Web-сайтов - Издательство: БХВ-Петербург, 2011. — 414с. : ил.
5. Соловьева Л.Ф. Компьютерные технологии для учителя. — СПб.:БХВ-Петербург, 2003. — 160 с.:ил.
6. Голенищев Э.П. Информационное обеспечение систем управления. — Ростовн/Д «Феникс», 2003.-352с.

15. Інформаційні ресурси

1. Електронні освітні ресурси. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті — [Електронний ресурс] // Режим доступу: www.ict.edu.ru;
2. Дем'яненко В.М. Методичні рекомендації з оцінювання якості електронних засобів та ресурсів у навчально-виховному процесі / В.М.Дем'яненко, М.П.Шишкіна // Інформаційні технології і засоби навчання [Електронний ресурс]. - 2011. №6 (26). - Режим доступу: <http://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/589/462>
3. Нові інформаційні технології в освіті [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://ittechnolog.com/statti/novi-informatsiyni-tehnologiyi-v-osviti/>
4. Янковська Л.А. Інтерактивна освіта в питаннях та відповідях / Л.А. Янковська // Информатика в школі. — 2010. - №5. — С.2-3
5. Журнал "Компьютерные инструменты в образовании": <http://www.aec.neva.ru/journal>.
6. Журнал "Виртуальные технологии в образовании": <http://prometey.ankey.ru>

Лекція № 1

Тема 1. Поняття сучасних інформаційних технологій

1. Поняття сучасних інформаційних технологій.
2. Класифікація сучасних ІКТ.
3. Переваги, недоліки та проблеми використання ІКТ.

Література:

1. Гуржій А.М., Зайцева Т.В., Співаковський О.В. Комп'ютерні технології загального призначення. - Херсон: Айлант. – 2001.- 215с.
2. Зайцева Т.В. Вступ до інформаційних технологій. - Херсон: Айлант. – 2000. – 196с.
3. Информатика. Базовый курс. Под ред. Симоновича С.В. – СПб: Изд-во «Питер», 2005 – 640с.: ил.
4. Руденко В.Д., Макарчук О.М., Патланжоглу М.О. Практичний курс інформатики.-К.: Фенікс, 2003
5. Таран І.Б. Сучасні інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті: навчальний посібник з дисципліни «Сучасні інформаційні технології в дошкільній освіті» / Ірина Борисівна Таран; Маріупольський державний університет. – Маріуполь: Вид-во А.Ткачук, 2015 . – 140 с.

1. Поняття сучасних інформаційних технологій

У даний час спостерігається збільшення впливу сучасних інформаційнокомунікаційних технологій на людину. Особливо це сильно діє на дитину, яка з великим задоволенням подивиться телевізор, пограє за комп'ютером ніж прочитає книгу.

Потужний потік нової інформації, реклами, застосування комп'ютерних технологій на телебаченні, розповсюдження ігрових приставок, електронних іграшок і комп'ютерів надають велику увагу на виховання дитини і його сприйняття навколишнього світу. Істотно змінюється і характер його улюбленої практичної діяльності - гри, змінюються і його улюблені герої і захоплення. Раніше інформацію з будь-якої теми дитина могла отримати за різними каналами: книга, довідкова література, бесіда вихователя, робочі зошити з підготовки до школи.

Але, сьогодні, з огляду на сучасні реалії, вихователь повинен вносити в навчальновиховний процес нові методи подачі інформації. Виникає питання,

навіщо це потрібно. Мозок дитини, налаштований на отримання знань у формі розважальних програм по телебаченню, набагато легше сприйме запропоновану на занятті інформацію за допомогою медіа-засобів.

Вже давно доведено, що кожна дитина дошкільного віку по-різному освоює нові знання. З використанням комп'ютерних мереж, онлайн-засобів, дитячі садки отримали можливість подавати нову інформацію таким чином, щоб задовольнити індивідуальні запити кожного вихованця.

Необхідно навчити кожну дитину за короткий проміжок часу освоювати, перетворювати і використовувати в практичній діяльності величезні масиви інформації. Дуже важливо організувати процес виховання так, щоб дитина активно, з цікавістю і захопленням працювала на заняттях, бачила результати своєї праці.

Допомогти вихователю у вирішенні цього непростого завдання може поєднання традиційних методів навчання та сучасних інформаційно-комунікаційних технологій. Адже використання комп'ютера під час заняття дозволяє зробити процес навчання мобільним та індивідуальним, відповідаючи вимогам модернізованого процесу навчання та виховання.

Поєднуючи в собі можливості телевізора, відеомагнітофона, книги, калькулятора, будучи універсальною іграшкою, здатною імітувати інші іграшки і самі різні ігри, сучасний комп'ютер разом з тим є для дитини рівноправним партнером, здатним дуже тонко реагувати на його дії і запити, якого йому так часом не вистачає. Не оминаючи і вихователів, цей метод навчання є досить привабливим та новітнім: допомагає їм краще оцінити здібності і знання дитини, зрозуміти його, спонукає шукати новочасні, нетрадиційні форми і методи навчання.

Інформаційні та комунікаційні технології на основі систем телекомунікації у всьому світі визнані ключовими технологіями XXI століття, що на найближчі десятиріччя будуть основними двигунами технологічного прогресу. Інформатизація освіти є частиною цього глобального процесу. Актуальною проблемою сьогодення є розробка таких освітніх технологій, які здатні модернізувати традиційні форми навчання з метою підвищення рівня навчального процесу у вищому навчальному закладі.

Світова практика розвитку та використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) в освіті демонструє тенденцію до зміни традиційних форм організації освітнього процесу в умовах інформаційного суспільства.

Як зазначає Г. Селевко, на практиці інформаційними технологіями називають ті, що використовують спеціальні технічні інформаційні засоби (ЕВМ, аудіо, кіно,

відео). З появою комп'ютерів з'являється новий термін - «нові інформаційні технології навчання». Термін «інформаційно-комунікаційні» є об'єднуючим для різних варіантів технологій та вказує на специфіку інтерактивного навчання - діалог у системі «користувач — комп'ютер».

Розглянемо складові терміну **«сучасні інформаційно-комунікаційні технології»**. **Технологія** (від грец. *τεχνολογια*, що походить від грец. *τεχνολογος*; грец. *τεχνη* — майстерність, техніка; грец. *λογος* — (тут) передавати) - наука про способи (набір і послідовність операцій) розв'язання задач людства за допомогою (шляхом застосування) технічних засобів (знарядь праці). За тлумачним словником [19, с. 148] "технологія – сукупність способів обробки чи переробки матеріалів, інформації, виготовлення виробів, проведення різних виробничих операцій, надання послуг тощо."

Відповідно "**інформаційні технології**" – це технології, що тією чи іншою мірою реалізують інформаційні процеси: збирання, накопичення, зберігання, передавання, опрацювання та представлення (відображення) інформації. За словником, інформаційна технологія – сукупність інформаційних процесів з використанням засобів обчислювальної техніки, що забезпечують швидкий пошук інформації, доступ до джерел інформації [13, с.504]. Дуже схоже визначення дає і англо-український тлумачний словник з обчислювальної техніки, Інтернету і програмування [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**0, с.267]. Жалдак М. звертає увагу на соціальну роль інформаційних технологій і визначає їх як сукупність методів і технічних засобів збирання, організації, зберігання, опрацювання, передачі й подання інформації, що розширює знання людей і розвиває їхні можливості щодо управління технічними і соціальними проблемами [15].

За визначенням Смірнова О. нова інформаційна технологія (НІТ) це технологія опрацювання, передавання, розповсюдження і представлення інформації за допомогою ЕОМ, створення обчислювальних і програмних засобів [21, С. 59], а Гомуліна Н. визначає нові інформаційні технології в освіті як освітні технології з використанням комп'ютерів [21, с.59].

Інтернет-енциклопедія **Вікіпедія** визначає ІТ як технології, пов'язані зі створенням, зберіганням, передаванням, опрацюванням і управлінням інформацією або як сукупність методів, виробничих процесів та програмно-технічних засобів, об'єднаних у технологічний ланцюжок, що забезпечує

виконання інформаційних процесів з метою підвищення їхньої надійності та оперативності і зниження трудомісткості ходу використання інформаційного ресурсу. Інше Інтернет видання визначає інформаційні технології як сукупність методів і пристроїв, які використовуються людьми для опрацювання інформації і включають всю обчислювальну техніку, техніку зв'язку і, частково, - побутову електроніку, телебачення і радіомовлення [17].

Слово *комунікаційні* терміну «інформаційно-комунікаційні технології» підкреслює підвищення в останні роки ролі комп'ютерних мереж у забезпеченні реалізації інформаційних процесів. За визначенням Н. Морзе *Інформаційно-комунікаційні технології* (ІКТ) - інформаційні технології на базі персональних комп'ютерів, комп'ютерних мереж і засобів зв'язку, для яких характерна наявність доброзичливого середовища роботи користувача[18, с.10].

Інформаційна технологія є найбільш важливою складовою процесу використання інформаційних ресурсів суспільства. До теперішнього часу вона пройшла кілька еволюційних етапів, зміна яких визначалася головним чином розвитком науковотехнічного прогресу, появою нових технологічних засобів переробки інформації. У сучасному суспільстві основним технічним засобом технології переробки інформації служить персональний комп'ютер, який суттєво вплинув як на концепцію побудови та використання технологічних процесів, так і на якість результатної інформації. Впровадження персонального комп'ютера в інформаційну сферу й застосування телекомунікаційних засобів зв'язку визначили новий етап розвитку інформаційної технології і, як наслідок, зміна її назви за рахунок приєднання одного із синонімів: «нова», «комп'ютерна» або «сучасна».

Основними принципами нової (комп'ютерної) інформаційної технології ми вважаємо:

8. інтерактивність (діалоговий режим роботи з комп'ютером);
9. інтегрованість (стикування, взаємозв'язок) з іншими програмними продуктами;
10. гнучкість процесу зміни як даних, так і постановок задач.

Отже, сучасні інформаційно-комунікаційні технології (СІКТ) – це сукупність методів і технічних засобів застосування інформаційних технологій на основі комп'ютерних мереж і засобів зв'язку для забезпечення ефективного процесу навчання.

2. Класифікація ІКТ

У сучасному розумінні інформаційна освітня технологія – це педагогічна технологія, яка використовує спеціальні способи, програмні та технічні засоби (кіно-, відео-, аудіозасоби, комп'ютери, телекомунікаційні мережі) для роботи з інформацією. Узагальнено, основні інформаційні технології, що використовуються в процесі викладання можна поділити на три категорії:

- інтерактивні (аудіовізуальні носії);
- комп'ютерне навчання (включаючи засоби мультимедіа);
- засоби телекомунікації (відеоконференції, форуми тощо)

Основні переваги застосування ІКТ. Використання інформаційно-комунікаційних технологій не зводиться до простої заміни "паперових" носіїв інформації електронними. Інформаційно-комунікаційні технології дають можливість поєднувати процеси вивчення, закріплення і контролю засвоєння навчального матеріалу, які за традиційного навчання частіше всього є розірваними. Інформаційні технології дають можливість у більшій мірі індивідуалізувати процес навчання, зменшуючи фронтальні види робіт і збільшуючи частку індивідуально-групових форм і методів навчання. Також інформаційні технології сприяють підвищенню мотивації до навчання, розвитку креативного мислення, дозволяють економити навчальний час; інтерактивність і мультимедійна наочність сприяє кращому представленню, і, відповідно, кращому засвоєнню інформації.

Разом з тим, інформаційно-комунікаційні технології не витісняють традиційні методи і прийоми, вони дозволяють наблизити методику навчання до вимог сьогодення. З цією метою здійснюється розширення використання в освітній галузі нових інформаційних освітніх технологій, які базуються на сучасній комп'ютерній базі, нових інтерактивних методах: комп'ютерні навчальні програми, технічні засоби навчання на базі аудіовідеотехніки, дистанційні засоби навчання, телеконференції тощо.

Актуальність інформаційних освітніх технологій зумовлена тим, що вони вдосконалюють систему освіти і роблять ефективнішим навчальний процес. Сьогодні найбільше розповсюдження отримали комп'ютерні навчальні програми, зокрема, комп'ютерні підручники, діагностично-тестові системи, лабораторні комплекси, експертні системи, бази даних, консультаційно-інформаційні системи, прикладні програми, які забезпечують обробку інформації.

Між тим, провідні світові тенденції активізації аудиторної роботи студентів за рахунок використання ІКТ на сьогодні зароджуються в лабораторіях та формуються у провідних університетах світу. Виходячи з цього, можна визначити дві групи тенденцій: сформовані сучасні та перспективні, тобто які на сьогодні лише формуються - тенденції майбутнього.

Основні сучасні світові тенденції активізації аудиторної роботи за рахунок використання ІКТ:

➤ **Розширення можливостей використання змішаного навчання (Blended Learning) за рахунок всебічного** (як поза межами аудиторії, так і на аудиторних заняттях) використання соціальних мереж та веб-сервісів. Так, наприклад студенти університетів Berkley, Stanford, MIT мають можливість залучатися до аудиторних занять групи за допомогою веб-підключень (вебінари), фізично не знаходячись в аудиторії, або спілкуватися за допомогою проведення відеоконференцій з використанням Google+ hangout [10].

Практично у всіх провідних університетах світу під час проведення аудиторних занять активно використовуються Facebook та Twitter для забезпечення продуктивної дискусії, підвищення рівня взаємодії в межах студентського колективу. Це особливо актуально при проведенні занять в аудиторіях з великою кількістю студентів, де відсутня можливість вислухати думку кожного під час проведення інтерактивних занять. За рахунок використання можливостей даних мереж кожен студент має спроможний прийняти участь в розв'язанні поставлених питань шляхом здійснення записів з поясненнями та постановки питань через Facebook та Twitter, що відображається на екрані, отже ця інформація стає загальнодоступною, відображає активність студента та сприяє творчому пошуку.

➤ **Активізація Backchannel** – інтерактивне спілкування під час аудиторних занять за допомогою смартфонів та ноутбуків. Активізує процес взаємодії в аудиторії під час проведення семінарів, лекцій, презентацій. З розвитком соціальних засобів масової інформації, зокрема Twitter та блоги, backchannel забезпечує документацію таких подій, як, наприклад, конференц-сесії, щоб студенти мали можливість не тільки приймати практичну участь, але й продовжувати навчатися після закінчення аудиторної роботи.

➤ **Використання мобільних засобів зв'язку.** iPad та Alt-Tablets активно використовуються не тільки у дистанційній але й в аудиторній роботі [1]. Планшети під час аудиторної роботи використовуються для пошуку в Інтернеті

необхідної інформації та з метою коллаборації, а за рахунок спеціальних додатків та вебсервісів мобільні пристрої використовуються для здійснення опитувань (тобто за необхідності вони використовуються як «клікери») [2].

Створена Apple програма **iBooks Author** - є **безкоштовним доступним інструментом, за допомогою якого швидко створюється інтерактивний навчальний контент [5]**, отже як викладачі, так і студенти мають можливість самостійно створювати та використовувати як в аудиторії, так і поза її межами, інтерактивний навчальний контент.

Спеціальні додатки iWork для iPad: Pages, Keynote и Numbersi, Movie и GarageBand дозволяють створювати професійні документи, таблиці презентації, записувати аудіо та відео. Використання функції дублювання відео в аудиторній роботі дозволяє використовувати освітні додатки до для iPad, фільми, відео- та інші матеріали. Новий додаток iTunes U дозволяє студентам працювати із завданнями та отримати доступ до найбільшого в світі (більш ніж 500 000 джерел) інтернет-каталога безкоштовних лекцій, відеоматеріалів, підручників тощо. Сотні університетів та інших навчальних закладів публікують свої матеріали в iTunes U, серед них Лондонська школа економіки, Кембрідж, Оксфорд та інші організації, як наприклад, Публічна бібліотека Нью-Йорка.

➤ **Комплексне використання інтерактивних засобів навчання.**

Комплекс апаратних засобів, необхідних для забезпечення інтерактивного навчання, як правило, складається з комп'ютера, інтерактивної дошки, мультимедійного проектора та пристроїв зв'язку (Веб-камера, система передачі даних, адаптер тощо). До складу комплексу може також входити пристрій тактильного введення даних (інтерактивний безпроводний планшет; інтерактивний рідинокристалічний дисплей (інтерактивна графічна панель), об'єднуючий в собі функції монітора і цифрового планшета; система інтерактивного опитування – пульти, безпроводні мікрофонні системи) і система звукового супроводу.

Інтерактивні електронні дошки використовують, як правило для відображення візуальної та інтерактивної інформації, для колективної співпраці та відображення її результатів, за допомогою інтерактивних безпроводних планшетів студенти можуть відповідати на запитання викладача, ставити свої запитання, брати участь в процесі обговорення. Таким чином, між викладачем і студентами виникає інтерактивний діалог, що значно підвищує рівень сприйняття і розуміння матеріалів заняття. Якщо студент працює біля дошки, то викладач може вільно

переміщатися по аудиторії і вносити корективи за допомогою безпроводного планшета.

Для великих аудиторій, як правило, застосовують інтерактивний рідинокристалічний дисплей, який об'єднує в собі функції монітора і цифрового планшета. Для контролю знань використовують безпроводні пульти [5]. Під час заняття викладач ставить запитання, а студенти відповідають на них простим натисненням на кнопки пульта. Результати опитування зберігаються і відображаються в режимі реального часу. Після закінчення заняття результати опитування можна експортувати в MS Excel або інший програмний продукт і проводити аналіз.

Використання безпроводних мікрофонних систем дозволяє студентам чути викладача, що сприяє концентрації уваги на занятті, підвищує ефективність процесу навчання.

Всі компоненти, які входять до складу комплексу апаратних засобів можуть працювати як єдине ціле, так і незалежно один від одного.

Практично у всіх провідних університетах світового класу активно використовують саме комплекси інтерактивних засобів навчання. Використання їх у процесі навчання дозволяє значно підвищити рівень взаємодії між викладачем і студентом. Однак, педагогічно доцільним, дидактично обґрунтованим є застосування сучасних засобів навчання тільки тоді, коли викладач знає особливості засобу навчання, має навички управління цим засобом. Наприклад в Мічиганському університеті функціонує Центр з досліджень в галузі навчання та викладання (CRLT), який здійснює не лише дослідження, але й надає допомогу та організує навчання викладачів [11].

Центр навчання університету Вандербільта надає викладачам рекомендації по використанню ІКТ на основі проведення досліджень щодо ефективності їх впливу на студентську аудиторію [3]. Надає допомогу своїм викладачам й Центр викладання та навчання Стендфорського університету.

Gamification: використання серйозних ігор, симуляцій та віртуальних світів. Як вважають розробники, головна причина популярності бізнес-симуляцій, полягає в тому, що вони можуть навчити тим речам, які не можна опанувати за допомогою лекцій, кейсів чи, навіть, відвідування реальних компаній. В іграх студенти поринають у неоднозначні та (або) суперечливі ситуації, що змушують їх мислити стратегічно, приймати важливі рішення та відразу бачити наслідки

власних дій, а, отже, вчитися «на власних помилках». В різних навчальних закладах використовують симуляції та ігри за певної тематичної спрямованості: політичні, економічні, екологічні тощо. Так, наприклад, медичні ігри (MedGames) використовуються для навчання лікарів, медперсоналу. Вони потрібні для закріплення на практиці вивченого в теорії. Замість реальних пацієнтів з плоті і крові, у них тренуються на комп'ютерних моделях, максимально наближених до реальності.

Серед освітніх ігор (Education Games) в провідних університетах світу найчастіше використовують: (Education Games): IBM INNOV8 2 є інтерактивною тривимірною навчальною грою, мета якої - показати взаємозв'язки і можливості ефективної взаємодії між командами IT-спеціалістів і керівниками бізнес-напрямів в організації. Гра Innov8 призначена для доповнення таких учбових курсів, як Управління бізнес-процесами, Корпоративна стратегія, Управління операціями і Управління інформаційними технологіями [7].

Ці ігри доступні через IBM Academic Initiative - програму, що пропонує коледжам і університетам широкий спектр освітніх засобів і методик для застосування у навчанні IT-дисциплінам. Освітні установи, що беруть участь у цій програмі, дістають вільний доступ до програмного забезпечення IBM, апаратних засобів (що надається зі знижкою), навчальних матеріалів, учбових курсів і тренувальних методик. До програми IBM Academic Initiative уже приєдналися близько 3000 університетів світу.

