



Інформаційно-комунікаційні технології навчання: термінологічний словник

М.Ю. Кадемія, С.С.Кізім

Вінниця - 2017

М.Ю. Кадемія, С.С.Кізім

*Інформаційно-комунікаційні
технології навчання:
термінологічний словник*

Вінниця – 2017

УДК [37.091.33:004](038)
К 13

Рекомендовано до друку рішенням вченої ради Навчально-наукового інституту педагогіки, психології, підготовки фахівців вищої кваліфікації Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського (протокол № 9 від 04 квітня 2017 р).

Рецензенти:

Коломієць А.М. – доктор педагогічних наук, професор Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського,

Акімова О.В. – доктор педагогічних наук, професор Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського.

Кадемія М.Ю. Інформаційно-комунікаційні технології навчання: термінологічний словник / М.Ю.Кадемія, С.С. Кізім – Вінниця : ФОП Тарнашинський О. В., 2017. – 295 с.

На допомогу викладачам, студентам вищих навчальних закладів різних рівнів акредитації, учням професійно-технічних закладів, майстрам виробничого навчання, керівникам гуртків, а також усім спеціалістам в галузі інформатизації освіти.

© М.Ю. Кадемія, 2017

© С. С. Кізім 2017

Передмова

Нині Україна перейшла до сучасної моделі суспільного розвитку – інформаційного суспільства. Саме інформаційно-комунікаційні технології надають можливість забезпечити всім громадянам України рівний доступ до знань, можливість створювати інформацію та обмінюватись нею.

Зважаючи на те, що широкого використання у педагогічній діяльності набула термінологія з обчислювальної техніки, Інтернету, програмування виникла потреба у створенні термінологічного словника інформаційних методик навчання на основі інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ). Такий словник допоможе уніфікувати термінологічну базу інформаційно-комунікаційних технологій, які використовуються в навчальному процесі, буде корисним широкому колу спеціалістів, які користуються ІКТ для реалізації своїх виробничих ідей, проектів, інтересів, котрі пов'язані з ІКТ та педагогічною діяльністю.

Запропонований словник містить біля 1600 термінів, які використовуються в навчальному процесі на основі ІКТ, але враховуючи те, що впровадження нових ІКТ постійно змінюється, виникає необхідність постійного його доповнення та оновлення.

Усі словникові терміни розміщені в алфавітному порядку. Структура включає: 1) заголовне слово; 2) тлумачення. Різні значення багатозначних слів відокремлюються цифрами з крапкою. При словах можуть бути скорочені і пояснювальні помітки, які вказують на сферу вживання слова.

Зважаючи на великий пізнавальний потенціал словника, доцільним є створення не лише книжкової, а й електронної версії словника на CD або DVD.



Абзац – частина документа, відокремлена від іншої маркерами, що має власні параметри (абзацний відступ, вирівнювання тощо).

Абонент – пристрій, юридична особа, фізична особа, яка взаємодіє з системою, мережею, інформаційним комплексом.

Автоматизація навчання – прийом технології навчання, в якому частина рутинних функцій, що виконувалися раніше викладачем, передається автоматичним пристроям, які реалізують можливості інформаційних і комунікаційних технологій. Мета автоматизації навчання – підвищення ефективності навчання

Автоматизована інформаційна система (АІС) – організаційно-технічна система, що використовує автоматизовані інформаційні технології з метою інформаційно-аналітичного забезпечення науково-інженерних робіт і процесів управління.

Автоматизована інформаційна технологія (АІТ) – інформаційна технологія, в якій для пересилання, збору, збереження і обробки даних використовуються засоби обчислювальної техніки і систем зв'язку.

Автоматизована навчальна система (АНС)¹ – система, яка включає комплекс навчально-методичних матеріалів (демонстраційні, теоретичні, практичні, контролюючі) і комп'ютерні програми, які управляють навчальним процесом.

Автоматизована навчальна система (АНС)² – взаємопов'язаний комплекс технічного, навчально-методичного, лінгвістичного, програмного й організаційного забезпечення на базі комп'ютерів, призначений для індивідуалізації навчання.

Автоматизована навчальна система (АНС)³ – комп'ютерна система, призначена для оптимізації процесу навчання з використанням засобів

інформаційних і комунікаційних технологій, а також автоматизації процесів зворотного зв'язку і управління на її основі пізнавальною діяльністю учня.

Автоматизована система лабораторного практикуму – комплекс технічних і програмних засобів, який забезпечує проведення лабораторних робіт і експериментальних досліджень безпосередньо з фізичними об'єктами і (або) математичними, інформаційно-описовими, наочними моделями, представленими на екрані ЕОМ.

Автоматизована система навчання – автоматизована інформаційна система, яка включає викладача, студентів, комплекс навчально-методичних і дидактичних матеріалів, автоматизовану систему обробки даних. Призначена для підтримки процесу навчання з метою підвищення його ефективності.

Автоматизована система управління (АСУ) – automated management system – сукупність математичних методів, технічних засобів (комп'ютерів, засобів зв'язку, пристроїв відображення інформації і т. ін.) і організаційних комплексів, що забезпечують раціональне управління складним об'єктом (процесом) відповідно до заданої мети.

Автоматизоване робоче місце (АРМ)¹ – комплекс технічних, програмних і методичних засобів, який обслуговує робоче місце фахівця і забезпечує здійснення інформаційної діяльності, інформаційної взаємодії і доступ до інформаційних ресурсів.

Автоматизоване робоче місце (АРМ)² викладача/учня – сукупність засобів обчислювальної техніки і програмно-апаратних засобів, які призначені для роботи однієї людини.

Автоматизоване робоче місце (АРМ)³ – автоматизоване робоче місце (Workstation) автономний діалоговий комплекс, система або пристрій на базі ПЕОМ призначений для автоматизації робіт, що виконуються фахівцями на робочих місцях.

Автоматизований банк даних (АБД) – сукупність системи керування базами даних і конкретної бази (баз) даних, що знаходиться (знаходяться) під її

керуванням.

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

Автономія критична – це сформована на базі критичного мислення незалежність суджень й аналіз медіа текстів.

Автор – особа, творчою працею якої створена робота (програма для ЕОМ або база даних).

Автор засобів інформатизації освіти – фізична особа, в результаті творчої діяльності якої створено засіб. Якщо засіб інформатизації створений спільною діяльністю двох або більше фізичних осіб, то кожний з них є автором.

Автор навчальної програми¹ – фізична особа, яка в процесі творчої роботи створила програму. Якщо навчальна програма створена спільною діяльністю двох або більше осіб, то кожен з них вважається її автором.

Автор навчальної програми² – фізична особа, в результаті творчої діяльності якої була створена ця програма. Якщо навчальна програма створена спільною діяльністю двох або більше фізичних осіб, то кожний із них є її автором.

Авторизація – надання певних повноважень особі (групі осіб) на виконання деяких дій в системі обробки даних або хостах (вузлах) Інтернету.

Авторське право – частина цивільного права, яке визначає права і обов'язки, що виникають у зв'язку із створенням і використанням (видання, виконання, показ, навчання, копіювання і т. п.) творів літератури, науки, мистецтва. Цивільний кодекс України відносить авторські права до інтелектуальної власності

Автотекст – частина тексту або графічне зображення, що часто повторюється в документі та має власне ім'я.

Автоформа – найпростіший вид автоматичних форм.

Адаптер – пристрій, що дає змогу з'єднувати фізично неоднорідні системи (наприклад, плата, що забезпечує зв'язок шини комп'ютера із зовнішнім пристроєм – дисплеєм, вінчестером тощо).

Адміністративна система – система, що забезпечує управління сайтом, порталом, інформаційним комплексом або їх частиною. Здійснює також контроль доступу і захист об'єкта від несанкціонованого вторгнення.

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

Адміністратор бази даних – людина, яка відповідає за розміщення, збереження, цілісність, використання інформації БД, мережі та надає відповідні повноваження користувачам.

Адміністратор комп'ютерної мережі – особа або група осіб, які займаються поточним управлінням мережі і перспективою її розвитку. Основні функції: забезпечення надійності функціонування, визначення і видача адрес, паролів доступу, забезпечення взаємодії з іншими мережами, взаємодія з адміністраторами бази даних та ін. Інструмент управління – система мережного управління.

Адміністратор навчального центру – це представник навчального закладу, який здійснює організацію навчального процесу й управління користувачами навчального центру у Системі дистанційного навчання (вирішує організаційні питання, пов'язані з прийомом громадян на навчання, проведенням тестування, реєстрацією тих, хто навчається у системі дистанційного навчання, здійснює розробку навчальних планів і програм, складає розклад занять).

Адміністратор регіону – це представник територіальних органів з питань зайнятості населення, що здійснює контроль і управління за роботою регіональних користувачів у Системі дистанційного навчання.

Адміністратор системи – особа, яка керує інформаційною системою,

взаємодіє з користувачами, забезпечує надійність функціонування. Часто використовують термін «сисадмін», від англ. system administrator.

Адміністрування – спеціальний доступ до серверу, на якому розміщені файли, які дозволяють змінювати витікаючі тексти (контент) сайту.

Адміністрування мережного навчального процесу – це система управління, що включає контроль за дотриманням тими, хто навчається, академічного графіку, оперативного реагування на запити тих, хто навчається, контроль їхніх знань та ін.

Адреса – закодоване позначення пункту відправлення або призначення даних; ідентифікація об'єкта (наприклад, об'єкта мереж). Визначається числом, кодом або фразою.

Адресат медіа – це цільова аудиторія, на яку розрахований той чи інший медіатекст.

Адресат медіанавчання – це школяр, студент, учитель, викладач, робітник медіасфери (медіатеки, навчального телебачення і т. д.).

Адреса сторінки – дані, які точно визначають логічну адресу сайту або Веб-сторінки в Internet.

Ай-Пі-телефонія – технологія, що дозволяє використовувати Інтернет або будь-яку іншу IP-мережу як засіб організації і ведення міжнародних і міжміських телефонних розмов і передачі факсів в режимі реального часу. Для цього необхідно перевести звук в цифрову форму і передати його аналогічно тому, як пересилаються цифрові дані.

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

Акумуляція – включення тих, хто навчається (використання блогів) в життя суспільства.

Акомодація – процес пристосування чужорідних компонентів, що кооперуються, до умов існування інтеграційного базису.

Акт прийомки – документ, що складається комісією в момент прийомки матеріалів, якщо виявлена розбіжність між фактичними даними і документами постачальника.

Акт списання (ліквідації) основних засобів – документ, що використовується під час вибуття чи списання об'єктів.

Активи – ресурси, що контролюються підприємством у результаті минулих подій, використання яких, як очікується, приведене до одержання економічних вигод у майбутньому.

Активний компонент робочого столу – динамічно оновлювана Веб-сторінка. Розміщується на Робочому столі. Розглядається як особливе вікно, яке містить змінну інформацію, оновлення якої проходить по каналах зв'язку з Інтернетом або локальною мережею.

Активність – здатність проявляти зусилля, прагнення досягнути мети.

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

Алгоритм розвитку аудіовізуального сприйняття – це послідовний перелік перцептивних дій, неодноразове виконання яких у системі тренувальних вправ дозволяє оволодіти навичками сприйняття екранного повідомлення: виявлення одиниць екранного повідомлення.

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

Алгоритмічні мови – мови опису алгоритмів.

Алгоритмічні помилки – помилки в методі, постановці, сценарії і реалізації.

Альфа-версія засобів інформатизації освіти – завершений засіб, призначений для тестування фахівцями підприємства-розробника.

Амортизація – це систематичний розподіл на собівартість продукції вартості основних засобів, що амортизується протягом терміну їхнього використання.

Аналіз автобіографічний – це співставлення свого життєвого досвіду (подій особистого життя, проявлення свого характеру в різних ситуаціях) з життєвим досвідом персонажів і авторів медіатекстів. Даний аналітичний підхід спирається на асоціативну пам'ять людини.

Аналіз герменевтичного культурного медійного контексту – це дослідження процесу інтерпретації медіатексту, культурних, історичних фактів, що впливають на точку зору агентства/автора медіатексту й на точку зору аудиторії. Аналіз ідентифікаційний – це розпізнавання (ідентифікація) схованих повідомлень в медіатекстах, тому що медійні агентства часто пропонують спрощені рішення складних проблем.

Аналіз естетичний – це аналіз моральних аспектів у сфері медіа та у сфері медіатекстів.

Аналіз етичний – це аналіз моральних аспектів у сфері медіа та медіатекстів.

Аналіз ідеологічний – це аналіз ідеологічних аспектів медійної сфери . Теоретичною базою тут є ідеологічна теорія медіа.

Аналіз іконографічний – це асоціативний аналіз зображення у медіатексті .

Аналіз інформації – це вивчення, трактування інформації того чи іншого виду.

Аналіз культивацийний – це аналіз змісту медіа й медіатекстів з опорою на вивчення соціокультурного контексту й вивчення масмедіа.

Аналіз культурної міфології медіа тексту – це виявлення й аналіз міфологізації (в тому числі в рамках так званих фольклорних джерел – казок,

легенд), стереотипів фабул, тем, персонажів і т. ін. в конкретному медіатексті.

Аналіз медіатексту – це вивчення, трактування медіатексту того чи іншого виду й жанру.

Аналіз персонажів медіатексту – це виявлення й аналіз стереотипного зображення людей, ідей, подій, сюжетів, тем у медіатекстах.

Аналіз семіотичний – це аналіз мови знаків і символів в медіатекстах; даний аналіз тісно пов'язаний з іконографічним аналізом.

Аналіз стереотипів медіатекстів – це виявлення й аналіз стереотипного зображення людей, ідей, подій, сюжетів, тем і т. д. у медіатекстах.

Аналіз структурний – аналіз систем, відносин, форм медіа культури, структури медіатекстів.

Аналіз сюжетний – це аналіз сюжетів, фабул медіатекстів.

Аналіз філософський – це аналіз філософських аспектів медійної сфери й медіатекстів.

Аналого-цифрове перетворення (АЦП) – перетворення інформації із аналогової форми в цифрову.

Анімація – зміна вигляду, форми, розмірів або взаємного розміщення об'єктів на екрані, які створюють ефект мультиплікації.

Анотація – короткий виклад інформації, змісту медіатексту будь-якого виду чи жанру.

Антивірусні програми – програми для захисту від вірусів.

Антропоцентризм – основний принцип інженерної психології, який полягає в тому, що, орієнтуючись на взаємну адаптацію, взаємне пристосування людини і технічної інформаційної системи (комп'ютер, мережа та ін.), перевагу завжди необхідно віддавати інтересам людини.

Апаратне забезпечення – сукупність технічних пристроїв і приладів. Необхідний елемент комп'ютерної системи.

Аплет¹ – залежний програмний модуль, зазвичай невеликий і компактний, який функціонує з основним застосуванням. Аплети широко

використовуються в технології Java.

Аплет² – це несамоствійний компонент програмного забезпечення, що працює в контексті іншого, повновагомих додатків, призначений для однієї вузької задачі й не має цінності у відриві від базового додатку.

Аплікація – це медіатекст, створений шляхом наклеювання на будь-яку поверхню різнорідних фрагментів (паперу, тканини і т. ін.).

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

Аргументування – поняття, що позначає логіко-комунікативний процес, який служить обґрунтуванню певної точки зору з метою її сприйняття, розуміння і (або) ухвалення індивідуальним або колективним реципієнтом.

АРМ – автоматизоване робоче місце (Workstation) автономний діалоговий комплекс, система або пристрій на базі ПЕОМ призначений для автоматизації робіт, що виконуються фахівцями на робочих місцях.

Артефакт медійний – це медійний художній об'єкт або медійний дефект.

Архівація – процес стиску інформації з метою зменшення її об'єму і зручності збереження та транспортування. При архівації створюється так званий “архів”-файл, який містить стиснуті файли і папки.

Архітектура інформаційного комплексу – умовно структурована модель, що визначає основні функції і взаємозв'язок віртуальної (портал) і реальної (соціально-економічна система) частин комплексу. Має наступні блоки: сервер – портал (вкл. сервіси) – галузь (вкл. виробництво, інфраструктуру, споживачів) – економіка і соціум в цілому.

Архітектура мережі електронно-обчислювальних машин – це архітектура, що визначає принципи будови та функціонування апаратного та програмного забезпечення елементів мережі.

Асиміляція – зміна базисної складової інтеграційного процесу в процесі введення в неї чужорідних компонентів.

Асинхронне навчання – це форма навчальної телекомунікації, коли

кожний суб'єкт навчання знайомиться з навчальним матеріалом або виконує роботу не одночасно з усіма, а в зручний для них час. Обмін повідомленнями відбувається шляхом їх взаємного переписування, наприклад, електронною поштою.

Асинхронна передача даних – спосіб передачі і метод витягу даних з неперервного потоку повідомлень із затримкою у часі.

Асоціація – це процес, під час якого виникає змістовий зв'язок між образами й представленням медіа тексту.

Атака – спроба подолання системи захисту сайту, порталу, веб-вузла. Ступінь «успіху» атаки залежить від уразливості і ефективності системи захисту.

Атрибут – це поіменована характеристика сутності.

Атрибути файлу – додаткові властивості файлу, які записуються на диск. До них відносяться: дата і час останньої заміни файлу, відмітка про те, чи являється цей файл прихованим.

Аудиторія – загальне позначення відвідувачів, для яких призначається даний сайт, портал, комплекс, інший ресурс Інтернету. Від специфіки аудиторії залежить стиль представлення ресурсу, а обсяг аудиторії є важливою мірою успіху Інтернет-проекту.

Аудійна мова – це комплекс засобів і прийомів аудіовиразності й комунікації.

Аудіоколекція – вид навчальних матеріалів, що запропоновані як неінтерактивний аудіоряд.

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

Аудіоприкладення – аудіозапис, який являє собою найбільш монологічний комплекс викладача до певних схем, таблиць, малюнків і т. д.

Аудіощоденник – один із найбільш поширених різновидів підкастів,

вміст яких є неформальним викладом власної думки користувачами Інтернет.

Аудійна творчість – це процес оглядової діяльності в аудіосфері, заснованій на використанні образів звукового ряду, та його предметні результати.

Аудійний текст – це повідомлення, викладене в будь-якому вигляді й жанрі, призначене для слухового сприйняття аудиторією.

Аудіо – це електронна апаратура, спеціальні плівки, касети й диски, що дозволяють записувати й прослуховувати аудіотексти в різних форматах.

Аудіовізуальна грамотність – це вміння аналізувати та синтезувати просторово-часову аудіовізуальну реальність, уміння «читати» аудіовізуальний медіатекст, здатність використовувати аудіовізуальну техніку, знання основ аудіовізуальної культури.

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

Аудіовізуальна культура – це сукупність матеріальних та інтелектуальних цінностей у галузі аудіовізуальних медіа, а також історично визначена система їх функціонування в соціумі.

Аудіовізуальна мова – це комплекс засобів і прийомів аудіовізуальної виразності й комунікації.

Аудіовізуальна перцепція – це здатність людини до виявлення в медіатексті смислових, образних взаємозв'язків між одиницями аудіовізуального повідомлення (події, сцени, епізоди, кадри, елементи внутрішньокадрової композиції); встановлення у них закономірностей, конфліктів, кульмінацій.

Аудіовізуальна творчість – це процес оглядової діяльності в аудіовізуальній сфері, заснованій на використанні образів звукозорового ряду, його предметні результати.

Аудіовізуальне виховання – це основна частина художнього,

культурологічного впливу, що складається зі спільної діяльності вихователя та вихованця і спрямована на засвоєння медійної культури, вивчення закономірностей походження, розвитку й функціонування аудіовізуальної культури.

Аудіовізуальне мислення – це творча діяльність, заснована на емоційно-змістовному відношенні й образних співвідношеннях частин аудіовізуального тексту.

Аудіовізуальне мистецтво – це мистецтво, побудоване на звукозорових образах.

Аудіовізуальне навчання – це процес розвитку особистості за допомогою і на матеріалі засобів масової комунікації з метою формування культури спілкування з медіа, творчих, комунікативних можливостей, критичного мислення, вміння повноцінного сприйняття, інтерпретації.

Аудіовізуальне сприйняття – це здатність людини до виявлення в медіатексті смислових, образних взаємозв'язків між одиницями аудіовізуального повідомлення (події, сцени, епізоди, кадри, елементи внутрикадрової композиції); встановлення у них закономірностей, конфліктів, кульмінацій.

Аудіовізуальний образ – це матеріалізація авторського задуму в конкретній аудіовізуальній просторово-часовій формі аудіовізуального віщання.

Аудіовізуальний текст – це повідомлення, викладене в будь-якому вигляді й жанрі, призначене для слухового й зорового сприйняття аудиторією.

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

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

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

Аудіододаток – це аудіозапис, що становить незначні монологічні коментарі викладача до певних схем, таблиць, ілюстрацій і т. ін.

Аудіоколекція – це вид навчальних матеріалів, запропонованих як не інтерактивний аудіоряд.

Аудіосприйняття – це здатність людини до виявлення в медіа текстах смислових, образних взаємозв'язків між одиницями звукового ряду; відчуття атмосфери почуттів, значень, асоціацій; визначення свого відношення до системи поглядів авторів медіатексту.

Аудіотекст – це повідомлення (радіопередача, звукозапис), викладення в будь-якому вигляді й жанрі, що призначене для слухового сприйняття аудиторією.

Аутентифікація – це перевірка ідентичності користувача.

Аутсорсинг – передача сторонньої організації певних бізнес-процесів, які, зазвичай, не є частиною основної діяльності необхідної для повноцінного функціонування бізнесу. Під цим поняттям розуміють розробку ІТ-продуктів, в тому числі Інтернет-сайтів та їх супровід.



Баг – помилка, збій, дефект (у програмі).

База даних (БД)¹ – єдина система даних, організована за конкретними правилами, які передбачають загальні принципи опису, збереження та обробки даних.

База даних² – організована сукупність блоків інформаційних елементів, представлених на машинних носіях, призначених і придатних для оперативного рішення різноманітних задач користувача із застосуванням засобів

обчислювальної техніки.

База даних³ – це набір інформації, організованої в той чи інший спосіб.

База знань¹ – формалізована система відомостей якоїсь предметної галузі, що містить дані про властивості об'єктів, закономірності процесів і правила використання цих даних у запропонованих ситуаціях для прийняття нових рішень.

База знань² – організована сукупність знань, запропонована у формі, яка дозволяє автоматичне або автоматизоване використання цих знань на основі реалізації можливостей засобів інформаційних технологій. Базою знань інколи називають сукупність систематизованих відомостей, які відносяться до певної галузі знань, зберігаються в пам'яті ЕОМ, об'єм яких необхідний і достатній для вирішення запропонованого кола теоретичних і практичних завдань. В системі управління базами даних використовуються методи штучного інтелекту, спеціальні мови описання знань, інтелектуальний інтерфейс. База знань (БЗ) вміщує не тільки конкретні факти, але й описи загальних закономірностей (наприклад, предметної галузі). БЗ використовується у додатках штучного інтелекту для вирішення завдань з певної галузі.

Базисна інновація – це принципово нова продукція або технологія

Базова система вводу виводу (BIOS – Basic Input-Output System) – базова система вводу-виводу, група програм, звичайно записаних до постійної пам'яті комп'ютера і призначених для управління початковим завантаженням комп'ютера і взаємодіє з деякими стандартними пристроями.

Базовий навчальний заклад – навчальний заклад, який здійснює провідне навчання за своїми навчальними планами і методиками та видає (при повному виконанні всіх його вимог) документ про освіту (сертифікат, свідоцтво, диплом).

Байт – основна одиниця кількості інформації, яка містить 8 біт.

Баланс інформаційний – певне співвідношення інформації кількісного і якісного вигляду, який обумовлює гармонійний стан інформаційного простору.

Банер – зображення або текстовий блок рекламного характеру, що є гіперпосиланням на сторінки з розширеним описом продукту або інформацією про послуги. Банери розміщують на різних Інтернет-ресурсах для залучення відвідувачів, формування іміджу тощо.

Банерна мережа – об'єднання сайтів, на сторінках яких розміщуються банери учасників, а також банери компаній, що сплатили розміщення свого банера власникові банерної мережі.

Банк даних¹ – автоматизована інформаційна система централізованого збереження і колективного використання даних. В його склад входять одна або декілька баз даних, довідник баз даних, СУБД, а також бібліотеки запитів і прикладних програм.

Банки даних² – одна з сучасних форм інформаційних систем, що складаються з обчислювальної системи; однієї або кількох баз даних; системи управління базами даних; набору прикладних програм і виконують функції збереження, захисту, зміни, пошуку, обробки даних та виведення результатів.

Безпека (технологічна) – це система методів і засобів передбачення і виявлення ненавмисних загроз безпеки функціонування під час випадкових, дестабілізованих дій і відсутності зловмисної дії на інформаційні системи, а також знищення дії цих небезпек до допустимого рівня, який визначається нормативно-технічними документами.

Безпомилкове програмування – складання алгоритмів і програм без помилок.

Бейсік – діалогова мова програмування для персональних комп'ютерів.

Бесіда – метод навчання, при якому вчитель, опираючись на здобуті учнями знання та досвід, ставлячи запитання, підводить їх до розуміння і засвоєння нових знань, повторення і перевірки навчального матеріалу.

Бета-версія засобів інформатизації освіти – це завершений засіб, що пройшов тестування фахівцями підприємства-розробника й призначений для тестування незалежними експертами.

Бібліотека – це власна чи публічна колекція, фонд друкованих текстів (в тому числі – в електронному вигляді, в Інтернет). Близькі поняття: медіатека, фонотека, фототека, відеотека.

Біологічна інформатика – наука, що вивчає загальні закономірності і особливості реалізації інформаційних процесів в біосфері – живих організмах і рослинах. Розділ фундаментальної інформатики, який почав розвиватися в кінці ХХ сторіччя.

Біоніка – прикладна наука про застосування в технічних пристроях і системах (зокрема в системах штучного інтелекту) принципів, властивостей, функцій і структур живої природи. Інтернет, багато в чому «повторює» еволюцію живих організмів.