Віртуальні світи Virtual Worlds - модельовані на екранах комп'ютерів явища і процеси реальності. За допомогою таких моделей продумуються можливі варіанти різних життєвих ситуацій і проекти в галузі містобудування, прокладки комунікаційних ліній, виробництва, торгівлі, освіти, науки, медицини та багатьох інших форм суспільнокультурної діяльності, у тому проведення віртуальних лекцій і співпраці. Найбільшими віртуальними світами є Second Life, Active Worlds, Kaneva, Smallworlds, Onverse, BlueMars. Свої острови (3D локації) у SecondLife мають 53 університети, включаючи Stanford, MIT, Harvard, Cambridge, Illinois, Cornell university, Princeton, California Institute of Technology, Drexel University і ряд інших провідних університетів світу [12].

Університети використовують віртуальні світи для: проведення онлайн-конференцій, дистанційної колаборації між університетами, проведення онлайн-лекцій, семінарів і тренінгів створення мультиплеєрних освітніх ігор (8). Так,

наприклад, біля 80 % університетів Великобританії використовують віртуальні світи в навчальному процесі.

Найбільш активно симуляції на основі візуалізації використовуються у Стендфорському університеті. Так, наприклад, професор археології Джон Рік започаткував проєкт, який дозволяє студентам переглядати лабіринт його археологічних розкопок як віртуальні панорами реальності [8].

Усі вищезазначені засоби Gamification є потужним інструментом навчання, доповненням до існуючих дистанційних курсів, а іноді й повною заміною їх, оскільки: забезпечують мотивацію; пропонують різні засоби симуляцій як імітації реальної діяльності; поєднують різні етапи отримання досвіду. Вони нерідко безкоштовні для академічного використання, а отже, можуть бути апробовані з мінімальним ризиком у навчальному процесі ВНЗ.

Найновітнішими тенденціями, щодо процесів які сьогодні тільки переходять

3

лабораторій університетів та компаній у освітній простір, є:

➤ **Використання доповненої реальності (Augmented Reality)** в освітніх закладах переважно медичного та технічного профілю. Так, наприклад, Массачусетському технологічному інституті в рамках MIT Teacher Education Program студенти взаємодіють, перебуваючи в реальних умовах за допомогою GPS обладнання [9]. В Колумбійському університеті також активно використовується доповнена реальність [2].

➤ **Використання так званих просторових операційних середовищ («spatial operating environments»)**, що дозволяють проводити колективну роботу поєднуючи об'єкти реального та віртуальних світів (наявне жестове управління). Яскравим прикладом є **G-speak платформа** [9], розробка якої була розпочата в Массачусетському технологічному інституті в «MIT media lab». Вона надає можливість колективної роботи з використанням жестових інтерфейсів. В дослідницькій лабораторії візуалізації при Іллінойському університеті використовується власна розробка CAVE з використанням 3Dзображення на всі стіни аудиторії та керуванням системою за допомогою жестів (рухів). CAVE та G-speak є досить дорогими системами спеціально розробленими для колаборації. Доступність Microsoft Kinect та програмного забезпечення для неї (освітні додатки до якої розробляються у ряді університетів, у тому числі у лабораторії Массачусетського технологічного університету [4] та інших технічних

засобів для забезпечення жестових інтерфейсів призвела до створення дешевих аналогів G-speak різними компаніями та університетами.

3. Переваги, недоліки та проблеми використання ІКТ

Сьогодні інформаційні технології стали невід'ємною частиною сучасного світу, вони значною мірою визначають подальший економічний та суспільний розвиток людства. У цих умовах революційних змін вимагає й система навчання.

Бурхливий розвиток нових інформаційних технологій і впровадження їх на Україні останні п'ять років наклали певний відбиток на розвиток особистості сучасної дитини. Потужний потік нової інформації, реклами, застосування комп'ютерних технологій у телебаченні, поширення ігрових приставок, електронних іграшок і комп'ютерів дуже впливають на виховання дитини і сприйняття нею навколишнього світу. Істотно змінюється й характер її улюбленої практичної діяльності - гри, змінюються його улюблені герої й захоплення. Особливе значення для дітей сьогодні має комп'ютер.

Може скластися враження, що використання засобів ІКТ завжди виправдано в усіх галузях освітньої діяльності. Безумовно, у багатьох випадках це саме так. В той же час, інформатизація освіти має і низку негативних аспектів. Позитивні і негативні чинники інформатизації загальної освіти необхідно знати і враховувати у практичній роботі кожному вихователю.

Переваги використання ІКТ

- Індивідуалізація навчання;
- Інтенсифікація самостійної роботи дітей;
- Зростання обсягу виконаних на занятті завдань;
- Розширення інформаційних потоків при використанні Internet;
- Підвищення мотивації та пізнавальної активності за рахунок різноманітності форм роботи, можливості включення ігрового моменту: вирішиш вірно приклади - відкриєш картинку, повставляєш правильно всі букви.

Комп'ютер дає вихователю нові можливості, дозволяючи разом з учнем отримувати задоволення від захопливого процесу пізнання, не тільки силою уяви розсовуючи стіни шкільного кабінету, але за допомогою новітніх технологій дозволяє зануритися в яскравий барвистий світ. Таке заняття викликає у дітей емоційний підйом, навіть ті діти, які не зовсім зрозуміли матеріал охоче працюють з комп'ютером.

Інтегрування звичайного заняття з комп'ютером дозволяє вихователю перекласти частину своєї роботи на ПК, роблячи при цьому процес пізнання світу більш цікавим, різноманітним, інтенсивним.

Цей метод навчання дуже привабливий і для вихователів: Допомагає їм краще оцінити здібності і знання дитини, зрозуміти його, спонукає шукати нові, нетрадиційні форми і методи навчання, стимулює його професійний ріст і все подальше освоєння комп'ютера.

Застосування під час професійної діяльності комп'ютерних тестів і діагностичних комплексів дозволить вихователю за короткий час отримувати об'єктивну картину рівня засвоєння матеріалу, що вивчається у всіх дітей і своєчасно його скоректувати. При цьому є можливість вибору рівня складності завдання для конкретної дитини.

Для дитини дошкільного віку важливо те, що відразу після виконання тесту (коли ця інформація ще не втратила свою актуальність) вона отримує об'єктивний результат із зазначенням помилок, що неможливо, наприклад, при усному опитуванні.

На заняттях, інтегрованих з комп'ютером, діти оволодівають комп'ютерною грамотністю і вчаться використовувати в роботі з матеріалом різних занять один з найбільш потужних сучасних універсальних інструментів - комп'ютер, з його допомогою вони розв'язують задачі, готують тексти, малюнки для своїх робіт. Це - можливість для дитини проявити свої творчі здібності.

Але, поряд з плюсами, виникають різні проблеми як при підготовці до таких занять, так і під час їх проведення.

Існуючі недоліки та проблеми застосування ІКТ:

- у вихователів недостатньо часу для підготовки до занять, на якому використовуються комп'ютери;
- недостатня комп'ютерна грамотність вихователя;
- відсутність контакту з вихователем;
- у робочому графіку вихователів не відведено час для дослідження можливостей

Інтернет;

- складно інтегрувати комп'ютер у структуру занять;
- не вистачає комп'ютерного часу на всіх;
- при недостатній мотивації до роботи діти часто відволікаються на ігри, музику, перевірку характеристик ПК і т.ін;

- існує ймовірність, що, захопившись застосуванням ІКТ на заняттях, вихователь перейде від розвивального навчання до наочно-ілюстративних методів.

Застосування сучасних інформаційних технологій у навчанні - одна з найбільш важливих і стійких тенденцій розвитку світового освітнього процесу. У вітчизняній загальноосвітній школі в останні роки комп'ютерна техніка й інші засоби інформаційних технологій стали все частіше використовуватися при вивченні більшості навчальних предметів.

Інформатизація істотно вплинула на процес придбання знань. Нові технології навчання на основі інформаційних і комунікаційних дозволяють інтенсифікувати освітній процес, збільшити швидкість сприйняття, розуміння та глибину засвоєння величезних масивів знань.

Лекція № 2. ПРОГРАМА MICROSOFT FRONTPAGE ТА НАВЧАЛЬНІ ПЛАТФОРМИ

MOODLE, OLAT, ATUTOR TA ILIAS

1. Навчальні платформи Moodle, OLAT, ATutor та Ilias
2. Робота з редактором web- сайтів MICROSOFT FRONTPAGE
 - 2.1 MS FrontPage та його інтерфейс
 - 2.2 Робота з текстом

Список використаних джерел

1. **Воронкін О. С.** Основи використання інформаційно-комп'ютерних технологій в сучасній вищій школі : навч. посіб. з дисципліни «Комп'ютерні технології в науці й освіті» / Олексій Сергійович Воронкін ; Луган. держ. ін-т культури і мистецтв. – Луганськ : Видво ЛДІКМ, 2011. – 156 с. : іл. 48, табл. 8, бібліогр. 160 назв.
2. Інформатика за професійним спрямуванням : Навчальний посібник. – Донецьк : Світ книги, 2013. – 328 с.

Контрольні теоретичні питання

1. Навчальні платформи Moodle, OLAT, ATutor та Ilias
2. Робота з редактором web- сайтів MICROSOFT FRONTPAGE
 - 2.1 MS FrontPage та його інтерфейс
 - 2.2 Робота з текстом
 - 2.3 Списки
 - 2.4 Оформлення web - сторінок та web - сайтів в редакторі Microsoft FrontPage
 - 2.5 Гіперпосилання
 - 2.6 Побудова таблиць в редакторі Microsoft FrontPage
 - 2.7 Робота з рисунками
 - 2.8 Робота з Веб – компонентами
 - 2.9 Шаблони сайтів

2. 1. Навчальні платформи Moodle, OLAT, ATutor та Ilias

Moodle (з англ. Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment – модульне динамічне об'єктноорієнтоване середовище для навчання) – це програмний комплекс по створенню й управлінню електронними курсами для організації дистанційного навчання в мережі Internet. Розробка даного проекту була розпочата Мартіном Доуджіамосом, який 20-го серпня 2002 року випустив версію 1.0. З того часу було додано багато удосконалень, нових можливостей, покращено виконання проекту в цілому. Використовуючи Moodle, можна надсилати повідомлення студентам, розподіляти, збирати та перевіряти завдання, вести електронні журнали оцінок та присутності і т. д. Середовище має засоби для розміщення довільної кількості електронних навчальних ресурсів (web-сторінки, книги, посилання на файли, каталоги, аудіо та відео матеріали, тренінги) та багато різноманітних мережевих засобів у вигляді інтерактивних елементів курсу, які підтримують спілкування учасників навчального процесу з використанням засобів мережевої комунікації. Основні положення Moodle-педагогіки базуються на педагогічних принципах соціального конструкціонізму (social constructionist pedagogy): співпраця, активне навчання, критична рефлексія і т.д. Слухачі «конструюють» для себе нові знання в процесі взаємодії з навколишнім світом. Так

інструмент «Семінар» – це площадка не тільки для групового обговорення завдань, але й для спільного розроблення критеріїв оцінювання. Слухачі можуть коментувати не тільки повідомлення своїх колег, але й повідомлення викладача курсу. Moodle має засоби, призначені не тільки для представлення змісту, а й для організації навчання та реалізації активних і групових методів навчання. Викладач має у своєму розпорядженні інструментальні педагогічні засоби з різноманітним методичним оснащенням: довідково-інформаційні, комунікативні, засоби контролю, управління, збору, обробки та зберігання інформації про хід навчання. Це дає можливість гнучко планувати та контролювати процес навчання, збирати, розподіляти та перевіряти завдання, координувати діяльність слухачів шляхом вибору тих чи інших стратегій навчання для кожного окремого слухача. Система Moodle дозволяє реалізувати всі основні механізми спілкування: перцептивний, інтерактивний і комунікативний, що говорить про її цінність у системі дистанційної освіти. Розповсюджується вона безкоштовно як програмне забезпечення з відкритим кодом під ліцензією GNU Public License. Програма може бути встановлена на операційних системах Windows, MacOS, FreeBSD та Linux.

На сьогодні система переведена на 72 мови, її використовують 210 країн [92]. Кількість зареєстрованих Moodle-сайтів у світі становить 56000 (рис. 7.3), в Україні – 95. В ній викладач має повний контроль над налаштуваннями курсу, включаючи права доступу для інших викладачів курсу. Moodle можна завантажити з офіційного сайту за адресою: <http://download.moodle.org>. Наступна за функціональністю система підтримки дистанційного навчання це OLAT – LMS, яка за своїми можливостями конкурує з Moodle, забезпечує доступ до кожного елементу курсу в залежності від оцінки за тест або завдання, до недоліків можна віднести відсутність підтримки україномовного інтерфейсу, велике завантаження процесора при відкритті більш ніж одного вікна і, особливо, візуального редактора; надто велика кількість кроків для створення тестів; заборона користуватися кнопками панелі інструментів браузера *Назад* та *Оновити*.

ATutor – це також система управління навчальним матеріалом. Програма є простою у встановленні, налаштуванні та підтримці для системних адміністраторів. Викладачі можуть досить легко створювати навчальні матеріали та запускати свої on-line-курси. Програма розроблюється та підтримується з 2001 року Грегом Геєм, Джоелом

Кроненбергом, Гайді Гейзелтон із Дослідницького центру адаптивних технологій Університету Торонто (Adaptive Technology resource centre, University of Toronto). Система ATutor поширюється на основі GNU GPL, що дозволяє вільно використовувати, змінювати та доповнювати програму. З українських ВНЗ платформу ATutor використовує Тернопільський державний технічний університет. ILIAS (Integriertes Lern-, Informations- und Arbeitskooperations- System – інтегрована навчальна, інформаційна і комунікаційна система) – ВПЗ для підтримки навчального процесу. Відповідає стандарту SCORM. Проект розвивається з 1978 року. В Україні використовується у Київському національному університеті ім. Т. Г. Шевченка.

В табл. зведені основні характеристики 3-х навчальних систем: Moodle, ATutor та ILIAS.

Загальні характеристики платформ Moodle, ATutor і Ilias

	Назва системи	Moodle	ATutor	ILIAS
1.	Загальні характеристики			
	Необхідність додаткового програмного забезпечення	Apache MySQL	Apache MySQL	Apache MySQL

	RHP	RHP	RHP
Багатомовність контенту	+	-	-
Україномовна підтримка	+	-	-
2. Основні навчальні інструменти			
Завдання	+	+	+
відповідь текстом	+	+	-
відповідь файлами	+	+	+
Види запитань-відповідей (режим тестування)			
так/ні	+	+	-
одна правильна відповідь	+	+	+
кілька правильних відповідей	+	+	+
числове питання	+	-	+
обчислювальне	+	-	-
відповідь-слово	+	+	+
відповідь-речення	+	+	+
вкладені відповіді	+	-	-
відповідь-оцінювання	-	+	-
Обмеження часу на одне питання	-	-	+
Статистичний аналіз результатів	+	+	-
3. Засоби спілкування			
Форум	+	+	+
Чат	+	+	-
Внутрішня пошта	+	+	+

Проблема вибору платформи для дистанційного навчання є важким організаційно-економічним завданням, що вирішує кожний вітчизняний навчальний заклад (або окремо взятий викладач) на етапі проектування технології дистанційного (електронного) навчання. Як правило такі платформи встановлюють на сервері навчального закладу, але сьогодні існують сервіси Internet, на яких кожен бажаючий може створити свій власний курс. Як приклад безкоштовних вільних хостингів LMS Moodle назвемо FreeWebClass (<http://freewebclass.com>), MDL2.com (<http://www.mdl2.com>), iteach (<http://iteach.org>), MoodleReader (<http://moodlereader.org>), Навчаємось гуртом <http://www.school.hurtom.com> (проект впровадження ДО в середній школі).

2.2 Робота з редактором web- сайтів MICROSOFT FRONTPAGE

Сьогодні пропонуються сотні різноманітних інструментів розробки для WWW, це і HTML-редактори, які вимагають досконального знання HTML, графічні пакети, які передбачають деякого досвіду роботи в HTML, і, нарешті, безумовний лідер в цій області – MS FrontPage, що дозволяє взагалі не знати HTML (або знати його в мінімальному обсязі). Унікальність MS FrontPage у тому, що він базується на клієнт-серверній моделі розробки, що неймовірно полегшує інтеграцію з більшістю комп'ютерних систем. До складу Microsoft Office входять Microsoft Word, Excel, PowerPoint і Access та ін. програми. Microsoft Office - це найпопулярніший сьогодні на ринку пакет офісних додатків. Потужність Office в створенні інформаційного наповнення у поєднанні із засобами управління сайтом і засобами генерації сторінок MS FrontPage представляє неперевершені можливості конструювання Web-сайтів. Ось лише кілька аспектів їх тісної взаємодії:

- Документи Office у всіх режимах огляду сайту в Провіднику MS FrontPage позначають тими ж значками, що і в провіднику Windows;

- Можливості MS FrontPage з перевірки та відновленню посилань поширюються на будь-які розташовані на вашому сайті документи Office, які містять посилання;

- Матеріал з файлів MS Office дуже просто перенести в Web-сторінки FrontPage. Наприклад, робочі листи Excel можна частково або повністю скопіювати в редакторі на вашу сторінку за допомогою буфера обміну або методом drag-and-drop, і MS FrontPage автоматично перетворює їх в таблицю HTML.

Установка MS FrontPage.

Далі наведено інструкції з установки MS FrontPage. Якщо у вас не встановлено редактор сайтів або вже встановлена попередня версія MS FrontPage, то, Вам лише потрібно за допомогою майстра установок записати програму до Вашого комп'ютера.

1. Перш ніж починати установку, завершіть всі Windows-програми на вашому комп'ютері.

2. Вставте компакт-диск MS FrontPage в дисковод CD-ROM вашого комп'ютера.

3. Після невеликої паузи на екрані з'явиться заставка MS FrontPage. Якщо ця заставка не з'явиться, знайдіть файл SETUP.EXE і запустіть його подвійним клацанням з компакт-диска програму SETUP. EXE.

4. Клацніть SETUP. EXE (Встановити FrontPage).

5. На екрані Welcome Майстра установки вам буде запропоновано закрити перед початком інсталяції всі програми Windows, після чого натисніть кнопку Next.

6. На екрані FrontPage Registration введіть у відповідних текстових полях ваше ім'я та назву організації, а потім натисніть кнопку Next.

7. MS FrontPage запропонує підтвердити, що введена вами інформація вірна. Якщо все правильно, натисніть кнопку Yes, в іншому випадку натисніть кнопку No, щоб повернутися до попереднього екрану і виправити помилки.

8. Відкриється діалогове вікно з ліцензійною угодою. Уважно прочитайте цю угоду, якщо ви приймаєте її умови і хочете продовжити установку, натисніть кнопку Yes.

9. На екрані Setup Type (Тип установки) вам належить вибрати варіант установки - Typical (Типова) або Custom (Вибіркова). Різниця між ними полягає в наступному. *Типова установка.* Встановлюється клієнтське забезпечення FrontPage, Персональний Web-сервер FrontPage і Серверні розширення FrontPage (Frontpage Server Extensions), а також FrontPage Themes (теми) і ClipArt (колекція зображень). *Вибіркова установка.* У цьому варіанті ви можете довільно вибирати, що ви хочете встановити. Наприклад, при установці на робочу станцію локальної мережі вам, швидше за все, знадобиться лише клієнтське забезпечення FrontPage. Виберіть необхідний варіант установки і натисніть кнопку Next.

У розділі Destination Directory (Каталог призначення) діалогового вікна Setup Type ви побачите запропонований каталог для установки FrontPage. У Windows він за замовчуванням називається C: \ Program Files \ Microsoft FrontPage. Для продовження установки натисніть кнопку Next.

10. У разі вибіркової установки перед вами відкриється екран Select Components (Вибір компонентів), де вам доведеться вказати, які складові FrontPage слід встановити.

На основі ваших установок будуть перераховані значення Space Required (Необхідний простір) і Space Available (Доступне простір). Натиснувши кнопку

Disk Space (Дисковий простір), ви зможете оцінити обсяг вільного місця на інших дисках. Встановивши всі необхідні опції, натисніть кнопку Next.

11. Якщо необхідність перевантажувати комп'ютер відсутній, ви побачите екран Setup Complete (Установка завершена), останній з екранів Майстра установки. Ви можете негайно почати роботу з FrontPage, встановивши прапорець Start The Frontpage Explorer Now (Відразу запустити Провідник FrontPage). Для завершення установки FrontPage натисніть Finish.

12. Якщо ви маєте Інтернет – версію редактору FrontPage, вам достатньо встановити програму SETUP.EXE. і редактор приєднається до програм Microsoft Office.

2.2.1 MS FrontPage та його інтерфейс

Для запуску MS FrontPage в меню Пуск виберіть Програми – Microsoft Office – Microsoft FrontPage. При першому відкритті програми Ви побачите у вікні перегляду і редагування сторінок файл нової сторінки з ім'ям new_1.htm.

В процесі роботи з MS FrontPage ви створюєте групу взаємозалежних файлів, які спільно утворюють веб - сайт, побудований на основі MS FrontPage. Веб-сторінки - це елементи, що утворюють структуру будь-якого вузла. Розробляючи сайт, Ви працюєте з окремими сторінками і з загальною структурою вузла. Якщо Вам потрібно відредагувати одну сторінку FrontPage, то Ви спочатку відкриваєте веб – вузол і потім відкриваєте потрібну Вам сторінку.

При запуску Редактор відкриє своє власне вікно, у верхній частині якого, як у більшості програм подібного класу, розташовані меню і панелі інструментів. Зазвичай робочий стіл складається з трьох частин:

- ◆ Вид. Керує відображенням web-сайту;
- ◆ Список файлів. Призначений для швидкого переміщення між вебсторінками сайту. При подвійному натисканні на імені файлу можна перейти до його редагування.
- ◆ Робоча область. Подання цієї частини залежить від варіанту, обраного в розділі «Вид».

Рядок стану, розташовано нижній частині вікна редактора веб - сайтів.

Якщо всі панелі інструментів видимі, редактор Microsoft FrontPage виглядає так, як показано на рис.1.

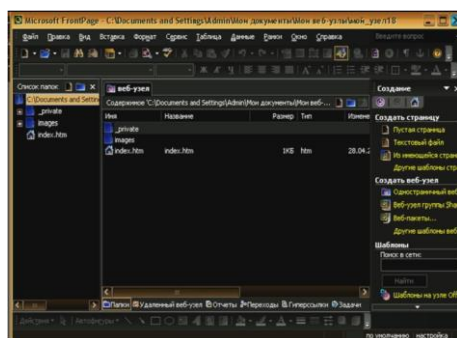


Рис. 1 – Загальний вигляд вікна MS FrontPage

Розглянемо меню Вид горизонтального меню редактора Microsoft FrontPage. Можливі такі подання робочого столу.

- *Сторінка*. В цьому випадку робоча область надає можливість розробляти поточну сторінку. При цьому на робочій області присутні такі закладки перегляду сторінки. Закладка *Конструктор* дозволяє редагувати сторінку в режимі WISYWIG. Закладка *З розділом* дозволяє змінювати html-код сторінки та редагувати сторінку в режимі WISYWIG. Закладка *Код* дозволяє прочитати html-

код поточної сторінки і при необхідності його виправити. Зкладка *Перегляд* надає можливість побачити як буде виглядати web-сторінка в браузері.

- *Папки*. В цьому випадку робоча область відображає список web-сторінок сайту у вигляді таблиці з більш докладними відомостями. При подвійному щічки на імені webсторінки, переходимо до її редагування.

- *Звіти*. В цьому випадку робоча область відображає різну статистичну інформацію про сайт, наприклад, кількість сторінок, малюнків і т.п.

- *Гіперпосилання*. Цей режим передбачає графічний режим для подання посилань, в яких бере участь поточна сторінка.

- *Переходи* - візуальне представлення карти сайту.

- *Задачі*. Призначений для управління розробкою сайту, якщо в цій роботі одночасно беруть участь безліч працівників.

Властивості web-сторінки.

Щоб встановити в Редакторі властивості сторінки, виберіть команду *Формат – Властивості*, або *Файл – Властивості*, або за допомогою контекстного меню робочої області знайти команду *Властивості сторінки*. У даному діалоговому вікні крім загальної інформації, типу назви сторінки, встановлюються такі параметри, як фоновий малюнок і фоновий звук, колір фону, стандартні кольору тексту і гіперпосилань, поля сторінки, а також деякі змінні. Для редагування властивостей, сторінка повинна бути відкрита в редакторі. детально розберемо кожен з цих параметрів і почнемо з вкладки *Загальні*, показаної на рис. 2.

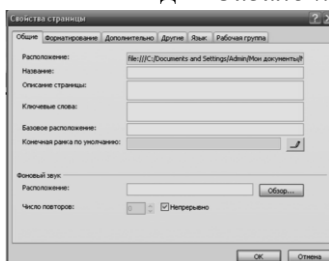


Рис. 2 – Вкладка *Загальні* команди *Властивості сторінки*

В текстовому полі *Назва* можна ввести або відредагувати назву сторінки; поле *Базове розташування* призначено для завдання необов'язкового базового URL сторінки. Щоб встановити для посилань цієї сторінки цільовий фрейм за замовчуванням, введіть його ім'я в текстовому полі *Кінцева рамка за замовченням*. Відкриється діалогове вікно *Кінцева рамка*.

У секції *Фоновий звук* можна змінити властивості фонового звуку. Задається розташування та кількість повторень звукового файлу або безперервне відтворення.

На вкладці *Форматування*, задаються параметри фону і кольору різних посилань. Пропонуються наступні опції:

- *Фоновий малюнок*. Встановивши цей прапорець, ви можете вибрати зображення, яким буде заповнений фон вашої сторінки. Браузери автоматично розмножують цей малюнок, викладаючи їх, у вигляді плитки на задньому плані сторінки.

- *Колір фону*. Якщо ви не використовуєте фонових малюнків, то майте на увазі можливість зміни кольору фону сторінки; щоб задати колір фону, відмінний від встановленого за замовчуванням, виберіть потрібний колір у списку *Фон*. Вибираючи колір фону, переконайтесь, що текст і зображення будуть добре на ньому виглядають. Для створення привабливого фону веб - сторінки можна використовувати колір та малюнки.

- *Текст* (Колір тексту за замовчуванням). Щоб задати колір, в який за замовчуванням буде забарвлений текст на вашій сторінці, скористайтеся списком Текст. Стандартним є чорний колір, проте не бійтеся експериментувати з будь-якими кольорами, які будуть добре сприйматися на обраному вами фоні.

- *Колір гіперпосилання*. У цьому списку виберіть колір, яким будуть виділені на сторінці все ще не відвідані гіперпосилання.

- *Колір відвіданих гіперпосилань*. Після переходу по гіперпосиланням вони змінять свій колір на заданий цим параметром, крім цього, всі посилання за тією ж адресою призначення на всіх сторінках сайту, також змінять свій колір.

- *Колір активних гіперпосилань*. Активним гіперпосиланням стає при натисканні на нього, щоб вибрати колір, в який будуть пофарбовані активні посилання, скористайтеся списком.

Щоб задати верхнє і / або лівє поля сторінки, перейдіть на вкладку *Додаткове*, встановіть відповідний прапорець і введіть у текстовому полі потрібне значення (в пікселях).

Остання вкладка діалогового вікна *Властивості сторінки* призначена для завдання кодування символів сторінок HTML; ця операція необхідна при створенні Web-сторінок на мовах, відмінних від англійської.

Попередній перегляд.

Перейти в режим попереднього перегляду; для цього достатньо перейти в Редакторі на вкладку *Перегляд*. Коли Microsoft FrontPage редагує файл, то насправді редагується його локальна копія, розташована на вашому комп'ютері. Файл записується локально до тих пір, поки ви реально не відправите його на ваш сервер Internet. Саме те, що ви бачите в редакторі в режимі попереднього перегляду, - це насправді локальний файл, представлений таким чином, якщо б він знаходився на сервері. Оскільки насправді ви до сервера не підключені, то деякі активні елементи на ваших сторінках можуть не працювати. Вкладка *Перегляд* дуже зручна для перегляду сайту за відсутності з'єднання з Internet, але щоб побачити сайт в реальних умовах, особливо для тестування, його необхідно дивитися в браузері, підключеному до Internet.

Висновки

1. Microsoft FrontPage - це є редактор для створення web- сайтів та роботи з ними; це велика прикладна програма (додаток MS Office). Використовуючи MS FrontPage, ви зможете легко створювати цікаві Web-сайти зі стильним дизайном і складними елементами, навіть, не знаючи ні жодного програмного коду мови HTML (Hypertext Markup Language). Але якщо у вас є досвід програмування на мові HTML, то програма MS FrontPage дозволяє легко здійснювати доступ до відповідних кодів на мові HTML, які вона автоматично створює в процесі роботи. Першість FrontPage серед інструментів Webдизайну обумовлено тим, що з його допомогою створення професійних Web-сайтів для Internet і intranet стає надзвичайно легкою справою. Унікальність MS FrontPage й у тому, що він базується на клієнт-серверній моделі розробки, що неймовірно полегшує інтеграцію з більшістю комп'ютерних систем.

2. Сайт – сукупність веб - сторінок в мережі, яка може бути використовувана для будь-якій темі, компанії, групі.

3. В редакторі вміщено чотири базових режиму перегляду веб - сторінки: Конструктор, З розділенням, Код, Перегляд. Вони дозволяють по-різному побачити сайт.

4. Шість режимів перегляду сайту: Папки, Видалений веб – вузол, Звіти, Перехід, Гіперпосилання та Задачі. – дозволяють працювати з цілим сайтом.

5. У режимі Задачі знаходяться завдання, які потрібно виконати при створенні сайту.

6. Microsoft FrontPage дозволяє переглянути свою сторінку в різному розширенні та різних браузерях. Це дозволяє знати, як сайт буде виглядати в Інтернеті. Перевірка роботи гіперпосилань дозволить зрозуміти, як інші користувачі будуть працювати з сайтом.

7. Редактором сайтів надається багатий вибір різних шаблонів сторінок, які ви зможете використовувати у своєму сайті та для швидкого створення сайту. Шаблони - набір попередньо створених текстових та графічних форматів, на основі яких можуть створюватись нові веб - сторінки та веб – вузли, сайти. Майстер – програма, яка задає запитання, а потім використовуючи отримані відповіді для створення об'єктів обирає певний шлях для створення нових веб - сторінок та веб – вузлів.

8. У діалоговому вікні Властивості сторінки крім загальної інформації, та назви сторінки, встановлюються такі параметри, як фоновий малюнок і фоновий звук, колір фону, стандартні кольору тексту і гіперпосилань, поля сторінки, а також деякі змінні.

9. Для створення єдиного типу оформлення можна використати Теми. Тема складається з елементів єдиного типу оформлення з кольоровою схемою та включає такі елементи сторінки, як шрифти, рисунки, фонові кольори, панелі переходів, горизонтальні лінії та інші об'єкти.

10. Робота з текстом, форматування, змінення шрифту, кольору, розміру, вирівнювання, редагування тексту на веб - сторінці відповідає роботі з текстом в програмі MS Word. Щоб помістити на сторінку текст, достатньо ввести його з клавіатури.

11. В редакторі Microsoft FrontPage є деяка кількість налагоджень для роботи з графікою. Можна додати на сайт кліпи, рисунки зі сканеру або камери, колекцію ілюстрацій або взагалі створити колекцію фотографій, яка є самостійною веб – сторінкою, об'єкти WordArt, автофігури та ін.

12. Використання списків та вставка спеціальних символів може поліпшити сприйняття сторінок. Робота з цими об'єктами така ж як в програмі MS Word. Точний вигляд списків всіх типів визначається браузером, який використовується для перегляду сторінки. Для зміни стилю списку треба скористатися командою *Властивості списку* в контекстному меню, що включає кілька варіантів маркування, а також автоматичну нумерацію рядків у списку.

13. Горизонтальна лінія застосовується для розділення тексту або привертання уваги. Після розміщення лінії можна змінити її властивості: ширину, висоту, вирівнювання та колір. Лінії можуть використовуватись на сторінці з будь-якими розмірами і форматом.

14. Гіперпосилання - це з'єднання між двома точками, кольоровий підкреслений текст або графічне зображення, при натисканні якого виконується перехід до файлу, фрагменту файлу або веб - сторінки. Виділення гіперпосилань – це спеціальний ефект, при застосуванні якого змінюються шрифт, стиль або колір гіперпосилань, коли на них наводиться курсор.

15. Побудова таблиць в редакторі Microsoft FrontPage є одним з найбільш зручних і гнучких засобів організації матеріалу на Web-сторінках. Таблиці MS FrontPage абсолютно аналогічні за структурою таблиць Word, і всі маніпуляції з ними здійснюються так само, як в MS Word. Вони складаються з осередків, що містять текст, графіку, фонові зображення, форми.

16. Робота з веб – компонентами складається з таких елементів: рядок, що рухається - елементи HTML, який дозволяє вставити в сторінку рухомий текст; інтерактивні кнопки - рухлива кнопка, що реагує на рухи миші і забезпечена власним гіперпосиланням; лічильник візитів - компонент, в якому можна відстежити число звернень до веб - вузла в Інтернеті та дозволяє оцінити кількість відвідувачів вашої сторінки; веб - компоненти Microsoft Office за допомогою яких можна додавати інтерактивні електронні таблиці, діаграми, графіки та збірні таблиці на веб -сторінках.

17. Сторінка рамок (сторінка з фреймів) – це особливий тип сторінки HTML, в якій вікно оглядача розділено декількома областями, названими рамками, в кожній можливе відображення окремої сторінки. Сторінка рамок створюється за допомогою шаблонів сторінки рамок. У кожному з цих шаблонів вже налагоджено переміщення між рамками. Сторінка рамок призначена тільки для чіткого зазначення інших сторінок та способів їх відображення.

Лекція № 3-4. БАЗОВІ ЕЛЕМЕНТИ МОВИ HTML ТА ЕЛЕКТРОННІ НАВЧАЛЬНІ

ВИДАННЯ

1. Електронні навчальні видання. Класифікація електронних видань в Україні.

1.1. Формати навчальних електронних видань.

2. Базові елементи мови HTML.

2.1. Основні теги.

2.2. Внутрішні посилання.

2.3. Атрибути коліру у веб-документах

2.4. Стили HTML-документа.

2.5. Списки.

2.6. Список визначень 2.7 Таблиці

Рекомендована література

1. Артанов Web-мастеринг без посторонней помощи. Учебное пособие. М.: 100 книг, 2006. -336 с.
2. Основи використання інформаційно-комп'ютерних технологій в сучасній вищій школі : навч. посіб. з дисципліни «Комп'ютерні технології в науці й освіті» / Олексій Сергійович Воронкін ; Луган. держ. ін-т культури і мистецтв. – Луганськ : Вид-во ЛДІКМ, 2011. – 156 с. : іл. 48, табл. 8, бібліогр. 160 назв.
3. Владимир Дронов HTML 5, CSS 3 и Web 2.0. Разработка современных Web-сайтов - Издательство: БХВ-Петербург, 2011. – 414с. : ил.

1. Електронні навчальні видання

Електронне навчальне видання – це освітній продукт, який відрізняється від традиційного друкованого видання тим, що переглянути його можна за допомогою ПК чи електронної книги та відповідає вимогам Державного стандарту й навчальним програмам.

Теоретично в електронному вигляді може бути подана будь-яка навчальна освіти України від 2.06.93 р. за №161 та ДСТУ 3017-95 «Видання. Основні види. Терміни та визначення», а саме: конспекти лекцій з дисципліни; методичні вказівки до виконання лабораторних робіт, до практичних, семінарських занять та ділових ігор; методичні вказівки до виконання в цілому та окремих розділів дипломного проекту (роботи), магістерської (бакалаврської) роботи, курсового проекту (роботи), індивідуальних завдань та контрольних робіт тощо; методичні вказівки

щодо підготовки до Державних екзаменів, з питань опрацювання фахової літератури; методичні рекомендації до самостійної роботи з дисципліни; тексти лекцій, навчальні й практичні посібники, навчально-методичні і навчально-наочні посібники, підручники, словники та довідники тощо. Відповідно до порядку надання навчальній літературі, засобам навчання і навчальному обладнанню грифів та свідоцтв Міністерства освіти і науки України використовують наступні види електронних видань (наказ МОН від 17.06.2008 № 537):

- ❖ *відео - та аудіозасоби навчання* – засоби навчання, застосування яких потребує використання спеціальної техніки (апаратури) для подачі закладеної у них інформації;
- ❖ *електронні засоби навчального призначення (ЕЗНП)* – засоби навчання, що зберігаються на цифрових або аналогових носіях даних і відтворюються на електронному обладнанні (комп'ютерні програми загально-дидактичного спрямування, електронні таблиці, електронні бібліотеки, слайдтеки, тестові завдання, віртуальні лабораторії тощо). Для таких засобів не розроблено чітких методичних рекомендацій щодо структури, змісту та обсягів, також не існує критеріїв, яким має відповідати кожний такий засіб;
- ❖ *електронні засоби загального призначення (ЕЗЗП)* – засоби навчання, що зберігаються на цифрових або аналогових носіях даних і відтворюються на електронному обладнанні та забезпечують підтримку інноваційних технологій навчання (операційні системи, прикладні програми, автоматизовані системи управління, бази даних тощо).

Крім того наказом МОН України від 15.05.2006 р. № 369 вводиться поняття педагогічного програмного засобу:

- ❖ *педагогічний програмний засіб (ППЗ)* – засіб навчання, призначений для забезпечення навчально-виховного процесу в закладах освіти України і відповідно до свого призначення повинен охоплювати ті питання, які передбачені затвердженою МОН України навчальною програмою з певного предмету. Згідно тимчасових вимог до ППЗ (педагогічних програмних засобів) для загальноосвітніх, професійно-технічних і вищих навчальних закладів, що створюються за державні кошти структура засобу повинна мати складові, які забезпечують можливість ефективного досягнення навчально-виховної мети, і, в залежності від функціонального призначення, включати:

1. *Складові змістової частини*: зміст; теоретичну і практичну частини; діяльнісне середовище, в тому числі інтерактивні моделі; малюнки (схеми, діаграми, графіки, карти, таблиці тощо); фотографії; відеофрагменти; звукові ряди на декількох мовах; 2D та 3D анімації; словники термінів та понять (глосарії), тезаурус, покажчики; предметні та міжпредметні довідники; історичні довідки; перелік джерел інформації; контрольні запитання і завдання; тестові завдання для поточного, тематичного та підсумкового контролю. 2. *Засоби програмної частини*: засоби для відображення змістової частини (включаючи тексти, медіаоб'єкти, завдання в текстовій формі) і для здійснення навігації ППЗ; засоби пошуку навчального матеріалу; засоби для роботи із закладками; програмнометодичне забезпечення для підготовки, обробки, передачі та відображення статистичних відомостей про рівень навчальних досягнень та результати тестування учнів (студентів); – конструктор уроку (заняття), що дозволяє конструювати урок (заняття) за планом, обраним викладачем. 3. *Конструктор уроку (заняття)* має забезпечити: створення окремих екранів (сторінок), створення нових уроків (занять), додавання до уроку (заняття) та видалення з уроку (заняття) окремих

екранів (сторінок); імпорт, експорт створеного уроку (заняття) або певного медіаоб'єкту; інтегроване застосування усіх засобів конструктора для створення окремих екранів (кроків), уроків (занять) та навчального курсу в цілому; додавання (створення) та видалення існуючих тестів і задач (створення тестів та задач з вказуванням правильних/неправильних відповідей та формування автоматичної реакції при виконанні тестів та задач учнями (студентами)); форматування текстової інформації: наявність зручних засобів для введення та форматування тексту, форматування абзаців, написання формул, робота зі стандартними графічними засобами тощо; форматування графічної інформації (зміна розмірів об'єкта, розташування на екрані та взаємного розташування кількох об'єктів); гнучкість маршрутів проходження навчального матеріалу та можливість призначення траєкторій; функцію збереження створеного уроку (заняття) при виході з конструктора.