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

Біт в секунду – одиниця вимірювання швидкості передачі (комп'ютерної обробки) інформації з урахуванням даних, (як корисної так і службової інформації). Для вимірювання швидкості передачі корисної інформації використовується показник «символи в секунду» (characters per second, cps).

Бластер – жаргонна назва звукової карти.

Блог¹ – це інтернет-сайт, що періодично оновлюється, формат якого відповідає стандарту RSS. Підкастинг є розширеним варіантом блогінгу (створення блогу), який, крім текстової інформації, вміщує аудіо- або відеофайли.

Блог² – це засіб соціальних змін, бізнес-площадки, інструменти підтримки і розробки, чудові маркетингові канали; це двері в новаторський світ освіти, що зосереджені навколо тих, хто навчається; це журнали і газети, які редагують люди того самого кола, що й їхні читачі; це новий світ засобів інформації, в якому кожен індивідуум наділений голосом, що доступний слухачам такою самою мірою, як і ті, що ідуть від CNN або BBC.

Блог³ – (англ. *blog* «мережний журнал або щоденник подій») – це Веб-сайт, основний зміст якого – регулярно добавляти записи, зображення або мультимедіа.

Блог на блог-платформі – це провідний блог на потужностях блог-служби (Livejournal, Liveinternet й ін.).

Блоггер – це той, хто веде відповідний інтернет-щоденник (блог).

Блогосфера – інтелектуальний кіберпростір, який займають блоггери.

Блокбастер – це високобюджетний медіатекст, орієнтований на значний успіх в аудиторії й великий фінансовий прибуток.

Блокнот – може бути використаний для написання певних текстів або створення сторінок за допомогою написання гіпертексту.

Блок-схема – спосіб графічного представлення алгоритму.

Блокування – це надання одному користувачу виняткового права доступу до запису.

Браузер – програма для перегляду гіпертекстових документів (сторінок).

Брандмауер – комп'ютер (або програма), які обмежують доступ до комп'ютерної мережі зовні і служать для захисту конфіденційної інформації, яка міститься в мережі.

Бренд – захищений законодавчо продукт, компанія (її назва) або концепція, виділена суспільною свідомістю з загальної маси.

Броузер – програма для перегляду гіпертекстових документів (сторінок) Internet.

Буфер обміну – область оперативної пам'яті, яка резервується системою Windows для організації обміну даними між додатками.

Бухгалтерський облік – це процес виявлення, вимірювання, реєстрації, накопичення, узагальнення, зберігання та передачі інформації про діяльність підприємства зовнішнім та внутрішнім користувачам для прийняття рішень. В умовах швидкого розширення безлічі технологій інноваційного навчання,

стрімкого розвитку інструментальних засобів важливим завданням управління технологічною складовою інноваційної освіти є *моніторинг розвитку освітніх технологій*.



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

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

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

Веб конференція є ієрархічною структурою, кожний вузел якої, що отримав нове повідомлення, передає його всім вузлам, з якими він обмінюється новинами.

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

Веб-кільце (англ. Веbring) – це об'єднання Веб-сайтів зі схожою тематикою.

Веб-конференція¹ – служба Інтернету, яка дозволяє користувачу розміщувати свої повідомлення з певної тематики для перегляду і відповіді

іншим користувачам Інтернету.

Веб-конференція² є ієрархічною структурою, кожний вузол якої, котрий одержав нове повідомлення, передає його всім вузлам, з якими він обмінюється новинами.

Вебмайстер – фахівець, який займається підтримкою і оновленням сайтів (комерційних). З одного боку це універсал, від якого потрібне знання, як працювати з графікою (поверхневе), гарні знання в області кодингу (html, css) і знання мов програмування (поверхневе); з іншого боку – вебмайстер не має глибоких знань ні в області програмування, ні в області дизайну, не може замінити ні дизайнера, ні програміста в процесі розробки сайту.

«ВЕБ-ПЛАН» (ВЕБPLAN) – багатопрофільний проект, який реалізується мережним холдингом ВЕБPLAN Group (Москва, Росія). Передбачає створення мережі галузевих інформаційних комплексів з метою інтеграції інформаційних і виробничих технологій. Передбачає, що в результаті їхньої взаємодії відбудеться природне і поступове (еволюційне) заміщення (витіснення) багатьох виробничих і інфраструктурних технологій сучасними інформаційними. В основу покладена запропонована фахівцями вищеназваної компанії ідеологія впорядкування Інтернету за галузевою ознакою і технологія клонування інформаційних комплексів. Іншим важливим напрямом проекту є сприяння створенню необхідних умов для його реалізації (маркетингові дослідження, залучення інвестицій, рекламна діяльність і PR, теоретичні розробки і дослідження в галузі Інтернет і мережної економіки, яка зароджується).

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

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

Веб-сервер-додаток – окремий випадок програмного застосування.

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

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

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

Види Веб-сайтів:

- домашні сторінки користувачів (не плутати з домашньою сторінкою Веб-сайту або home-page);
- інформаційні (конвент) сайти і портали;
- сайти електронної комерції;
- представницькі сайти веб-розробників.

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

Векторна графіка – опис зображення за допомогою геометричних примітивів, під час масштабування якого застосовуються коефіцієнти.

Верифікація¹ – встановлення відповідності прийнятої і переданої інформації за допомогою логічних методів.

Верифікація² – перевірка правильності роботи алгоритмів і програм для ЕОМ.

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

Вивчення передового виробничого досвіду – своєрідне педагогічне дослідження причин і факторів високих досягнень кваліфікованого робітника шляхом тривалого спостереження за його діяльністю в процесі навчання і

виховання майбутніх робітників.

Видатковий касовий ордер – документ, призначений для оформлення видачі готівки з каси.

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

Виноска в тексті – додаткове роз'яснення або посилання на документ-джерело.

Випробувальна лабораторія – це лабораторія, яка проводить дослідження.

Випробування – це технічна дія, дія якої полягає у встановленні характеристик засобів або технологій інформатизації навчання у відповідності з установленими системами вимог.

Виробнича практика – складова частина навчального процесу, яка необхідна для підготовки робітників та спеціалістів, сприяє зміцненню й перевірці набутих учнями теоретичних знань, встановленню тісного зв'язку навчальних закладів з виробництвом. Виробнича практика учнів організовується на підприємствах, оснащених сучасним устаткуванням; її обсяг, зміст і терміни, передбачені навчальними планами та програмами навчальних закладів. У профтехучилищах виробниче навчання з передвипускною виробничою практикою є основою професійної підготовки майбутніх кваліфікованих робітників.

Виробниче навчання – планомірно організований процес спільної діяльності майстра та учнів, спрямований на формування в них таких практичних професійних знань, навичок та вмінь, які відповідають сучасному рівню техніки і технології виробництва. Крім того, виробниче навчання сприяє вихованню в учнів якостей сучасного робітника, розвитку розумових, фізичних сил і здібностей, творчого ставлення до праці.

Виробничий досвід – досвід промислових підприємств (колективів, бригад, дільниць, цехів, змін, окремих працівників), який характеризує досягнутий рівень виготовлення і реалізації продукції для задоволення потреб людей, народного господарства.

Виробничий процес – сукупність як природних впливів і перетворень, так і впливів людини, трудових процесів, внаслідок яких дістають продукт або корисний виробничий результат.

Висновок – форма мислення, за допомогою якої отримують нову думку на основі однієї або більшості прийнятих думок.

Витрати – зменшення економічних вигод у вигляді вибуття активів або збільшення зобов'язань.

Вихідні дані – дані, що виводяться з ЕОМ.

Вихідні матеріали – тексти і графічні зображення в електронному і паперовому варіантах, які необхідні для оформлення і змісту сайту.

Виховання – цілеспрямований, організований процес створення умов і стимулювання розвитку особи.

Віддалений доступ – технологія взаємодії абонентних систем з локальними мережами через територіальні комунікаційні мережі.

Віддалений комп'ютерний доступ – це режим функціонування системи автоматизованого лабораторного практикуму, під час роботи якого з фізичним об'єктом здійснюється з комп'ютера, віддаленого на будь-яку відстань від місця розміщення самого об'єкта.

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

Відвідувач – користувач конкретними ресурсами мережі. Деякі власники серверів (або сайтів) розміщують лічильники кількості відвідувачів.

Відео – це електронна апаратура (відеокамера, відеомагнітофон,

проектор, монітор й ін.), спеціальні плівки, касети, диски, що дозволяють записувати й демонструвати аудіовізуальні медіатексти в різних форматах.

Відеоадаптер – пристрій, який здійснює підготовку інформації для її відображення на екрані монітора. Інколи замість терміну «відеоадаптер» використовують спрощений варіант – відеокарта.

Відео-арт – це мистецтво створення медіатекстів за допомогою відеотехніки.

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

Відеоєкологія – це розділ духовної екології, в якому розглядаються основні принципи відеорепертуару, культури відеосприймання; створення так званого імунітету проти низькоякісних відеотекстів, залучення до аудіовізуальної культури.

Відеоколекція – вид навчальних матеріалів, запропонований як неінтерактивний видеоряд.

Відеокліп – це короткий аудіовізуальний медіатекст.

Відеоконференція¹ – методологія проведення нарад і дискусій між групами видалених користувачів з виконанням трансляції зображення в середовищі Інтернет.

Відеоконференція² – це спосіб обміну відеозображеннями, звуком і даними між двома чи більше об'єктами, обладнаними відповідними апаратно-програмними комплексами.

Відеопіратство – це незаконне тиражування й демонстрація аудіовізуальних медіатекстів.

Відеотворчість – це процес діяльності в сфері відеозйомки та його предметні результати: взаємозв'язані процеси проектної діяльності й відеозйомки.

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

Відеотекст – це аудіовізуальне повідомлення, викладене в будь-якому вигляді та жанрі.

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

Відкрита освіта¹ – система навчання, доступна кожному бажаючому, без аналізу його початкового рівня знань (без вступних іспитів), яка використовує технології і методики дистанційного навчання і забезпечує навчання в ритмі, зручному учню.

Відкрита освіта² – система навчання, доступна будь-кому, без аналізу початкового рівня знань; яка використовує технології і методики дистанційного навчання і забезпечує навчання в зручному ритмі.

Відкрита система – система, розробники якої роблять загальнодоступними всі необхідні стандарти розробленої системи. Це дозволяє іншому виробникові створити подібну систему, поліпшити її характеристики, додати власні пристрої або програмні засоби, організувати їх взаємодію.

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

Відкрите навчання¹ – характеризується двома основними ознаками: по-перше, студенти вільні у виборі курсу або освітньої програми; по-друге, вони вільні від просторово-часової залежності і можуть навчатися у своєму індивідуальному темпі.

Відкрите навчання² – це система навчання, доступна будь-кому, без

аналізу його вихідного рівня знань, технологія, що використовується і методи дистанційного навчання, котрі забезпечують навчання в зручному для студента темпі.

Відкрите суспільство – це суспільство, що базується на принципах публічності, толерантності, гуманізму, демократії.

Відношення – це двохвимірна таблиця, що містить певні дані.

Відношення багато до багатьох між двома таблицями – це тип відношення, в якому кільком записам в одній таблиці відповідає кілька записів в іншій таблиці.

Відношення багато до одного між двома таблицями – це тип відношення, в якому кільком записам в одній таблиці відповідає лише один запис в іншій таблиці.

Відношення між таблицями – це відношення між групами об'єктів відповідного типу.

Відношення один до багатьох між двома таблицями – це тип відношення, в якому кожному запису в одній таблиці відповідає кілька записів в іншій таблиці.

Відношення один до одного між двома таблицями – це тип відношення, якому кожний запис в одній таблиці відповідає кілька записів в іншій таблиці.

Візуальна грамотність – це вміння аналізувати і синтезувати зорову реальність, уміння «читати» візуальний медіатекст, знання основ візуальної культури, тобто результати візуальної освіти.

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

Візуальна культура – це сукупність матеріальних й інтелектуальних цінностей в галузі візуальних медіа, а також історично визначена система їх використання і функціонування в соціумі, за відношенням до аудиторії візуальна культура є системою рівня розвитку особистості людини.

Візуальна мова – це комплекс засобів і прийомів візуальної виразності й

комунікації.

Візуальне мислення – це творча діяльність, заснована на емоційно-смисловому відношенні й образних співвідношеннях частин візуального тексту.

Візуальне мистецтво – це мистецтво, що побудоване на зорових образах.

Візуальна перцепція – це здатність людини до виявлення в медіатексті смислових, образних взаємозв'язків між одиницями візуального повідомлення, встановлення у них закономірностей, конфліктів; відчуття атмосфери почуттів, значень, асоціацій; визначення свого відношення до системи поглядів авторів.

Візуальне сприйняття – це здатність людини до виявлення в медіатексті смислових, образних взаємозв'язків між одиницями візуального повідомлення, встановлення у них закономірностей, конфліктів; відчуття атмосфери почуттів, значень, асоціацій; визначення свого відношення до системи поглядів авторів.

Візуальна творчість – це процес оглядової діяльності у візуальній сфері, заснованій на використанні образів зорового ряду, і його предметні результати.

Візуальний текст – це повідомлення, викладене в будь-якому вигляді й жанрі, призначене для зорового сприйняття аудиторією.

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

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

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

Вікно бази даних Access – вікно, що з'являється на екрані дисплея після відкриття БД і містить перелік її об'єктів (таблиць, запитів, форм, звітів, макросів, модулів).

Вільне («відкрите») навчання – це форма організації процесу навчання, заснована на принципі свободи вибору часу, дати, місця, ціни, тривалості, форми, цілей, організації, методів, джерел і засобів, послідовності, змісту, оцінки, навчання, програми, консультацій, наставників, викладачів, навчальних закладів, рівня й документів навчання.

Вінчестер – назва першої моделі жорсткого диску.

Віртуал – це особлива форма психологічного відображення реальності, що наділена властивостями природженості, актуальності, інтерактивності.

Віртуалізація у розрахунках – це процес представлення набору для розрахункових ресурсів або їх логічного об'єднання, котрий дає деякі переваги перед оригінальною конфігурацією.

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

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

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

Віртуальна машина – це програмне або апаратне середовище, що виконує деякий код (наприклад, байт-код, шитий код, p-code або машинний код

реального процесора), або специфікацію такої системи; це оточення, яке запропоноване для «гостьової» операційної системи як апаратне.

Віртуальна освіта (віртуальні освітні системи) – це такий різновид процесу здобування освіти, за яким ті, які навчаються, отримують навчальні результати, використовуючи методи і засоби віртуальних педагогічних систем.

Віртуальна пам'ять – створення особливих функціональних відносин між елементами комп'ютера за допомогою програмних засобів, яке забезпечує людині можливість користуватися великим об'ємом інформації.

Віртуальна педагогічна система (ВПС) – це різновид педагогічної системи, що являє собою упорядковану віртуальною педагогічною технологією відповідно до цілей навчання і виховання сукупність змісту навчання, учасників навчального процесу та матеріальних й інформаційних елементів віртуального навчального середовища.

Віртуальна педагогічна технологія (ВПТ) - це різновид педагогічної технології, яка для досягнення певних навчальних цілей упорядковує статику і динаміку відповідної ВПС, базується на е-педагогіці, зокрема віртуальній педагогіці, на психолого-педагогічних методах самоосвіти, творчого становлення й саморозвитку особистості.

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

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

зворотного зв'язку від штучно побудованого світу до людини.

Віртуальна філософія – філософська парадигма, що припускає існування безлічі онтологічних реальностей з віртуальним типом відносин між ними.

Віртуальна цивілізація – культура, побудована на фундаменті віртуальної філософії в поєднанні з теоретичними і психологічними віртуальними моделями, реалізованими за допомогою віртуальної комп'ютерної техніки і Інтернету.

Віртуальна школа – передача на будь-яку відстань в режимах on-lain і off-lain програмного пакету інформаційно-освітніх послуг і коригування їх засвоєння за допомогою віртуальних технологій, які принципово відрізняються від форм дистанційного навчання тим, що для учнів створюється ефект присутності в «класі» або аудиторії.

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

Віртуальне онлайнове співтовариство – це сукупність: – програмних засобів, що забезпечують спілкування членів співтовариства і здійснення спільної діяльності – чатів, дошок оголошень, списків розсилання і т. п.; – програмних засобів для створення онлайнвої «особистості» (online identity) члена спільноти і формування його авторитету залежно від заслуг у рамках даної спільноти; – засобів організаційного керування спільнотою.

Віртуальне підприємство¹ – це мережева, комп'ютерно-опосередкована організаційна структура, що складається з неоднорідних взаємодіючих агентів, розташованих в різних місцях. Ці агенти розробляють сумісний проект (або ряд взаємопов'язаних проектів), знаходячись між собою у відносинах партнерства, кооперації, співпраці, координації і т. п.

Віртуальне підприємство² – це співтовариство географічно розділених

співробітників, які в процесі професійної діяльності спілкуються, взаємодіють, використовуючи електронні засоби комунікацій при мінімальному або повністю відсутньому особистому, безпосередньому контакті.

Віртуальне співтовариство є група осіб, які, знаходячись в стані взаємозалежності один від одного, координують і погоджують свою спільну діяльність за допомогою Інтернет-технології.

Віртуальне представництво (ВП) навчального закладу – програмний комплекс, який реалізовує типовий набір сервісних служб, що забезпечують організацію навчального процесу через мережу Інтернет за навчальними програмами базового навчального закладу.

Віртуальний – до віртуальних об'єктів або процесів відносяться електронні моделі, що реально існують, так і створених об'єктів або процесів.

Віртуальний клас є ядром навчальної ІТ-оточення для користувачів і становить комплексну розподілену систему. До його складу входять інфраструктурні програмні й технічні компоненти, що віртуально поєднують робочі місця учителя і студента (учня) в навчальну групу, які працюють в мережі (локальній або глобальній).

Віртуальний образ – психологічний образ, який відображає і моделює процеси в мозку людини, завдяки чому останній суб'єктивно вважає, що репрезентант цього образу існує об'єктивно, незалежно від свідомості самого індивіда.

Віртуальний офіс – це Інтернет-ресурс, який дозволяє співробітникам компанії, географічно роз'єднаним, організаційно взаємодіяти за допомогою єдиної системи для обміну, зберігання, обробки і передачі інформації та управлінських дій.

Віртуальний університет – освітня структура, що здійснює принципи відкритої освіти, може не мати атрибутів традиційних навчальних закладів: «фізичних будівель», класів, лабораторій і студентських гуртожитків. Навчання може проводитися як традиційними методами, так і через комп'ютерні мережі,

наприклад, через глобальну мережу Інтернет або корпоративну мережу Інтранет. Як правило, структура такого навчального закладу дворівнева і складається з центрального університету і регіонального(их) центру(ів).

Віртуальні здібності – згідно концепції видатного вітчизняного психолога А.Н.Леонтьєва, вищі психічні функції не можуть безпосередньо знаходитися в речовині мозку. Віртуально мозок містить в собі не ті або інші специфічні людські здібності, а здатність до формування цих здібностей. Останні існують віртуально щодо субстанції мозку і залежать від характеру дій на нього, в першу чергу інформаційних. Ці здібності багато в чому визначають інтелектуально-емоційний колорит (статус) особи і горизонти її самореалізації, включаючи використання в цій меті високих комп'ютерно-інформаційних технологій.

Вірус – програма, що заважає роботі комп'ютера (знищує або перетворює значення даних вінчестера, системної області, мережі).

Вкладений запит – це інструкція SQL SELECT, вкладена в запит на вибір або запит на зміну.

Вкладений файл – додатковий файл, що приєднується до текстового повідомлення електронної пошти.

Вкладка – елемент керування діалогового вікна або вікна додатку, який представляє окрему сторінку і містить інші елементи керування.

Власник документованої інформації – суб'єкт, що реалізовує повноваження володіння, користування, розпорядження інформацією в об'ємі, встановленому законом.

Власник інформації – суб'єкт, в безпосередньому веденні якого відповідно до закону знаходиться інформація.

Вміння – це впорядкований ряд операцій із спільною метою.

Внутрішні загрози Інтернет – несприятливі наслідки, що мають загрозу для стану і розвитку самого мережевого інформаційного простору. До них відносяться: інформаційний колапс через перевантаженість системи; атаки

хакерів з метою знищення або спотворення інформації, блокування вузлів і «обхідних маршрутів», випадкові або навмисні аварії комунікаційних каналів; недосконалість інформаційно-пошукових систем; «моральне старіння» протоколів і ін.

Впорядкування Інтернет – внутрішнє облаштування мережевого інформаційного простору, структуризацію, перегруповування основних вузлів інформації і консолідацію їх з певних тема. Консолідація інформаційних ресурсів відбувається навколо конкретних сфер людської діяльності, наприклад, науки, освіти, економіки, мистецтва, політики.

Впровадження передового педагогічного або виробничого досвіду – застосування передового досвіду за ініціативою педагогічних працівників відповідно до потреб училищ з урахуванням створених для цього умов.

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

Всі принципи інформаційного права можна поділити на загальні і спеціальні. До загальних принципів слід віднести основоположні положення і ідеї, які поширюють свою дію на всю сукупність відносин, що складаються в інформаційній сфері.

Вступний інструктаж (вступне інструктування) – сукупність методів і прийомів виробничого навчання, які використовуються на початку занять з метою підготовки до активного, безпомилкового і свідомого виконання практичних завдань.

Вузол – пристрій у мережі (ним можуть бути робоча станція, принтер або файловий сервер).

Вхідні дані – дані, що вводяться в ЕОМ.



Гама-версія засобів інформатизації освіти – це завершений засіб, що пройшов тестування фахівцями підприємства-розробника й незалежними експертами, готовий до масового поширення й експлуатації.

Гармонія – відповідність частин, їх взаємодія і взаємозбагачення в єдиному цілому; виступає як одна з умов мети освіти

Гарнітура – зовнішній вигляд, написання шрифту.

Географічні інформаційні системи (ГІС) – це сучасні інформаційні технології для картографування й аналізу об'єктів реального світу.

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

Гіпермедіа¹ – це структура, що вміщує текст, аудіо- і відеофрагменти, що з'єднані посиланнями у відповідності з логікою сюжету.

Гіпермедіа² – метод дискретного представлення інформації на вузлах, які об'єднані за допомогою посилань. Дані можуть бути представлені у вигляді тексту, графіки, звукозапису, відеозапису, мультиплікації, фотографій або виконуючої документації. Гіпермедіа є узагальненням гіпертекстових систем.

Гіперпосилання¹ – виділений об'єкт (текст або зображення) Веб-сторінки, що встановлює зв'язок з іншим об'єктом. Дозволяє переходити до іншого об'єкту в середовищі WWW.

Гіперпосилання² – елемент документа для зв'язку між різними компонентами інформації в середині самого документа, в інших документах, в тому числі і розміщених на різних комп'ютерах.

Гіпертекст – це спосіб організації тексту, графіки й інших даних, у якому елементи даних пов'язані між собою. Пов'язані можуть бути як елементи одного документа, так і різних документів. Гіпертекстова структура є основою World Wide Веб.

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

Гіпотеза – припущення, яке вимагає наукового доказу, перевірки, підтвердження.

Глобалізація – процес інтеграції людства і сфер його діяльності в ході еволюції в інформаційну епоху.

Глобальна інформаційна інфраструктура – якісно нова інформаційна освіта, яка почала формуватися в 1995 році групою розвинутих країн світової спільноти. За задумом творців вона повинна бути інтегрованою загальносвітовою інформаційною мережею масового обслуговування населення планети на основі інтеграції глобальних і регіональних інформаційно-телекомунікаційних систем, а також систем цифрового телебачення і радіомовлення, супутникових систем і рухомого зв'язку.

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

Глобальні критерії – критерії, що роблять істотний вплив на всю систему оцінки якості. Невідповідність глобальному критерію призводить до негативної експертної оцінки.

Глобальні мережі – це мережі, елементи якої віддалені один від іншого на значні відстані.

Глосарій – це загальне для конкретної галузі тлумачення і визначення.

Гнучке дистанційне навчання на основі телекомунікацій – це комплекс освітніх послуг (навчальний матеріал, технології, консультації, контроль знань, і т. п.), що надаються учням, за допомогою спеціалізованого телекомунікаційного інформаційно-освітнього середовища, в основі яких лежить методологія, направлена на індивідуальну (не залежну від місця і часу) роботу учнів, із спеціальним чином структурованим навчальним матеріалом, з

різним ступенем спілкування з віддаленими експертами, викладачами і співучнями.

Гнучкий диск – зовнішній носій інформації у вигляді диску з магнітною поверхнею, який міститься в спеціальній оболонці. Дозволяє зберігати невеликі об'єми даних, зручний для перенесень інформації з одного комп'ютера на інший.

Головна сторінка¹ – перша сторінка Веб-сайту, порталу, комплексу, яка з'являється на екрані після завантаження програми браузером. Як правило, несе основне презентаційне і навігаційне навантаження.

Головна сторінка² – навчальна (титульна) сторінка Веб-сайту. На головній сторінці розміщують загальні відомості про сайт з поясненням про те, що представлено на всьому сайті. Зовнішні посилання на ресурс, як правило, роблять саме на головній сторінці, її продивляються частіше, ніж інші сторінки.

Головне меню – основний елемент керування *Робочого столу* операційної системи Windows, призначений для швидкого доступу до додатків і службових функцій операційної системи. Викликається за допомогою кнопки *Пуск*.

Головною задачею ІПС є пошук інформації, релевантної інформаційним потребам користувача. Основні показники ІПС для www: просторовий масштаб (локальні, глобальні, регіональні, спеціалізовані); спеціалізація (пошук документів в www, пошук організацій і людей, пошук файлів).

Гостьова книга – засіб спілкування відвідувачів певного (визначеного) сайта між собою. Гарний тон спілкування в гостьовій книзі — сказати «дякую» творцям сайта, поскаржитися на помилки, порадити що-небудь змінити.

Градiєнт – поступовий перехід від одного відтінку або кольору до іншого відтінку або кольору.