4. *Навчальний матеріал має бути розподілений на розділи, модулі, що відповідають окремим темам навчальної програми. В межах модуля має бути забезпечена можливість розгляду основних теоретичних положень, застосування їх на практиці, здійснення самоконтролю та контролю.*

5. *Об'єм навчального матеріалу та спосіб його подання повинні відповідати віковим особливостям учнів (студентів).*

6. *Оформлення ППЗ (елементи управління та навігації, змістова частина: текстові та аудіовізуальні елементи) має відповідати віковим особливостям учнів (студентів).*

7. ППЗ повинен забезпечувати *можливість демонстрацій* на екрані монітору комп'ютера та інтерактивній дошці статичних та динамічних схем, моделей, анімацій, аудіо і відеофрагментів, таблиць, діаграм, малюнків, фотографій.

8. ППЗ не повинен містити матеріалів, ефектів, які не призначені для досягнення навчальної мети та відволікають увагу учня (студентів).

9. *Основними принципами організації ППЗ повинні бути:*

- *відкритість*, інтерфейс ППЗ має бути відкритим для взаємодії з іншими інформаційними системами;
- *сумісність*, шляхом узгодження змістової частини ППЗ з міжнародними, державними і галузевими (освітніанськими) стандартами;
- *орієнтація інструментальних засобів на кінцевого користувача*: ППЗ повинен бути простим у використанні і доступним для оволодіння людиною, яка має лише загальні навички роботи з комп'ютером;
- *об'єктна організація вмісту*, змістова частина ППЗ повинна представлятися у вигляді окремих об'єктів, що дозволить структурувати дані, забезпечити каталогізацію і пошук об'єктів по їхніх властивостях, багаторазово використовувати раніше створені об'єкти даним ППЗ;
- *забезпечення прав інтелектуальної власності* розробника та замовника ППЗ.

Вчені продовжують розробляти свої класифікації електронних видань. Автором було запропоновано ввести класифікацію видань по класам для вдосконалення існуючого чинного законодавства [28]:

- 1) електронні засоби навчального призначення: – клас «0» – це видання із лінійною структурою, де матеріали подані у вигляді текстів, рисунків, схем тощо без системи гіперпосилань та навігації (видання у форматах doc, pdf, djv, jpg, bmp та ін.); – клас «1» – видання із лінійною структурою, підрозділи якого проіндексовані й доступні із змісту через посилання (наприклад видання у форматі doc, pdf та ін.); – клас «2» – видання, де матеріали, що подаються, пов'язані гіперпосиланнями через систему навігації (наприклад файли, розроблені за допомогою тегів – html, sgml та ін.); – клас «3» – відео- та аудіозасоби навчання (флеш анімація, відеоуроки, аудіо лекції тощо); – клас «4» – видання із ієрархічною структурою, де матеріали, що подаються, пов'язані гіперпосиланнями з розвинутою системою навігації із залученням мультимедійних складових, у тому числі анімованих рисунків, схем тощо, а також електронні бібліотеки, інтерактивні тестові завдання, віртуальні лабораторії;
- 2) електронні засоби загального призначення: – клас «5» – програмні засоби (операційні системи,

прикладні програми, АСУ, бази даних тощо); 3) електронні засоби інтелектуально-адаптивного призначення: – клас «б» – видання із ієрархічною структурою й інтерактивними можливостями, що служать для пред'явлення індивідуально спланованого матеріалу з використанням попередньо створеної моделі слухача, врахуванням його потреб й побудовані шляхом одночасного використання електронних засобів навчального та загального призначення.

1.1 Формати навчальних електронних видань

Умовно можна виділити три головні форми електронних видань: видання в інформаційній формі подання матеріалу (OpenDocument, doc, rtf, txt, pdf тощо), інтерактивні (html, exe) та мультимедійні видання. Кожен з яких може бути реалізований безліччю форматів. Формат – структура файлу, що визначає спосіб його збереження й відображення на екрані або при друці. Формат файлу звичайно вказується в його імені – та частина, що відділена точкою. За допомогою форматів doc, rtf, odf, pdf, DjV оформлюється електронні копії друкованих видань. За допомогою форматів exe та html – електронні підручники (посібники), що запускаються виконуваним файлом, або мають web-інтерфейс та побудовані на основі застосування різних рівнів інтерактивності.

- ❖ ТХТ (text) – найпростіший і розповсюджений формат електронних книжок. Його перевагою є максимальна сумісність з різними пристроями. Тоді як недоліком – відсутність підтримки графічних зображень.
- ❖ DOC (*Document*) – формат було розроблено компанією Microsoft у 1989 році на платформі IBM PC для програми текстового процесору WORD, і з того часу він набув популярності у користувачів Microsoft Word.
- ❖ RTF (з англ. Rich Text Format – формат збагаченого тексту) – вільний міжплатформовий формат збереження розмічених текстових документів, запропонований компанією Microsoft і іншими розробниками. Перша версія стандарту RTF з'явилася в 1987 році, з тих пір специфікація формату кілька разів змінювалася. Rtf є розповсюдженим стандартом подання графічних і текстових даних та підтримується практично всіма текстовими редакторами, що працюють на різноманітних типах процесорів і операційних систем.
- ❖ ODF (Open Document Format) – відкритий формат файлів документів для збереження й обміну офісними документами, доступними для редагування, в тому числі текстовими документами, електронними таблицями, рисунками, базами даних, презентаціями. Стандарт був розроблений індустріальним співтовариством OASIS і заснований на XML-форматі, первісно створеному для OpenOffice.org. 3 травня 2006 року прийнятий як міжнародний стандарт ISO/IEC 26300.
- ❖ PDF (Portable Document Format) – відкритий формат файлу, створений і підтримуваний компанією Adobe Systems. В грудні 2007 року, формат PDF було затверджено в якості стандарту ISO 32000.
- ❖ DjVu – технологія стиснення зображення з втратами, розроблена компанією AT&T спеціально для зберігання відсканованих документів – книг, журналів, рукописів та ін., де наявна велика кількість формул, схем, рисунків та рукописних символів, котрі роблять повноцінне розпізнавання такого документа надзвичайно складним та трудомістким. DjVu стає фактично стандартом для електронних бібліотек й наукової літератури.
- ❖ HTML (HyperText Markup Language – мова розмітки гіпертексту) – стандартна мова розмітки документів у Всесвітній павутині. Більшість веб-сторінок створюються за допомогою мови HTML (або XHTML). Документ

HTML оброблюється браузером та відтворюється на екрані у звичному для людини вигляді.

- ❖ CHM (Compiled HTML) – спочатку формат був створений для формування зручної й функціональної довідкової системи Windows. Але тепер його часто використовують для видання книг в електронному вигляді. Файл CHM – це набір скомпільованих HTML-файлів.
- ❖ FB2 (FictionBook) – формат електронних книг у вигляді XML-документів, в яких кожен елемент книжки та її атрибут описується заздалегідь визначеним тегом. Стандарт був створений з метою забезпечити сумісність різноманітних пристроїв і форматів. XML дозволяє легко створювати документи, що готові до безпосереднього використання й програмної обробки (конвертації, збереження) в будь-якому середовищі.
- ❖ BK, iSilo, lit, klm, prc, pdb, rb – внутрішні формати електронних текстів для різних платформ (Pocket PC, Symbian, Palm OS).

2. Базові елементи мови HTML

При створенні Web-документів зазвичай виникає наступне питання: надати доступ до Web-документам будь-якому користувачеві при будь-яких умовах або принести загальнодоступність в жертву незвичайному зовнішньому вигляду. Обидві ці цілі мають свої підстави, і вони необов'язково повинні суперечити один одному. Можна зробити Web-документ доступним для всіх користувачів, при цьому відформатувавши його таким чином, щоб він привабливо виглядав у всіх браузерах.

Розробляючи Web-документи, Ви можете зіткнутися з тим, що в одному браузері деякий ефект буде виглядати чудово, а в іншому його не буде взагалі. Одні Web-майстра вважають, що якщо у деяких користувачів немає програмного забезпечення, здатного підтримувати всі можливості їх документів, то це їх проблема. Інші Web-майстри створюють альтернативні версії документів, розраховані на користувачів найрізноманітніших браузерів.

Мистецтво створення хороших Web-документів полягає, перш за все, в розумній організації інформації. У зв'язку з цим Web-майстру необхідно добре розбиратися у видаваному їм матеріалі, для того, щоб краще розбити документ на теми і організувати найбільш ефективні зв'язки. Web-майстер несе відповідальність не тільки за експлуатаційну, а й за інформативну сторону документа.

Створення Web-документів вимагає дизайнерської фантазії. Від Web-документа потрібно, щоб він був одночасно і гарний, і зручний в користуванні, і максимально зрозумілий.

Гіпертекст являє собою звичайний текст, але відрізняється тим, що деякі його частини (символи, слова, фрази, малюнки) є інтерактивними посиланнями на інші документи. Крім того, практично завжди гіпертекст містить елементи форматування. Великий документ можна розбити на окремі теми і пов'язати їх через ключові фрагменти (символи, слова, фрази або малюнки). Ці фрагменти, виділені в документі особливим чином для їх ідентифікації, служать для переходу на пов'язані з ними за змістом інші теми, або містять в собі виклик інших додатків. Спрощуючи читання, роблячи інформацію наочніше і зрозуміліше, гіпертекст створює комфортну роботу з документом, виконуючи багато дій. **Гіпермедіа** - більш широке поняття, яким позначають документи, які включають в себе мультимедіа-інформацію, наприклад, звук або відео.

Запускаючи програму "Web-клієнт" (зазвичай вона називається Web-браузером або програмою перегляду Web, або User Agent), користувач може встановлювати з'єднання з іншими комп'ютерами мережі і посилати працюючим на них Web-

серверам запити на отримання Web-документів. Для встановлення з'єднання використовується мережевий адресу комп'ютера, який називається універсальним покажчиком ресурсу - URL (Uniform Resource Locator). Сервер у відповідь на запит посилає клієнтського комп'ютера текст та іншу інформацію (звук, зображення). Сервер передає документи в форматі HTML (HyperText Markup Language - мова розмітки гіпертексту). Документи на мові HTML, також звані Web-документами, дозволяють користувачеві, вказавши на виділене слово або фразу, отримати доступ до файлу або перейти в інший HTML - документ, який пов'язаний з зазначеною ділянкою тексту гіперпосиланням. Такі гіпертекстові зв'язки між файлами і документами, фізично розташованими на різних серверах по всьому світу, дозволяють системі працювати так, ніби вона являє собою величезну павутину інформації.

На сьогоднішній день найбільш відомими браузерями є MS Internet Explorer, Firefox та Opera.

Керуючі конструкції мови: HTML - теги

Тег - спеціальний код, що вставляється в текст для форматування елементів HTML-документа. Усі теги полягають в кутові дужки <...>. Відразу після відкриває дужки поміщається ключове слово, яке визначає тег (ключове слово тега може бути записано великими або малими буквами). Теги HTML бувають парними і непарними. Непарні теги надають вплив на весь документ або визначають разовий ефект в місці своєї появи. При використанні парних тегів в документ додаються відкриває та закриває теги, які впливають на частину документа, укладену між ними. Закриває тег відрізняється від відкриваючого наявністю символу "/" (коса риса) перед ключовим словом. Закриття парних тегів виконується так, щоб дотримувалися правила вкладення.

Керуючі конструкції мови: HTML - теги

Тег - спеціальний код, що вставляється в текст для форматування елементів HTML-документа. Усі теги полягають в кутові дужки <...>. Відразу після відкриває дужки поміщається ключове слово, яке визначає тег (ключове слово тега може бути записано великими або малими буквами). Теги HTML бувають парними і непарними. Непарні теги надають вплив на весь документ або визначають разовий ефект в місці своєї появи. При використанні парних тегів в документ додаються відкриває та закриває теги, які впливають на частину документа, укладену між ними. Закриває тег відрізняється від відкриваючого наявністю символу "/" (коса риса) перед ключовим словом. Закриття парних тегів виконується так, щоб дотримувалися правила вкладення.

Ефект застосування тега може видозмінюватися шляхом додавання атрибутів. У парних тегах атрибути додаються тільки до відкриваючому тегом. Атрибути відокремлюються від ключового слова, що визначає тег і від інших атрибутів пробілами. Значення атрибута відділяється від ключового слова атрибута символом "=" (знак рівності).

2.1. Основные тэги

Написання	Позначення	Параметри
<HTML>...</HTML>	- документ HTML	-
<HEAD>...</HEAD>	Заголовочна частина документа	-
<TITLE>...</TITLE>	Заголовок документа	-

<!коментарий>	Коментарії	-
<BODY>...</BODY>	Тіло документа	
<Hx>...</Hx>	Уровні заголовків	x=1...6
<P>...</P>	Абзац	<P ALIGN=left center right>
<CENTER>...</CENTER>	Центрування	-
<PRE>...</PRE>	Преформатування (не форматовати текст – показати як є)	-
 	Розрив рядка (текст починати з нового рядка)	<BR CLEAR=left right all>
<NOBR>	Нерозривний рядок	-
<BLOCKQUOTE>...</BLOCKQUOTE>	Цитата (браузер виділяє цитату будь-яким способом, наприклад, шрифтом або вставе горизонтальні відступи справа та зліва).	-
...	Посилання в HTML-документі на адресу "URL"	-
 ...	Посилання на рядок всередині документа, позначену "named_anchor"	- см. внутренние ссылки
<HR>	Горизонтальна лінія	<HR SIZE=number WIDTH=number percent ALIGN=left right center NOSHADE> SIZE Товщина лінії в пік селлах WIDTH Довжина лінії в пікселях або відсотках від ширини вікна браузера ALIGN Розташування на екрані NOSHADE Однотонна темна смужка

<IMG...>	Графіка всередині HTML-документа	 ALIGN Даний параметр використовується, щоб повідомити браузеру, куди помістити наступний блок тексту VSPACE Розмір порожнього простору між текстом і
		зображенням по вертикалі HSPACE -...по горизонталі BORDER Виведене зображення поміщається в рамку (значення даного атрибута дорівнює ширині рамки в пікселях)
Escape- послідовності		"<" < ">" > "&" & лапки " "c" © "R" ® пробел

Написання	Позначення
<TABLE>...</TABLE>	Таблиця
<TH>...</TH>	Заголовок таблиці
<CAPTION>...</CAPTION>	Підпис: описує назву таблиці
<TR>...</TR>	Рядок таблиці
<TD>...</TD>	осередок таблиці
BORDER	Ширина рамки в пікселях (значення, рівне нулю, означає відсутність рамки)
ALIGN	положення даних по горизонталі
VALIGN	положення даних по вертикалі
COLSPAN	об'єднання кілька суміжних осередків в одному рядку
ROWSPAN	з'єднання кілька суміжних осередків в одному стовпці
WIDTH	ширина всієї таблиці (окремої комірки) в пікселях, або у відсотках від ширини вікна браузера
HEIGHT	висота всієї таблиці (окремої комірки) в пікселях, або у відсотках від ширини вікна браузера
CELLPADDING и CELLSPACING	вільний простір між даними всередині комірки і її межами і, відповідно, між осередками всередині всієї таблиці
BGCOLOR	Колір окремих осередків
BORDERCOLOR	Колір рамки таблиці

Контрольні питання.

1. Електронні навчальні видання. Класифікація електронних видань в Україні.
 - 1.1. Формати навчальних електронних видань.
2. Базові елементи мови HTML.
 - 2.1. Основні теги.
 - 2.2. Внутрішні посилання.
 - 2.3. Атрибути кольору у веб-документах
 - 2.4. Стили HTML-документа.
 - 2.5. Списки.
 - 2.6. Список визначень
 - 2.7. Таблиці

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ПРОВЕДЕННЯ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1.	Інформаційні можливості Microsoft Office System	2
2.	Пошук інформації в Internet. Робота в соціальних сервісах, вебінарах та телеконференціях.	2
3.	Створення електронних посібників (приклад створення односторінкового сайту).	2
4.	Створення електронних навчальних видань на основі мови HTML.	2
	Разом	8

Практична робота № 1

Інформаційні можливості Microsoft Office System

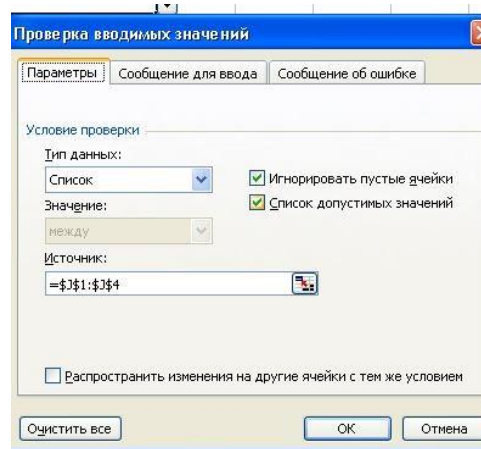
Цель работы: навчитися створювати і редагувати шаблони, працювати з готовими шаблонами такими як резюме і календарь, створення власних шаблонів документа. Створювати зв'язь в документі і з іншими документами з допомогою гіперссылок. Закрепить навички елементарних вичислень в MS Excel, з допомогою використання формул і функцій для статистической обробки даних, а також працювати в програмі для створення презентацій.

Оборудование: комп'ютер типу Pentium, операційна система Windows XP, текстовий редактор, таблицний процесор, програма для створення презентацій, конспект лекцій.

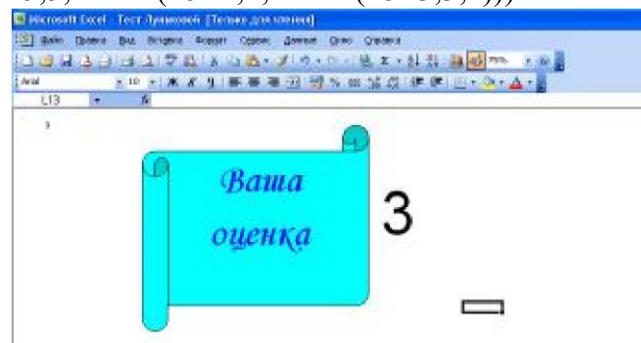
Ход роботи

1. Задание №1. Створити новий документ MS-Word, для якого установити наступні параметри сторінки: поля - по 2 см., відстань від краю до колонтитула – 1,5 см.
2. Наберіть текст реферату, не форматувавши його (не менше 10 сторінок). Темы рефератів **см. на стр. 28**
3. Після того, як ви наберете весь текст документа, оформіть його, установив наступні стилі для створення автоматического змісту на вкладці Оглавление:
 - 1) Главы - стиль «Заголовок I»;

- 2) Параграфы - стиль «Заголовок 2»;
 - 3) Пункты - стиль «Заголовок 3»;
 - 4) Основной текст – свой собственный стиль:
 - шрифт – Garamond;
 - размер шрифта - 12;
 - форматирование абзаца - по ширине;
 - красную строку в абзаце в 1 см; • межстрочный интервал - одинарный.
4. Создайте верхний колонтитул для документа. Для этого выберите пункт меню Вставка - Колонтитулы; в верхнем колонтитуле, введите «Вашу фамилию». Также с помощью вкладки Текст, выбрать Экспресс - блоки и ввести свойство документа: **Вариант 1**- Адрес электронной почты;
- Вариант 2** – дата публикации;
- Вариант №3** – полное название (имя файла);
- Вариант №4** – тему самостоятельной работы;
- Вариант №5** – руководитель;
- Вариант № 6** – организация;
- Вариант № 7** – ключевые слова.
5. Пронумеруйте страницы документа (Колонтитулы – Номер страниц).
 6. Отформатируйте напечатанный документ (шрифт, иллюстрации, фигуры, символы, тему страницы, цвет страницы, подложку, границы страницы и др.).
 7. Подсчитайте число слов, абзацев и строк в документе, используя команду Статистика. Данные оформите в виде таблицы.
 8. Распечатайте оформленный отчет по самостоятельной работе 4 странице на листе.
- Задание №2. Создание тестов в MS Excel, используя функции для статистической обработки данных Создайте тест, состоящий из 5 вопросов.
- Для этого:**
1. В ячейки В1, В3, В5, В7, В9 набираем текст вопросов.
 2. Набираем варианты ответов
 - В столбец К набираем варианты ответов на вопрос №1 (вопрос ячейка В1)
 - В столбец L набираем варианты ответов на вопрос №2 (ячейка В3)
 - В столбец М – на вопрос №3 (ячейка В5)
 - В столбец N – на вопрос №4 (ячейка В7)
 - В столбец О – на вопрос №5 (ячейка В9)
- Оформляем ячейки с ответами
- В ячейку В2 вносим проверку данных ○ Курсор устанавливаем в ячейку В2 ○ Запускаем пункт меню **Работа с данными –Проверка данных**
- На вкладке Параметры (рис. 1) заполняем **тип данных** *Список* и **источник данных**
- указываем столбец с вариантами ответов
 - на вкладке **Сообщение** для ввода записываем сообщение «*Выберите ответ!*»
 - Щелкаем **ОК**
 - Аналогичные действия проводим с ячейками В4, В6, В8, В10.



3. Указываем правильные ответы
 - В ячейку K5 вводим формулу =ЕСЛИ(B2=K1;1;0) – в данном случае в ячейке K1 – правильный вариант ответа аналогично заполняем ячейки L5, M5, N5, O5.
4. В ячейку P5 вводим формулу считающую общий балл =СУММ(K5:O5) В ячейку B11 вводим формулу, определяющую оценку выполненному тесту: =ЕСЛИ(P5=5;5;ЕСЛИ(P5=4;4;ЕСЛИ(P5=3;3;2))) ТЕСТ ГОТОВ!



5. Осталось отформатировать в удобном для Вас стиле.
 6. Варианты ответов (столбцы K, L, M, N, O) лучше скрыть (вкладка Ячейки – команда Скрыть), либо выбрать белый цвет шрифта.
1. Загрузить Microsoft Excel. Создать новую рабочую книгу, переименовав ее. Первый Лист назвать Условное форматирование.
 2. Создать таблицу - Ведомость успеваемости по образцу, используя форматирование ячеек, объединить требуемые ячейки, различный тип шрифта, начертание.

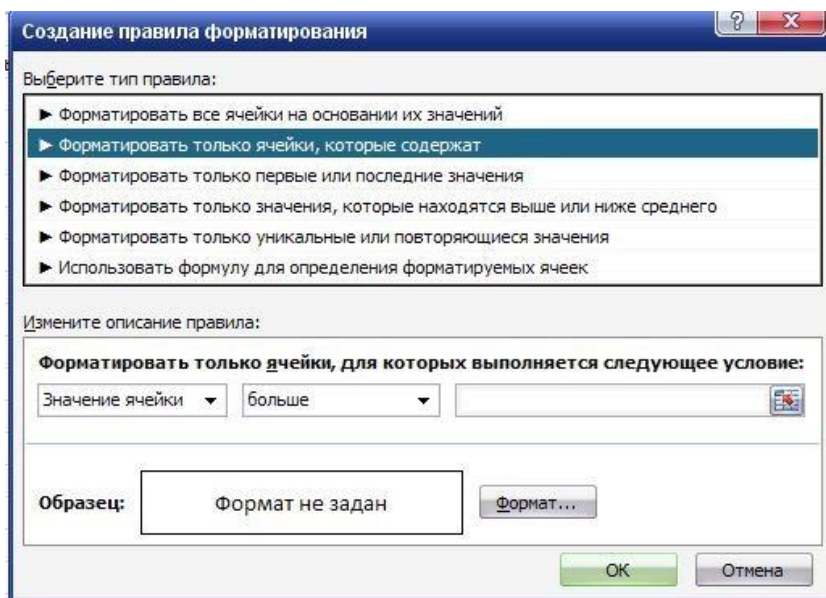
№	Ф.И.О. студента	Оценки			
		Математика	Информатика	Литература	Иностранный язык
1.	Иванов И.И.	5	4	4	5
2.	Новиков С.П.	4	3	5	3
3.	Петров П.П.	3	4	4	5
4.	...				

3. К диапазонам ячеек, содержащим оценки, применить **Условное форматирование** (3 условия):

- ▶ если значение равно 5 - выделить значения красным цветом на розовом фоне;
- ▶ если значение равно 4 - зеленым цветом на бледно-зеленом фоне;
- ▶ если значение равно 3 - синим цветом на голубом фоне.

Алгоритм действия:

- 1) Выберите ячейку, для которой требуется добавить, изменить или удалить условное форматирование.
- 2) На вкладке **Стили** выберите команду **Условное форматирование – Создать правило**. Выберите **тип правила**. (*Форматировать только ячейки, которые содержат*). Чтобы в качестве условия форматирования использовать значения выделенных ячеек, выберите параметр **значение ячейки**, выберите операцию равно, а затем в необходимое поле введите значение.
- 3) Нажмите на кнопку **Формат**. Выберите тип шрифта, его цвет, подчеркивание и заливку ячеек или узоры. Выбранные форматы будут применены, только если значение ячейки отвечает поставленному условию. Может быть задано до трех условий. Если ни одно из заданных условий не принимают истинного значения, то формат ячеек остается прежним.
- 4) Для добавления условия повторите шаги 2-3.
4. Скопировать Лист 1 назвав Автоформат. В контекстном меню ярлыка Листа выберите команду **Переместить/скопировать лист**. В поле **Перед листом** выберите лист, перед которым нужно вставить копируемый лист. Чтобы только скопировать, а не переместить листы, установите флажок **Создать копию**. Или на вкладке **Ячейки** команды **Формат Упорядочить листы**.
5. На листе Автоформат выполнить Автоформатирование таблицы (**Стили/Форматировать как таблицу**, выбрать понравившейся формат).
6. Сохранить рабочую книгу в личной папке. **Предъявить работу преподавателю**.



Задание №3. Создание теста в Power Point с управляющими элементами

1. Презентация состоит из слайда – титульного листа, слайдов с вопросами и слайда с результатом выполнения теста.
2. Титульный слайд оформляется произвольно, содержит информацию о названии теста, номер варианта, возможна какая-то инструкция о выполнении теста.
3. Создание слайда вопроса.
 - 📖 включить панель инструментов **Элементы управления**.
 - 📖 с помощью **Надписи** или другим способом разместить на слайде текст вопроса

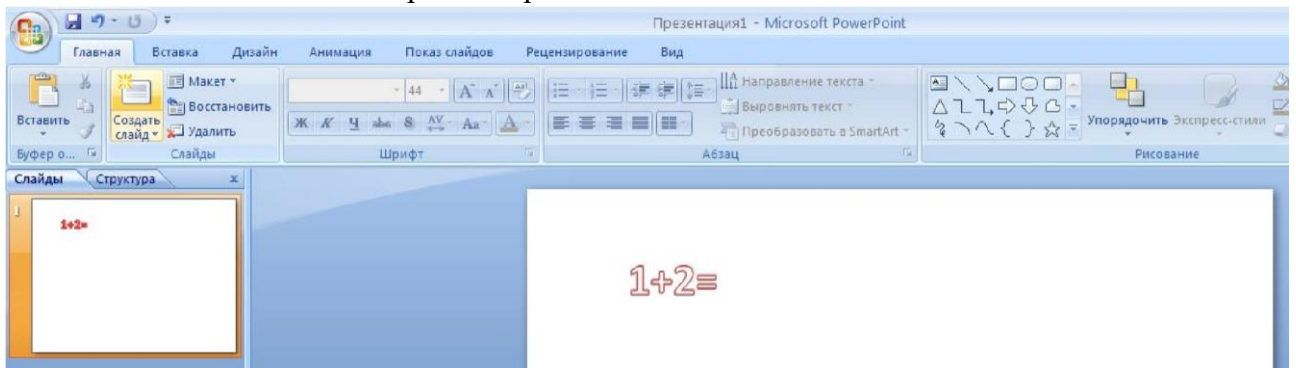
- 📖 ниже надо поместить на слайде элемент управления – Переключатель для оформления вариантов ответа
- 📖 Поместить элемент управления Кнопку для перехода на следующий слайд

Создание триггеров. Этапы работы.

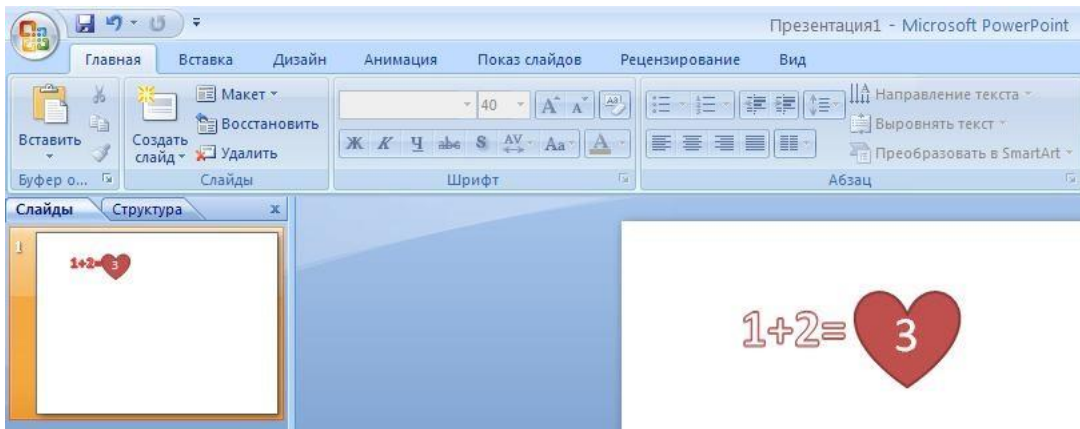
Триггеры - это интерактивное средство анимации, позволяющее выбрать действие для конкретного элемента презентации. Все заданные эффекты будут запускаться по щелчку и возможно управление презентацией непосредственно учащимися.

Использование триггеров (включателей) значительно расширяет возможности Power Point. С помощью них можно создавать игры, викторины, тесты в презентациях.

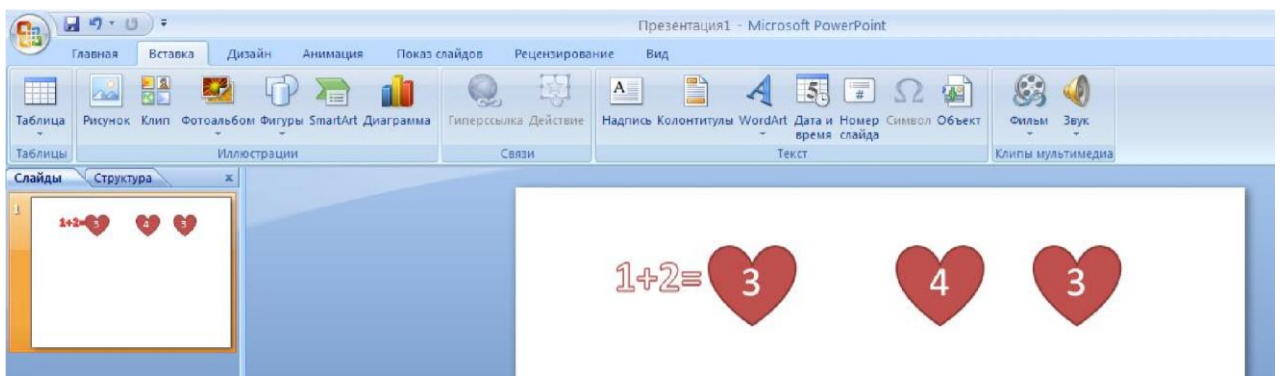
2. Открыть программу Microsoft Office PowerPoint.
3. На строке «Меню» отметить «Вставка», появится контекстное меню, выберите команду «Надпись»
 Левой клавишей мышки поставьте курсор на слайд и, не отпуская левую клавишу, потяните мышку вправо, появится поле для внесения записи.
4. В поле впишите необходимую информацию (пример, слово). При необходимости повторите операции 2-4.



5. Варианты ответов оформите в виде какой-либо фигуры. Для этого необходимо проделать следующий путь: «Вставка» → «Фигуры», выберите понравившуюся фигуру и вставьте её на место ответа
6. Левой клавишей выделите фигуру, а правой откройте команды, выберите «Изменить текст» и запишите необходимый ответ.



7. Вставьте ещё 2 точно таких же фигуры, повторите все команды 5-6, но при внесении ответов один должен быть правильным, а другой ошибочный.



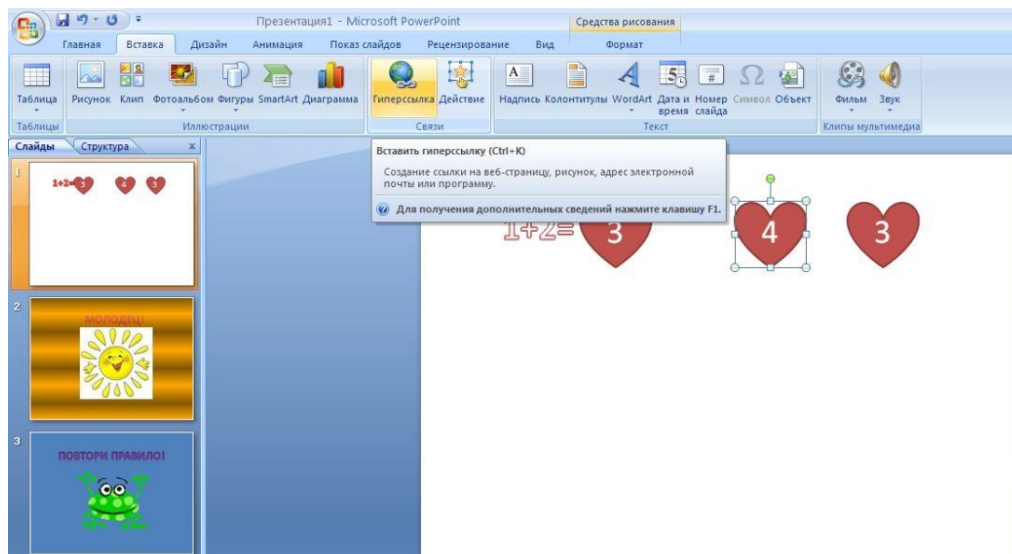
8. Переходим к оформлению 2 и 3 слайда. На них должна быть информация с оценкой ответа:

- Правильно! / Молодец!
- Не верно! /Повтори правило! и др.

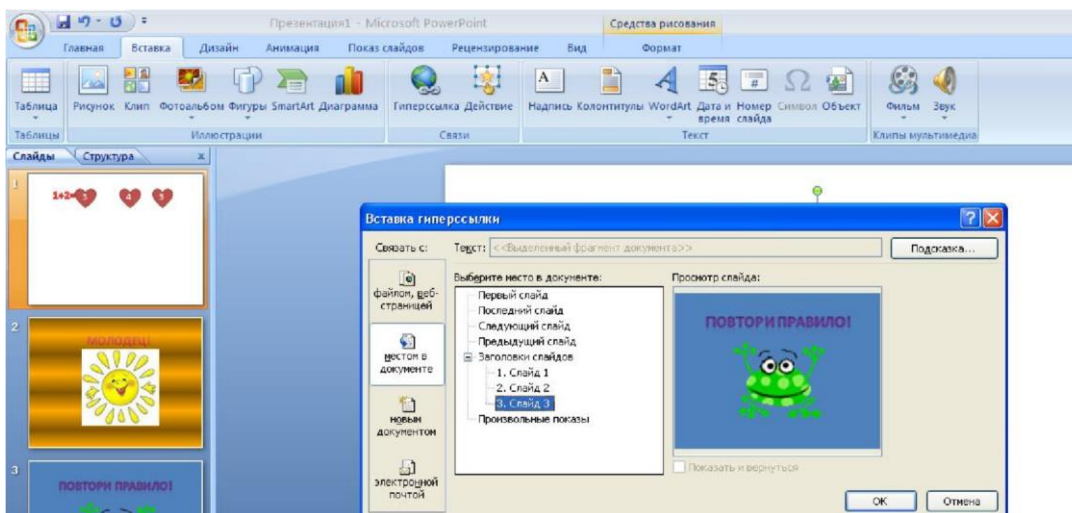
Также можно использовать изображения и различные звуки.

9. Сделайте гиперссылки для ответов:

- Выделите один из ответов , на строке «Меню» выберите «Вставка», появится контекстное меню, выберите команду «Гиперссылка»



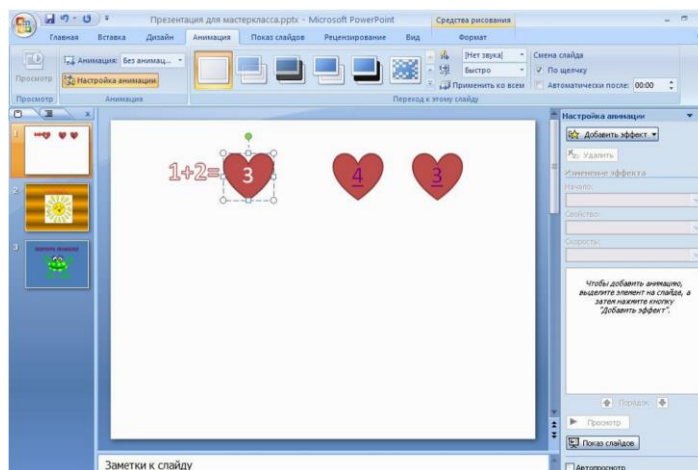
- Откройте команду «Гиперссылка», появится таблица
- Выберите в таблице команду «Местом в документе», появится таблица с командой «Выберите место в документе», необходимо выбрать тот слайд, который соответствует выбранному ответу, если ответ верный, то слайд №2, если ответ неверный, то слайд №3. Нажать клавишу «ОК». То же самое повторить для другого варианта ответа.



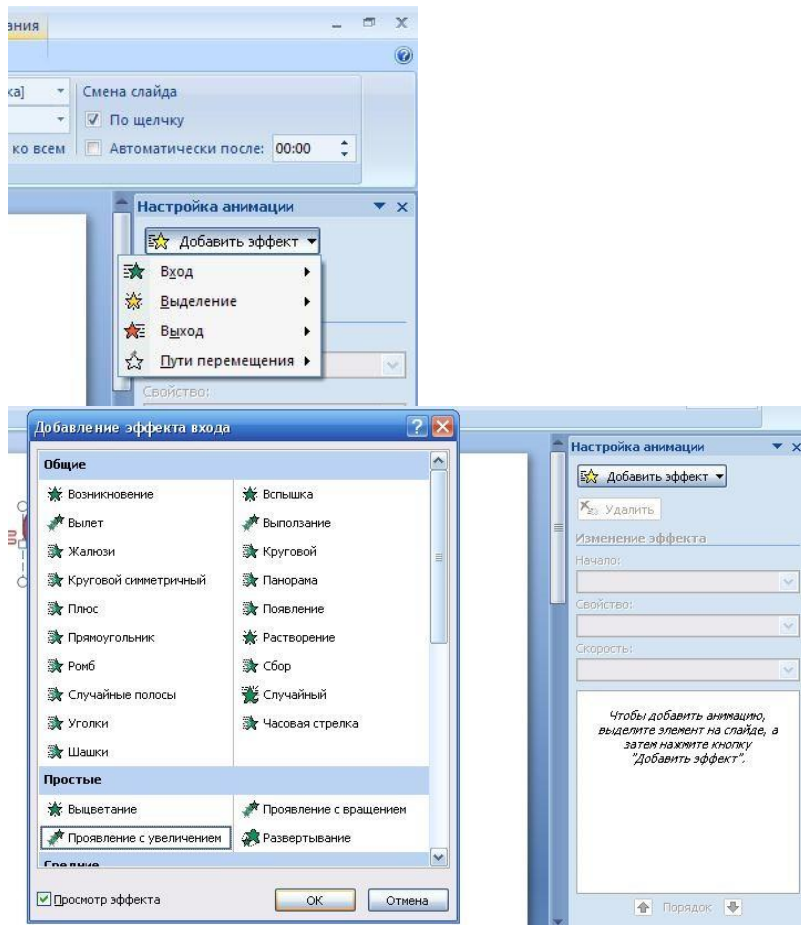
10. Для слайдов №2 и №3 сделать гиперссылку на слайд №1, для того, чтобы иметь возможность вернуться в начало после выбора ответа: откройте слайд №2, выделите любой объект (слово, картинку и т.п.), на главном меню выберите вкладку «Вставка», «Гиперссылка», «Место в документе», «Слайд 1», «ОК». То же самое повторить для слайда №3

11. Следующий этап работы – создание эффекта на появление правильного ответа:

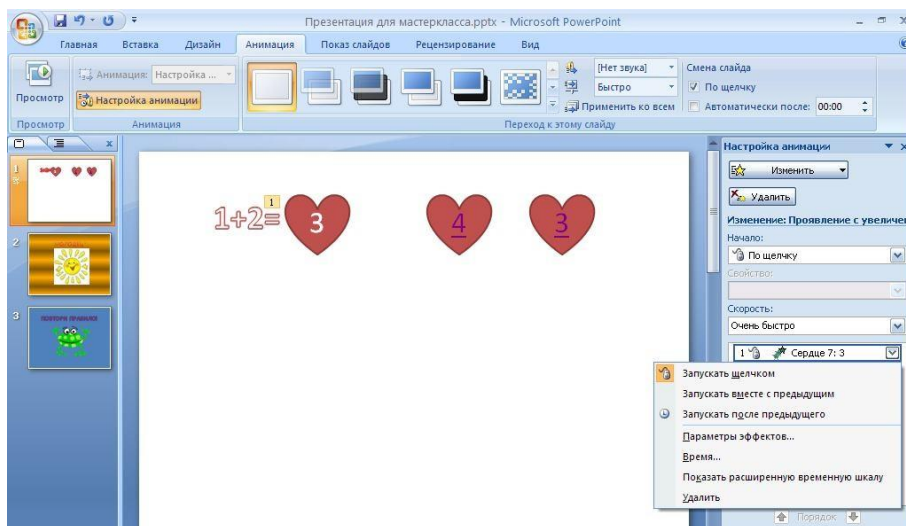
- Откройте слайд №1, выделите правильный ответ, на главном меню выберите вкладку «Анимация».
- Выберите команду «Настройка анимации», справа от слайда появится дополнительное поле.