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

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

Графічні акценти – узагальнююче найменування «виразів обличчя», «смайликів», «посмішок»; способи виразу емоційних станів, «значки для емоцій». Конструюються з символів на клавіатурі без застосування графічних редакторів. Супроводжують як особисте листування за допомогою електронної пошти, так і пересилку повідомлень в групі новин.



Дайджест – це скорочений, адаптований варіант медіатекстів.

Дані – це опис явищ навколишнього світу.

Дані (в предметній галузі) – подання інформації у формалізованому вигляді, зручному для пересилання, збору, зберігання і обробки.

Датологічна модель даних – це опис предметної області, виконаний мовою обраної системи управління базами даних.

Двіжок – система адміністрування і управління сайтом. Складна програма, скрипт, робить Веб-сайт більш функціональним, а додавання нової інформації на ваш сайт більш простим (автоматизованим). «Двіжок» просто необхідний для порталів, інтернет-магазинів, і подібних крупних ресурсів.

Дезінтеграція – процес зменшення числа та інтенсивності взаємодій системи, процес розкладання, розпаду, руйнування, відділення, ізоляції.

Дезінформація – чинник цілеспрямованої передачі інформації від одного об'єкту іншому за ситуації, коли її реалізація виявляється доцільною для першого і недоцільною для другого.

Декодування – це розшифрування, трактування інформації, змісту медіатексту аудиторією.

Декларативна пам'ять – знання фактів та їх взаємозв'язків.

Декларативний спосіб представлення інформації характеризується тим, що основна частина інформації представлена у вигляді статичної сукупності фактів, якими можна маніпулювати за допомогою набору універсальних процедур.

Демо-версія навчальної програми – версія навчальної програми, яка дозволяє продемонструвати її основні функціональні можливості, на які, в порівнянні з кінцевою версією, є деякі обмеження (термін використання або об'єм запропонованого матеріалу).

Дескриптор – базове поняття навчальної галузі, що наділене семантичною стійкістю й контрастністю.

Дефініція – коротке визначення, яке описує істотні і відмінні ознаки предметів або розкриває значення відповідного терміну. *Дефініція* не охоплює опис предмета з вичерпною повнотою, а є короткою характеристикою його суті і визначення його чітких меж.

Дефрагментація – процес оновлення і оптимізації логічної структури диска з метою забезпечення збереження файлів в неперервних блоках дискового простору. Після дефрагментації прискорюється читання файлів і запуск програм.

Джерело інформації¹ – це встановлені законом бази і банки даних із широким типом представництва, які використовуються у дипломатичній практиці, діяльності міжнародних організацій, у регулюванні міжнародних конфліктів, у передачі особистої інформації. Усі джерела інформації поділяють на відкриті та закриті. До відкритих джерел інформації відносять: міжособистісні джерела та опосередковані джерела.

Джерело інформації² – носій відомостей або об'єкт, що ідентифікує їх походження; в інформатиці - одиничний елемент підмножини того або іншого класу інформаційних ресурсів, доступний користувачу і володіє деякою проблемною визначеністю.

Дидактичні засоби (ДЗ) – об'єкти і предмети навчального призначення,

які використовують у технічних закладах для формування у студентів (учнів) знань, умінь і навичок застосування їх у практичній діяльності з певного фаху.

Джерело знань (ДЗн) – технічний пристрій або особа, що формує і надсилає необхідне повідомлення приймачу інформації з використанням засобів або механізму зв'язку, який має назву «канал». У навчаючих системах джерелом знань (інформації) звичайно вважається база знань.

Дигітайзери – планшети для оцифрування зображення (digitizing tablet).

Дигітальний розкол – розшарування суспільства (відмінність в доходах, складі сім'ї, походженні, рівні освіти і т.д.), що перешкоджає деякій частині громадян повноцінному доступу до мережі Інтернет.

Дидактика – загальна теорія і методика навчання, що розглядає закономірності, принципи, зміст і методи навчального процесу; частина загальної педагогіки.

Дидактична система визначається трьома основними складниками: вид управління, тип засобів передачі інформації і управління пізнавальною діяльністю.

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

Дидактичне програмування – один із підходів до конструювання освітніх процесів і систем, пов'язаний з поетапним визначенням необхідної інформації, елементарних процедур її засвоєння і контролю. Особливого поширення набуває у зв'язку із впровадженням комп'ютерів і навчальних пристроїв.

Дидактичні принципи – це система найбільш загальних вимог до процесу навчання, що забезпечує його результативність.

Дизайн – вид художньо-проектної діяльності, що поєднує принципи зручності, економності і краси. Кожен елемент дизайну узгоджується з

текстурою, фактурою, кольором з іншими елементами і зовнішнім середовищем.

Дизайнер – людина, яка займається художнім конструюванням, дизайном.

Диз'юнкція – логічний зв'язок «або».

Динамічна інформація – інформація, що передається каналами зв'язку, або в просторі.

Дискова операційна система (ДОС) – комплекс програм, що входять до складу програмного забезпечення ЕОМ і підтримують обчислювальний процес (робочий режим) даної ЕОМ.

Дисковод CD-ROM – пристрій для читання музичних і програмних компакт-дисків.

Дисплей – пристрій відображення інформації на електронному екрані.

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

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

Дистанційне навчання¹ – навчання на відстані з використанням підручників, персональних комп'ютерів і мережі ЕОМ.

Дистанційне навчання² – спосіб реалізації процесу навчання, заснований на використуванні сучасних інформаційних і телекомунікаційних технологій, що дозволяють здійснювати навчання на відстані без безпосереднього, особистого контакту між викладачем і учнем.

Дистрибутивний комплект – вихідний програмний пакет у вигляді набору компакт-дисків або гнучких дисків і призначений для встановлення додатків на комп'ютер.

Диференціація – рух системи до неоднорідності.

Диференціація в навчальному процесі – врахування індивідуальних особливостей учнів у тій формі, коли вони групуються за якимисьь особливими ознаками для окремого навчання.

Диференціація освіти – розподіл навчальних планів, програм, напрямків (гуманітарний, фізико-математичний).

Диференційоване навчання – спеціально організована пізнавальна діяльність, спрямована на оптимальний інтелектуальний розвиток кожного учня і передбачає структурування змісту навчального матеріалу, добір форм, прийомів і методів навчання відповідно до індивідуальних особливостей учня.

Дифузія дисциплін – процес проникнення одних дисциплін в інші.

Діагностика помилок за наслідками навчання – констатація причин помилкових дій учня і представлення на екрані комп'ютера відповідних коментарів.

Діалог – спосіб взаємодії прикладних процесів і користувачів з швидкістю, необхідною для підтримки ходу думок.

Діалог навчальний – усне спілкування, розмова, обмін інформацією педагога і учня або учнів один з одним.

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

Діалогове вікно – спеціальне вікно, яке використовується для налагодження параметрів операційної системи або додатка. Відрізняється від вікна додатка відсутністю рядка меню. Містить набір елементів керування, які можуть бути розміщені на декількох вкладках.

Діалоговий режим – режим прямої взаємодії між людиною і комп'ютером, комп'ютерами в мережі або між комп'ютером і периферійним пристроєм, при якому зв'язок між взаємодіючими системами не переривається. Часто називається інтерактивним режимом, або режимом «on-line».

Ділова гра¹ – метод прийняття управлінських рішень в різних імітованих виробничих ситуаціях шляхом гри групи студентів (або одного студента) з ПК

за встановленими правилами в діалоговому вікні. Це активний метод навчання, направлений на формування в тих, хто навчається самостійного мислення.

Ділова гра² – це метод прийняття управлінських рішень у різноманітних імітаційних виробничих ситуаціях шляхом гри групи студентів (або одного студента) з комп'ютером за правилами у діалозі режиму. Це активний метод навчання, спрямований на формування у студентів самостійного мислення.

Діяльність – мотивована система дій, спрямована на перетворення об'єктів.

Довідкова (інформаційна) стаття гіпертексту – це компонент гіпертекстового документу, що складається із заголовку, в якому зазначена тема статті, власне текст і список гіперпосилань на споріднені інформаційні статті.

Довіреність – документ, що використовується для отримання матеріалів у постачальника представником підприємства.

Довічне навчання (Long Life Edukation) – навчання впродовж всього життя.

Догматичне навчання – навчання, направлене на запам'ятовування нового матеріалу, без його осмислення.

Додаткова зарплата – це зарплата, нарахована працівникові за невідпрацьований час у випадках, передбачених законодавством (відпускні, відрядження, пільгові часи підлітків та ін.).

Додаток¹ – сукупність програм, що реалізують обробку даних в певній області застосування.

Додаток² – це програма або комплекс програм, що використовують базу даних і забезпечують автоматизацію обробки інформації з деякої предметної області.

Дозвіл – встановлення обмежень для користувачів, які мають доступ до деякого об'єкта системи, і режим цього доступу (повний, обмежений, недозволений).

Дозування навчального матеріалу – основа *програмованого* навчання, яка використовується при виявленні алгоритму побудови прикладної (зокрема повчальної) програми.

Доказ – послідовність думок, що обґрунтовують деяке твердження.

Доказове програмування – складання алгоритмів і програм одночасно з доведенням їх істинності.

Документ – особливий тип файлу, що містить інформацію, яка створена і обробляється користувачем за допомогою програм – наприклад, текст, зображення чи звук.

Документ в електронній формі відображення інформація, представлена у формі набору елементів обчислювальної техніки чи інших засобів обробки, зберігання і передачі інформації, що може бути перетворена у форму, придатну для однозначного сприйняття людиною і має атрибути для ідентифікації.

Домашня сторінка – особиста сторінка (сайт) людини в Інтернеті, де вона розміщує інформацію по себе.

Домен¹ – сукупність робочих станцій і серверів мережі, що адмініструється як єдина група (кожен домен має певні межі безпеки).

Домен² – це множина автоматних значень одного типу.

Доменне ім'я – адреса Веб-сервера-ресурсу в мережі Інтернет. Містить букви, які розділені крапками на окремі інформаційні блоки. На останньому місці в DNS-адресі стоїть домен першого рівня. Ім'я домену першого рівня може відображати географічне положення сервера або тематику інформації. Домен другого рівня вибирається організацією – власником веб-вузла.

Домінантно-інтегруюче поняття (ДІП) – це поняття, яке несе в собі основи теорії, на базі якої будується проблема, набуває рис переважаючого характеру у розв'язанні взаємопов'язаних проблемних ситуацій протягом усього заняття.

Дискова операційна система (ДОС) – комплекс програм, що входять до складу програмного забезпечення ЕОМ і підтримують обчислювальний процес

(робочий режим) даної ЕОМ.

Дослідження предметної області – це визначення призначення бази даних, характеру інформації, що має в ній зберігатися, визначення сутностей бази даних та їхніх атрибутів, визначення взаємозв'язків між сутностями.

Достовірність інформації – властивість інформації бути правильно сприйнятою.

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

Драйвер – допоміжна програма, яка керує взаємодією програм і додатків з обладнанням.

Друковані матеріали – вид навчальних матеріалів, які представлені у поліграфічному виконанні: книги, методичні посібники.



Евоінформатика – науковий напрям області теоретичної інформатики, що має на меті створення нових інформаційних метатехнологій для вирішення задач глобального моделювання складних природних явищ на основі еволюційного підходу.

Еволюція – поступовий, неперервний розвиток явища, інформаційного процесу. Одна з необхідних умов досягнення інтеграції інформаційних і виробничих технологій.

Ейлер – програма для розповсюдження, яка використовується в мережі Фідонет.

Екологічна теорія медіаосвіти – ця теорія спирається на праці знаних учених екологів і філософів (В.І. Вернадського, Л.М. Гумільова і ін.). медіапедагоги -»екологи» впевнені, що необхідний розвиток екології медійного сприйняття як складової частини медіаграмотності людини.

Еколого-економічна культура фахівця – цілісна властивість

особистості, яка відображає певний рівень еколого-економічних відносин, знань і освіти, що ґрунтується на загальнолюдських цінностях, усвідомленні раціонального природокористування, які виявляються в практичній професійній діяльності.

Екранне мистецтво – це мистецтво, побудоване на звукозорових екранних образах.

Екранний образ – це матеріалізація авторського задуму в конкретній аудіовізуальній просторово-часовій формі екранного віщання.

Експансія (міграція) методів – процес проникнення методів одних наук в інші.

Експериментальна оцінка (педагогічний експеримент) – це експеримент з ідентифікації педагогічного об'єкта, який проводиться, якщо попередньо забезпечене наступне: розробка гіпотези, наявність програми експериментальної роботи; розробка способів і прийомів вторгнення в практику навчання; наявність умов для експериментальної роботи; розробка шляхів і прийомів фіксації руху і результатів експерименту – форм документації; підготовка учасників експерименту; надійність методики експерименту.

Експерт – фахівець, атестований для проведення робіт по сертифікації продукції (систем забезпечення якості продукції або послуг), акредитації органів по сертифікації і випробувальних лабораторій в системі сертифікації, і здатний на основі своїх знань і досвіду визначити рівень відповідності видання встановленим вимогам (технічним умовам), дати кваліфіковану консультацію або виконати певну роботу.

Експертиза – це один із основних методів дослідження в загальній кваліметрії, широко використовується під час проведення експертної оцінки в одному із її напрямів (наприклад, педагогічна кваліметрія замінюється кількістю оцінок якості педагогічних процесів).

Експертна навчальна система (ЕНС) є засобом представлення знань, організовує діалог користувача з системою, забезпечує: пояснення стратегії і

тактики вирішення задач предметної галузі. контроль рівня знань, умінь і навичок з діагностикою помилок за наслідками навчання і оцінкою достовірності контролю; автоматизацію процесу управління самою системою в цілому.

Експертна система¹ – програмна система, яка використовує знання спеціаліста-експерта для ефективного розв’язування задач у вузькій предметній галузі.

Експертна система² – це система обробки знань у вузькоспеціалізованій галузі підготовки рішень користувачів на рівні професійних експертів.

Експертний метод оцінки – це метод оцінки, що використовується евристичними можливостями людини і дозволяє на основі знань, досвіду й інтуїції знаних фахівців, які працюють в цій галузі, одержати оцінку явищ, що досліджуються.

Експертні системи (ЕС) – клас систем штучного інтелекту, призначених для одержання, накопичення, коректування знань, що надається експертами з предметної галузі для отримання нових знань, дозволяє вирішувати певні завдання, що відносяться до класу неформалізованих, слабоструктурованих, пояснює хід їх вирішення. ЕС орієнтовані на використання неформальних знань, наприклад, в таких галузях як медицина, геологія, фармакологія, освіта і т.п. *Оболонка* ЕС – універсальна частина експертної системи, що містить тільки механізми міркувань і «оболонку» бази знань, яку користувачі заповнюють інформацією з своєї конкретної галузі. Технологічна експертна *система* – пакет програм, здатний за допомогою методів штучного інтелекту аналізувати факти, досліджувати ситуацію, процес; поставити діагноз або дати рекомендації. Експертна система включає базу знань і машину логічного висновку. База знань містить емпіричні правила, спостереження і описи прецедентів, одержані шляхом опитування експертів.

Експериментально-дослідницька діяльність, організована із застосуванням засобів ІКТ – це діяльність, орієнтована на формування умінь

здійснювати: автоматизацію процесів обробки результатів навчального (лабораторного, демонстраційного) експерименту; виявлення основних елементів і типів функцій для моделювання певного аспекту реальності з метою його дослідження, вивчення; створення моделей, адекватно тим, що відображають об'єкти, явища або процеси, і представляють певний аспект реальності для вивчення його основних структурних або функціональних характеристик за допомогою деякого обмеженого числа параметрів; управління створеними моделями; обробку одержаної інформації про об'єкти, явища, процеси або їх моделі для формулювання гіпотези про закономірність, що виявляється, з подальшим прогнозуванням результатів експерименту; самостійне «відкриття» закономірності для подальшого формулювання висновків і узагальнень.

Екстернат – це форма одержання освіти, що пропонує самостійне вивчення дисциплін відповідно до програми професійного навчання з вибраної спеціальності.

Екстраактивна інформаційна система – система, в якій кодуєчий і декодуєчий пристрій представлені різними матеріальними об'єктами. Комунікація інформації здійснюється енергетичним шляхом, тобто за допомогою електромагнітних сигналів по мережам або ефірі. Наприклад: Інтернет, телефон, телебачення, радіо і т.д.

Електромагнітна безпека – запобігання шкідливому для організму користувача впливу змінного електромагнітного і електростатичного полів при використанні персонального комп'ютера.

Електроніка – наука про взаємодію електронів з електромагнітними полями і про методи створення на цій основі засобів збору, зберігання, передачі і обробки інформації

Електронна бібліотека¹ (ЕБ) – це розподілена інформаційна система, що дозволяє надійно накопичувати, зберігати й ефективно використовувати

різномірні колекції електронних документів у зручному для користувачів вигляді через глобальні мережі передачі даних. База даних ЕБ може складатися з різного виду електронних колекцій документів. Електронні видання на оптичних компакт-дисках включаються в ЕБ тільки за умови, якщо бібліотека виставляє їх у мережі (локальній або глобальній), забезпечуючи ту ж систему доступу і пошуку, що і до інших документів ЕБ.

Єдиний інтерфейс користувача для доступу до ЕБ забезпечує можливість пошуку в базах даних (електронних колекціях), що її складають, за допомогою тих самих засобів у рамках однієї системи, незважаючи на різномірність цих колекцій.

Електронна бібліотека² – сукупність електронних книг, які розміщені на одному або декількох мережевих серверах.

Електронна бібліотека³ – програмний комплекс, що забезпечує можливість накопичення і надання користувачеві на основі засобів ІКТ повнотекстових електронних інформаційних ресурсів, забезпечений власною системою документування і безпеки.

Електронна бібліотека курсу (електронна хрестоматія з навчального курсу) – входить до складу навчально-методичного комплексу як збірник цитат і висловів, призначена для тих, хто вивчає навчально-організаційні проблеми вивчення основної і додаткової літератури.

Електронна біржа – біржа, яка проводить торги з використанням інформаційної мережі. Операції купівлі-продажу здійснюються користувачами за допомогою абонентних систем, підключених до інформаційної мережі. Брокери – посередники при висновку операції можуть знаходитися в різних географічних пунктах, країнах.

Електронна дошка – це комп'ютерний додаток, що оперує разом із графічними або текстовими зображеннями, дозволяє декільком користувачам на різних комп'ютерах, що входять в єдину мережу, оперувати з одним і тим

самим зображенням. У дистанційному навчанні електронна дошка використовується під час проведення телеконференцій і під час організації віртуальних аудиторних дошок.

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

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

Електронна книга – книга, представлена на електронному носії інформації.

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

Електронна комерція¹ – технологія торгових дій, за якої взаємодія сторін здійснюється електронним способом на основі стандартів електронного обміну даними в Інтернеті (замість фізичного обміну або безпосереднього фізичного контакту) і в результаті якого право власності або право користування товаром або послугою передається від однієї особи до іншої.

Електронна комерція² – це використання технологій глобальних комп'ютерних мереж для ведення бізнесу.

Електронна копія документа, електронний еквівалент документа – електронний документ, отриманий шляхом оцифровки – перетворення в цифрову (електронну) форму – документа на традиційних носіях (папір).

Електронна методична допомога – форма узагальнення і передачі педагогічного досвіду, формування і розповсюдження нових моделей освітньої діяльності, реалізована на базі засобів ІКТ. У електронній методичній допомозі досвід педагога фіксується у формі відеофрагментів, розшифрованих записів

занять, поурочного планування навчальної діяльності, створених в електронній формі або переведених у неї. Важливою частиною методичної допомоги є узагальнення конкретного досвіду, зафіксованого засобами ІКТ. Електронна методична допомога може включати і традиційний компонент.

Електронна обчислювальна машина (ЕОМ) – обчислювальна машина, основними елементами якої є електронні пристрої.

Електронна педагогіка – це новий напрям педагогічної науки, предметом якої є педагогічна система відкритої освіти; система педагогічних методів, методик, форм навчання і виховання у високотехнологічних інформаційно-навчальних середовищах.

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

Електронна таблиця – структура даних, що забезпечує автоматичне виконання розрахунків в комірках за результатами, що містяться в основних комірках таблиці.

Електронна торгівля – торгівля, що здійснюється за допомогою електронного документообігу в Інтернеті.

Електронна хрестоматія – це особливий вид навчального електронного інформаційного організованого масиву автентичних гіпермедіа-об'єктів.

Електронне видавництво – система, призначена для підготовки і видання друкованих творів.

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

Електронне видання навчального призначення (ЕВНП) або електронний засіб навчального призначення (ЕЗНП) – навчальний засіб, який реалізовує можливості засобів ІКТ, орієнтований на досягнення наступних

цілей: надання навчальної інформації із використанням засобів мультимедіа; здійснення зворотнього зв'язку з користувачем при інтерактивній взаємодії; контроль результатів навчання і певні досягнення у навчанні; автоматизація процесів інформаційно-методичного забезпечення навчально-виховного процесу і організаційного управління навчальним закладом.

Електронне навчання – це система навчання, що пропонує використання Інтернет-технологій, електронних бібліотек, навчально-методичних мультимедіа матеріалів, віддалених лабораторних практикумів і т.д.

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

Електронне тестування – компонент освітнього електронного видання, що функціонує на базі засобів ІКТ, що є аналогом традиційного тестування. У разі електронного тестування здійснюється пред'явлення тесту, фіксація результату, реалізуються ті або інші алгоритми (наприклад, можливість або неможливість повернення до вже виконаного або пропущеного завдання, обмеження часу, відведеного на один тест і т.п.).

Електронне видання освітнього призначення (ЕВОП) реалізує всі можливості ЕВНП і включає вирішення виховних проблем і завдань.

Електронний аукціон. У цьому випадку не завжди використовуються Інтернет технології. Але можна привести вдалий приклад такого Веб-сайта – ebay.com (у Росії www.molotok.ru). Інтернет аукціон у точності відтворює процедуру торгів по лотах на звичайному аукціоні. Провайдер такої системи заробляє на відсотках від транзакцій, а також на продажі програмного забезпечення для участі в торгах.

Електронний бізнес¹ – будь-яка ділова активність, що використовує

можливості глобальних інформаційних мереж для перетворення внутрішніх і зовнішніх зв'язків з метою створення прибутку.

Електронний бізнес² – підвищення ефективності реального бізнесу, засноване на використуванні інформаційних технологій, для того, щоб забезпечити оптимальну взаємодію ділових партнерів і створити інтегрований ланцюжок доданої вартості. Дозволяє поліпшити обслуговування клієнтів при одночасному скороченні витрат, виявити нові канали збуту, забезпечити конкурентну перевагу.

Електронний грошовий переказ – переказ коштів, що ініціюється з терміналу, телефону або магнітоносія, за допомогою передачі інструкцій або повноважень, що стосуються дебетування або кредитування рахунку фінансовій установі.

Електронний деканат – виконує функції традиційного навчального деканату з використанням інформаційних і телекомунікаційних технологій.

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

Електронний довідник-каталог – це спеціалізований Веб-сайт для проведення тендерів серед постачальників.

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

Електронний документообіг – електронний обмін діловими документами між комп'ютерними програмами різних компаній в стандартній формі.

Електронний консалтинг – професійні консультації клієнтів по електронній пошті. Надання довідок від інформаційних служб, проведення

різних запитів через Інтернет і ін. Один з видів електронного бізнесу.

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

Електронний магазин – це завжди Інтернет магазин, тобто спеціалізований Веб-сайт, що належить фірмі-виробникові або торговельній фірмі і призначений для просування товарів на ринок, збільшення обсягу продажів, залучення нових покупців.

Електронний маркетинг – технологія маркетингу за допомогою інформаційних систем і мереж.

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

Електронний навчальний посібник¹ – це додатковий навчально-методичний засіб, котрий дозволяє методично правильно організувати самостійну роботу, розвивати вміння та навички учнів.

Електронний навчальний посібник² – освітнє електронне видання, яке частково або повністю замінює або доповнює підручник і офіційно затверджене як даний вид видання. Електронний навчальний посібник не може бути зведений до паперового варіанту без втрати дидактичних властивостей.

Електронний навчальний посібник³ – це навчальне електронне видання, частково чи повністю замінює або доповнює посібник і офіційно затверджене як даний вид видання.

Електронний навчально-методичний комплекс (ЕНМК) – дидактична система в якій з метою створення умов для педагогічної активності інформаційної взаємодії між викладачами та студентами інтегруються прикладні програмні продукти, бази даних, а також інші дидактичні засоби і методичні матеріали, які забезпечують та підтримують навчальний процес.

Електронний носій – засіб зберігання оцифрованої інформації. Найбільш поширені оптичні (CD-ROM, DVD, CD-R, CD-I, CD+ і ін.) електронні носії, а також засоби зберігання інформації електронних комп'ютерних мереж .

Електронний обмін даними – спосіб, за допомогою якого компанії можуть використовувати мережі для ділової взаємодії.

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

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

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

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

візуалізацією і сервісні функції.

Електронний ресурс – умовна одиниця інформації, що має внутрішню структуру (як просту, так і складну). Кожен ресурс належить до визначеного типу. Між ресурсами можуть бути установлені відносини. Ресурс в Інтернеті — об'єкт, на який указує посилання; інформація, що має асоційований з нею URL (універсальний покажчик ресурсу, тобто Інтернет-адреса).

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

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

Електронний торговий центр. В Інтернеті – це Веб-сайт, що містить безліч електронних магазинів і каталогів, об'єднаних загальним місцем розташування, найчастіше під широко відомою маркою, і додаткові функції, що використовуються спільно, наприклад систему проведення захищених платіжних транзакцій. Тут важливу роль відіграє провайдер e-mail, що забезпечує його роботу. Він виконує роль оператора системи і заробляє на продажі програмного забезпечення, здачі в оренду своїх програмно-технічних потужностей, звичайно не беручи участь у бізнесі магазинів. Відкриття магазину в широко відомому торговому центрі в Інтернет обіцяє продавцеві велику кількість потенційних покупців і зниження витрат. Крім того, розташування нового Інтернет магазину під відомою маркою забезпечує довіру

покупців до нового віртуального торговця й у такий спосіб підвищує готовність покупця не тільки ввійти і подивитися, але й зробити покупку. Для покупця це зручний і швидкий доступ до всього співтовариства магазинів, де він використовує той самий механізм реєстрації й оплати.