- В этом поле выберите «Добавить эффект», «Вход», «Проявление с увеличением», «ОК».



- Навести курсором на характеристику анимации, нажать правой клавишей, появится таблица, выбрать команду «Время».



- При появлении таблицы «Проявление с увеличением», выбрать команду «Переключатели», «Начать выполнение эффекта при щелчке», выбрать объект с правильным ответом (в данной работе это «Сердце 9:3»), «ОК»
12. Проверьте работу в действии: Главное меню, «Показ слайдов», «С начала».
 13. Создайте тесты для детей по направлению «Компьютерная грамота и филология».

Питання, що виносяться на обговорення

1. Форматування тексту в MS Word. Вкладка Головна, Розмітка сторінки, Вид.
2. Редагування тексту в MS Word. Вкладка Вставка, Рецензування.
3. Оформлення великих текстових документів. Вкладка Посилання.
4. Створення презентацій.
5. Оформлення аудіо, відео-фрагментами учбових презентацій.
6. Вставка фільмів у презентацію.
7. Виклад презентації до Інтернету.
8. Правила складання та оформлення презентацій.
9. Особливості роботи в офісах 2007,2010 років, аналіз систем.

Література:

1. Таран І.Б. Сучасні інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті: навчальний посібник з дисципліни «Сучасні інформаційні технології в дошкільній освіті» Бердянськ: Видавець Ткачук А.В., 2015 . – 168 с. : іл. 23, табл. 18, бібліогр. 46 назв. ISBN 978-617-7291-00-7
2. Лодигіна К.В., Дяченко О.Ф., Назаренко Н.В. та ін. Інформатика за професійним спрямуванням Донецьк : Світ книги, 2013. – 328 с.
3. Симонович С.В., Евсеев Г.А., Мураховский В.И., Казуто А.Ю.. – Інформатика для юристов и экономистов СПб.: Питер, 2002. – 686с.:ил.

ПРАКТИЧНА РОБОТА № 2

Пошук інформації в Internet. Робота в соціальних сервісах, вебінарах та телеконференціях

Мета роботи: засвоєння навичок технології роботи з програмою Internet Explorer, яка реалізує важливі та потрібні сервіси Internet, такі як перегляд Web-сторінок у режимі on-line та off-line, перегляд групи новин; вивчення процесу пошуку інформації в Internet мережі, знаючи адресу, на якій вона розташована та ознайомитися з правилами складання пошукових запитів в Інтернеті для різних пошукових машин; знайомство з освітніми ресурсами Internet; уявлення про види та призначення освітніх українських та міжнародних ресурсів мережі Internet; закріплення імпортування знайденої інформації в MS Word.

Обладнання: комп'ютер типу Pentium, операційна система Windows XP, Internet Explorer, ППС, мультимедійні презентації лекцій.

Хід роботи.

1. Завдання 1. Запустити програму Internet Explorer будь-яким засобом: (на Робочому столі двічі, клацнувши ярлик; за допомогою Головного меню; за допомогою ярлика на Панелі завдань).


2. Технологія пошуку інформації в глобальній мережі доволі проста. В адресну строку ввести адрес сайту www.rambler.ru. Після завантаження сторінки, на екрані з'явиться рядок пошуку необхідно ввести ключове словосполучення *Сучасні інформаційні технології в дошкільній освіті*.

Після цього потрібно натиснути кнопку Enter або клацнути лівою кнопкою миші на кнопці "Пошук" поряд із пошуковим рядком. Крім того, потрібно пам'ятати, що великі і малі літери не мають значення. Після цього пошукова програма видасть вам на екран список посилань на ресурси, що містять шукане словосполучення. Виберіть декілька з них та ознайомтеся.

3. За допомогою *тематичного пошуку* знайти інформацію відносно вашої спеціальності.

4. Зберегти матеріал можливо за допомогою меню *Файл - Зберегти або Зберегти як...* Можливо зберегти сторінку як у текстовому форматі (.doc, .txt), так і у HTML - документ (.htm). Зберегти малюнки з Web-сторінки у вигляді jpg-файлу.

5. Вибраний матеріал необхідно імпортувати в текстовий редактор Word не більше однієї сторінки. Виділіть потрібну інформацію, скопіювати її (Правка – Копіювати або за допомогою клавіатури Ctrl + C, Ctrl + V). Завантажити текстовий редактор Word та вставити з буферу обміну інформацію (Правка – Вставити, кнопка на Панелі інструментів

Стандартна ).

6. Проаналізувати придатність сайтів до вашої майбутньої діяльності.

7. Створити текстовий документ Microsoft Word з наступною таблицею та відвідати сайти відповідно вашого фаху, визначити призначення сайтів.

<i>Адреса сайтів</i>	<i>Призначення</i>
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	

8. розмір – 12, міжрядковий інтервал – одинарний, для оформлення заголовку використайте WordArt, створіть рамку на всю сторінку, горизонтальну лінію).

9. *Завдання 2.* Знайти правила складання пошукових запитів в Інтернеті для різних пошукових машин. Кратко дати описання синтаксису запитів.

10. *Завдання 3.* Знайти за допомогою різних пошукових машин блогі (мережеві щоденники) або форуми та телеконференції для викладачів української мови та літератури. Зареєструватися та ввести записи або коментарі з обраної теми. (Наприклад: <http://www.o-blogs.org.ua>, <http://edublogs.org>). Заповніть анкету реєстраційною інформацією (ім'я, адреса, e-mail, пароль, підтвердить пароль, код підтвердження), профіль та особисті настройки змінювати не варто. Натисніть кнопку *Відправити*. Для того, щоб запропонувати відвідувачам форуму свою тему, потрібно натиснути кнопку *Почати нову тему*. Заповнити поля: Тема,

Повідомлення, Питання, Варіант відповіді, Питанню потрібно йти (0) днів. Натисніть кнопку *Відправити*.

Телеконференціями називають мережеві засоби для підтримки колективних дискусій. Кожна телеконференція має назву, яка відповідає її тематиці. Статті надсилають на конференції із різних джерел, накопичуються і зберігаються певний час. Застарілі статті вилучаються. Таким чином, мета телеконференцій — це підбір новин із заданої тематики за останній час. При допомозі телеконференцій можна отримати повідомлення на задану тему або надіслати корисну, на вашу думку, інформацію іншим учасникам. Існує два способи отримання повідомлень із телеконференції: через підписку або без неї. Потрібну статтю з групи вибирають таким чином: виокремлюють групи і натискають клавішу вводу — має з'явитися список статей групи. З нього вибирають потрібну назву і знову натискають клавішу вводу — на екрані має відобразитися текст. Його можна записати на свій диск (Save), переслати поштою (Forward), висловити свою думку і розмістити її у файлі на сервері загального доступу (Post). Підписку (Subscribe) на групу новин можна зробити так: вибрати потрібну новину і натиснути клавішу вводу — напроти назви групи має з'явитися прапорець. Можна відразу підписатися і на декілька груп новин. Канал сам буде надсилати абонентові новини у певний час (або цей час можна зазначити самому при підписці).

11. Огляньте новини, що є на сервері за адресою: www.meta-Ukraine.com.
12. Найбільш цікаву для вас інформацію перегляньте.
13. Підпишіться на якісь новини серверу www.meta-Ukraine.com.
14. Прогляньте тези форуму на сервері www.meta-Ukraine.com.
15. Надішліть своє повідомлення на форум. Введіть текст свого привітання. Напишіть свою репліку, простежте, чи Вам хтось відповів.
16. Встановити комунікативні зв'язки завдяки участі у всесвітніх тематичних телеконференціях.
17. Збережіть звіт та роздрукуйте скріншоти виконаних завдань.
18. Вимкніть комп'ютер.

Теоретичні питання до практичної роботи № 2

1. Поняття Internet. Поняття WWW. Гіпертекст. Гіперпосилання.
2. Завантаження Internet Explorer. Вікно Internet Explorer. Призначення кнопок.
3. Налаштування призначеного для користувача меню.
4. Як встановити початковою сторінку, яка буде автоматично завантажуватися при запуску програми Internet Explorer?
5. Як зберегти малюнок з web-документа?
6. Збереження сторінки як HTML-документа.
7. Поняття доменного ім'я.
8. Поняття гіпертекстового посилання.
9. Правила складання пошукових запитів в Інтернеті.
10. Поняття блогу та телеконференцій, правила участі та етикет в Інтернеті.
11. Які з названих серверів Internet ви знаєте? Назвіть адреси.
12. Програмне забезпечення необхідне для участі в телеконференціях та класифікація телеконференцій.

ПРАКТИЧНА РОБОТА № 3

Створення електронних посібників (приклад створення односторінкового сайту).

Цель работы: освоение навыков работы с программой-браузером Internet Explorer, изучение процесса поиска информации в Интернет, зная адрес страницы, на которой она расположена. научиться пользоваться электронными словарями, изучить методы поиска нужных слов в электронных словарях.

Оборудование: компьютер типа Pentium4, операционная система Windows XP, программа для создания сайтов Microsoft FrontPage, конспект лекций.

Ход работы

1. Создайте папку **Мой сайт** в своей папке.(*Мой компьютер - Общие документыИванов*)
2. Запустите редактор для создания сайтов Microsoft FrontPage. (*Пуск →Все программы →Microsoft Office →Microsoft FrontPage*). Если область задач не появляется, выберите в строке меню пункт «**Файл\Создать\Страница или веб-узел**». При этом появляется окно для выбора типа сайта. Кроме того, необходимо указать папку, в которой будет размещен новый сайт. Лучше указать новую, еще не существующую папку. После нажатия кнопки «ОК» редактор создаст указанную папку, в ней разместит собственную служебную информацию и одну web-страницу с именем index.
3. В секции **Создать веб-узел** нажмите **Одностраничный веб-узел**
4. В диалоговом окне **Шаблоны веб-узлов**, показанном на рис.1, выберите нужный значок шаблона. Текст в секции **Описание** изменится. Прочитайте, для чего используется каждый тип веб-сайта. Выберите подходящий шаблон и нажмите **ОК**.
5. В открывшемся окне **Шаблоны веб-узлов** щелкните на кнопке **Обзор**, откройте в этом окне в строке *Папка - Мой компьютер - Общие документы*, найдите свою папку и в ней выделите одним щелчком папку *Мой сайт* и нажмите кнопку Открыть.
6. В этом же окне в списке шаблонов выберите Одностраничный Web-узел и щелкните **ОК**.
7. Откройте первую страницу сайта, дважды щелкнув имя **index.htm** в списке папок.
8. Щелкните правой кнопкой мыши в любом месте страницы и в контекстном меню выберите **Свойства страницы** - вкладку **Общие** и в строке **Название** введите имя страницы (например, Главная страница) - ОК.

1).		
2).	3).	4).
5).	10)	
6).		
7).		

8).	
9)	

9. Вставьте таблицу из 3 столбцов и 7 строк. Для этого в меню **Таблица** выберите команду **Вставить - Таблицу**, задайте количество строк - 7, столбцов - 3. В разделе **Границы** введите размер 0, щелкните **ОК**.
10. Объедините ячейки, как показано на рисунке.
11. Уменьшите размер левой колонки таблицы (потянуть за правую границу колонки влево).
12. Сохраните созданную страницу (**меню Файл - Сохранить**)
13. Придайте новый вид и измените дизайн: цвета, шрифты и т.д., для этого нужно выбрать:
 - а) изменить тему веб-сайта. В меню **Формат** выберите **Тема**. В области задач **Тема** просмотрите список тем и нажмите стрелку вниз рядом с правым краем той темы, которая понравится. Примените тему.
Или б) Вставка рисунка в качестве фонового изображения. В меню **Формат** щелкните **Фон**. В открывшемся окне перейдите на вкладку **Форматирование** и щелкните кнопку **Обзор**. Далее **Мои документы - Мои рисунки - Рисунок**. Выделите нужный файл - **Открыть - ОК**. (Чтобы просмотреть имеющиеся рисунки, на панели инструментов окна **Рисунок** нужно щелкнуть на кнопке **Представления** и выбрать **Эскизы**)
14. Введите в строку 1 таблицы заголовок страницы Мой город. Для заголовка можно использовать объект Word Art.
15. Вставьте рисунок в ячейку 2 . Для этого щелкните левой кнопкой мыши внутри данной ячейки. В меню **Вставка** выберите **Рисунок**, а затем **Из файла**. В открывшемся окне **Рисунок** в строке **Папка** выберите **Мои документы - Мои рисунки - Фото** и щелкните **ОК**. Аналогично вставьте рисунок в ячейку 4, можно использовать коллекцию Clip Art.
16. В строке 9 создайте бегущую строку. Для этого щелкните левой кнопкой мыши внутри данной строки. В меню **Вставка** выберите **Веб-компонент - эффект бегущая строка - Готово**. В строке **Текст** введите **Название дошкольного учреждения** и щелкните **ОК**.
17. Просмотрите получившуюся страницу, щелкнув в нижней части окна на кнопке **Просмотр**.
18. Вернитесь в режим **Конструктор**, щелкнув на соответствующей кнопке.
19. Внесите изменения в созданные элементы (размер, расположение на странице, цвет), если это необходимо.
20. Введите в ячейку 3 текст стихотворения или девиза сайта. Поработайте с текстом.
21. Выполните форматирование текста.
22. Сохраните созданную страницу (**меню Файл - Сохранить**)
23. Разбейте ячейку 10 на 4 столбца (установите курсор внутри ячейки, щелкните правой кнопкой мыши, выберите в контекстном меню команду **Разбить ячейки**, задайте нужное количество столбцов).
24. Вставьте рисунки в образовавшиеся ячейки.
25. Создание активной кнопки:
 1. Установите курсор внутри ячейки 5.

2. Вставка выберите **Веб-компонент - эффект интерактивная кнопка - Готово**
 3. В открывшемся окне **Меняющаяся кнопка** выберите вид кнопки, в поле **Текст** введите текст **На главную**
 4. Установите стиль шрифта надписи кнопки, щелкнув вкладку **Шрифт**. Здесь же можно выбрать **Цвет кнопки Исходный, Цвет при наведении, Цвет при нажатии**. На вкладке **Рисунок** щелкните переключатель **Использовать для кнопки формат GIF и прозрачный фон**.
26. Скопируйте эту кнопку в ячейки 6,7 и 8.
 27. Измените параметры на второй кнопке. Для этого щелкните на ней правой кнопкой мыши - команда **Свойства кнопки. Вкладка Кнопка. Текст На главную** замените на **История**. Щелкните ОК.
 28. Аналогично измените параметры на третьей и четвертой кнопке. **Текст На главную** замените на **Памятники** и **Предприятия** соответственно. Уберите флажок с задачи **Перезаписать исходные данные**, чтобы не изменялся текст скопированных кнопок.
 29. Сохраните созданную страницу (меню **Файл - Сохранить**) Создайте вторую страницу сайта.
 1. Замените текст названия **Главная страница** на **История города**.
 2. Двойным щелчком мыши откройте скопированную страницу **st2.htm**
 3. Замените заголовок страницы **Мой ДОУ** на **Функции ДОУ**.
 4. Удалите стихотворение, которое вводили на **Главной странице**. Вместо него введите текст. Отформатируйте текст по вашему усмотрению.
 5. Удалите фотографии, которые использовались на **Главной странице** и вставьте новые.
 6. Сохраните созданную страницу (меню **Файл - Сохранить**) Создайте третью страницу сайта.
 1. Замените текст названия **Мой ДОУ** на **Наши группы**.
 2. Двойным щелчком мыши откройте скопированную страницу **st3.htm**
 3. Замените заголовок страницы **Мой ДОУ** на **Наши группы**.
 4. Удалите текст и фотографии, которые вы использовали на предыдущей странице, и замените их на новые.
 5. Сохраните созданную страницу (меню **Файл - Сохранить**). Создайте четвертую страницу сайта.
 1. Замените текст названия **Наши группы** на **Направления ДОУ**.
 2. Двойным щелчком мыши откройте скопированную страницу **st4.htm**
 3. Замените заголовок страницы **Наши группы** на **Направления ДОУ**.
 4. Удалите текст и фотографии, которые вы использовали на предыдущей странице, и замените их на новые.
 5. Сохраните созданную страницу (меню **Файл - Сохранить**)

Настройте переходы активных кнопок на соответствующие страницы.

 1. Для этого щелкните правой кнопкой мыши на созданной кнопке **На главную**, в контекстном меню выберите пункт **Свойства кнопки**. В открывшемся окне **Меняющиеся кнопки** щелкните на кнопке **Обзор** и выделите файл **index.htm**. Щелкните **ОК**. Аналогично настройте действие остальных кнопок. Кнопка **На главную** должна переходить на файл **index.htm**, кнопка **Мой ДОУ** - на страницу **st2.htm**, кнопка **Наши группы** - на страницу **st3.htm**, кнопка **Направления** - на страницу **st4.htm**
 2. Сохраните созданную страницу (меню **Файл - Сохранить**)
 3. Повторите эти действия на страницах **index.htm, st2.htm, st3.htm**

4. Сохраните изменения на каждой странице (меню **Файл - Сохранить**)
5. Внесите изменения в созданные страницы по своему усмотрению (вставьте дополнительные рисунки, текст и т. д.)
6. После каждого изменения не забывайте сохранять каждую страницу (меню **Файл - Сохранить**)
7. Закройте все окна. Откройте файл *index.htm* из вашей папки *Мой сайт* и просмотрите созданный сайт.
8. Проверьте переходы всех кнопок и гиперссылок на каждой странице. Если необходимо внести изменения, то запустить программу **MS FrontPage**, откройте нужную страницу, внесите изменения и обязательно сохраните их.
9. Откройте созданные HTML файлы в блокноте и просмотрите программные коды. **Теоретические вопросы к практической работе № 3:**
 1. Понятие сайта, web- страницы.
 2. Правила создания сайта. Информационная культура и грамотность при создании сайта.
 3. Режимы отображения в MS FrontPage.
 4. Запуск сайта в MS FrontPage.
 5. Создание интерактивных объектов в MS FrontPage.
 6. Вставка рисунков, таблиц, звука, видео.
 7. Изменение темы. Создание фона страницы.

ПРАКТИЧНА РОБОТА № 4

Створення електронних навчальних видань на основі мови HTML

Цель работы: научиться, используя язык разметки HTML, создавать фрагменты электронных учебников; создавать гипертекстовые ссылки, различные стили форматирования; вставлять изображения, делать их в виде фона, ссылок; вставлять таблицы и их оформлять.

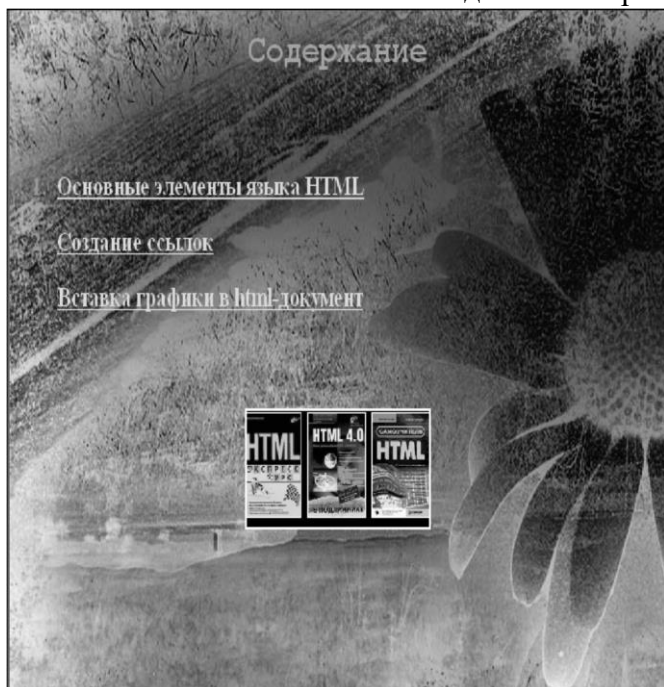
Ход работы

1. В личной папке создать папку "Практическая работа № 3", в ней будут сохраняться основной файл, вспомогательные страницы, файлы рисунков.
2. Запустить программу Блокнот и сохранить документ в личной папке, дать название файла и расширение html: ФИО.html). **Примечание:** при сохранении определить «Тип файла → Все файлы».
3. Для редактирования Web-страницы открыть ее с помощью программы-браузера Internet Explorer. В окне Internet Explorer выбрать пункт "Вид/В виде HTML (Просмотр HTML-кода)", откроется окно программы Блокнот.
4. Создать еще три документа и по очереди сохранить с расширением **.html**
5. Создать основную Web-страницу, на которой создать гиперссылки на все страницы, установить фон-картинку, вставить аудиофайл, создать список страниц. **Примечание:** не забудьте сохранить файлы звука и рисунков в свою папку, иначе не будет воспроизводиться.

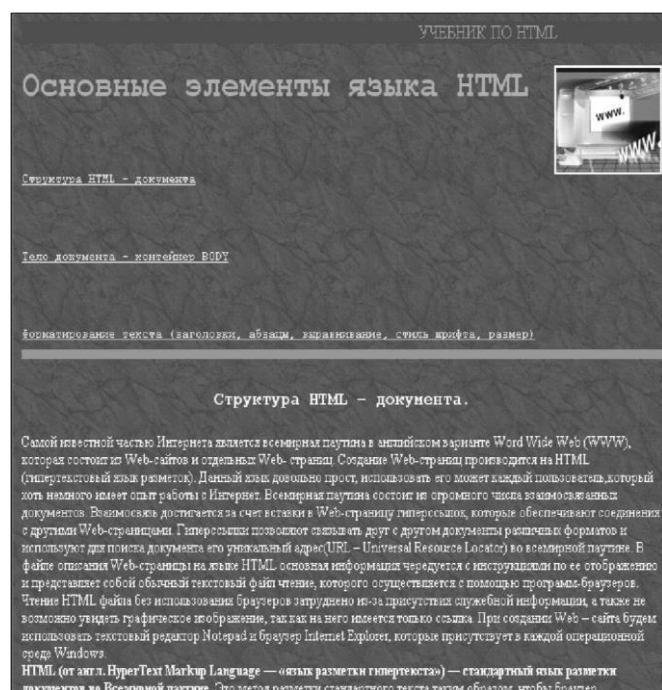
- На страницах установить фон, дополнительные элементы: горизонтальные линии, бегущую строку, комментарии. Вставить таблицу, рисунки, кнопки перехода по страницам или возврат в содержание. Отформатировать текст (цвет, шрифт, размер, начертания, заливка), где требуется по тексту, установить заголовки и выравнивание абзаца. Использовать различные виды списка. **Примечание:** не забудьте, если страница велика по содержанию, установить внутренние гиперссылки, используя метки.

Теоретические вопросы к практической работе № 4:

- Назначение HTML. Тег. Виды тегов. Примеры тегов.



- Структура Web-страницы. Структура заголовка Web- страницы.
- Фон страницы и заливка.



- Назначение тегов ` ... `, `<I> ... </I>`, `<U> ... </U>`, `<STRIKE> ... </STRIKE>`.

5. Теги нумерованных и маркированных списков.
6. Параметры тега
7. Теги построения таблиц. Работа с таблицами. Объединение строк. Цвет рамки и заливки таблицы.
8. Теги включения графических объектов в Web- страницы.
9. Теги гиперссылок. Цветовое оформление.
10. Внешние и внутренние гиперссылки. Пример.
11. Вставка дополнительных элементов (горизонтальные линии; бегущая строка, мерцание текста и т.д.)
12. Правила записи кода программ дополнительных элементов.
13. Кнопки перехода по странице.
14. Создание динамических эффектов в HTML.

ДИДАКТИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Індивідуальні завдання

Розробка комп'ютерної гри за допомогою спеціалізованих програм

Мета ІНДЗ: самостійне вивчення частини програмового матеріалу, систематизація, узагальнення, закріплення та практичне застосування знань із навчального курсу, удосконалення навичок самостійної навчально-пізнавальної діяльності.

Зміст ІНДЗ: завершена практична робота у межах навчальної програми курсу, яка виконується на основі знань, умінь та навичок, отриманих під час лекційних, семінарських, практичних занять і охоплює декілька тем або весь зміст навчального курсу. *Орієнтовна структура ІНДЗ* (в електронному варіанті).

3. Виконати творче завдання «Розробка методичного забезпечення для проведення занять з дітьми», використовуючи роботу з інформаційним пакетом Microsoft Office System. Комплект має складатися з двох частин:
 - текстового документу, створеного засобами MS Word (робота з таблицями, малюнками та автофігурами)
 - презентації, підготовленої засобами MS Power Point (продемонструвати роботу з дизайном слайду, автоматичним переглядом та вставкою звука).
 - створення тесту за допомогою MS Excel. (робота з формулами та функціями, форматування тексту).
4. Виконати творче завдання «Створення Web-сайту за індивідуальним завданням або за власним бажанням», використовуючи програму MS FrontPage та мову HTML. Проілюструвати роботу з фоном, темою сторінки, вставкою інтерактивних елементів, форматуванням тексту, вставки рисунків та гіперпосилань різних типів. Оформити веб-сторінки різними видами форм, таблиць та фреймів.

Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1.	Автоматизація інформаційного пошуку. Інформаційно-пошукові системи.	1
2.	Інтранет – переваги, проблеми та зв'язок з Інтернет.	1
3.	Огляд сучасних українських (іноземних) систем пошуку інформації в Інтернет.	1

4.	Технологія та засоби інтерактивного спілкування в Інтернет.	1
№ з/п	Назва теми	Кількість годин
5.	Принципи побудови та експлуатації електронних підручників.	1
6.	Поняття про електронні підручники	1
7.	Програмні засоби інформаційних технологій.	1
8.	Технічні засоби інформаційних технологій.	1
9.	Використання доповненої реальності у освіті.	1
10.	Apple and Education основи роботи та механізм роботи	1
11.	Проекти ЮНЕСКО для освіти щодо комп'ютерної грамоти	1
12.	Навчальні платформи	1
	Разом	12

Розробити реферат-презентацію

· аналіз презентацій згідно критеріїв оцінювання

- повнота викладення матеріалу;
- відповідність матеріалу;
- обґрунтованість і раціональність використання засобів
- мультимедіа та анімаційних ефектів;
- наявність, обґрунтованість і грамотність використання фонового звуку;
- розміщення і комплектування об'єктів; єдиний стиль слайдів.
- наявність і правильність оформлення обов'язкових слайдів (титольний, список джерел);
- оригінальність та самостійність оформлення презентації;
- грамотність використання кольорового оформлення;
- відсутність граматичних, орфографічних і мовних помилок;
- відсутність фактичних помилок, достовірність поданої інформації.

САМОСТІЙНА РОБОТА СТУДЕНТІВ № 1 Создание видеофильма средствами Windows Movie Maker

Цель работы: научиться создавать и монтировать видеофильмы из отдельных файлов, разного типа: графических, звуковых, текстовых и пр.; присваивать различные эффекты; сохранять проекты в формате

видеофильмов, для дальнейшего воспроизведения; редактировать готовый видеофильм с требованиями для детей дошкольного возраста.

Оборудование: компьютер типа Pentium, операционная система Windows XP, текстовый редактор, табличный процессор, программа для создания презентаций, конспект лекций.

Ход работы:

Теоретические сведения.

Windows Movie Maker — это программа для создания/редактирования видео. Включается в состав клиентских версий Microsoft Windows, начиная с Windows ME и заканчивая Windows Server 2008. Обновлённая версия программы включена в Windows XP, Windows XP Media Center Edition и Windows Vista. После выпуска Vista работа над программой была прекращена. В качестве замены для неё предлагается Киностудия Windows, входящая в состав бесплатного загружаемого с сайта Microsoft программного пакета Windows Live.

Особенности программы Windows Movie Maker:

Возможность импорта видео с флеш - накопителя или с цифровой и аналоговой видеокамеры.

Возможность создавать из изображений качественное слайд-шоу из изображений.

Возможность обрезать и склеивать видеофайлы.

Возможность наложения звуковой дорожки на видеоданные.

Возможность добавления на видео титров и заголовков.

Возможность создания между фрагментами видео различных переходов.

Возможность добавления различных простых видеоэффектов.

Возможность сохранения проекта в форматах WMV или AVI.

Получение видео с цифровой видеокамеры

Могут быть полезны программы для создания и редактирования видео в Windows Movie Maker:

- 1) K-Lite Codec Pack - пакет кодеков.
- 2) Mobile Media Converter - конвертер аудио и видеофайлов.
- 3) Audacity и Wavosaur - бесплатные аудиоредакторы.
- 4) Paint.NET - бесплатный фоторедактор. Этапы работы в программе:

- Открыть программу
- Импортировать фото и музыку

- Добавить название и титры
- Расставить фотографии
- Добавить спецэффекты, переходы
- Добавить музыку
- Сохранить проект
- Сохранить фильм на компьютере

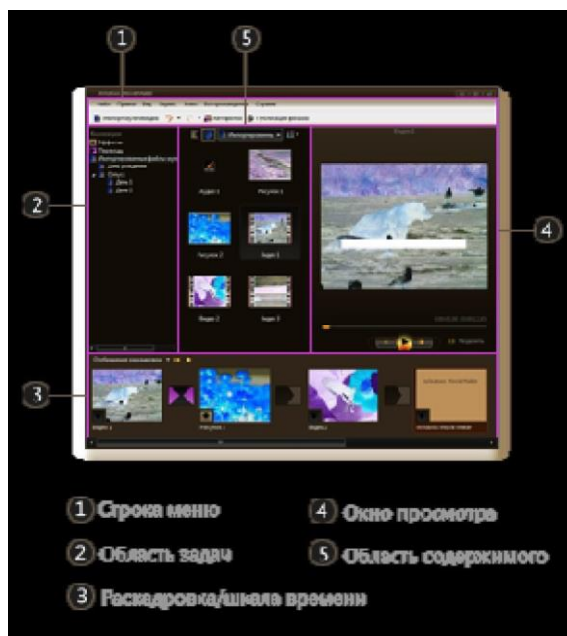
Перед началом создания видеоролика желательно закатать фотографии, музыку и видео, которые будут использоваться, в отдельную папку на компьютере.

Много материала сразу не желательно добавлять. Лучше сделать несколько видеороликов с небольшим весом. Они тогда быстрее и без проблем (которые бывают) сохраняются из проекта в фильм. Потом Вы импортируете созданные ролики-части (как видео-файлы) в новый проект и сохраняете их в один фильм.

Музыку лучше брать в формате WMV, но программа работает и с форматом MP3.

Видео можно добавлять в создаваемый видеоролик, нажав на строку: “Импорт видео” в вертикальном меню. Операции с видео можно выполнять те же, что и с фотографиями: накладывать видеоэффекты, текст и добавлять видео переходы.

Программа Windows Movie Maker состоит из трех основных частей: области основных компонентов интерфейса, раскадровка или шкала времени и монитор предварительного просмотра.



Основные части Windows Movie Maker

О раскадровке и шкале времени

Область, в которой создается и редактируется проект, отображается в двух режимах:

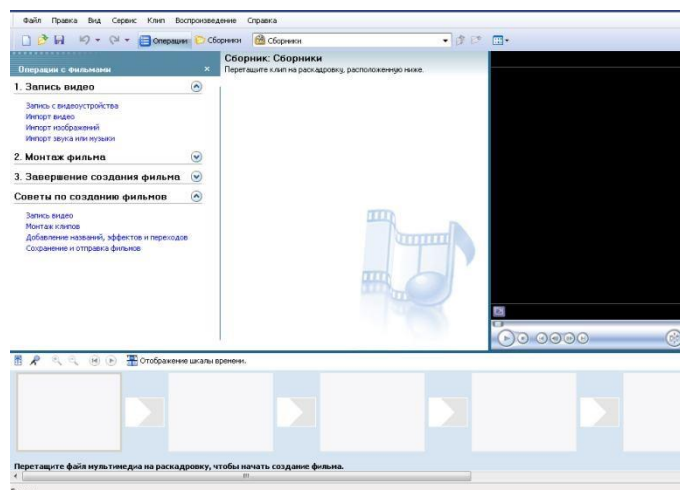
раскадровки и шкалы времени. При создании фильма можно переключаться между этими двумя режимами.

- Раскадровка.** Раскадровка является режимом по умолчанию в программе Windows Movie Maker. Раскадровку можно использовать для просмотра последовательности или порядка клипов в проекте и, при необходимости, легкого изменения их порядка. Этот режим также позволяет просматривать любые добавленные видеоэффекты или видеопереходы. Добавленные в проект аудиоклипы не отображаются в раскадровке, но их можно просмотреть в режиме шкалы времени. На следующем рисунке показан режим раскадровки в программе Windows Movie Maker:
- Шкала времени.** Режим шкалы времени предоставляет возможность более подробного просмотра проекта фильма и позволяет выполнять более тонкую работу по редактированию. При помощи режима шкалы времени можно обрезать видеоклипы, настраивать продолжительность переходов между клипами и просматривать звуковую дорожку. Можно использовать шкалу времени для просмотра или изменения времени воспроизведения клипов в проекте. Кнопки шкалы времени позволяют переключаться в режим раскадровки, масштабировать детализацию проекта, добавлять комментарии, настраивать уровни звука. На следующем рисунке показан режим шкалы времени в программе Windows Movie Maker:

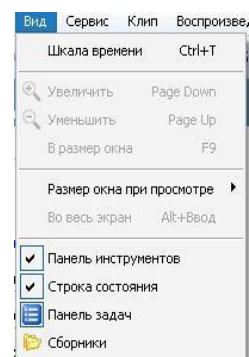


Режим шкалы времени

1. Запустите Windows Movie Maker. Пуск – Программы - Windows Movie Maker.



2. Настройка интерфейса программы: проверьте меню **Вид**, активными являются (установлены флажки) пункты **Панель инструментов, строка состояния, Панель задач**.



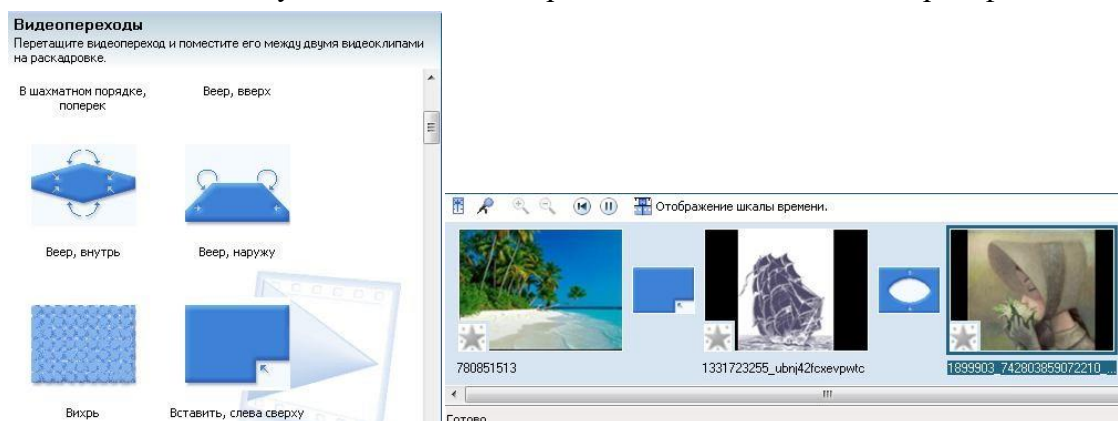
3. Рассмотрите в левой части окна **Панель задач**. Определите, какие задачи Windows Movie Maker позволяет выполнить.

4. Займемся монтажом видеофильма. На панели задач выберите пункт **Импорт изображений**. Выберите папку **Мои документы – Мои рисунки**. И из любой тематической папки выберите 3 – 5 графических файлов, удерживая кнопку CTRL, и щелкните кнопку **Импорт**.

5. В центральной части окна на панели **Сборник** вы видите ваши выбранные графические файлы. Перенесите их последовательно один за другим в нижнюю часть экрана в окна раскадровки.

6. Добавим эффекты рисунка. Для этого: **Сервис – видеоэффекты**. Просмотрите видеоэффекты и выберите любой понравившейся. Перенесите его на 1 кадр. В правой части окна располагается плеер, нажмите кнопку **▶ (Воспроизведение)**. Просмотрите эффект в плеере. Аналогично примените эффекты следующим кадрам видеофильма.

7. Между кадрами можно установить эффекты переходов. Для этого: **Сервис – Видеопереход**. В центральной части окна рассмотрите примеры видеопереходов. Выберите любой понравившейся, перенесите в нижнюю часть экрана на раскадровку и установите между двумя соседними кадрами. Аналогично установите видеопереходы для оставшихся кадров фильма.



8. Просмотрите результат монтажа в плеере. Есть возможность предварительного просмотра фильма во весь экран. Для этого: **Вид – Во весь экран**.

9. Добавим титульный кадр и финальный кадр фильма. Для этого: На панели задач выбираем пункт **Создание названий и титров**. Выбираем пункт **Добавить название в начале фильма**. Вводим название фильма. Изменяем анимацию текста, его шрифт и цвет. Поэкспериментируйте, просматривая предварительный результат в окне плеера. Примените выбранные свойства, щелкнув по кнопке **Готово, добавить название в фильм**.

10. Создайте титры в конце фильма. Выполняйте операции самостоятельно, аналогично п. 9.

11. Добавим звуковое сопровождение к фильму. На панели задач выбираем пункт **Импорт звуков и музыки**. Выбираем местонахождения звуковой

информации. Перенесите звуковой файл на раскадровку. Звуковой файл оказался длиннее фильма, необходимо отрезать лишнее, для этого: подведите указатель мыши к крайнему правому положению звуковой ленты и, удерживая, переместите до нужного места (указатель принимает вид двойной красной стрелки).

12. Сохраним созданный проект в идее фильма под своей фамилией. Для этого:
Файл

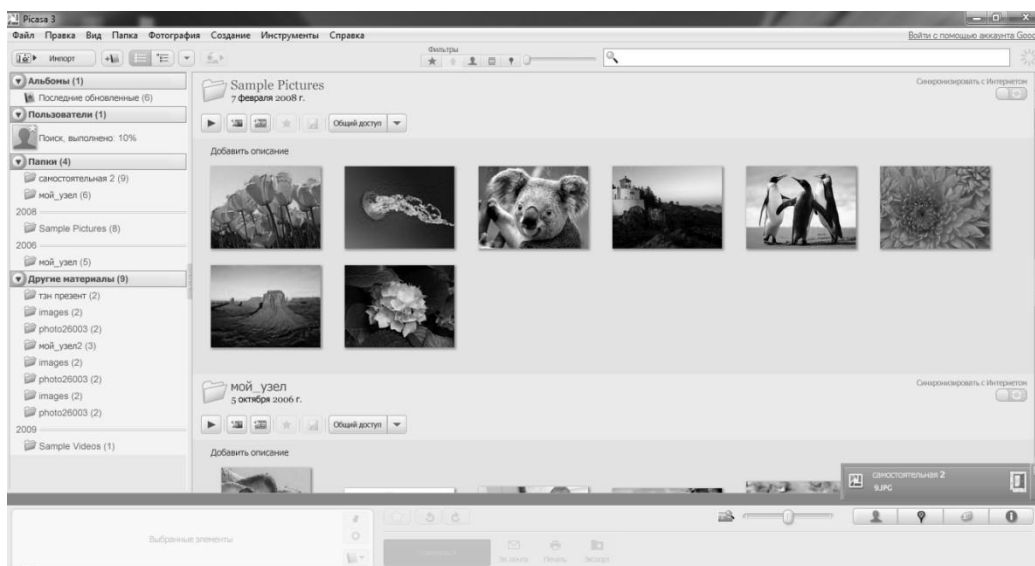
– **Сохранить файл фильма - Мой компьютер** – **Далее** – Введите имя файла, например, **Иванова_ДО**. Нажмите кнопку **Готово**. Подождите немного, фильм сохраняется в видеоформате.