Електронний уряд – організація державного управління на основі електронних засобів обробки, передачі і розповсюдження інформації (вкл. Інтернет), надання послуг держорганів всіх гілок влади всім категоріям громадян електронними засобами, інформування тими ж засобами громадян про роботу держорганів.

Електронний цифровий підпис (ЕЦП)¹ – аналог власноручного підпису фізичної особи, представлений як послідовність символів, одержана в результаті криптографічного перетворення електронних даних з використанням закритого ключа ЕЦП, дозволяє користувачу відкритого ключа встановити цілісність і незмінність цієї інформації, а також власника закритого ключа.

Електронний-цифровий підпис² – сукупність даних, яка отримана за допомогою криптографічного перетворення вмісту електронного документа та дає змогу підтвердити цілісність документа й ідентифікувати особу, котра підписала цей документ.

Електронні гроші – форма організації грошового обігу в асоціації інформаційних мереж.

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

Електронні навчальні видання – термін використовується як в робочій документації, так і в офіційних документах – рекомендаціях по привласненню грифа Міністерства освіти. Електронні навчальні видання і ресурси – ширше поняття. Різниця між «виданнями» і «ресурсами» до нинішнього часу ніде не

зафіксована. Деякі «ресурси» не можуть бути «видані» на відчужуваних матеріальних носіях або не потребують такого «видання». До «ресурсів» відносяться, наприклад, Веб-сторінки, сайти і бази даних, розміщені в Інтернет.

Електронні початкові матеріали¹ – навчальні матеріали, представлені у вигляді файлів на електронному носії.

Електронні навчальні матеріали² – поняття «матеріали» ширше, ніж «видання» або «ресурси». Під це поняття потрапляє і широке коло продуктів, які не мають самостійного значення і використовуються при розробках. Перенесення «матеріалів» на відчужувані матеріальні носії може і не здійснюватися.

Електронні таблиці – програми для виконання і збереження числових розрахунків в таблицях на ЕОМ.

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

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

Елемент управління – елемент діалогового вікна, призначений для задання параметрів користувачем.

Ентропія інформаційної системи – міра внутрішньої невпорядкованості інформаційної системи, наприклад, Інтернет. Ентропія максимальна за умов хаотичного розподілу інформаційних ресурсів у мережному просторі і зменшується в процесі впорядкування ресурсів. Цікаво, що саме інформація (без урахування розподілу в просторі) володіє негативною ентропією і може бути визначена як міра впорядкованості матеріальних систем (по Л.Бріллюену).

ЕОМ – електронна обчислювальна машина – обчислювальна машина, основними елементами якої є електронні пристрої.

Епізод – частина медіатексту, що складається з однієї або кількох сцен, які об'єднані загальною темою, конфліктом.

Ергономіка – наукова дисципліна, що комплексно вивчає людину в конкретних умовах діяльності, пов'язаної з використанням техніки.

Естетична теорія медіаосвіти – теоретична база тут багато в чому співпадає з культурологічною теорією медіаосвіти. Одна з головних цілей медіаосвіти полягає у допомозі аудиторії зрозуміти основні закони й мову медіа текстів, що мають пряме відношення до мистецтва.

Еталон відповіді – зразок відповіді на питання, призначене для порівняння з відповіддю учня.

Етична теорія медіаосвіти – медіа здатні формувати певні етичні, моральні принципи аудиторії (особливо це стосується неповнолітніх).



Жанр – це група медіатекстів, що виділені на основі подібних ліній їхньої внутрішньої побудови (трагедія, комедія, драма і т. д.).

Жорсткий диск – внутрішній пристрій комп'ютера для довготривалого збереження даних. Складається із блоку магнітних дисків в герметичній оболонці і блоку головок для читання і запису інформації. Забезпечує можливість збереження великих об'ємів інформації (декілька гігабайт) і високу швидкість її читання і запису.



Забезпечення цілісності бази даних – це виконання низки обмежень,

додержання яких необхідне для підтримки несуперечності даних, що зберігаються.

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

Загальна теорія інформації – одна з перспективних фундаментальних областей наукового знання на основі загальних закономірностей проявів інформаційної реальності, які лежать в основі розвитку природи і суспільства.

Заголовок звіту (форми) – це розділ, що друкується один раз на початку і може містити назву, титульну сторінку тощо.

Загальний доступ – доступ, що дозволяє відкрити базу даних одночасно кільком користувачам.

Задача дидактична – конкретна мета діяльності педагога у формуванні знань, умінь і навичок, виховання і розвитку учнів.

Задача пізнавальна – навчальна конструкція, яка містить умову і вимогу та стимулює пізнавальну діяльність учнів.

Заклучний інструктаж – сукупність методів виробничого навчання, які використовуються з метою підведення підсумків виконання трудових завдань і об'єктивного оцінювання підсумків виконання трудових завдань.

Закон виключення третього: «Істинне судження або його заперечення - третього не дано».

Закон достатніх підстав: «Всяке твердження повинне припускати наявність аргументів і фактів, достатніх для його обґрунтування».

Закон педагогічний – необхідний, істотний, повторюваний зв'язок між елементами, чинниками педагогічного процесу.

Закон подвійного заперечення: «Якщо невірне заперечення, то думка - істинна».

Закон суперечності: Не «можуть бути істинні одночасно думка та її

заперечення».

Закон тотожності: «Предмет розгляду повинен бути чітко визначений і не повинен змінюватися до кінця обговорення».

Закони логіки – загальні закони логічного висновку.

Закономірності Інтернет – об'єктивна стійка впорядкованість процесів в мережному інформаційному просторі.

Запис¹ – група взаємозв'язаних елементів, що розглядається як єдине ціле.

Запис² – це значення всіх полів одного елемента таблиці.

Запит¹ – спеціальний об'єкт бази даних, призначений для відбору певних даних із таблиць бази, а також для виконання обчислень і інших операцій з базовими таблицями, включаючи їх перетворення. В результаті роботи запиту утворюється результуюча таблиця.

Запит² – це об'єкт бази даних, призначений для пошуку перетворення таблиць і створення на їхній основі нових.

Запит SQL – це запит, створений за допомогою інструкцій SQL.

Запит на вибірку – це запит, що відображає на екрані вибрані дані записи.

Запит на об'єднання – це запит, що дозволяє вводити в одне поле відповідних полів двох або кількох таблиць або запитів. Після запуску на об'єднання виводяться відповідні поля відібраних записів зі всіх, включаючи до запиту таблиць або запитів.

Засоби інтеграції дозволяють підключити учнів в процес оволодіння інтегрованим навчальним матеріалом (комплексні проблемні питання, міжпредметні пізнавальні завдання, комплексні знання).

Зауважимо, що саме інформаційна індустрія підтримує процес інформатизації суспільства.

Засоби інформатизації – це інструментальні апаратні й програмні засоби, а також інформаційні технології, що використовуються в процесі

інформатизації суспільства.

Засоби інформаційно-комунікаційних технологій (засоби ІКТ) – програмні, програмно-апаратні, технічні засоби і пристрої, що функціонують на базі мікропроцесорної, обчислювальної техніки, а також сучасних засобів і систем трансляції інформації, інформаційного обміну, які забезпечують операції по збору, продукуванню, накопиченню, зберіганню, обробці, передачі інформації і можливість доступу до інформаційних ресурсів локальних і глобальних комп'ютерних мереж. До засобів ІКТ відносяться: ЕОМ, ПЕОМ; комплекти термінального устаткування для ЕОМ всіх класів, локальні обчислювальні мережі, пристрої введення-виводу інформації, засоби введення і маніпулювання текстовою і графічною інформацією, засоби архівного зберігання великих об'ємів інформації та інше периферійне устаткування сучасних ЕОМ; пристрою для перетворення даних з графічної або звукової форм представлення даних в цифрову і назад; засоби і пристрої маніпулювання аудіовізуальною інформацією (на базі технологій мультимедіа і «Віртуальна реальність»); системи штучного інтелекту; системи машинної графіки, програмні комплекси (мови програмування, транслятори, компілятори, операційні системи, пакети прикладних програм та ін.) і др.; сучасні засоби зв'язку, що забезпечують інформаційну взаємодію користувачів як на локальному рівні (наприклад, в рамках однієї організації або декількох організацій), так і глобальному (в рамках всесвітньої інформаційної мережі Інтернет).

Можливості засобів ІКТ:

– швидкий зворотній зв'язок між користувачем і засобами ІКТ, який визначає реалізацію інтерактивного діалогу і характеризується тим, що кожен запит користувача викликає у відповідь дію системи і, навпаки, репліка останнього вимагає реакції користувача;

– комп'ютерна візуалізація навчальної інформації про об'єкт, процес (наочне представлення на екрані: об'єкта, його складових частин або їх

моделей; процесу або його моделі, зокрема прихованого в реальному світі; графічній інтерпретації досліджуваної закономірності процесу);

– комп'ютерне моделювання об'єктів, які вивчаються або досліджуються, їх відносин, явищ, процесів, що протікають як реально так і «віртуально» (уявлення на екрані математичної, інформаційно-описової, наочної моделі адекватної оригіналу);

– архівація, збереження великих обсягів інформації з можливістю легкого доступу до неї, її передачі, тиражування;

– автоматизація процесів обчислювальної, інформаційно-пошукової діяльності, а також обробки результатів навчального експерименту з можливістю багатократного повторення фрагмента або самого експерименту;

– автоматизація процесів інформаційно-методичного забезпечення, організаційного управління навчальною діяльністю і контролю результатів засвоєння.

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

Засоби масової інформації – це технічні засоби створення, запису, копіювання, тиражування, збереження та розповсюдження інформації для масової аудиторії.

Засоби масової комунікації – це технічні засоби створення, запису, копіювання, тиражування, збереження, розповсюдження, сприйняття інформації та обміну нею між суб'єктом і об'єктом.

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

Захист даних – апаратні та програмні засоби для запобігання втратам або порушенню цілісності даних.

Захист інформації – дії і засоби для попередження витоку інформації, втрати, зміни і підтримки інформації.

Захист засобів інформатизації – це здатність засобів захищати інформацію й дані так, щоб незамовчені суб'єкти або системи не могли їх читати або змінювати, а замовчувані суб'єкти або системи не отримували відмови у доступі до них.

Захищеність – здатність системи протистояти несанкціонованому доступу до конфіденційної інформації, її спотворення або руйнування.

Звичайно на цих сайтах мається можливість вибирати товари, оформляти замовлення й іноді робити оплату через Інтернет. Як правило, є додаткова можливість у режимі он-лайн оформити документи для проведення оплати звичайним чином і відстежити доставку.

Звіт – це об'єкт бази даних, призначений для перегляду та одержання інформації з бази даних до виведення на друк.

Звітний період – це один або декілька днів.

Звукова комунікація – це зв'язок, шлях повідомлення, передача слухової інформації, в тому числі – медійної; взаємодія в процесі слухового сприйняття.

Звукові засоби навчання – це технічні засоби та медіатексти, призначені для слухового впливу й сприйняття в навчальному процесі.

Зміст інформаційних потоків – це зміст різних видів науково-педагогічних, навчально-методичних, інформаційних, інструктивно-організаційних, нормативних, технічних та інших матеріалів, представлених в електронному вигляді.

Змішане навчання або «включене» Інтернет-навчання – пропонує зберігання загальних принципів побудови навчального процесу традиційного навчання (наприклад, під час заочної форми навчання або екстернату). Ідея «включеного» Інтернет-навчання полягає в тому, що певну частину навчальних дисциплін студенти (слухачі) засвоюють у традиційних формах навчання (очній

чи заочній і т.д.), а іншу – через технології мережевого навчання.

Засіб навчання (ЗН) або (навчальний засіб) – прийом, засіб, спосіб дії для досягнення мети навчання.

Знакова система інформації – особливий вид системи, призначеної для передачі і зберігання інформації, що самоорганізовується. Розділяється на два типи: власне системний (знаки дорожнього руху, музика, мова і мови, як природні, так і штучні) і позасистемний (наприклад, мова жестів і поз).

Знання – вид інформації, яка зберігається в базах знань і відображає знання людини в певній предметній області; безліч всіх поточних ситуацій в об'єктах даного типу і способи переходу від одного опису об'єкту до іншого. Для знань характерна внутрішня інтерпретація, структурованість, зв'язаність, активність. Образно кажучи: «знання = факти + переконання + правила».

Значення за замовчуванням – значення, яке присвоюється, або опція, що вибирається тоді, коли користувач не задає ніяких значень.

Значок – наглядне представлення об'єктів в операційних системах.

Зобов'язання – заборгованість підприємства, що виникла внаслідок минулих подій і погашення якої в майбутньому, як очікується, призведе до зменшення ресурсів підприємства, що втілюють у собі економічні вигоди.

Зовнішні загрози Інтернет – загрози та несприятливі наслідки для користувачів. Розрізняють зовнішні технологічні і соціальні загрози. Технологічні: повільні канали; нераціональні методи підключення до мережі; привнесені віруси; інформаційний «потоп» і т.д. Соціальні: дія на фізичне і психічне здоров'я користувачів; дія на індивідуальну свідомість людини; інформаційний терор і кримінал; тенденція до представлення матеріалів на англійській мові і ін.

Зовнішній ключ – це ключ, за допомогою якого встановлюються взаємозв'язок між відношеннями.

Зорове сприйняття – це здатність людини до виявлення в медіатексті смислових, образних взаємозв'язків між одиницями візуального повідомлення,

встановлення у них закономірностей, конфліктів; відчуття атмосфери почуттів, значень, асоціацій; визначення свого відношення до системи поглядів авторів.



Ідентифікатор – позначення (ім'я) програмної змінної, яке прийняте для звернення до неї в програмі, написаній мовою програмування високого рівня.

Ідеологічна теорія медіаосвіти – теоретичною базою є ідеологічна теорія медіа. Медіа здатні цілеспрямовано маніпулювати суспільною думкою, в тому числі в інтересах того чи іншого соціального класу, раси чи нації.

Ідеологія Інтернет – умовний термін, що позначає систему специфічних ідей, закладених в основу мережевого інформаційного простору і дає цілісне трактування його стану. Включає: високий рівень неврегульованості; здібність до саморозвитку і самоорганізації; дискретність; децентралізацію.

Іміджмейкер – фахівець, який розробляє медійні образи (людини, предмета) з метою популяризації, реклами.

Ієрархічна модель – тип моделі, в якій дані представляються у деревоподібної (ієрархічної) структури.

Ієрархічна структура даних – структура даних, в якій кожний елемент визначається шляхом, що веде до цього елемента від елемента самого високого рівня («кореневий» або «вершина»).

Ієрархічна структура даних зручна в тих випадках, коли дані важко представити в лінійній або табличній послідовності. Наприклад, використовується для представлення папок (каталогів) на диску.

Ієрархія – певна система супідрядності понять, якостей, реальних об'єктів.

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

ІКТ- компетентність вчителя¹ – володіння ІКТ - компетенцією.

ІКТ- компетенція вчителя² – науково-педагогічні області, пов'язані між собою як в змістовному, так і в діяльнісному аспектах, зокрема:

- викладання навчального предмета з використанням засобів ІКТ;
- здійснення інформаційної діяльності і інформаційної взаємодії між учасниками навчально-виховного процесу в умовах використання потенціалу розподіленого інформаційного ресурсу локальних і глобальною комп'ютерних мереж;
- експертна оцінка психолого-педагогічної, змістовно-методичної значущості електронних видань освітнього призначення, електронних засобів навчального призначення і навчально-методичних комплексів, до складу яких вони включені;
- запобігання можливих негативних наслідків використання засобів ІКТ в освітньому процесі;
- автоматизація інформаційно-методичного забезпечення навчально-виховного процесу і організаційного управління навчальним закладом на базі засобів ІКТ, в яких вчитель повинен бути добре проінформований.

Ілюстрації (ілюстративний матеріал) – малюнки, схеми, діаграми, фотографії й інші графічні зображення, що пояснюють текст.

Імітаційно-моделювальна програма – навчальна комп'ютерна програма, що дозволяє спостерігати і моделювати на екрані комп'ютера деяке явище або процес.

Інвентарний об'єкт – це окремий предмет або комплекс предметів, призначений для виконання певних виробничих функцій. Акт прийому-передачі основних засобів – документ, що використовується під час надходження об'єкту.

Індивідуалізація навчання¹ – така організація навчання, яка дозволяє широко враховувати індивідуальні особливості кожного учня.

Індивідуальне навчання² – форма організації навчання, яка передбачає

роботу педагога з кожним учнем окремо.

Індивідуальність педагога – сукупність самобутніх, неповторних якостей особистості педагога, що відрізняє його від інших і проявляється в особливому стилі діяльності.

Індекс – це таблиця, що містить ключові значення для кожного запиту таблиці даних, записані в порядку, необхідному для користувача. Ключові значення визначаються на основі одного чи кількох полів таблиці. Крім індексу містить унікальні посилання на відповідні записи в таблиці.

Індексування документа – адреса документу в термінах мови інформаційно-пошукової системи.

Індивідуалізація навчання – така організація навчання, що дозволяє широко враховувати індивідуальні особливості кожного учня.

Індивідуальне навчання – форма організації навчання, яка передбачає роботу педагога з кожним учнем окремо.

Індивідуальність педагога – сукупність самобутніх, неповторних якостей особистості педагога, що відрізняє його від інших і проявляється в особливому стилі діяльності.

Індукція – висновок загальних думок з конкретних прикладів.

Індустрія Інтернет – галузь матеріального та інтелектуального виробництва, що забезпечує функціонування мережного інформаційного простору. Умовно розділяється на шість секторів: апаратура, програмне забезпечення, доступ, інформаційне наповнення (контент), послуги, консультації.

Інет – мережа. Як правило, мається на увазі інформаційна мережа.

Інновації педагогічні – введення в практику навчання новизни, що дозволяє більш ефективно вирішувати назріваючі проблеми.

Інноваційна діяльність – це діяльність по створенню (розробці), виробничому освоєнню і розповсюдженню (реалізації) інновацій. Здійснення (ведення) і розвиток інноваційної діяльності припускає її організацію,

регулювання, підтримку, стимулювання, контроль.

Інноваційна інфраструктура – це підсистема в структурі інноваційної діяльності, яка направлена на сприяння і підтримку її здійснення. Ця підсистема сама має складну структуру. Її елементи - це програми і проекти підтримки інноваційної діяльності ці елементи взаємозв'язані і взаємодіють між собою і з іншими елементами в структурі інноваційної діяльності.

Інноваційна програма – це комплекс взаємозв'язаних інноваційних проектів і проектів підтримки інноваційної діяльності.

Інноваційна стратегія – це визначення пріоритетних напрямів інноваційної діяльності. Стратегічні пріоритети державної інноваційної політики відображаються в концепції соціально-економічного розвитку на довгострокову перспективу, в програмі соціально-економічного розвитку середньострокову перспективу.

Інноваційний потенціал – це сукупність різних ресурсів, необхідних для ведення інноваційної діяльності.

Інноваційний прогноз – це передбачення основних параметрів інноваційної діяльності (її напрямів, видів, об'єктів, наслідків і т.п.). Інноваційні прогнози є складовою частиною прогнозу соціально-економічного розвитку, що розробляється відповідно до законодавства.

Інноваційний проект – це комплекс взаємозв'язаних документів, які передбачають здійснення конкретної інноваційної діяльності в певний період часу.

Інновація – це нова або вдосконалена продукція, що використовується в практичній діяльності. В сучасному світі інновації втілюються в новій продукції і високих технологіях.

Інсталяція – процес встановлення програмних продуктів, що «підключає» їх до операційної системи.

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

Інтерактивність – це реагування з боку програми на відповідь за будь-якої дії користувача, що забезпечує режим діалогу з комп'ютером.

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

Інструмент – це електронне видання, що дозволяє учасникам навчального процесу створювати, змінювати, зв'язувати, передавати, знищувати, зберігати та створювати інші активні дії над інформаційними об'єктами.

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

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

Інструктаж (інструктування) – сукупність методів виробничого навчання, чітко визначена система вказівок, рекомендацій, щодо виконання трудових дій, вмінь, здібностей.

Інтегральна інформація – властивість, яка дозволяє взаємодіючим компонентам вступати в інтеграційні зв'язки.

Інтегральна якість – сукупність властивостей даного різноманіття педагогічних явищ, які створюють так звану «надіндивідуальну визначеність», які (властивості) предметно наочно не можна окреслити та спостерігати.

Інтегральний потенціал – здатності того або іншого явища, предмета, процесу, виконує ті або інші інтеграційні функції.

Інтегративна дидактична одиниця (ІДО) – сукупність елементів навчального матеріалу, яка базується на міжпредметних зв'язках, виконує порівняльну, причинно-наслідкову, індуктивну, дедуктивну, синтетичну і узагальнюючу функції.

Інтеграційна мета – це передбачуваний результат інтеграційної діяльності, яка, є динамічною системою завдань, операцій і дій, способів і прийомів, технологій і методик.

Інтеграційна робота – це безпосередній процес здійснення інтеграційної діяльності по виконанню тих або інших конкретних завдань.

Інтеграційна система професійної освіти – це сукупність властивих їй елементів, які подані у вигляді окремих блоків предметних дисциплін, елементів матеріального забезпечення навчально-виховного процесу, сукупність нормативно-правових положень, економічних чинників як елементів всієї системи навчання в системі освітнього комплексу.

Інтеграційно-педагогічна діяльність (ІПД) – це специфічний вид педагогічної діяльності, в ході якої актуалізуються ті або інші інтеграційні завдання в області освітньої теорії і практики.

Інтеграція загальної і професійної освіти – процес або результат взаємодії його структурних елементів, що супроводжується зростанням системності і ущільненості знань учнів, вдосконаленням їх політехнічної підготовки, а також підвищенням мотивації до вивчення загальноосвітніх дисциплін.

Інтеграція навчальних предметів – об'єднання декількох навчальних предметів в один, в якому наукові поняття пов'язані спільним змістом і методами викладання.

Інтерактивний діалог – взаємодія користувача з програмною (програмно-апаратною) системою, яка характеризується (на відміну від діалогового, такого, що припускає обмін текстовими командами, запитами і відповідями, запрошеннями) реалізацією розвиненіших засобів ведення діалогу (наприклад, можливість ставити питання в довільній формі, з використанням «ключового» слова, у формі з обмеженим набором символів і ін.); при цьому забезпечується можливість вибору варіантів змісту навчального матеріалу, режиму роботи з ним. *Інтерактивний режим взаємодії користувача з ЕОМ* характерний тим, що кожен його запит викликає у відповідь дію програми і, навпаки, репліка останньою вимагає реакції користувача.

Інтегрований пакет – це ПЗ, що об'єднує в собі різноманітні програмні компоненти прикладних програм загального призначення.

Інтегрований програмний пакет (ІПП) – програмний пакет програмна система, що дозволяє об'єднати і використовувати декілька взаємопов'язаних прикладних програм з метою обробки текстової, табличної і графічної та інформації.

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

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

Інтерактивність в інформаційних системах – це здатність інформаційно-комунікаційної системи, без участі людини, активно й різноманітно реагувати на дію користувача.

Інтелект – здатність людини проводити логічні висновки і осмислену

переробку інформації.

Інтелект корпоративний – «електронна нервова система» бізнесу (Біл Гейтс), яка пов'язана з Інтернетом; розширює аналітичні здібності людей і формує сукупний інтелект всієї організації.

Інтелектуалізація Інтернету – закономірна тенденція зближення структури інтерфейсу і інших компонентів комп'ютерних і мережевих технологій з віртуальним функціонуванням людського мозку.

Інтелектуальна власність¹ – результат і продукт творчої інтелектуальної праці.

Інтелектуальна власність² включає права, що належать до літературних, художніх і наукових творів, виконавчої діяльності, звукозапису, радіо і телепередач, винаходів у всіх областях людської діяльності, наукових відкриттів, промислових зразків і інших об'єктів Всесвітньої організації інтелектуальної власності (ВОІВ). Будь-яке право, у тому числі і авторське, розглядається з двох точок зору: об'єктивної і суб'єктивної.

Інтелектуальна діяльність – розумове виробництво в різних сферах матеріального життя, техніки і технологій, науки і мистецтва, побуту і культури, управління, менеджменту, створення і оригінального використання програмних продуктів, включаючи творчу роботу з цих напрямків в Інтернеті.

Інтелектуальна мережа – комунікаційна мережа, що здійснює не тільки передачу даних, а й види складного інформаційного сервісу.

Інтелектуальний інтерфейс – організація активної, безпосередньої взаємодії ресурсів інформаційного комплексу і його користувача за допомогою програм обробки запитів останнього.

Інтелектуалізований програмно орієнтований навчальний комплекс (ШОНК) – комплекс навчальних комп'ютерних засобів (програм) з проблемною орієнтацією на певну спеціальність і використанням елементів штучного інтелекту у формуванні і використанні відповідних баз знань.

Інтелектуальний продукт – інформація, отримана в процесі

інтелектуальної діяльності, яка може бути представлена на матеріальному носії і поширена в необмеженій кількості копій у всьому світі.

Інтелектуальні інформаційні технології – це різноманітність методів, способів і алгоритмів зберігання, обробки, передачі інформації та її представлення на мові і в образах, зручних для сприйняття користувача; це технології, в яких були зафіксовані усвідомлені дії людини як відображення його інтелекту при вирішенні завдань.

Інтелектуальні інформаційні технології надзвичайно складні в розробці і прості у використанні, а значить, широко доступні кожному індивіду в суспільстві. Нині розрізняють три типи інтелектуальних технологій: «бачу і розумію, що бачу»; «чую і розумію, що чую»; «сприймаю знання, накопичую їх і використовую для вирішення завдань і прийняття рішень». Ці технології забезпечують якісно новий рівень взаємодії людини з комп'ютерними системами і засобами інформатизації, наближаючи його до природного людського спілкування.

Інтелектуальні навчальні системи – це якісно нова технологія, особливостями якої є моделювання процесу навчання, використання динамічно розвинутої бази знань; автоматичний підбір раціональної стратегії навчання для кожного, хто навчається, автоматизований звіт нової інформації, яка надходить в базу даних.

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

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

Інтерактивне навчання – це навчання на основі здійснення прямого та зворотнього зв'язку між студентами та викладачами; забезпечення технологічного доступу до навчальної інформації з використанням

гіпертекстової технології; адаптації системи навчання до індивідуальних особливостей студентів; реалізація спілкування; можливості керування навчальною діяльністю студентів.

Інтерактивний діалог – взаємодія користувача з програмною (програмно-апаратною) системою, яка характеризується (на відміну від діалогового, такого, що припускає обмін текстовими командами, запитами і відповідями, запрошеннями) реалізацією розвиненіших засобів ведення діалогу (наприклад, можливість ставити питання в довільній формі, з використанням «ключового» слова, у формі з обмеженим набором символів та ін.); при цьому забезпечується можливість вибору варіантів змісту навчального матеріалу, режиму роботи з ним. *Інтерактивний режим взаємодії користувача з ЕОМ* характерний тим, що кожний його запит викликає у відповідь дію програми і, навпаки, репліка останнього вимагає реакції користувача.

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

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

Інтервал перегляду журналів – період, який відображає документи в журналах.

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

Інтернет-адреса – символічне ім'я сайту або серверу в мережі Інтернет.

Інтернет-аукціон – електронна торгова система, в якій продаж товарів здійснюється безпосередньо від однієї людини до іншої.

Інтернет-браузер – програма, за допомогою якої здійснюється перегляд інтернет-сайтів.

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

Інтернет-виховання – комп'ютерні технології виховання, що забезпечують максимальну простоту і прагматизацію його мети в плані підтримки засобами Інтернету процесу етичного і фізичного формування індивідів.

Інтернет-віщання – динамічна зміна інформації, що передається по каналах Інтернету: стрічки новин, змінне відео, повідомлення про результати виборів і т.д. Основа технології інтерактивного телебачення. Телемовлення через Інтернет вимагає наявності потужного комп'ютера і декодера, високошвидкісного з'єднання, спеціалізованого сервера.

Інтернет-голосування – різні форми голосування, починаючи від вивчення громадської думки, референдумів і закінчуючи політичними виборами, що проводяться через Інтернет.

Інтернет-дидактика – теорія навчання, і її практична реалізація адаптована до методології, технології та інформаційних можливостей Інтернету.

Інтернет-каталог – це інтернет-сайт, на якому у вигляді ієрархічної структури представлений анотований список інших інтернет-сайтів. В основі ієрархії, як правило, знаходиться розподіл за темами, яким присвячені сайти.

Інтернет курси – навчальні курси, орієнтовані на використання Інтернет як для передачі навчально-методичних матеріалів, так і для контактів між студентами і викладачем.

Інтернетика – прикладний науковий напрям, що вивчає властивості, закономірності і способи використання глобальної комп'ютерної мережі в різних сферах людської діяльності.

Інтернет-компанія – юридична особа, що надає Інтернет-послуги.

Інтернет-консультації – взаємодії (наради) онлайн з питань права, оподаткування.

Інтернет-курси – навчальні курси, орієнтовані на використання Інтернет як для передачі навчально-методичних матеріалів, так і для контакту між студентами та викладачем.

Інтернет-магазин – Інтернет-ресурс, що здійснює пряму продаж товарів споживачу в рамках існуючого асортименту, включаючи доставку. Споживацька інформація і замовлення товарів здійснюються на сайті Інтернет-магазину, а оплата проводиться, традиційним способом – готівкою при фізичній доставці, післяоплатою при отриманні на пошті та ін.

Інтернет-повідомлення – динамічна зміна інформації, яка передається по каналах Інтернету: новини, змінне відео, повідомлення про результати виборів і т.д. Основа технології інтерактивного телебачення. Телемовлення через Інтернет вимагає наявності могутнього комп'ютера і декодера, високошвидкісного з'єднання, спеціалізованого серверу.

Інтернет-послуги – послуги користувача по забезпеченню доступу до мережі, розробці, організаційному та інформаційному супроводу Інтернет-ресурсів, розробці і розміщенню реклами в мережі.

Інтернет-провайдер¹ – компанія, що надає користувачам повний комплекс послуг мереж Інтернет, включаючи доступ до нього.

Інтернет-провайдер² – організація, яка забезпечує доступ в Інтернет інших користувачів. Діяльність провайдера орієнтована на підтримку і оплату високошвидкісного каналу доступу в Інтернет, провайдер забезпечує підключення до нього за відповідну плату безлічі зовнішніх користувачів, одночасно надаючи ряд додаткових послуг: розміщення особистих сайтів, адреси електронної пошти і ін.

Інтернет-радіо – радіостанція, що веде трансляцію через Інтернет. Як правило, передачі запропоновані у вигляді потокового аудіо, тобто недоступні для завантаження на локальний комп'ютер і прослуховуються в режимі реального

часу.

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

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

Інтернет-телефонія (ІР-телефонія) – це протокол, який кодує стандартні голосові сигнали по протоколу ІР.

Інтероперабельність різнорідних колекцій – взаємодія різнорідних електронних колекцій; можливість працювати з колекціями різнорідних електронних документів, використовуючи єдиний інтерфейс користувача.

Інтерпретатор – це система інтерпретації (виконання) програм на ЕОМ.

Інтерпретація – пізнавальна процедура встановлення змісту понять або значення елементів формалізму за допомогою їх аплікації на ту або іншу предметну галузь, а також результат вказаної процедури.

Інтерпретація (семантика) – це пояснення до даних.

Інтерфейс¹ – засіб сполучення пристроїв обчислювальної техніки (апаратний інтерфейс); організація взаємодії людини і комп'ютерної програми (програмний інтерфейс).

Інтерфейс² – визначена стандартами межа між взаємодіючими в інформаційному просторі об'єктами; послідовність взаємодії між об'єктами.

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

Інтраактивна інформаційна система – система, в якій кодуючий і декодуючий пристрій представлені одним матеріальним об'єктом. Інформація залишається «усередині» даного об'єкту, а комунікація здійснюється його фізичним переміщенням. Наприклад: електронна пошта, чати, телефонія, інтерактивне телебачення, тощо.

Інтрамережа – замкнута корпоративна мережа, побудована на базі технологій Інтернету. В її склад може входити корпоративний веб-вузол,

доступний тільки співробітникам компанії. Інтрамережа поєднує стандартизацію і простоту, які властиві Інтернету, з контролем за доступом до корпоративної інформації.

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

Інфобізнес – інформаційні технології в бізнесі.

Інформативність програмного забезпечення – здатність програмного забезпечення виділити основне, істотне в процесах управління і формувати параметри, які характеризують основні сторони процесу.

Інформатизація – організаційний соціально-економічний і науково-технічний процес створення оптимальних умов для задоволення інформаційних потреб і реалізації прав громадян, органів державної влади, органів місцевого самоврядування, організацій, суспільних об'єднань на основі формування і використання інформаційних ресурсів.

Інформатизація освіти¹ – комплекс соціально-педагогічних перетворень, пов'язаних з насиченням освітніх систем інформаційною продукцією, засобами й технологією; - впровадження в заклади системи освіти інформаційних засобів, що ґрунтуються на мікропроцесорній техніці, а також інформаційної продукції і педагогічних технологій, які базуються на цих засобах.

Інформатизація освіти² – процес забезпечення сфери освіти методологією і практикою розробки оптимального використання сучасних засобів ІКТ, орієнтованих на реалізацію психолого-педагогічних цілей навчання, виховання. Цей процес ініціює наступні процеси: вдосконалення методології і стратегії відбору змісту, методів і організаційних форм навчання, виховання, які відповідають завданням розвитку особистості в сучасних умовах інформаційного суспільства глобальної, масової комунікації; створення методичних систем навчання, орієнтованих на розвиток інтелектуального потенціалу учня, на формування умінь самостійно набувати знання,

здійснювати інформаційно-навчальну, експериментально-дослідницьку діяльність, різноманітні види самостійної інформаційної діяльності; вдосконалення механізмів управління системою освіти на основі використання автоматизованих банків даних науково-педагогічної інформації, інформаційно-методичних матеріалів, а також комунікаційних мереж; створення і використання комп'ютерних тестуючих, діагностуючих методик контролю і оцінки рівня знань учнів.

Інформатика – наукова дисципліна, яка вивчає закони і методи накопичення, обробки і передачі інформації за допомогою ЕОМ.

Інформаційна аудиторія – це диференційовані за різними ознаками (віковими, соціальними, навчальними, расовими, гендерними, національними і ін.) групи людей, що контактують з інформацією.

Інформаційна безпека¹ – це здатність держави, суспільства, соціальної групи, особистості забезпечити за потребою достатні й захищені інформаційні ресурси для підтримання життєдіяльності, стійкого функціонування й розвитку відповідної структурної освіти.

Інформаційна безпека² – це безпека політичних, економічних, соціальних і технічних аспектів складних систем, в тому числі й захист інформації. Вона визначається здатністю держави, суспільства, організації, особистості забезпечувати з певною вірогідністю достатні й захищені інформаційні ресурси, інформаційні потоки для підтримки своєї життєдіяльності й нежиттєздатності, стійкого функціонування та розвитку; протистояти інформаційним загрозам й небезпекам, негативним інформаційним діям на індивідуальне і суспільне розуміння, психіку людей, а також на комп'ютерні мережі й інші технічні джерела інформації; підтримувати постійну готовність до адекватних мір в інформаційному протиборстві, ким би воно не було.

Інформаційна безпека³ – стан захищеності інформаційного середовища, який забезпечує її формування, використання і розвиток на користь громадян,

організацій, держави.

Інформаційна взаємодія освітнього призначення (ІВ ОП) в умовах використання засобів інформаційних і комунікаційних технологій – діяльність, спрямована на збір, обробку, застосування і передачу інформації, яку здійснюють суб'єкти освітнього процесу (учень, викладач, засіб навчання, який функціонує на базі ІКТ), що забезпечує психолого-педагогічну дію, орієнтовану на розвиток креативного (творчого) потенціалу індивіда; формування системи знань певної предметної галузі; формування комплексу вмінь і навичок здійснення навчальної діяльності, зокрема по вивченню закономірностей предметної галузі.

Інформаційна взаємодія між організаторами навчально-виховного процесу і співробітниками навчального закладу – це інформаційна діяльність між організаторами навчально-виховного процесу (керівники регіональних, обласних, районних, федеральних органів освіти, директори, організатори методичної і навчально-виховної роботи, вчителі – предметники, завідувачки бібліотекою, медичні працівники і шкільні психологи навчального закладу) та іншими співробітниками навчального закладу. При інформаційній взаємодії між організаторами навчально-виховного процесу і співробітниками навчального закладу здійснюється збір, обробка, зберігання, передача, створення інформаційно-методичних матеріалів різного вигляду. Результатами інформаційної взаємодії можуть служити певні висновки про розвиток освітнього процесу в цілому, конкретні висновки про певні досягнення у навчанні конкретного учня, рішення про подальший розвиток навчального закладу та ін. Функціонування інформаційних потоків здійснюється як в процесі професійної діяльності працівників сфери освіти так і при їх спілкуванні з учнями та їх батьками.

Інформаційна взаємодія освітнього призначення, реалізована на базі засобів ІКТ – діяльність, направлена на збір, обробку, застосування і передачу інформації, яку здійснюють суб'єкти освітнього процесу і забезпечує

психолого-педагогічну дію, орієнтовану:

- на розвиток творчого потенціалу індивіда;
- на формування системи знань певної предметної галузі;
- на формування комплексу вмінь і навичок здійснення навчальної

діяльності по вивченню закономірностей предметної галузі.

Інформаційна взаємодія, реалізована на базі засобів ІКТ – процес передачі-прийому інформації, представленої у будь-якому вигляді (символи, графіка, анімація, аудіо-відеоінформація) при реалізації зворотного зв'язку, розвинених засобів ведення інтерактивного діалогу (наприклад, можливість ставити питання в довільній формі, з використанням «ключового» слова, у формі з обмеженим набором символів, можливість вибору варіантів змісту інформації, режиму роботи з нею), при забезпеченні можливості збору, обробки, продукування, архівації, трансляції інформації. Здійснення інформаційної взаємодії вимагає певної технологічної реалізації; у сучасній реалізації вона здійснюється засобами ІКТ.

Інформаційна війна – відкриті або приховані цілеспрямовані інформаційні дії систем одна на іншу з метою отримання певного виграшу в матеріальній, військовій, політичній, або ж ідеологічній сферах.

Інформаційна грамотність – це вміння «читати», аналізувати та синтезувати інформацію, здатність використовувати комп'ютерну й медіатехніку, знання основ інформатики, інформаційних технологій.

Інформаційна грамотність (компетентність) особистості – це сукупність її мотивів, знань, умінь, способів (показники: мотиваційний, контактний, змістовий, перцептивний, інтерпретаційний, креативний), що сприяють вибору, використанню, створенню, критичному аналізу.

Інформаційна економіка – сектор економіки, що виник завдяки розвитку глобального процесу інформатизації. Включає виробництво засобів інформатизації, а також інформаційних продуктів, послуг та інформаційний ринок.

Інформаційна злочинність – протиправні дії в інформаційній сфері суспільства, які порушують встановлені законом права особи, організації або держави і завдають їм моральної шкоди або матеріального збитку.

Інформаційна індустрія¹ – це виробництво технічних засобів (ЕОМ, ПЕОМ, телефонів, телексів, факсів, ксероксів та інших пристроїв) та програмного забезпечення (нових інформаційних технологій).

Інформаційна індустрія² – це засіб для переходу від індустріального суспільства до інформаційного. Інформаційне суспільство не може бути ізольоване, тому інформатизація суспільства веде до інформаційної єдності всієї цивілізації.

Інформаційна інфраструктура – сукупність організаційних структур, які забезпечують функціонування і розвиток інформаційного простору країни, а також засобів інформаційної взаємодії, що забезпечують доступ громадян і організацій до інформаційних ресурсів.

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

Інформаційна культура¹ – це складова частина загальнолюдської культури, що становить сукупність стійких навичок і постійного ефективного використання інформаційних технологій у своїй професійній діяльності та щоденній практиці.

Інформаційна культура² – вміння читати книги, шукати дані, осмислювати інформацію і надавати її людям.

Інформаційна культура³ – здатність суспільства ефективно використовувати інформаційні ресурси і засоби інформаційних комунікацій, а також застосовувати для цієї мети передові досягнення в галузі розвитку засобів інформатизації і інформаційних технологій.

Інформаційна культура особистості – це одна із складових культури людини; сукупність інформаційного світобачення, системи знань і вмінь, що

забезпечують цілеспрямовану самостійну діяльність за оптимальним задоволенням особистих інформаційних потреб.

Інформаційна маніпуляція – це система прийомів і способів інформаційних впливів на аудиторію з метою будь-яких ідей, думок або введення в нерозуміння.

Інформаційна модель – підмножина бізнес-моделі, яка описує наявні (у тому числі неформалізовані в документаційному вигляді) інформаційні потоки, правила обробки та алгоритми маршрутизації всіх елементів інформаційного поля.

Інформаційна підтримка навчального процесу – включає в себе інформацію про різні носії, необхідну для ефективного проведення навчального процесу (навчально-методичні посібники, глосарії, хрестоматії, основну й додаткову літературу, посилання на адреси в Інтернет і т.д.).

Інформаційна пропаганда – це система прийомів і способів інформаційних впливів на аудиторію з метою активного нав'язування будь-яких ідей, думок, суджень.

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

– реалізація можливостей сучасних програмних, програмно-апаратних і технічних засобів і пристроїв, що функціонують на базі мікропроцесорної і обчислювальної техніки, засобів і систем передачі, трансляції інформаційних ресурсів, інформаційного обміну;

– використання спеціальних формалізмів (логіко-лінгвістичних моделей) для представлення декларативних і процедурних знань в електронній

формі;

– забезпечення прямого (без посередників) доступу до діалогового режиму при використанні професійних мов програмування і засобів штучного інтелекту;

– забезпечення простоти процесу взаємодії користувача з комп'ютером, виключення необхідності регулятивного супроводу.

Інформаційна технологія² – система наукових і інженерних знань, а також методів і засобів, які використовуються для створення, збору, передачі, збереження і обробки інформації в предметному середовищі.

Інформаційна технологія³ – це сукупність методів та технічних засобів для зберігання, створення, організації, опрацювання, передавання, подання і використання інформації.

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

Інформатика – наукова дисципліна, яка вивчає закони і методи накопичення, обробки і передачі інформації за допомогою ЕОМ.

Інформаційна мережа – сукупність інформаційних систем, які використовуються засобами обчислювальної техніки та взаємодіють одна з іншою за допомогою комунікаційних каналів.

Інформаційна нерівність – нова проблема розвитку цивілізації, сутність якої полягає в тому, що в процесі інформатизації суспільства високоавтоматизоване інформаційне середовище опиняється в різному ступені доступним для окремих людей, організацій, регіонів і країн світової спільноти.

Інформаційна революція – радикальна зміна інструментальної основи, способів передачі і зберігання інформації, а також об'єму інформації, доступної активній частині населення.

Інформаційна свобода особи – можливість людини отримувати необхідну для його життя, професійної діяльності і розвитку інформацію, а

також висловлювати свою точку зору стосовно тих або інших природних чи суспільних явищ, передавати інформацію іншим людям, тобто поширювати її в суспільстві.

Інформаційна система¹ – сукупність елементів (матеріальних або ідеальних), які певним чином пов'язаних між собою, і створюють деяку цілісність.

Інформаційна система² – це система, що реалізує автоматизоване збереження, обробку і маніпулювання даними і включає технічні засоби обробки даних, програмне забезпечення та обслуговуючий персонал.

Інформаційна сфера – сфера діяльності суб'єктів, пов'язана із створенням, перетворенням і споживанням інформації. Включає все знакове середовище, яке оточує людей в сучасному суспільстві.

Інформаційна технологія навчання – педагогічна технологія, яка використовує спеціальні засоби, програмні і технічні засоби (кіно, аудіо- і відеозасоби, комп'ютери, телекомунікаційні мережі) для роботи з інформацією.

Інформаційне забезпечення (ІЗ) – комплекс організаційних, технічних, інформаційних засобів для підтримки процесів управління, навчання, наукових досліджень тощо за допомогою баз знань і ЕОМ.

Інформаційне навчальне оточення – сукупність комп'ютерних засобів і методів функціонування, які використовуються для реалізації навчальної діяльності.

Інформаційне навчання – це процес розвитку особистості за допомогою і на матеріалі інформації з метою формування культури спілкування з інформацією, творчих, комунікативних можливостей, критичного мислення, вміння повноцінного сприйняття, інтерпретації, аналізу й оцінки інформації.

Інформаційне оточення – це сукупність оточуючих інформаційну систему елементів (об'єктів), що впливають на нього або, навпаки, на які воно впливає; сукупність програмно-апаратних засобів, інформаційних мереж зв'язку, організаційно-методичних елементів системи навчального закладу й

прикладної математики про предметну галузь; сукупність технічних і програмних засобів збереження, обробки й передачі інформації, а також політичних, економічних і культурних умов реалізації процесів інформатизації.

Інформаційне обслуговування – надання інформації для вироблення та ухвалення рішень, задоволення культурних, наукових, виробничих, побутових і інших потреб людини.

Інформаційне право – це система соціальних норм і відносин, що виникають в інформаційній сфері – сфері виробництва, перетворення і споживання інформації, яка охороняється державою.

Інформаційне середовище¹ – сукупність елементів, які оточують інформаційну систему і впливають на неї або, навпаки, вона впливає на них.

Інформаційне середовище² – сукупність технічних і програмних засобів зберігання, обробки і передачі інформації, а також політичні, економічні і культурні умови реалізації процесів інформатизації.

Інформаційне середовище суспільства – сукупність інформаційних ресурсів, інформаційно-комунікаційної інфраструктури, засобів інформатизації, інформаційних продуктів і послуг інформатизації, політичних, соціально-економічних і культурних умов реалізації процесів інформатизації, що дозволяє забезпечити істотне підвищення якості життя населення, соціально-політичну стабільність держави і перехід суспільства до стійкого розвитку.

Інформаційне суспільство¹ – інтегральне поняття, що охоплює всі сторони функціонування соціальної системи.

Інформаційне суспільство² – ступінь в розвитку сучасної цивілізації, що характеризується збільшенням ролі інформації і знань в житті суспільства, зростанням частки інфокомунікацій, інформаційних продуктів і послуг у валовому внутрішньому продукті, створенням глобального інформаційного простору, що забезпечує ефективну інформаційну взаємодію людей, їх доступ до світових інформаційних ресурсів і задоволення їх соціальних і особових потреб в інформаційних продуктах і послугах.

Інформаційне суспільство³ – це суспільство, в якому є реалізованим загальний доступ до глобальних джерел інформації і автоматизованої її обробки.

Інформаційне суспільство⁴ – це таке суспільство, в якому виробництво і споживання інформації є найважливішим видом діяльності, а інформація признається найзначнішим ресурсом.

Інформаційне суспільство⁵ – це ступінь у розвитку сучасної цивілізації, що характеризується збільшенням ролі інформації і знання в житті суспільства, збільшенням частини інформаційних продуктів і послуг у валовому внутрішньому продукті, виникнення глобального інформаційного простору.

Інформаційне уподобання – це уподобання будь-якого погляду, відносно будь-якої інформації, її вплив на аудиторію, її роль в суспільстві й т. ін.

Інформаційний вплив – це різного роду (психологічний, етичний, естетичний, терапевтичний і ін.) вплив інформації на аудиторію.

Інформаційний елемент гіпертексту – об'єкту, які створює і якими маніпулює розробник і (або) користувач, містить в собі, діаграми, малюнки, ідеї, міркування, плани уроків, аргументи, алгоритми; їх фізичними представленнями можуть бути текст, побутове представлення, зображення, графіка, звуки, мультиплікація, процеси, тощо.

Інформаційний ефект – це різного роду (психологічні, етичні, естетичні, терапевтичні) впливи інформації на аудиторію.

Інформаційний код – форма речовини або енергії за допомогою яких переноситься інформація.

Інформаційний колапс – гіпотетичний стан мережного інформаційного простору, що загрожує його стабільності і нормальному функціонуванню.

Інформаційний об'єкт – узагальнююче поняття про різні види об'єктів: простих (звук, зображення, текст, число) і комплексних структурованих (елемент, база даних, таблиця, гіпертекст, гіпермедіа).

Інформаційний підхід – фундаментальний метод наукового пізнання. Суть його полягає в тому, що при вивченні будь-якого об'єкту, процесу або явища в природі і суспільстві в першу чергу виявляються і аналізуються найбільш характерні для них інформаційні аспекти, що визначають їх функціонування і розвиток.

Інформаційний потенціал¹ – сукупність засобів, методів і умов, що дозволяють активізувати і ефективно використовувати інформаційні ресурси.

Інформаційний потенціал² – це сукупність інформаційних засобів країни, які включають інфоінфраструктуру, тобто:

- інформаційні і комп'ютерні мережі і системи;
- національну систему інформації;
- сукупність різних видів інформації;
- інформаційно-аналітичну структуру;
- інформаційні служби та засоби масової комунікації.

Інформаційний світогляд – це система поглядів на інформацію, інформаційні ресурси, інформаційні системи, інформаційні технології, інформатизацію, інформаційне суспільство й місце людини в ньому, на відношення людей до оточуючого інформаційного суспільства.

Інформаційний тероризм – це цілеспрямоване, планомірне, систематичне використання можливостей засобів масової інформації для створення і тиражування почуття страху (тривоги) і розповсюдження їх в інформаційний простір з метою маніпуляції суспільною підсвідомістю.

Інформаційні навчальні технології – це тип інформаційних технологій, в яких об'єктом описання, обробки і представлення є знання про той чи інший предмет галузі.

Інформаційні послуги – дії людей, організацій і служб по збору, пошуку, зберіганню і наданню інформації.

Інформаційний продукт – інформація, підготовлена відповідно до потреб користувачів і призначена для задоволення їх потреб.

Інформаційний простір – форма існування інформаційних систем, що характеризується структурністю, протяжністю і диференційованістю.

Інформаційний ресурс – це сукупність всієї інформації, яка одержується і накопичується в процесі розвитку науки, культури, освіти, практичної діяльності людей і функціонування спеціальних пристроїв, що використовуються в суспільному виробництві та управлінні.

Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ)¹ – навчальне поняття, яке описує різні будови, механізми, способи, алгоритми обробки інформації. Важливим сучасним засобом ІКТ є комп'ютер, що оснащений відповідними програмним забезпеченням і телекомунікаціями разом з розміщеними на них інформацією.

Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ)² – це сукупність методів виробничих процесів, програмно-технічних засобів, інтегрованих з метою збору, обробки, збереження, розповсюдження, відображення та використання інформації в інтересах її користувачів.

Інформаційні процеси – процеси створення, збору, обробки, пошуку, розповсюдження і зберігання інформації.

Інформаційні ресурси¹ – сукупність документів в архівах, бібліотеках, фондах, банках даних та інших інформаційних системах.

Інформаційні ресурси² – це засоби, можливості і джерела інформації, які визначають роль і місце держави в світі і виступають показником національного багатства країни.

Інформаційні технології¹ – система наукових і інженерних знань, а також методів і засобів, яка використовується для створення, збирання, пересилання, зберігання і обробки інформації в предметній галузі.

Інформаційні технології² – це сукупність методів та технічних засобів для зберігання, створення, організації, опрацювання, передавання, подання і використання інформації.