13. Создайте короткий учебный фильм по направлению «Компьютерная грамота детей дошкольного возраста».

Теоретический материал

Программа Picasa позволяет легко организовывать, изменять и загружать фотографии. Скачать ее можно на странице <http://picasa.google.com>.

Picasa - это программное обеспечение, с помощью которого Вы можете искать, редактировать фотографии и обмениваться ими. Каждый раз, когда Вы открываете Picasa, программа автоматически определяет местоположение Ваших фотографий (даже тех, о которых Вы забыли) и сортирует их в визуальные альбомы, упорядоченные по дате с именами папок, по которым Вы сможете ориентироваться. Вы можете перетащить и поместить фотографии, чтобы упорядочить Ваши альбомы и сделать метки для создания новых групп. С Picasa Вы можете быть уверены, что Ваши фотографии всегда будут в порядке. Picasa также упрощает внесение сложных изменений благодаря мощным эффектам и возможности вносить исправления одним нажатием. С помощью Picasa можно легко и быстро обмениваться фотографиями – Вы можете отправлять фотографии по электронной почте и печатать, создавать подарочные CD и даже размещать фотографии в Вашем блоге.



Создание альбома фотографий.

Чтобы быстро группировать фотографии, используйте функцию "Альбомы" в программе Picasa. Для создания нового альбома воспользуйтесь кнопкой «Создать новый альбом». Просматривать фотографии, организованные в альбомы, и обмениваться ими очень просто – из них можно создавать отличные слайд-шоу или видеофильмы, а также отправлять друзьям по электронной почте.

Добавление метки

Добавьте звездочку к любому фото, которое вам нравится: Это позволит зрительно выделить ваши любимые снимки. Помимо этого, в Picasa есть функция поиска по меткам, которая позволяет сократить коллекцию фотографий менее чем за секунду, оставив только лучшие из лучших.

Коллекции, защищенные паролем

Хотите, чтобы о некоторых фотографиях знали только вы сами? Вы можете добавить пароли к любой из ваших коллекций Picasa (это не ограничивает возможности просмотра фотографий на жестком диске компьютера).

Быстрое и простое редактирование

Упорядочив фотографии, можно начать их редактирование. В Picasa реализованы расширенные функции редактирования, благодаря которым можно одним щелчком мыши улучшить почти любую фотографию, отрегулировать цвет и освещенность, а также добавить эффекты, например "черно-белое фото" или "сепия". Добавление подписей позволит создать рассказ с иллюстрацией.

Чтобы перейти к редактированию фотографии, сначала дважды нажмите на нужный снимок. Затем найдите инструменты редактирования, расположенные с левой стороны на трех вкладках "Осн. операции", "Редакт." и "Эффекты".

Не беспокойтесь: Picasa никогда не перезаписывает исходный файл. Внесенные в фотографию изменения доступны для просмотра только в Picasa, пока вы не решите экспортировать или сохранить их. В любом случае исходные фотографии остаются целыми и невредимыми и доступны в любой момент.

Общий доступ к фотографиям в Picasa

Упорядочив и отредактировав фотографии, можно поделиться ими с другими пользователями. Чтобы поделиться целой папкой или альбомом, нажмите кнопку Общий доступ, расположенную в заголовке папки или альбома. Это позволит загрузить фотографии в Веб-альбомы Picasa. При этом будет предложено отправить по электронной почте приглашения вашим друзьям и родным просмотреть альбом. Кроме того, панель кнопок внизу окна библиотеки позволяет поделиться фотографиями, используя творческий подход. Просто выберите фотографии, которыми хотите поделиться, и нажмите кнопку с действием, которое нужно выполнить. Можно загружать фотографии или отправлять их по электронной почте, создавать коллажи или фильмы, а также заказать печать фотографий в Интернете у любого числа провайдеров.

Контрольные вопросы к самостоятельной работе № 1.

1. Назначение и возможности программы Picasa

2. Как создать новый альбом в программе.
3. Как создать копию файла в программе.
4. Как создать коллаж.
5. Как создать фильм в программе.
6. Перечислите основные инструменты редактирования изображения в программе.

Інформаційно-аналітичний огляд нормативно-правової бази України, щодо впровадження ІКТ у ДНЗ, ВНЗ Література:

1. Нормативні акти

4. Базовий компонент дошкільної освіти / Науковий керівник: А. М. Богуш, дійсний член НАПН України, проф, д-р пед. наук; Авт. кол-в: Богуш А. М., Беленька Г. В., Богінч О. Л., Гавриш Н. В., Долинна О. П., Ільченко Т. С., Коваленко О. В., Лисенко Г. М., Машовець М. А., Низковська О. В., Панасюк Т. В., Пироженко Т. О., Поніманська Т. І., Сідельнікова О. Д., Шевчук А. С., Якименко Л. Ю. – К. : Видавництво, 2012. – 26 с.

5. Інструктивно-методичні рекомендації «Про організовану і самостійну діяльність дітей у дошкільному навчальному закладі» : лист Інституту інноваційних

технологій і змісту освіти Міністерства освіти і науки України від 26.07.2010 р. № 1.4/18-

3082 [Електронний ресурс]. – Режим доступу до листа : http://www.tutor.in.ua/index.php?option=com_content&view=article&id=135:2010-11-25-15-23-32&catid=43:metodistu&Itemid=64

6. **Концепція розвитку дошкільної освіти на 2010-2016 р.р.**

[Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://nauch.com.ua/psihologiya/14381/index.html>

7. Про авторське право і суміжні права : закон України (від 23.12.1993 № 3792-

XII) [Електронний ресурс]. – Режим доступу до закону : <http://zakon1.rada.gov.ua/laws/show/3792-12>

8. Про дошкільну освіту : закон України (від 11.07.2001 № 2628-III) [Електронний ресурс]. – Режим доступу до закону : <http://zakon0.rada.gov.ua/laws/show/2628-14>

9. Про затвердження Державних санітарних норм та правил «Влаштування, обладнання, утримання дошкільних навчальних закладів та організації життєдіяльності дітей» : наказ Міністерства охорони здоров'я (від 01.08.2013 № 678) [Електронний ресурс]. – Режим доступу до наказу : <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/z1370-13>

10. Про інформацію : закон України (від 02.10.1992 № 2657-XII) [Електронний ресурс]. – Режим доступу до закону : <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2657-12>

11. Програма розвитку дитини дошкільного віку «Я у світі» (нова редакція) у 2 ч. Ч. II. Від трьох до шести (семи) років / О. П. Аксьонова, А. М.

Аніщук, Л. В. Артемова та ін.; наук. кер. О. Л. Кононко. – К. : ТОВ «МЦФУР-Україна», 2014. – 452 с.

Завдання 1

Ознайомтеся з основними нормативно-правовими актами, необхідними для організації всіх напрямків роботи дошкільного навчального закладу (ДНЗ), і заповніть таблицю:

№ п/п	Нормативний документ	Щодо інформаційно-комунікаційних технологій у ДНЗ
1.	Національна доктрина розвитку освіти (II, IX, XII, XV, XVI)	
2.	Закон України „Про охорону дитинства” (II, ст. 9; IV, ст. 20)	
3.	Закон України „Про дошкільну освіту” (IV, ст. 23; VI, ст. 28; VII, ст. 38)	
4.	„Про Базовий компонент дошкільної освіти” (сфера – „Комп’ютерна грамота”)	
5.	Методичний лист „Організація та зміст навчально-виховного процесу в ДНЗ”	
6.	Типовий перелік обов’язкового обладнання, навчально-наочних посібників та іграшок у ДНЗ	

Завдання 2

Ознайомтеся з основними нормативно-правовими актами, документацією необхідною для організації всіх напрямків роботи дошкільного навчального закладу (ДНЗ) відповідно навчального року, затверджений МОН України, оформити у вигляді списку з гіперпосиланнями на документи.

САМОСТІЙНА РОБОТА № 3

Роль комп’ютера в керівництві пізнавальною діяльністю старших дошкільників *Теоретичні питання:*

1. Місце комп'ютерних ігор у дидактиці дошкільної освіти. Педагогічна значущість розвивальних комп'ютерних ігор.

2. Комп'ютерні вправи на тренування пам'яті (порядок об'єктів у лінійних послідовностях, розташування об'єктів на площині, відпрацювання навичок запам'ятовування в ситуаціях, що динамічно змінюються) і розвиток уваги. Аналіз програмного забезпечення.

3. Класифікація педагогічно-програмних засобів навчання, які використовуються в управлінні пізнавальною діяльністю старших дошкільників.

Практичні завдання:

1. Познайомтесь з комп'ютерними програмами для розвитку логічного мислення, уваги, пам'яті, творчих здібностей старших дошкільників (на вибір 1–2). Визначте переваги та недоліки цієї програми. На яких етапах заняття, на ваш розсуд, її використання буде найбільш доцільним?

2. За допомогою будь-якого графічного редактора створіть наочність на тему „Зайвий предмет” або на ваш вибір.

Література:

1. Шатунова О.В. Информационные технологии: Учебное пособие / О.В. Шатунова. – Елабуга: Изд-во ЕГПУ, 2007. – 77 с.
2. Моторин В. Воспитательные возможности компьютерных игр / В.Мотрин// Дошкольное воспитание 2000. - №11. – С.53–57.
3. Петрова Е. Развивающие компьютерные игры / Е. Петрова//Дошкольное воспитание.- 2000. – №8. – С. 60 – 68.

САМОСТІЙНА РОБОТА № 4

Створення кросвордів для дітей дошкільного віку

Теоретичні питання:

1. Місце комп'ютерних ігор у дидактиці дошкільної освіти. Педагогічна значущість розвивальних комп'ютерних ігор.

2. Комп'ютерні вправи на тренування пам'яті (порядок об'єктів у лінійних послідовностях, розташування об'єктів на площині, відпрацювання навичок запам'ятовування в ситуаціях, що динамічно змінюються) і розвиток уваги. Аналіз програмного забезпечення.

3. Класифікація педагогічно-програмних засобів навчання, які використовуються в управлінні пізнавальною діяльністю старших дошкільників.

Сервіс puzzlecup.com – створення кросвордів <http://puzzlecup.com/crossword-ru/>

На цьому сайті ви зможете швидко скласти і створити кросворд онлайн для навчання і відпочинку, а також розгадати кросворди інших користувачів сайту. Сервіс puzzlecup.com є безкоштовним.

Використання в навчальному процесі: для перевірки знань

для самостійного складання кросворду по темі, що вивчається

під час організації групової роботи на уроці по розгадуванню

кросворду для пошуку та вивчення нових понять і визначень

під час повторення вивченого матеріалу

Алгоритм роботи:

1. Як створюється кросворд

За допомогою миші виберіть місце розташування для нового слова: лівою кнопкою натисніть на комірку для початку слова і, не відпускаючи кнопку, протягніть мишу до комірки кінця слова.

Для створеного поля праворуч з'явиться меню, в якому ви зможете ввести свій варіант відповідного по буквам слова («**Ваше слово**» + кнопка **Готово**), або вибрати одне з відповідних слів із словника («**Подходящее слово из словаря**» + кнопка «**Принять**»). Нове слово з'явиться у сітці кросворду і може бути використано для перетинання з іншими новими словами, які додаються так само.

2. Як створити кросворд за списком слів

Замість того, щоб заповнювати сітку кросворду самостійно, можна створити кросворд автоматично, визначивши слова, з яких він має складатися. Для цього на пустому кросворді натисніть кнопку «**Создать**», яка знаходиться під кросвордною сіткою.

Праворуч з'явиться меню, в якому необхідно ввести ваші слова:

Після зазначення усіх налаштувань, натисніть кнопку «**Готово**».

3. Як створити пояснення до слів

За допомогою миші видеріть слово в кросворді:

Праворуч з'явиться меню, де в полі «**Определение**» потрібно ввести запитання чи визначення для вибраного слова. Слова, для яких визначення ще не задано, помічені в кросворді червоним кольором.

4. Як видалити слово

Для того, щоб видалити слово з кросворду, виберіть його за допомогою миші.

Праворуч з'явиться меню з кнопкою «**Удалить слово**».

1. Як збільшити/зменшити кросвордну сітку і комірку кросворду

Для того, щоб збільшити(зменшити) розмір сітки кросворду, використовуйте кнопки , які знаходяться знизу та праворуч. Максимальний розмір сітки 40x40 комірок. Розмір комірок кросворду змінюється за допомогою кнопок « + » та « - ».

6. Як перемістити слова кросворду

Щоб перемістити зв'язаний блок слів кросворду в інше місце кросвордної сітки, натиснувши клавішу **Ctrl**, перетягніть його мишею.

7. Як зберегти кросворд

Для збереження кросворду використовуйте кнопку **«Сохранить кроссворд»** - ваш кросворд буде збережено на сервері. Якщо ви зареєстровані на сайті, то новий кросворд буде додано до списку ваших кросвордів, доступних з будь-якого комп'ютера після входу в систему. Для не зареєстрованих користувачів новий кросворд додається в **cookies** вашого браузера (тобто буде зберігатися лише на вашому комп'ютері). При збереженні кросворду ви отримуєте постійне посилання, за яким можна повернутися до редагування цього кросворду з іншого комп'ютера. Не повідомляйте посилання для редагування стороннім, щоб не втратити контроль над кросвордом.

Назва кросворду надається за допомогою поля вводу і кнопкою **Переименовать**, доступних одразу після збереження.

Список збережених кросвордів висвітлюється в секції **«Ваши кроссворды»** (ліворуч).

8. Як поділитися своїм кросвордом з друзями

Якщо кросворд заповнений (для всіх слів дані визначення), то при збереженні кросворду ви отримуєте посилання для його розгадування, яке можна повідомити. За цим посиланням будуть показані лише визначення і порожні комірки для введення слів. Відкриваючи свій кросворд, надалі ви побачите повну статистику його розгадувань. *9. Як роздрукувати кросворд*

Щоб вивести кросворд на принтер натисніть кнопку **Версия для печати** одразу з'явиться меню.

Виберіть зміст версії для друку і натисніть кнопку **Показать**.

Версія кросворду для виводу на принтер з'явиться в новому вікні браузера. Для друку натисніть **Ctrl + P**. *10. Як видалити кросворд*

Непотрібний кросворд з секції **«Ваши кроссворды»** (ліворуч) можна видалити, обрав його і натиснувши на [?] ліворуч від назви.

11. Навіщо реєструватися

Для користування сайтом реєструватися не обов'язково. Однак користувач, який зареєструється отримає додаткові можливості:

Список ваших кросвордів буде зберігатися на сервері, і ви завжди зможете отримати його з будь-якого комп'ютера, зайшовши в систему;

Ви зможете оприлюднити свої кросворди, щоб усі користувачі сайту могли їх розгадувати;

12. Звідки беруться кросворди «Чи зможете ви розгадати?»

Кросворди в секції «Чи зможете в розгадати?» вибираються випадково з опублікованих зареєстрованими користувачами.

13. Як опублікувати кросворд для розгадування всіма відвідувачами

Публікувати свої кросворди можуть будь-які зареєстровані користувачі сайту.

Якщо кросворд заповнений (для всіх слів дані визначення), а також задано назву кросворду, натисніть кнопку **Сохранить кросворд**, а потім – **Опубликовать для всех**.

14. Як визначається рейтинг опублікованих кросвордів

Відвідувачі сайту, розгадавши принаймні одне слово кросворду можуть його оцінити, виставивши рейтинг від 1 до 10 балів: **Пожалуйста, оцените этот кроссворд**.

Середній бал від усіх користувачів визначає загальний рейтинг кросворду, який впливає на частоту його появи в секції «**Чи можете ви розгадати**» для відвідувачів сайту.

ЗАСОБИ ДІАГНОСТИКИ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ СТУДЕНТІВ

Перелік питань, що виносяться на залік

№	Питання
1.	Інтранет – переваги, проблеми та зв'язок з Інтернет. Технологія та засоби інтерактивного спілкування в Інтернет.
2.	Огляд сучасних українських (іноземних) систем пошуку інформації в Інтернет.
3.	Нові інформаційні технології в освіті. Психолого-педагогічні основи застосування засобів навчання.
4.	Телекомунікаційні технології: визначення, суть, засоби реалізації, перспективи розвитку.
5.	Автоматизовані навчальні системи TAMAS, АОСMICRO, COSTOC та інші.
6.	Динаміка формування інформаційної культури особистості педагога.
7.	Застосування комп'ютерних технологій в формуванні ІК компетентності педагога
8.	Педагогічна технологія формування особистості дитини дошкільного віку в умовах єдиного інформаційно-комунікаційного середовища.
9.	Технологія та засоби інтерактивного спілкування в Інтернет.
10.	Принципи побудови та експлуатації електронних підручників.
11.	Поняття про електронні підручники
12.	Програмні засоби інформаційних технологій.
13.	Технічні засоби інформаційних технологій.
14.	Використання доповненої реальності у освіті.
15.	Apple and Education основи роботи та механізм роботи
16.	Проекти ЮНЕСКО для освіти щодо комп'ютерної грамоти
17.	Навчальні платформи
18.	Поняття про інформаційні технології. Етапи розвитку інформаційних технологій.
19.	Інформаційні технології в розвитку навчання: сутність та особливості впровадження.

20.	Дидактичні принципи в умовах традиційного і комп'ютерного навчання.
21.	Принципи побудови та експлуатації електронних підручників.
22.	Виникнення та етапи становлення інформаційних технологій.
23.	Інформаційні процеси та системи. Поняття про інформаційні процеси та системи.
24.	Інформатизація суспільства.
25.	Навчальний потік інформації.
26.	Поняття про електронні підручники. Організація діалогу людина-комп'ютер.
27.	Перспективи розвитку інформаційних технологій в освіті та науці.
28.	Суспільство та інформація. Сутність створення інформаційного суспільства.
29.	Одержання та зберігання (накопичення) інформації.
30.	Форми та засоби передавання інформації.
31.	Побудова систем з використанням інформаційних технологій

**ПЕРЕЛІК НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНИХ ПОСІБНИКІВ,
ТЕХНІЧНИХ ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ**

1. <http://learningapps.org> – створення та перегляд вправ
2. ІКТ-технології - САЙТ ДЛЯ ПЕДАГОГІВ ДНЗ.
Дотримання правил безпеки застосування ІКТ [Електронний ресурс]. – Режим доступу:
<https://sites.google.com/site/sajtdlapedagogivdnz/home/ikt-tehnologie>
3. Таран І.Б. Сучасні інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті: навчальний посібник з дисципліни «Сучасні інформаційні технології в дошкільній освіті» Бердянськ: Видавець Ткачук А.В., 2015 . – 168 с. : іл. 23, табл. 18, бібліогр. 46 назв. ISBN 978-617-7291-00-7
4. Методичні рекомендації для контролю якості знань студентів спеціальності «Дошкільна освіта» ОКР «Магістр» та «Спеціаліст» з дисципліни «Сучасні інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті»

Інформаційні матеріали бібліотеки по забезпеченню навчальними підручниками (посібниками) з дисципліни

з/п	Найменування навчальної дисципліни	Автор підручника (навчального посібника тощо)	Найменування підручника (навчального посібника тощо)	Найменування видавництва, рік видання	Кількість примірників
	2	3	4	5	6
1	Сучасні інформаційно-комунікаційні технології	1. – Лодигіна К.В., Дяченко О.Ф., Назаренко Н.В. та ін.	Інформатика за професійним спрямуванням	Донецьк : Світ книги, 2013. – 328 с.	10
		2. Тимофєєва І.Б.	Методичні рекомендації для контролю якості знань студентів спеціальності «Дошкільна освіта» ОКР «Магістр» та «Спеціаліст» з дисципліни «Сучасні інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті»	Маріуполь, МДУ, 2016, 44 с.	5