Інформаційно-виробничий комплекс – умовно-інтегрована соціально-економічна освіта, побудована на базі реального виробничого об'єкту з використанням сучасних мережних інформаційних технологій. Практично є сукупністю електронних, виробничих інфраструктурних бізнес-рішень, які взаємодіють, розвиваються в єдиному галузевому і віртуальному просторі.

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

Інформаційно-довідникові системи (ІДС)² – це автоматизовані системи, що працюють в інтерактивному режимі й забезпечують користувачів довідковою інформацією.

Інформаційно-інфраструктурний комплекс – умовно інтегрована соціально-економічна освіта, побудована на базі окремого реального елемента інфраструктури виробничого об'єкту з використанням сучасних мережних інформаційних технологій. Практично є сукупністю електронних, інших інфраструктурних і виробничих бізнес-рішень, які взаємодіють і розвиваються в єдиному віртуальному просторі даного елемента інфраструктури.

Інформаційно-комунікаційне предметне середовище – це сукупність умов, які сприяють виникненню і розвитку процесів навчальної інформаційної взаємодії між учнем, викладачем і засобами ІКТ, формуванню пізнавальної активності учня, за умови наповнення компонентів середовища предметним змістом; а також забезпеченню здійснення діяльності з інформаційним ресурсом деякої предметної галузі за допомогою інтерактивних засобів ІКТ; інформаційна взаємодія між користувачами за допомогою інтерактивних ІКТ, які взаємодіють з користувачем як з суб'єктом інформаційного спілкування і особою; інтерактивна інформаційна взаємодія між користувачем і об'єктами предметного середовища, яка відображає закономірності і особливості відповідної предметної галузі (або галузей). *Інформаційно-комунікаційне предметне середовище* включає сукупність програмно-апаратних засобів і

систем, комп'ютерних інформаційних (локальних, глобальних) мереж і каналів зв'язку, організаційно-методичних елементів системи освіти і прикладної інформації про певну (визначену) предметну галузь (предметні галузі). Функціонування інформаційно-комунікаційного предметного середовища визначається наступними чинниками: здійсненням інформаційної взаємодії користувача (користувачів) як між собою (в рамках освітніх взаємодій) так і з екранними представленнями об'єктів, впливом на дані процеси або явища, навчальні сюжети, які розвиваються на базі використання розподіленого інформаційного освітнього ресурсу конкретної предметної галузі; можливістю працювати в умовах реалізації вбудованих технологій навчання, орієнтованих на навчання закономірностей даної конкретної предметної галузі.

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

у тому числі у сфері освіти.

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

Інформаційно-навчальне оточення – призначене для максимального об'єднання ресурсів системи освіти шляхом інтеграції ресурсів різних навчальних закладів; багатоаспектна цілісна, соціально-психологічна реальність, що становить сукупність необхідних психолого-педагогічних умов, сучасних технологій навчання і програмно-методичних засобів навчання, побудованих на основі сучасних інформаційних технологій.

Інформаційно-навчальне середовище¹ – це програмно-телекомунікаційний й педагогічний простір з єдиними технологічними засобами ведення навчального процесу в середовищі Інтернет, незалежними від професійної спеціалізації (рівня освіти, що пропонується), організаційно-правової форми й форми власності навчальних закладів.

Інформаційно-навчальне середовище² – це сукупність комп'ютерних засобів і способів їх функціонування, що використовуються для реалізації всіх видів навчальної діяльності.

Інформаційно-навчальний простір – це реальність, що організована й керується однаково виробленою концепцією, підходами й механізмами реалізації загальної стратегії формування, розвитку й досягнення цілей підвищення культурного, навчального й професійного рівнів суб'єктів.

Інформаційно-навчальний ресурс – це найбільш широке поняття, що охоплює різні види інформаційних ресурсів (на відміну від матеріальних ресурсів), які використовуються в освіті. Прикладом інформаційних ресурсів є книга, відеофільм, редактор тексту і т. д.

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

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

Інформаційно-територіальний комплекс – умовно інтегрована соціально-економічна освіта, побудована у межах певної території держави на базі полігалузевої сукупності реальних виробничих об'єктів з використанням сучасних мережних інформаційних технологій. Практично є сукупністю електронних, виробничих, інфраструктурних бізнес-рішень, соціальних процесів, які взаємодіють і розвиваються в єдиному територіальному віртуальному просторі.

Інформаційно-управляючі системи – це системи для збору й оброблення інформації, необхідної для управління організацією, підприємством, галуззю.

Інформаційно-пошукова система¹ – система, що забезпечує пошук і відбір необхідних даних на основі інформаційно-пошукової мови і відповідних правил пошуку.

Інформаційно-пошукова система² – це система, основне призначення якої – пошук інформації, що знаходиться в різних базах даних, обчислювальних системах, які розміщені, як правило, на різній відстані.

Інформаційно-програмне забезпечення – комплекс організаційних, технічних, інформаційних і програмних засобів для підтримки навчального

процесу за допомогою комп'ютера, сучасних баз даних, банків знань та інформаційних технологій.

Інформаційно–тематичний комплекс – умовно інтегрована соціально економічна освіта, побудована на базі окремого реального елемента невиробничої інфраструктури з використанням сучасних мережевих інформаційних технологій. Практично є сукупністю електронних, інших інфраструктурних і виробничих бізнес-рішень, які взаємодіють і розвиваються в єдиному віртуальному просторі даного елемента невиробничої інфраструктури.

Інформаційна могутність характеризується за такими основними категоріями: наявність і потужність державної системи захисту інформації, національних виробників інформаційного продукту (інформаційних агентств, преси, телебачення, радіо), системи формування суспільної свідомості, зокрема системи зовнішньополітичної пропаганди.

Інформація¹ – відомості про осіб, предмети, факти, події і процеси незалежно від форми їхнього представлення.

Інформація² – це відомості про об'єкти та явища навколишньої дійсності, про їхні параметри, властивості та стан, які знижують ступінь невизначеності та неповноти знання про ці об'єкти та явища.

Інформація³ – це відомості про факти, концепції, об'єкти та ідеї, які в даному контексті мають відповідне значення.

Інформація кількісного вигляду – інформація, що характеризується з позицій її величини:

- інформація перетворюється на основний ресурс товарів і послуг, стає джерелом доданої вартості і зайнятості; в політичній сфері;
- інформація стає важливим чинником зміни якості життя, під його впливом формується нова інформаційна свідомість; в економічній сфері.

Інформографія – наука, що вивчає топологію розподілу інформаційних ресурсів в світовій спільноті, а також на території тієї або іншої країни, їх

особливості, приналежність, доступність, можливості ефективного використання.

Інформодінаміка – наука про інформацію і феномен її самоорганізації, про закони (правилах), яким підкоряються інформаційні явища і їх зв'язки з явищами енергетичними, включаючи в сукупність інформаційних явищ і інтелект, розум, взагалі всі інформаційні процеси (по Лачинову В.М. і Полякову А.О).

Інформологія – наука майбутнього, об'єктом вивчення якої є інформаційні ресурси суспільства, а предметом – основні властивості цих ресурсів, закономірності їх формування й ефективності використання.



Кадр – це основна одиниця структури аудіовізуального твору, одна частина медіатексту, що починається і закінчується з'єднанням з іншою частиною.

Калькуляція – таблиця з певним набором записів, формул і даних, які використовуються для розрахунків.

Канал – засіб або шлях, по якому передаються сигнали або дані.

Канал зв'язку – список об'єктів, складений в певному порядку, який полегшує їх пошук в інформаційних комплексах; один з допоміжних ресурсів, який полегшує сервіс пошуку.

Канальний рівень в еталонній моделі OSI – рівень, що забезпечує управління введенням-виведенням інформації в каналі зв'язку.

Карта посилань – графічне зображення, окремі галузі якого є гіперпосиланнями.

Каскадне вилучення зв'язаних полів – це варіант забезпечення цілісності даних, що забезпечує автоматичне вилучення всіх зв'язаних записів у процесі вилучення цільової сутності.

Каскадне поновлення зв'язаних полів – це варіант забезпечення цілісності даних, який забезпечує автоматичну зміну даних у всіх зв'язаних записах під час зміни значення цільової сутності.

Каталог – список об'єктів, складений у певному порядку, що полегшує їх знаходження. В інформаційних комплексах - один з допоміжних ресурсів, який полегшує сервіс пошуку.

Категорії – це позначки, теги або ключові слова, якими позначені матеріали.

Категорія медіа – це вид медіа (преса, телебачення, радіо і т. п.) і жанр (репортаж, комедія, портрет і т. п.) медіатекстів.

Кваліфікаційна характеристика – перелік знань, навичок, вмінь, якими повинен оволодіти робітник відповідної професії та кваліфікації. Джерелом для розробки кваліфікаційної характеристики є тарифно-кваліфікаційні довідники, складені для окремих професій і спеціальностей у конкретній галузі промисловості, сільського господарства, транспорту, зв'язку тощо.

Кваліфікація – ступінь професійної підготовки працівника, наявність у нього знань, вмінь і навичок, необхідних для виконання певного виду роботи. Залежно від оволодіння певною сукупністю знань, вмінь та навичок, рівня кваліфікації працівника спеціальна кваліфікаційна комісія присвоює йому певний тарифний розряд згідно вимог тарифно-кваліфікаційного довідника.

Квантова теорія інформації – футуристична теорія, що описує процеси походження, обробки, передачі і зберігання квантової інформації. На відміну від класичної теорії, яка абстрагується від фізичної природи інформації, квантова теорія визначає її як якусь субстанцію, матеріалізовану на квантовому рівні. Операції з даною інформацією проводяться шляхом використання як біти стан елементарних частинок. Перетворення квантової інформації в класичну відбувається за допомогою спеціального декодуючого пристрою. Квантова теорія інформації є чисто теоретичною дисципліною, а побудовані на її основі технології, поки далекі від практичного втілення.

Квантовий комп'ютер – проєктований комп'ютер, що використовує принципи квантової теорії, так званий ефект «квантового паралелізму обчислень». Теоретично квантові комп'ютери здатні забезпечити швидкодії обчислень на багато порядків вище, ніж сучасні напівпровідникові системи. З їх створінням очікується безпрецедентний технологічний прорив. Вперше ідея про квантові обчислення виказана російським математиком Ю.І. Маніним в 1980 році.

Кегль (вимірюється в пунктах: 1 пункт=0,35 мм) – це умовний розмір шрифту, інтервал від нижньої частини букви, наприклад у, до верхньої частини великої букви (У).

Кейс – це набір навчальних матеріалів на різномірних носіях (друковані, аудіо-, відео-, електронні матеріали), що видають студентам для самостійної роботи; опис конкретної практичної ситуації, які пропонують студенту для самостійного аналізу.

Кейс-технології¹ – технології, які засновані на комплектуванні наборів (кейсів) текстових навчально-методичних матеріалів; надсилаються учням для самостійного вивчення (з консультаціями у викладачів-консультантів в регіональних центрах (РЦ)).

Кейс-технології² полягають в тому, що на початку навчання, після складання попередніх тестів і створення індивідуального плану, кожен, хто навчається, отримує так званий кейс, що вміщує пакет навчальної літератури, набір мультимедіа-енциклопедій і навчальних програм на CD-ROM, аудіо- і відеокасетах, а також робочий зошит. Останній являє собою оригінальний путівник з курсу і вміщує рекомендації з вивчення навчального матеріалу, контрольні запитання для самоперевірки, тести, творчі і практичні завдання.

Керуючі елементи інтерфейсу користувача – важлива складова призначеного для користувача інтерфейсу (ІК). Графічні управляючі елементи дозволяють вибрати пункти і властивості, а також ініціювати виконання дій. Деякі з них надають інформацію у вигляді списків варіантів (радіокнопки,

списки, що розкриваються та ін.).

Кеш – апаратний або програмний буфер, накопичувач, який дозволяє прискорити доступ до даних, які найбільше використовуються.

Кіберкультура – технократичний напрям в розвитку культури, заснований на використуванні можливостей комп'ютерних ігор і технологій віртуальної реальності.

Кібернетика – наука про управління, зв'язок і переробку інформації. Основний об'єкт дослідження: кібернетичні системи, які розглядаються абстрактно, незалежно від їх матеріальної природи. Приклади кібернетичних систем: автоматичні регулятори в техніці, комп'ютери, людський мозок, біологічні популяції, людське суспільство. Кожна така система є безліччю взаємопов'язаних об'єктів, які здатні сприймати, запам'ятовувати, переробляти інформацію, а також обмінюватися нею.

Кількість інформації – міра інформації, що повідомляється появою події певної вірогідності; міра оцінки інформації, що міститься в повідомленні; міра, що характеризує зменшення невизначеності, що міститься в одній випадковій величині щодо іншої.

Клавіатура – стандартний пристрій для введення алфавітно-цифрових даних в комп'ютер.

Кластер – мінімальна адреса одиниця дискового простору. Зазвичай містить декілька фізичних секторів диска, запис в які проводить в межах єдиної операції. Розмір кластера визначається використанням файлової системи і параметрів диска. В файловій системі FAT 16 для великих дисків розмір кластера може досягати 32 Кбайт.

Клієнт – робоча станція, що взаємодіє з користувачем, здатна виконувати потрібні обчислення і забезпечує приєднання до обчислювальних ресурсів та БД, засобів їх оброблення, а також засобів організації інтерфейсів. Як ЕОМ клієнта, може бути використана будь-яка ЕОМ.

Клієнт в технології «клієнт-сервер» – це об'єкт мережі, що

використовує наданий сервером ресурс.

Клік – клацання мишкою користувача по банеру або поточному посиланню.

Клонування інформаційних комплексів – побудова на базі програм-реплікантів нових галузевих інформаційних комплексів, що відповідають єдиним стандартам представлення інформації, мають пересічні бази даних, загально-пошукову систему, ідентичні інтерфейси.

Ключ – конкретний секретний стан деяких параметрів алгоритму криптографічного перетворення даних, що забезпечує вибір одного перетворення з сукупності можливих для даного алгоритму перетворень.

Ключ (первинний ключ) – це мінімальний набір атрибутів, за значеннями яких можна однозначно знайти кожний екземпляр сутності.

Ключове слово – слово або фраза, яке користувач вводить у форму пошуку, коли здійснює пошук інформації з певної темі у системі для пошуку інформації.

Ключові поняття медіаосвіти – це джерело медійної інформації, «категорія медіа», «технологія медіа», «медіа мова», «аудиторія медіа».

Когнітивні технології – інформаційні технології, спеціально орієнтовані на розвиток інтелектуальних здібностей людини. Характерним прикладом такої технології є комп'ютерна графіка, що дозволяє в просторовій формі представляти на екрані комп'ютера не тільки різні геометричні фігури, але і різні математичні формули. Такі уявлення розвивають просторову уяву людини і його асоціативне мислення.

Когнітологія соціальна – наука про закономірності формування і використання сукупного інтелектуального потенціалу суспільства.

Код – засіб перетворення інформації з однієї системи на іншу (наприклад, символної на двійкову систему числення).

Кодування – процес представлення даних послідовністю символів.

Коллаж – це використання різностильових об'єктів і фактур в одному

медіа тексті.

Колонтитул – текст або графічний об’єкт, який після створення автоматично з’являється на кожній сторінці документа.

Командна кнопка – елемент керування діалогового вікна. Командні кнопки використовуються для закриття діалогових вікон, відкриття нових діалогових вікон з додатковими параметрами, виконання підготовлених операцій. Командні кнопки представляють собою один із найбільш інтуїтивних понять елементів керування, можуть використовуватися не тільки в діалоговому вікні.

Командний файл – файл, що містить послідовність команд мовою програмування і виконується у пакетному режимі.

Комерційна таємниця¹ – форма забезпечення безпеки найбільш важливої комерційної інформації, що прогнозує обмеження її поширення.

Комерційна таємниця² – ділова інформація, що спеціально охороняється власником, яка представляє для нього цінність у плані досягнення переваги над конкурентами в одержанні прибутку, зафіксована в письмовій або іншій матеріальній формі і знаходиться в його володінні, крім відомостей, віднесених до державної таємниці. Або віднесення яких до комерційної таємниці заборонено законодавством України.

Комерційний кредит – економічні кредитні відносини, що виникають між окремими підприємствами.

Комірка – найменша структурна одиниця, що використовується для збереження даних або формул в Excel.

Компакт-диск – один із видів оптичних дисків, які служать для зчитування даних лазерним променем і містять дані або музику. Компакт-диски, які зберігають дані, називають також дисками CD-ROM. Читання компакт-дисків на комп’ютері проводиться за допомогою дисководу CD-ROM. Новий запис на компакт-диск неможливий.

Компоненти інформаційні системи – сукупність об’єктів, які

здійснюють передачу інформації: джерело, передавач, канал зв'язку, приймач, адресат.

Комп'ютер¹ – електронна обчислювальна машина.

Комп'ютер² – пристрій, що виконує задану програмою послідовність операцій.

Комп'ютерна анімація – динамічна графіка, заснована на застосуванні різноманітних динамічних візуальних ефектів (рухомих картинок, виділення кольором, шрифтом окремих елементів схем/таблиць і т. д.); синтез динамічних зображень, що створюють ілюзію руху на екрані дисплею).

Комп'ютерна безпека – це комплекс програмних й організаційних засобів для протистояння шкідливим діям (комп'ютерним вірусам).

Комп'ютерна грамотність¹ – це здатність використовувати комп'ютерну техніку, знання основ інформатики, інформаційні технології.

Комп'ютерна грамотність² – це вміння читати, писати, а також працювати на персональних ЕОМ і шукати інформацію в Інтернет.

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

Комп'ютерна модель – це навчальне видання, засноване на математичних моделях; може бути використана не тільки для демонстрування явищ, які важко демонструвати в навчальному процесі, а й для встановлення (у діалоговому режимі) впливу тих чи інших параметрів на процеси чи явища, що вивчаються.

Комп'ютерна оцінка – це оцінка засобів інформатизації освіти, що ставиться з метою визначення області його застосування.

Комп'ютерна система – сукупність апаратного і програмного забезпечення, які діють спільно.

Комп'ютерна тестуюча програма – це навчальне видання, що забезпечує, з одного боку, можливість самоконтролю для студента, а з іншого, – бере на себе значну частину підсумкового контролю. Комп'ютерна тестуюча

програма становить як окрему програму, що не допускає модифікацій, так і універсальну програмну оболонку, за наповнення якої відповідальність несе викладач.

Комп'ютерний вірус¹ – це спеціальна комп'ютерна «хакерська» програма, призначена для нанесення шкоди нормальній роботі комп'ютерних мереж і персональних комп'ютерів.

Комп'ютерний вірус² – програма, що має нагоду створювати свої дублікати (не обов'язково співпадають з оригіналом) та впроваджувати їх в обчислювальні мережі та файли, системні галузі комп'ютера, інші об'єкти з метою спотворення і знищення даних та програм. При цьому дублікати зберігають здатність до подальшого розповсюдження. Такі програми, як правило, складаються на мові асемблер, ніяких повідомлень на екран дисплея не видають. Переносяться при копіюванні з диска на диск або по мережі Інтернет.

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

Комп'ютерний задачник – це навчальне видання, що дозволяє за допомогою комп'ютера опрацювати способи вирішення типових задач, наочно пов'язувати теоретичні знання з конкретними проблемами, на вирішення яких вони можуть бути спрямовані.

Компанії «високих технологій» – умовна назва компаній, головним активом яких є інтелектуальна власність і висококваліфікований персонал. Сфера діяльності – високотехнологічні галузі і постіндустріальні технології. До подібних компаній, як правило, звичайно відносяться: Інтернет-компанії; розробники програмного забезпечення і виробники напівпровідникових пристроїв; оператори мобільного і космічного зв'язку; біотехнологічні

компанії; компанії, зайняті у сфері НІОКР; мас-медійні компанії; виробники високотехнологічного устаткування.

Компетентність педагогічна – знання і досвід, що дає можливість професійного, грамотного вирішення питань навчання і виховання.

Компілятор – система трансляції програм з однієї мови на іншу.

Комплекс ігор – сукупність інтеграційних ігор, що розкриває якісні особливості різних видів професійної діяльності.

Комплексна автоматизація виробництва – методологія автоматизації виробничих процесів за допомогою комп'ютерів.

Комплексне навчання – вивчення матеріалу на основі міжпредметних зв'язків, побудоване за принципом виділення для вивчення життєво важливих сфер діяльності або подій, представлених з різних точок зору.

Комплексоутворення – тісне «переплетіння», «аж до злиття» декількох компонентів, що інтегруються, інколи різноякісної природи.

Компонентами національного інформаційного продукту є: технічні засоби зв'язку (обчислювальна техніка та інші новітні технології), супутникові форми забезпечення передачі інформації, кабельні мережі, бази і банки даних, аудіовізуальне забезпечення передачі інформації, новітні оптоволоконні мережі, традиційні засоби передачі інформації.

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

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

Комп'ютерна візуалізація навчальної інформації: *комп'ютерна візуалізація об'єкта, що вивчається*, – наочне уявлення на екрані ЕОМ об'єкта, його складових частин або їх моделей, а при необхідності - у всіляких ракурсах,

в деталях, з можливістю демонстрації внутрішніх взаємозв'язків складових частин; комп'ютерна візуалізація процесу, що вивчається, – представлення на екрані ЕОМ даного процесу або його моделі, зокрема прихованого в реальному світі, а при необхідності – в розвитку, в тимчасовому і просторовому русі, представлення графічної інтерпретації досліджуваної закономірності процесу. Вимога забезпечення комп'ютерної візуалізації навчальної інформації припускає реалізацію можливостей сучасних засобів візуалізації об'єктів, процесів, явищ (як реальних, так і «віртуальних»), а також їх моделей, уявлення їх в динаміці розвитку, в тимчасовому і просторовому русі, із збереженням можливості діалогового спілкування з програмою.

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

Комп'ютерна залежність (патологічний гемблінг) – психологічна залежність від віртуального середовища, реалізованого на базі засобів ІКТ.

Комп'ютерна модель – навчальне видання, основане на математичних моделях; може бути використане не тільки для демонстрації важковиконуваних в навчальному процесі явищ, а й для виявлення в діалоговому режимі впливу тих або інших параметрів на навчальний процес і явище.

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

Комп'ютерна технологія гнучкого дистанційного навчання – це процедури (правила і/чи рекомендації) ефективного використання комп'ютерних телекомунікаційних технологій для використання педагогічних

підходів і методів дистанційного навчання, направлених на досягнення мети навчання.

Комп'ютерний задачник – навчальне видання, яке дозволяє за допомогою комп'ютера опрацювати рішення типових завдань, наочно поєднати теоретичні знання з конкретними проблемами, на які вони можуть бути направлені.

Комп'ютерні злочини – протиправні дії, пов'язані з використанням можливостей доступу до інформації через інформаційно-комунікаційні мережі, а також з порушенням функціонування комп'ютерних систем.

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

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

Комп'ютерне моделювання¹ – дослідження деяких явищ, процесів або побудова систем об'єктів і вивчення їх моделей; використання моделей для визначення або уточнення характеристик і раціоналізації способів побудови зконструйованих об'єктів за допомогою комп'ютера.

Комп'ютерне моделювання² – представлення на екрані ЕОМ моделі адекватної до оригіналу об'єкту, що вивчається або моделі процесу.

Комп'ютерне моделювання об'ємних об'єктів – побудова тривимірної моделі об'єкта системою поверхонь в каркасному вигляді, у вигляді замкнутого об'єму, всі точки якого визначаються системою координат.

Комунікативістика¹ – наука, що вивчає проблеми інформаційних комунікацій (у тому числі мережевих).

Комунікативістика² – наука, що вивчає гуманітарні аспекти комунікації, розвиток інформаційних систем, характер, форми, результати їх впливу на соціум.

Комунікатор – це ініціатор комунікативних зв'язків, особа або група людей, які створюють і передають повідомлення, медіатексти.

Комунікація¹ – це зв'язок повідомлення, спілкування, передача інформації, в тому числі – медійної (вербальна, невербальна, візуальна, аудіовізуальна, групова, масова, міжособистісна, дистанційна, контактна, культурна, соціальна).

Комунікація² – це передача інформації між людьми, що здійснюється за допомогою різноманітних засобів (мова, символічні системи, системи зв'язку).

Комунікаційні технології – засоби передачі інформації.

Комутація пакетів – форма передачі, при якій дані, розбиті на окремі пакети, можуть пересилатися з початкового пункту в пункт призначення різними маршрутами. Конкретний маршрут вибирається комп'ютерами, які приймають інформацію, виходячи з таких чинників, як наявність з'єднання і об'єм трафіку. Головна перевага – ефективність використання каналів з фіксованою і обмеженою смугою.

Конвергенція – процес зближення різнорідних електронних технологій в результаті їх швидкого розвитку і взаємодії. В найближчому майбутньому швидкість передачі трафіку в телекомунікаційних мережах стане такою високою, а спосіб представлення даних настільки універсальним, що в єдиному пакеті можна буде передавати одночасно голос, зображення, текст, телепрограму.

Коннект – з'єднання з віддаленим комп'ютером.

Константи – в програмі служать для збереження інформації, що часто використовується в різних документах, звітах, розрахунках тощо.

Конструктор виразів – засіб, призначений для будування формул, для виконання обчислень в різних об'єктах бази даних.

Консультація¹ – форма організації контролю знань, яка пропонує роз'яснення запитань, які виникають у студентів в процесі вивчення курсу та під час підготовки до тестування.

Консультація² – форма організації навчального процесу, спрямована на одержання навичок практичної діяльності, що виникає в студентів у процесі вивчення курсу та під час підготовки до проходження тестування.

Контамінація – змішення, перетасовування інформації, яка містить текстову, графічну інформацію, рухомі діаграми, мультиплікацію, відеоінформацію.

Контейлер – об'єкт системи Windows, який може містити всередині себе інші об'єкти.

Контекстне меню¹ – спеціальне меню, яке містить набір команд, пов'язаних з поточним об'єктом.

Контекстне меню² – це меню, набір команд яких змінюється в залежності від того, на який об'єкт показував курсор під час його виклику.

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

Контент-аналіз – це якісний аналіз медіатекстів (визначена категорія медіатексту, систематизація фактів і т. п.).

Контентний блог – блог, що публікує первісний авторський контент.

Контролер – програмований пристрій-посередник, який служить для керування пристроями, підключеними до комп'ютера.

Конфіденційна інформація – інформація, до якої обмежений доступ.

Конфіденційні джерела інформації – це джерела спеціального призначення, які захищаються законом і охороняються засобами держави.

Концептуальна (інфологічна) модель даних – це опис предметної області, виконаний природною мовою, за допомогою математичних формул, графіків, таблиць, що представляє об'єкти та взаємозв'язки між ними без визначення способів їхнього фізичного збереження.

Концепція – певний спосіб розуміння, трактування групи явищ, ведучий

принцип аналізу діяльності.

Конфіденційність інформації, що забезпечується криптографією (шифровка), не є головною вимогою при проектуванні захисних систем Система безпеки повинна в першу чергу гарантувати доступність і цілісність інформації, а потім вже її конфіденційність.

Копіювання – операція розмноження об'єкта.

Корекція – вдосконалення діяльності, виправлення помилок; уточнюючі команди в кібернетичній системі на основі зворотного зв'язку з регульованим об'єктом.

Кореневий каталог – каталог самого високого рівня на даному диску. Всі інші каталоги вважаються вкладеними в нього у вигляді багаторівневої ієрархічної структури. Місце для кореневого каталогу зазвичай відводиться в чітко визначеній області диску, тому число файлів і папок в кореновому каталозі, як правило, обмежене. Вкладені каталоги таких обмежень не мають.

Корзина – спеціальна папка системи Windows, яка призначена для тимчасового збереження знищених об'єктів.

Користувач – суб'єкт, що звертається до власника за одержанням необхідної або можливості використання засобів міжнародного інформаційного обміну .

Корпоративні комп'ютери (інколи називають міні-ЕОМ або main frame) являють собою обчислювальні системи, забезпечують спільну діяльність великої кількості інтелектуальних робітників в якій-небудь організації, проекті під час використання однакових інформаційно-обчислювальних ресурсів. Це багатокористувацькі обчислювальні системи, що мають центральний блок великої обчислювальної сили і зі значними інформаційними ресурсами, до якого підкріплено велику кількість робочих місць з мінімальним оснащенням (зазвичай це клавіатура, пристрій позиційного типу «миша» і, можливо, пристрій для друку). В якості робочого місця, підключеному до центрального блоку корпоративного комп'ютера, можуть бути і персональні комп'ютери.

Сфера використання корпоративних комп'ютерів – забезпечення управлінської діяльності у великих фінансових і виробничих організаціях. Організація різноманітних інформаційних систем для обслуговування великої кількості користувачів в рамках однієї функції (біржові й банкові системи, бронювання і продаж білетів для населення і т. ін.).

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

Кортеж – це значення всіх атрибутів одного екземпляру сутності у відношенні.

Креативний ситуаційний центр (КСЦ) – це одна із нових форм викладання, яка може внести принципові зміни в наявну навчальну модель.

Криптографія – спосіб зміни даних з метою зробити їх незрозумілими для непосвячених осіб. Є важливим компетентних системи безпеки даних. Її суть полягає в перетворенні даних перед їх передачею в безглуздий набір символів або сигналів і відновленні даних в первинній формі після їх прийому адресатом

Криптографія з відкритим ключем – метод шифрування, що використовує ключову пару. Один з ключів є відкритим, інший – особистим; повідомлення, зашифровані одним з ключів, можуть бути розшифровані тільки другим. Використовує асиметричні алгоритми шифрування

Критерій (від грец. «засіб судження») – мірило для визначення оцінки предмета, явища; ознака, яка взята за основу класифікації. Крім того, інформація — це дані, що використовуються для отримання нових знань чи прийняття рішень. Даних, що зберігаються, завжди більше, ніж інформації.

Критичне мислення – аналітичний процес, заснований на розвитку «аудіовізуального сприйняття» і «аудіовізуального мислення».

Критичне творче мислення щодо системи медіа та медіатекстів – складний рефлексивний процес мислення, який вміщує асоціативне сприйняття, синтез, аналіз й оцінку механізмів функціонування медіа в соціумі й

медіатекстів.

Кросспостінг – це навмисне розміщення однієї і тієї самої теми або дуже схожих, що піднімають одну і ту саму проблему, у декількох різних розділах форуму або блогу.

Курсор – засіб управління і запуску програми у вигляді стрілки, що рухається на екрані і копіює рух вашої руки при роботі з мишею.

Курсорні клавіші – група клавіш зі стрілками на клавіатурі.

Куки – елемент даних, якими Веб-сервер позначає конкретні відвідування. Під час наступного відвідування сервер вже «знає» користувача і може одержати інформацію з урахуванням замовлених раніше захоплень або, навпаки, не показувати дані (наприклад, рекламний банер), які він уже бачив. Деякі їх значення зберігаються тільки в процесі роботи з сервером і знищуються після закриття браузера. Деякі записуються і зберігаються на жорсткому диску в спеціальних директоріях.

Культурологічна теорія медіаосвіти – як теоретичну основу тут використовують культурологічну теорію медіа. Стверджується, що медіа, швидше пропонують, ніж нав'язують інтерпретацію медіатекстів.

Купірування – це зріз аудіовізуального образу медіатексту.

Курси дистанційного навчання – це структурування програми навчання для тих, хто навчається разом, на відстані від викладача, пропонують формулювання навчальних цілей, участь одного або багатьох викладачів, наявність засобів комунікацій, описання предмету, що вивчається.



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

Лабораторна робота – це форма організації навчального процесу, спрямована на одержання навичок практичної діяльності шляхом роботи з матеріальними об'єктами або моделями предметної галузі курсу.

Ламер – жаргонний вислів, який використовується деякими юзерами, для визначення користувача без досвіду роботи.

Лекційний метод – метод навчання, який полягає в систематичному усному викладі викладачем розділу науки або навчального курсу.

Лекція – форма організації навчального процесу, що спрямована на формування орієнтованої основи для наступного засвоєння студентами навчального матеріалу.

Ліцензія – документ, підтверджуючий права на використання програм для ЕОМ.

Логіка – наука, яка вивчає правильність думок, міркувань і доказів.

Логіко-змістовна основа – це програма, на якій базується інтеграційний процес у своєму змісті, в основних своїх засобах і процедурах .

Логічна модель – це версія концептуальної моделі, що може бути забезпеченою певною системою управління базами даних.

Логічний диск – розділ фізичного жорсткого диска, який розглядається операційною системою як незалежний пристрій.

Логічний наголос – це психолого-апаратні прийоми, спрямовані на залучення уваги користувача до певного об'єкта на екрані комп'ютера.

Логічне поле – це поле, де може записуватися одне з двох значень: «так» або «ні», «хибне» чи «істинне»; «ввімкнено» чи «вимкнено».

Логічні елементи – пристрої, які оброблюють двійкові сигнали 0 і 1.

Логічні функції – функції, аргументами і значеннями яких можуть бути 0 або 1.

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

Локальні навчальні матеріали – це навчальні матеріали, які

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

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



Магістраль – основна лінія зв'язку, до якої підключена мережа. Для великих мереж часто реалізована на волоконно-оптичному кабелі.

Майстер¹ – спеціальна програма, яка керує користувачем при виконанні певної інформації. Подібне керування здійснюється через послідовність діалогових вікон, в кожному з яких користувач вказує необхідні параметри, після чого відбувається перехід до наступного вікна. Після збору всіх необхідних даних операція виконується майстром автоматично.

Майстер² у системі управління базами даних MS Access – це спеціальні програми, що здійснюють діалог з користувачем, у процесі якого визнач: дані та операції, необхідні для розв'язування відповідного завдання.

Майстер-викладач – інженерно-педагогічний працівник професійно-технічного закладу, який в одній навчальній групі викладає курс спеціальної технології і веде виробниче навчання. Поєднання в одній особі обов'язків викладача спецтехнології і майстра створює сприятливі умови для тісного взаємозв'язку теорії та практики, оволодіння теоретичними знаннями і практичними навичками, вміннями. Майстер-викладач повинен мати не нижче п'ятого розряду з професії та вищу інженерно-педагогічну або середню спеціальну освіту.

Майстер звітів – це майстер, що задає алгоритм створення звітів.

Майстер Перехресний запит – це майстер, що задає алгоритм створення

перехресного запиту.

Майстер підстановок – майстер, що задає алгоритм створення підстановок.

Майстер Простий запит – це майстер, що задає алгоритм створення простого запиту.

Майстер форм – майстер, що задає алгоритм створення форми.

Майстерність педагогічна – високий рівень оволодіння педагогічною діяльністю, яка забезпечує її позитивні результати.

Макрокоманди – команди, що складають макрос.

Макрос¹ – це послідовність команд і функцій, що зберігаються в модулі Visual Basic.

Макрос² – це певна послідовність команд, що виконуються як єдине ціле.

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

Масив – це об'єкт, що використовується для одержання кількох значень унаслідок обчислення однієї формули або для роботи з набором аргументів, розміщених у різних комірках та згрупованих за рядками або стовпчиками.

Масова інформація – інформація, призначена для необмеженого кола осіб яка використовується з метою інформування, пропаганди і агітації.

Масова комунікація – зв'язок повідомлення, спілкування, передавання інформації, в тому числі – медійної (вербальна, невербальна, візуальна, аудіовізуальна, групова, масова, міжособистісна, дистанційна, контактна, культурна, соціальна).

Математична індукція – принцип доведення істинності послідовності твердження.

Математична логіка – дисципліна, що вивчає техніку математичних доказів.

Математична підготовка фахівця у ВНЗ – процес формування готовності до виконання професійних задач, що вимагають застосування

математичних методів і певний рівень такої готовності.

Математичне і програмне забезпечення – сукупність математичних методів, моделей алгоритму і програм для реалізації цілей та завдань інформаційної системи, а також нормального функціонування комплексу технічних засобів.

Математичний сопроцесор – додаткова мікросхема, що використовується деякими процесорами для виконання операцій з дійсними числами.

Машинна програма – послідовність машинних команд і даних, що реалізують певні функції ЕОМ.

Машинний код – система кодування команд процесора за допомогою восьми розрядних двоїстих чисел (байтів).

Мегапорталами називаються оригінальні портали Інтернету. Багато хто з них починав як механізми пошуку і швидко зростав до мегапорталів (наприклад, Yahoo!, Lycos, America Online). їх аудиторією є практично все Інтернет-співтовариство.

Медіа – засоби масової комунікації – технічні засоби створення, запису, копіювання, тиражування, зберігання, розповсюдження, сприйняття інформації й обмін нею між суб'єктом (автором медіатексту) й об'єктом (масовою аудиторією).

Медіа-арт – мистецтво створення медіатекстів за допомогою медіатехніки.

Медіавимір – процес одержання даних про кількість, структуру медійної аудиторії, представлення в певному відрізку часу й місця.

Медіавплив – це вплив медіатекстів на аудиторію в сфері виховання й освіти, розвиток світобачення, формування поведінки, поглядів, реакцій, відгуків, розповсюдження інформації.

Медіаграмотність – результат медіаосвіти й вивчення медіа; виступає за те, щоб людина була активною і медіаграмотною, наділена розвинутою

здатністю до сприйняття, створення, аналізу, оцінки медіа текстів, до розуміння соціокультурного й політичного контексту функціонування медіа в сучасному світі; вміння аналізувати й синтезувати просторово-часову реальність, уміння «читати» медіатекст.

Медіадидактика – теорія медійного навчання, що вміщує цілі, зміст, організаційні форми, способи й засоби, які допомагають розвитку медіаграмотності (медіакомпетентності).

Медіаекологія – розділ духовної екології, в якому розглядаються основні принципи медійного репертуару, культури медіасприйняття, створення своєрідного імунітету проти низькоякісних медіатекстів, прилучення до медіакультури.

Медіаклуб – заклад, що вміщує комплекс виставкових студій, медіазалів, медіатеку. В рамках медіаклубів відбуваються обговорення медіатекстів.

Медіакомпетентність особистості – сукупність її мотивів, знань, умінь, навичок (показники: мотиваційний, контактний, інформаційний, перцептивний, креативний), які допомагають вибору, використанню, критичному аналізу.

Медіакомпетентність педагога – сукупність його мотивів, знань, умінь, навичок (показники: мотиваційний, контактний, інформаційний, перцептивний, креативний), які допомагають медіанавчальній діяльності в аудиторії різного віку.

Медіакритика – галузь журналістики, творчо-пізнавальна діяльність, в процесі якої здійснюється критичне пізнання й оцінка соціально-значимих, актуально-творчих, професійно-етичних аспектів інформаційного виготовлення в засобах масової інформації.

Медіакультура – сукупність матеріальних й інтелектуальних цінностей в галузі медіа, а також історично визначена система їх виготовлення і функціонування в соціумі.

Медіалогія – наука, що вивчає гуманітарні аспекти розвитку медіа, характер, форми, результати їх впливу на соціум.

Медіамузика – музика, спеціально створена для звукового оформлення повідомлень по радіо, телебаченню, Інтернет.

Медіанавчальне оточення – багатоаспектна цілісна, соціально-психологічна реальність, що становить сукупність необхідних психолого-педагогічних умов, сучасних технологій навчання і програмно-методичних засобів навчання, побудованих на основі сучасних інформаційних технологій.

Медіанавчальний простір – реальність, що організована й керується однаково виробленою концепцією, підходами й механізмами реалізації загальної стратегії формування, розвитку й досягнення цілей підвищення культурного, медіанавчального й професійного рівнів суб'єктів.

Медіаосвіта – вивчення медіа, яке відрізняється від вивчення за допомогою медіа. Медіаосвіта пов'язана одночасно з пізнанням того, як створюються і розповсюджуються медіатексти, так і з розвитком аналітичної здатності для інтерпретації і оцінки; напрям у педагогіці, що виступає за вивчення «закономірностей масової комунікації(преса, телебачення, радіо, кіно, відео). Основне завдання медіаосвіти – підготувати нове покоління до життя в сучасних інформаційних умовах, до сприйняття різноманітної інформації.

Медіапедагог – фахівець з теорії та практики в галузі медіаосвіти.

Медіапедагогіка – наука про медіаосвіту і медіаграмотність. Розкриває закономірності розвитку особистості в процесі медіаосвіти.

Медіапедагогічна дидактика – теорія медійного навчання, що вміщує цілі, зміст, організаційні форми, способи й засоби, які допомагають розвитку медіаграмотності.

Медіа-плеєр – це програма або пристрій, що дозволяє відтворювати аудіофайли й (або) іншу мультимедійну інформацію.

Медіапіратство – незаконне тиражування, демонстрація, продаж медіа текстів. Близьке поняттю «відеопіратство».

Медіапланування – уміння з урахуванням вимог економити й ефективно використовувати засоби, планувати розміщення реклами в тих чи

інших медіа.

Медіапсихологія – спеціальна галузь психології, що вивчає психологічні закономірності процесів функціонування медіа в соціумі й психологічні аспекти змісту медіатекстів різних видів і жанрів.

Медіасприйняття – сприйняття «медіареальності», почуттів і думок авторів медіатекстів.

Медіаторчість – процес діяльності в медійній сфері та його предметні результати; взаємопов'язані процеси проєктивної діяльності та виготовлення медіатекстів.

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

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

Медіатероризм – цілеспрямоване, планомірне, систематичне використання можливостей засобів масової інформації (мас-медіа) для створення і тиражування засобів страху й розповсюдження їх в інформаційному просторі з метою маніпулювання суспільством.

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

Медійна аудиторія – диференційовані за різними ознаками (віковими, соціальними, навчальними, расовими, гендерними, національними і ін.) групи людей, що контактують з медіатекстами.

Медійна безпека – здатність держави, суспільства, соціальної групи, особистості забезпечити достатні й захищені медійні ресурси й шляхи для підтримки життєдіяльності, стійкого функціонування й розвитку відповідної структурної освіти.

Медійна грамотність – уміння аналізувати і синтезувати медійну

реальність, уміння «читати» медіатекст, здатність використовувати медійну техніку, знання основ медіакультури.

Медійна дезінформація – медіатекст, що вміщує завідомо неправдиву інформацію.

Медійна екологія – розділ духовної екології, в якому розглядаються основні принципи медійного репертуару, культура медіасприйняття; створення своєрідного імунітету проти низькоякісних медіатекстів, прилучення до медіакультури.

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

Медійна компетентність – сукупність мотивів, знань, умінь, навичок особистості, що дозволяють зробити вибір, використати, критично проаналізувати.

Медійна комунікація – зв'язок, шлях повідомлення, передача медійної інформації, взаємодія в процесі медійного сприйняття.

Медійна культура – сукупність матеріальних й інтелектуальних цінностей в галузі медіа, а також історично визначена система їх використання і функціонування; щодо відношення до аудиторії, медійна культура може виступати системою рівня розвитку особистості людини.

Медійна маніпуляція – система прийомів і способів медійних впливів на аудиторію з метою нав'язування яких-небудь ідей, думок.

Медійна масова культура – система виготовлення, розповсюдження, реклами, продажу відносно нескладних для сприйняття медіатекстів, розрахованих на масову аудиторію.

Медійна мова – це комплекс засобів і прийомів медійної виразності й комунікації.

Медійна музика – це музика, спеціально створена для звукового оформлення трансляції засобами радіо, телебачення, Інтернет.

Медійна педагогіка – спеціальна галузь педагогіки – наука про медіаосвіту й медіаграмотність. Розкриває закономірності розвитку особистості в процесі медіаосвіти.

Медійна пропаганда – система прийомів і способів медійних впливів на аудиторію з метою активного нав'язування певних ідей, думок, суджень.

Медійна психологія – спеціальна галузь психології, що визначається психологічними закономірностями процесів функціонування медіа в соціумі й психологічні аспекти змісту медіатекстів різних видів і жанрів.

Медійна репрезентація – переосмислення, трактування реальності в медіатексті.

Медійна творчість – процес оглядової діяльності в медіасфері, оснований на використанні образів медійного ряду і його предметні результати.

Медійна фокус-група – вибрана за певними ознаками аудиторія для вивчення реакції на ту чи іншу інформацію, медіатекст. Методи збирання даних про реакції, думки фокус-групи; залежать від конкретної мети дослідження.

Медійне агентство – організація, що займається виготовленням, розповсюдженням й продажем медіатекстів (газет, журналів, фільмів, теле/радіопередач, інтернет-сайтів, реклами тощо), збиранням, обробкою інформації.

Медійне виховання – основна частина художнього, культурологічного виховання, що складається зі спільної діяльності наставника й вихованця і спрямована на засвоєння медійної культури, вивчення закономірностей походження, розвитку й функціонування медійної культури.

Медійне мистецтво – мистецтво, що побудоване на медійних образах (образи, що створюються засобами масової комунікації).

Медійне навчання – процес розвитку особистості за допомогою і на матеріалі засобів масової комунікації з метою формування культури спілкування з медіа, творчих, комунікаційних можливостей, критичного мислення, вміння повноцінного сприйняття, інтерпретації, аналізу й оцінки

медіатекстів.

Медійне оточення – сукупність технічних і програмних засобів збереження, обробки і передачі медіатекстів, що забезпечують певний режим роботи та умови виконання її завдань, реальність, в яку занурюються люди, які знаходяться в контакті з медіа.

Медійне повідомлення – інформація, передана медійними каналами.

Медійне уподобання – уподобання яких-небудь поглядів, відносно медіатекстів, їхній вплив на аудиторію, роль у суспільстві й т. ін.

Медійний вплив – різного роду (психологічний, етичний, естетичний, терапевтичний і ін.) вплив медіа та медіатекстів на аудиторію.

Медійний ефект – різного роду (психологічні, етичні, естетичні, терапевтичні) впливи медіа та медіатекстів на аудиторію.

Медійний імідж – спеціально створений медійний образ (людини, предмета) з метою популяризації, реклами.

Медійний логотип – символічна, стилізована емблема медійної фірми, агентства.

Медійний маркетинг – стратегія, система управління плануванням, фінансуванням, розповсюдженням, аналізуванням можливостей і смаків потенційних клієнтів, реклама, цінотворення і продаж медійних продуктів, медіатекстів, основана на всебічному аналізі ринку.

Медійний мерчандайзинг – частина рекламної компанії, котра становить випуск відповідних товарів, що мають відношення до того чи іншого медіатексту або медійній події, їх розповсюдження, продаж.

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

Медійний образ – матеріалізація авторського задуму в конкретній аудіовізуальній, просторово-часовій формі медійного повідомлення.

Медійний текст – це повідомлення, викладене в будь-якому вигляді й жанрі, призначене для одночасного слухового й зорового сприйняття

аудиторією.

Медійний тероризм – цілеспрямоване, планомірне, систематичне використання можливостей засобів масової інформації (мас-медіа) для створення і тиражування почуття страху (тривоги) і розповсюдження їх в інформаційний простір з метою маніпуляції суспільною підсвідомістю.

Медійний фандрайзинг – формування бюджету медійного проекту з різноманітних джерел (державних, меценатських, грантових, особистих).

Медійні мистецтва – мистецтва, засновані на медіаформі (тобто формі засобів масової комунікації) сприйняття дійсності (засобами друку, фотографії, радіо, кіно, комп'ютерна графіка і т ін.).

Медійні стереотипи – схематичні, стабільні уявлення про жанри, соціальні процеси (події), ідеї, люди, що домінують в медіатекстах, розрахованих на масову аудиторію.

Медійні технології – способи створення медіа текстів за допомогою комплексу медіатехніки.

Медійні технології навчання – це способи побудови діяльності з застосуванням медіа для досягнення педагогічної мети.

Медійні функції – інформаційна, пізнавальна, соціальна, психологічна, регулятивна, впливова, культурологічна, прогностична, маніпулятивна, розважальна тощо.

Мейнфрейм – могутній комп'ютер, призначений для виконання складних інтенсивних обчислювальних робіт.

Мейлер (Mailer) – основна група новин, що встановлює правила поведінки людей в групі і перевіряє їх виконання.

Меню – елемент управління, який складається з набору пунктів (команд), з якого можна вибрати один пункт. Пунктом меню може бути меню наступного рівня (вкладене меню).

Мережа зв'язку – це сукупність провідникових, радіо-, оптичних і інших каналів зв'язку, що забезпечують функціонування даної мережі.

Мережа інформаційних комплексів – сукупність клонованих інформаційних комплексів, що мають різну тематичну спрямованість, уніфіковане програмне забезпечення, і взаємодіють один з одним за допомогою комунікаційних каналів.

Мережна економіка – середовище, в якому будь-яка компанія або індивід, що знаходиться в будь-якій точці економічної системи, можуть контактувати легко із мінімальними витратами з будь-якою іншою компанією або індивідом з приводу спільної роботи, для торгівлі, передачі «ноу-хау» або просто для задоволення.

Мережна операційна система – комплекс програм, що забезпечує в мережі обробку, зберігання і передачу даних. Визначає взаємозв'язану групу протоколів верхніх рівнів, що забезпечують основні функції мережі. До них в першу чергу відносяться: адресація об'єктів, функціонування служб, забезпечення безпеки даних, управління.

Мережний інформаційний простір – невід'ємна частина глобального інформаційного процесу, обмежена рамками комунікаційних мереж, практично є синонімом Інтернет.

Мережний рівень – основа сімейства протоколів TCP/IP.

Мережний рівень в еталонній моделі OSI – рівень, що забезпечує передачу мережних блоків (пакетів) між вузлами зв'язку.

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

Мережкет, нетікет (неологізм, що є сполученням слів «мережа» і «етикет») – це правила поведінки, спілкування в Мережі, традиція і культура інтернет-груп, що підтримуються більшістю.

Мережна спільнота – це група людей, яка підтримує спілкування й проводить спільну діяльність за допомогою комп'ютерних мережних засобів.

Мережна технологія навчання – це інформаційна технологія, що

базується на використанні мережі Інтернет в процесі створення, передачі й контролю засвоєння знань, взаємодії між викладачами й тими, хто навчається, а також адміністратором мережі.

Мережний етикет – нова область знань, пов'язана з необхідністю і потребою осмислення і етичної оцінки Інтернет-технологій, їх досягнень і проблематики, що бурхливо розвиваються.

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

Мережний інформаційний простір – невід'ємна частина глобального інформаційного простору, обмежена рамками комунікаційних мереж.

Мережні засоби – це засоби інформатизації, призначені для підтримки телекомунікаційних компонентів навчальної діяльності, а також для забезпечення можливості використання телекомунікаційних технологій під час створення навчальних електронних видань і ресурсів.

Мережні програми – програми прийому і передачі даних в мережах ЕОМ.

Мережні системи управління базами даних – це системи управління базами даних, що містять у собі сервер бази даних та клієнтську частину, які можуть працювати в неоднорідному обчислювальному середовищі.

Мережні технології дистанційної освіти – технології, що базуються на використанні мережі Інтернет (або Інтранет) як для забезпечення студентів інформаційними і навчально-методичними матеріалами, так і для інтерактивної взаємодії між викладачами і студентами.

Мета відкритої освіти – підготовка учнів до повноцінної і ефективної участі в суспільній і професійній областях в умовах інформаційного суспільства.

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

Метадані, метаінформація – «Дані про дані», «інформація про інформацію», формалізований опис колекції, документа або об'єкта. Під метаданими розуміють і структуровані відомості про електронний ресурс, що представляють його властивості (або атрибути).

Метод (від грец. «дослідження чи пізнання») – спосіб організації практичного й теоретичного засвоєння дійсності, зумовлений закономірностями розглядуваного об'єкта. З розвитком науки відбувається розвиток і диференціація методів, що приводить до виникнення вчення про метод – методології. В науковій методології поєднуються в історично визначеній формі об'єктивні і суб'єктивні моменти людської діяльності.

Метод бухгалтерського обліку – це система способів і прийомів, що забезпечують безперервне і взаємозв'язане відображення господарських процесів, що відбуваються на підприємстві під час розширеного перевиробництва.

Метод вправ – повторне, багаторазове виконання трудових дій з метою формування в учнів стійких умінь та навичок.

Метод проектів¹ – організація навчання, за якою учні набувають знань і навичок у процесі планування й виконання практичних завдань – проектів. Метод проектів виник у другій половині ХІХ ст. в школах США. Поширився на початку ХХ ст. Базується на теоретичних концепціях прагматичної педагогіки. У 20-х роках ХХ ст. М. п. привернув увагу українських педагогів, які вважали, що критично перероблений М. п. зможе забезпечити розвиток творчої ініціативи й самостійності учнів і сприятиме здійсненню безпосереднього зв'язку між набуттям учнями знань і вмінь та застосуванням їх у розв'язанні практичних завдань. Однак універсалізація М. п. і розвиток комплексної системи навчання привели до різкого зниження загальноосвітньої підготовки учнів. В 60-70-х роках у США розгорнулася критика М. п., застосування якого

привело до зниження рівня теоретичних знань учнів загальноосвітніх шкіл з основ наук. Проте засоби, аналогічні М. п., продовжують застосовувати в американських школах.

Метод проектів² – педагогічна технологія, яка включає до себе сукупність дослідницьких, пошукових, проблемних методів, творчих за власною сутністю.

Метод проектів³ – система навчання, за якої учні набувають знань в процесі планування та виконання завдань-проектів, які поступово ускладнюються.

Метод проектів⁴ – це сукупність, синтез різних методів навчання (В.Кілпатрик).

Метод проектів⁵ – це спосіб досягнення дидактичної мети через детальну розробку проблеми (технології), що повинна завершитися цілком реальним, відчутним практичним результатом, оформленим тим чи іншим чином (Є.Полат).

Методи комунікації – соціологічні, психологічні, семіотичні, культурологічні, естетичні, навчальні, виховні, естетичні, засновані на складній взаємодії комунікатора й реципієнта.

Методи медіаосвіти – способи роботи педагога й студента, за допомогою якого досягаються цілі медіаосвіти. Типові методи: словесні й наочні.

Методи прогнозування – методи, що забезпечують науково обґрунтоване передбачення майбутнього: експертні оцінки; екстраполявання і інтерполяція, моделювання, аналогії. В розробці прогнозів застосовують також методи дедукції та індукції, різні статистичні, економічні, соціологічні (всього більше 150) технології.

Методика медіаосвіти – навчання основам медіакультури в плані створення даної освіти й діяльності педагога й студента, з урахуванням варіативності, імпровізації, діалогічної форми викладання й навчання.

Методологія науки – вчення про метод науково-пізнавальної діяльності.

Науковий метод - це система регулятивних принципів і прийомів, за допомогою яких досягається об'єктивне пізнання дійсності. Успіх наукового пошуку багато в чому визначається правильністю обраного шляху, точністю самого методу дослідження.

Математичне забезпечення (МЗ) – комплекс алгоритмів, програм, формалізованих мов програмування, що використовують для обробки, зберігання, передавання і відтворення інформації в ЕОМ.

Миша – тип пристрою, що забезпечує зручну роботу в графічних операційних системах.

Міждисциплінарна інтеграція – це освітні процеси об'єднання (інтеграції) навчальних дисциплін навколо відносного цілісного дослідження пізнавальних і професійних проблем в переддипломній та післядипломній освіті.

Міжнародна інформаційна політика – стратегія, напрями і завдання держави у сфері збирання, зберігання, використання та поширення інформації та інформаційних ресурсів у системі міжнародних відносин.

Міжнародна інформація – це документовані або публічно оголошені відомості про події та явища у міжнародному співтоваристві (міжнародному інформаційному просторі), зафіксовані на матеріальних носіях з реквізитами, які дозволяють ідентифікувати ці відомості.

Міжнародна інформація концентрується в міжнародних інформаційних потоках з безпрецедентним рівнем контролю над проходженням інформації, пропагандою ідей і створенням іміджів. Цей контроль дає можливість формувати зміст міжнародної інформації: добирати інформацію за певними напрямками і впливати на міжнародну громадську думку, культивуючи певні ідеї. Найбільшими корпораціями, які розповсюджують інформацію через інформаційні потоки, є: CNN, BBC, Rater, France Press, Acosiation Press.

Міжнародний інформаційний обмін¹ – передача і одержання інформаційних продуктів, а також надання інформаційних послуг поза межами

країн.

Міжнародний інформаційний обмін² – передача і одержання інформаційних продуктів, а також надання інформаційних послуг через мережі країн.

Міжнародні інформаційні відносини визначаються інформаційними процесами і мають суб'єкти і об'єкти міжнародного співробітництва. Тому виділяють основні поняття міжнародної інформації, які визначають предмет міжнародних інформаційних відносин, об'єкти і суб'єкти таких відносин. До основних понять міжнародної інформації (МІ) відносять саме поняття «міжнародна інформація» і його складові компоненти: міжнародні інформаційні ресурси; інформаційний потенціал; інформаційна могутність; інформаційний продукт; міжнародний інформаційний простір; міжнародна інформаційна політика.

Міжособистісні джерела – це джерела інформації, до яких належать міжособистісні контакти на різних рівнях представництва, тобто міжособистісні контакти представників зовнішньої політики, відомств.

Міжпредметні комплексні завдання – завдання із спеціальності, що дають учням можливість узгоджувати міжпредметні зв'язки і зв'язки теоретичного навчання з виробничим, а також контролювати, як учні практично застосовують здобуті знання в ході виконання навчально-виробничих робіт, які прогалини в їхній теоретичній підготовці заважають ефективному оволодінню професією. Виконання міжпредметних комплексних завдань викликає в учнів інтерес до знань з обраної професії, необхідність свідомо, творчо і з високою відповідальністю ставитися до оволодіння професійними знаннями, навичками та вміннями.

Мікропроцесор – процесор, виконаний в одному або декількох взаємопов'язаних напівпровідникових кристалах інтегральних схем. Призначений для обробки і передачі даних, але не має пам'яті і засобів введення-виводу даних.

Мінімальність у визначенні первинного ключа означає, що виключення з набору будь-якого атрибуту не дозволить ідентифікувати сутність з тими, що залишилися.

Міст – пристрій для передачі повідомлень з однієї мережі в іншу. Він відстежує весь трафік локальної мережі, але, пропускає «назовні» тільки повідомлення, адресовані іншій мережі.

Мобільність – здатність відкритої системи забезпечувати можливість переносити програми, дані під час модернізації або заміни апаратних платформ і роботи з ними фахівців, що користуються інформаційними технологіями без їхньої підготовки під час внесення цих змін.

Мобільність засобів інформатизації освіти – це здатність засобів до переносу із одного середовища в інше.

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

Мобільність програм – можливість перенесення програми на іншу ЕОМ.

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

Мова HTML – мова розмітки, яка використовується при роботі з Веб-сторінками. Служить для опису структури документа, дозволяє керувати форматуванням тексту, розміщенням в документах графічних і мультимедійних ілюстрацій, встановленням гіпертекстових посилань.

Мова Java – мова, що інтерпретується, з синтаксисом C++, спеціально розрахована на роботу у відкритому мережному середовищі. Розроблена компанією Sun Microsystems (США). Поява Java провела переворот в області створення, застосування і розповсюдження програм і мультимедійної інформації. Програми, написані на цій мові, можна переносити на різні платформи (типи комп'ютерів), виконувати в мультипроцесорних системах,

завантажувати по мережі і виконувати програми в машині користувача, а також одночасно по мережі всім користувачам. Щоб користуватися можливостями мови Java, операційна система повинна бути забезпечена інтерпретатором Hot Java, який крім навігації забезпечує вільну міграцію програм.

Мова алгоритмічна – система символів і правил, які дозволяють записувати у формалізованому вигляді алгоритми вирішення задач на ЕОМ.

Мова гіпертекстової розмітки HTML – мова, що використовується для створення документів, що містять спеціальні команди форматування і гіпертекстові посилання, призначені для розміщення в WWW і інших службах і мережах.

Мова гіпертекстової розмітки WML – мова, спеціально створена для відображення інформації на маленькому екрані мобільного телефону відповідно до протоколу WAP. Розробникам публічних WAP-ресурсів доводиться орієнтуватися на те, що кожна WML-сторінка – це коротка текстова інформація з можливістю використання дуже простих чорно-білих зображень. Еквівалент HTML на базі XML.

Мова гіпертекстової розмітки XML – розширювана мова гіпертекстової розмітки, що використовується для створення і розміщення документів в середовищі WWW. На відміну від мови HTML, її можна використовувати не тільки для передачі інструкцій за уявленням даних, а й для опису вмісту файлів практично будь-яких типів. Дозволяє автоматизувати обмін даними, не вдаючись для цього до істотного об'єму програмування. Найбільш перспективна галузь обміну даними для електронної комерції.

Мова інформації – комплекс засобів і прийомів інформаційного спілкування.

Мова комунікації – комплекс засобів і прийомів спілкування.

Мова медіа – комплекс засобів і прийомів екранної виразності.

Мова навчальних курсів – формалізована мова високого рівня, призначена для опису курсів навчальних дисциплін.

Мова програмування – алфавіт, граматики і синтаксис, що використовується для побудови набору інструкцій, що примушують комп'ютер виконувати ті або інші дії. Інструкції, написані на мові програмування, називають початковим кодом. Перед тим, як початковий код буде реально виконаний комп'ютером, його потрібно або інтерпретувати, або компілювати в машинний код.

Могутня «інтелектуальна зброя» типу мозкової атаки, направленої на оптимальне колективне вирішення актуальних проблем функціонування і розвитку бізнесу, цілком легітимний засіб в конкурентній боротьбі та один з шляхів вдосконалення електронних технологій без паперового діловодства.

Мови програмування високого рівня – будь-які комп'ютерні мови, які дозволяють користувачеві писати програми з використанням слів природної мови, наприклад, Бейсік, Паскаль, Фортран, Сі++ та ін. В основі мов програмування високого рівня лежать мови програмування низького рівня.

Мови програмування низького рівня – машинні мови, які утворюються системами команд ЕОМ і безпосередньо реалізуються комп'ютерами. До таких мов відносяться, наприклад, асемблер.

Моделі медіаосвіти – навчально-інформаційні моделі (вивчення теорії та історії, мови медіакультури), що зпираються, в основному, на культурологічну, семіотичну, соціокультурну теорію медіаосвіти.

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

Модель – програма або пристрій, що забезпечує імітацію характеристик і поведінки певного об'єкту.

Модель даних – це опис набору базових ознак, що повинні мати всі ці системи управління базами даних і керовані ними бази даних, засновані на моделі.

Модель ігрова – елемент структури дидактичної гри, на підставі якого здійснюється реальна ігрова взаємодія учнів між собою та з педагогом у процесі гри.

Модем – зовнішній або внутрішній пристрій, що підключається до комп'ютера, аналогової телефонної лінії.

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

Модульна (блочна) структура навчального курсу – це структура курсу, який складається із завершених складових частин (навчальних модулів), що допускає різні навчальні траєкторії його вивчення і дозволяє використовувати один і той самий курс у навчальних програмах різного об'єму і призначення.

Модуль навчальний – частина курсу, основний блок навчального матеріалу, що методично опрацьований і пропонується учням для самостійного вивчення.

Модуль¹ – завершена складова навчального курсу. .

Модуль² (з лат. *modulus* – функціональний вузол) – логічно завершений блок предметно-змістовної інформації; а також система методів і форм навчання, спрямована на оволодіння основами професійної діяльності; цільова програма дій і методичне керівництво, яка забезпечує досягнення поставленої дидактичної мети.

Модульна технологія (грец. *techné* – мистецтво, майстерність, *logos* – уміння) – спосіб реалізації складного процесу шляхом розділення його на систему послідовних, взаємопов'язаних операцій, які виконуються однозначно і досягають запланованих результатів.

Можна привести і багато інших визначень. Неважко побачити в цій послідовності пропонованих критеріїв спільноти прояву одного – спільної діяльності. Очевидно, що саме, спільна діяльність є основним організуючим джерелом спільноти, його системоутворюючим фактором. Термін онлайнове або віртуальне співтовариство виник у процесі розвитку Інтернету і означає

новий тип співтовариства, що функціонує в електронному просторі і представляє об'єднання користувачів мережі в групи з загальними інтересами для роботи в електронному просторі, використовуючи при цьому Інтернет технології.

Можуть включати як окремі текстові файли, ілюстрації, аудіо і відеофрагменти, так і їх впорядковану сукупність, призначену для вивчення певного навчального курсу або його фрагмента.

Монітор – пристрій, що здійснює відображення інформації на екрані. Практично всі персональні комп'ютери мають в своєму складі монітор або його аналог (наприклад проекційну установку).

Моніторинг – форма організації досліджень, що забезпечує неперервне надходження інформації про той або інший об'єкт.

Моніторинговий (посилальний) блог – блог, основним контентом якого є відкоментовані посилання на інші сайти.

Монтаж – це процес створення медіатексту шляхом «збирання», «склеювання» одного цілого з окремо взятих фрагментів.

Монтажний вислів – послідовність кадрів, об'єднаних спільним задумом.

Монтажний запис – послідовний кадровий запис змісту медіатексту, що вміщує номер кадру, розмір плану, рух камери, зміст кадру – аудіовізуальний ряд, спецефекти і т.п.

Мотив – це спонукальна причина дій і вчинків людини.

Мотивація навчальної діяльності – внутрішнє спонукання до оволодіння знаннями і розвитку.

Музичний блог – блог, основним змістом якого є музика.

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

Мультимедіа курс – це комплекс логічно пов'язаних структурованих дидактичних уявлень у цифровій і аналоговій формі, що вміщує всі компоненти

навчального процесу. Мультимедіа курс є засобом комплексного впливу на тих, хто навчається шляхом концептуальної, ілюстративної, довідникової, тренувальної і контролюючої частин.

Мультимедіа лекція – це записана на відео і оцифрована лекція викладача, доповнена елементами і засобами, що посилюють ефект сприйняття навчального матеріалу.

Мультимедійне видання – інтерактивний інформаційно–освітній пакет, який розповсюджується на компакт–диску і містить інформацію в мультимедійному вигляді.

Мультимедійне середовище – інтерактивне середовище, яке дозволяє одночасно виконувати операції з нерухомими зображеннями, відеофільмами, анімаційними графічними образами, текстом, мовним та звуковим супроводом.

Мультимедійні засоби – інтерактивні засоби, які дозволяють одночасно проводити операції з нерухомими зображеннями, відеофільмами, анімованими графічними образами, текстом, мовним і звуковим супроводом.

На сьогодні більш ніж 200 ретрансляторів України передають міжнародну та національну інформацію безпосередньо у пам'ять електронно обчислювальних машин, що сприяє концентрації інформації, розвитку національного інформаційного продукту. В результаті створюється новий вид національного продукту, який може бути використаний, як матеріальне майно і як інтелектуальна власність.

Мультимедійні ігри – такі ігри, в яких гравець взаємодіє з віртуальним середовищем, побудованим комп'ютером.

Мультимедійні навчальні матеріали – це навчальні матеріали, що включають тексти, аудіо-, відео- й анімаційні елементи.

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

Мультимедійні функції – цифрова фільтрація і масштабування відео, апаратна цифрова компресія (стиснення) і декомпресія (розгортка) відео, прискорення графічних операцій, пов'язаних з тривимірною графікою.

Мультиплексирування – одночасна передача декількох логічних сигналів одним фізичним каналом.



Набір інваріантних модулів САПР (НІМС) – програмна система, що реалізує метод проектування ЕОМ і надає можливість створювати креслення конкретної деталі після введення значень змінюваних параметрів.

Навички навчальні – автоматизовані дії, що виконуються без безпосереднього контролю свідомості.

Навігація – інтерактивно керований користувачем процес переміщення з одних вузлів в інші, технічно здійснюваний шляхом натискання мишею на графічно виділені на екрані комп'ютера об'єкти – «електронні» кнопки, що ідентифікують вихідні точки дуг гіпертексту.

Навчальна база знань (НБЗ) орієнтована на деяку предметну галузь, припускає наявність навчальної бази даних окремої галузі і методики навчання. При цьому забезпечується перевірка правильності відповідей, формування правильних відповідей, управління процесом навчання.

Навчальна галузь – підмножина предметної галузі, взята за основу змісту навчальної діяльності й адаптована до психолого-вікової специфіки контингенту тих, хто навчається.

Навчальна діяльність, що реалізовується в інформаційно-комунікаційному предметному середовищі, – діяльність, що забезпечує умови взаємодії між учнем (учнями), викладачем і засобами ІКТ, направлена на досягнення освітніх цілей.

Навчальна програма – документ, що розкриває тематику і зміст

предмету, який вивчається з кожної теми.

Навчальна техніка – апаратура і обладнання, необхідні для розшифровки і представлення студентам (учням) інформації, що закладена в екранно-звукових засобах, касетах, дискетах.

Навчальна технологія (НТ) являє собою комплексну систему проектування, здійснення і рефлексії сукупності процесу викладання і навчання, направлену на підвищення його ефективності і використання для досягнення цієї педагогічної цілі технічних (електронних) засобів і форм навчання, таких, як комп'ютерні, аудіо, відео, мультимедіа, телекомунікаційні, дистанційного навчання.

Навчальне, демонстраційне устаткування, що сполучається з ЕОМ, забезпечує: управління за допомогою комп'ютера об'єктами реальної дійсності; збір, обробку, передачу інформації про реальний перебіг процесу; візуалізацію закономірностей, автоматизацію процесів обробки результатів навчального експерименту; графічні побудови. Склад навчального, демонстраційного устаткування, що функціонує на базі засобів ІКТ: роботи, керовані ЕОМ, що імітують промислові пристрої і механізми; електронні конструктори; комплект датчиків і пристроїв, що забезпечують отримання інформації про регульований фізичний параметр або процес; засоби просторового введення і маніпулювання текстовою і графічною інформацією.

Навчальне електронне видання (НЕВ) – це електронне видання, що вміщує систематизовані матеріали у відповідній навчально-практичній галузі знань, забезпечує творче оволодіння студентами знань, умінь і навичок в цій галузі. НЕВ має відображати високий рівень виконання і художнього оформлення, повноти інформації, якістю методів, інструментарію, якістю технічного виконання, наочністю, логічністю і послідовністю викладу. НЕВ не може зводитися до паперового варіанту без втрати дидактичних якостей.

Навчальне середовище – це середовище, елементи якого відповідають інформаційно-навчальному середовищу, але за рівнем розвитку й якості

характеристик передують його за часом; інформаційно-навчальне середовище більш «розвинуте», ніж навчальне середовище.

Навчальний план¹ – документ, обов'язковий для організації навчально-виховного процесу. В ньому визначені перелік предметів (крім тих, що обираються вільно) і послідовність їх вивчення, кількість годин, які відводяться на вивчення кожного предмета, консультації, а також перелік предметів, винесених на екзамени, структура навчального року, строки його початку і закінчення, час канікул. Навчальні плани не можуть бути змінені без дозволу обласного (міського) управління освіти. Основні положення, які містять навчальні плани, не можуть бути змінені без дозволу Міністерства освіти України.

Навчальний план² – офіційний документ, в якому фіксується перелік навчальних предметів, що вивчаються в певному типі навчальних закладів, визначається кількість годин на кожен предмет, рік навчання, півріччя (семестр), а також річне і тижневе навантаження учнів.

Навчальний посібник – видання, що вміщує систематизовані відомості наукового й прикладного характеру, викладені у формі, зручній для вивчення і викладання, розраховані на студентів різного віку й ступеня навчання.

Навчальний простір – культурний простір, який охоплює своїми рамками не тільки окремі індивіди, а й сім'ю, групи однодумців, різноманітні навчально-виховні й позашкільні заклади, організації, соціально-педагогічні структури (видання навчальної літератури, журналів, проведення педагогічних читань, конференцій, симпозіумів і т. д.), навчальні процеси в системі виробництва та загальнокультурного життя (діяльність різних курсів підготовки та перепідготовки кадрів, підвищення кваліфікації і т.д.), різноманітні форми самонавчання і ін.

Навчальний процес – взаємодія педагога і учня, яка орієнтована на оволодіння учнем навчального матеріалу, залучення його до культури, що сприяє розвитку і саморозвитку вихованця.

Навчальний ситуаційний центр (НСЦ) – це сучасний інструмент підтримки суспільствоорієнтованих форм навчання за проблемами, що потребують застосування за транс- і міждисциплінарними проблемами. Під навчальним ситуаційним центром потрібно розуміти засіб групової підготовки і тренування фахівців, здатних працювати в колективному режимі над вирішенням якоїсь проблеми з урахуванням впливу своїх рішень на роботу колег.

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

Навчальні технології – система діяльності педагога і того, хто навчається, оснований на певній ідеї, принципах організації і взаємозв'язку цілей, змісту і методів навчання. Виділяють ігрові технології (гра, ділова гра), комп'ютерні технології, діалогові технології, зв'язані із створенням комунікативної сфери; тренінгові технології (централізоване тестування, тренінг, психологічний тренінг).

Навчально-виробнича картка використовується для письмового інструктування учнів в умовах самостійної роботи; у ній визначаються навчальна мета, об'єкти робіт, обладнання та пристрої, інструменти і матеріали, детально описані вправи, прийоми робіт з конкретної теми.

Навчально-методичний комплекс – сукупність всіх навчально-методичних документів, в яких дається опис майбутнього навчально-виховного процесу.

Навчально-методичний посібник – це навчальне видання, яке вміщує матеріали з методики викладання предметів (її розділів, частин) або з методики виховання.

Навчання – процес, що включає викладання і навчання, його суть -

озброєння учнів систематичними науковими знаннями, залучення до цінностей і традицій, виховання і розвиток на основі досягнень вітчизняної і світової культури.

Навченість – рівень оволодіння знаннями, уміннями, навиками, способами діяльності.

Надмірність – це вада проекту бази даних, що виникає внаслідок багаторазового повторення даних.

Накопичувач на жорсткому магнітному диску (НЖМД) – застаріле позначення жорсткого диску.

Наукові методи інтернетрики – сукупність правил, прийомів і операцій практичного і теоретичного освоєння мережного інформаційного простору, які служать для одержання і обґрунтування знань про нього. Загальні методи: аналіз, синтез, абстрагування, порівняння індукція, аналогії та ін. Специфічні методи: загальнонаукові методи математики, статистики, електроніки, кібернетики, інформатики, соціології, економіки, політології та ін. Практичні методи: спостереження, вимірювання, експеримент, моделювання й ін. У інтернетриці величезну роль грають методи наукової творчості, в процесі яких наукове дослідження поєднується зі створенням нового технологічного пристрою, винаходом.

Науково-інформаційна діяльність (НІД) – діяльність працівників наукової установи, вищого навчального закладу з метою отримання, обробки, передачі, зберігання і підтвердження наукової інформації.

Національний інформаційний продукт – це матеріальний або нематеріальний результат інформаційної діяльності, який має синтезований характер, оскільки поєднує в собі результати інформаційної інтелектуальної діяльності суспільства та технічні засоби інформаційного забезпечення.

Національний інформаційний простір – сукупність інформаційних потоків як національного так і закордонного походження, що функціонують на території держави.

Навчальний франчайзинг – нормативно-правовий механізм взаємодії партнерів (навчальних закладів) в системі дистанційного навчання на основі принципів навчального франчайзингу. У франчайзингу беруть участь дві сторони – франчайзер і франчайзи.

Навчальний центр – це навчальний заклад або об'єднання навчальних закладів, що мають навчальні приміщення, оснащення і засоби комунікації, адміністративний і педагогічний персонал, що забезпечує організацію і управління навчальним процесом в Системі дистанційного навчання.

Навчальні засоби інформаційних і комунікаційних технологій (засоби ІКТ) – це сукупність устаткування ІКТ й електронних ресурсів, що використовуються у навчальному процесі.

Навчально-методичний модуль (НММ) – це автономна організаційно-методична структура навчальної дисципліни, що включає дидактичні цілі, логічно завершену одиницю навчального матеріалу, методичне управління і систему контролю знань.

Надійність засобів інформатизації освіти – це здатність засобів зберігати свій рівень якості функціонування під час використання у вказаних умовах.

Національні інформаційні ресурси – це результати інтелектуальної діяльності в усіх сферах життєдіяльності людини, суспільства і держави, зафіксовані на відповідних матеріальних носіях інформації як окремі документи і масиви документів, бази і банки даних та знань, усі види архівів, бібліотеки, музейні фонди та інші, що містять дані, відомості і знання, які є об'єктом права власності будь-якого суб'єкта України і мають споживчу цінність (політичну, економічну, наукову, освітню, соціокультурну, оборонну, ринкову, історичну, інформаційну тощо).

Нейролінгвістичне програмування – метод маніпулятивної дії на підсвідомість людей за допомогою особливих форм словесного навіювання, які створюють у них достатньо стійкі психологічні установки і спонукають згодом

до цілком певних дій.

Нейронна мережа – мережа, утворена нервовими клітинами, що взаємодіють одна з одною або моделюють її поведінку компонентами.

Неперервне навчання – це навчання впродовж життя індивідуума.

Неявні дозволи – це дозволи, привласнені обліковому запису групи користувачів.

Новаторство в освіті – створення нових освітніх систем, нових підходів і способів розв’язання освітніх задач, тобто педагогічних новин.

Нові інформаційні технології – це сукупність методів і технічних засобів збирання, організації, збереження, опрацювання, передачі й подання інформації за допомогою комп’ютерів і комп’ютерних комунікацій.

Нові інформаційні технології навчання – це методологія і технологія навчально-виховного процесу з використанням новітніх електронних засобів навчання й, у першу чергу, ЕОМ.

Нормалізація відношень – це розбиття всієї інформації на дві або більше таблиць, що мають кращі властивості щодо включення, зміни та вилучення даних.

Носій – відформатований накопичувач даних, який використовується для їх обміну і розширення можливості спілкування з людьми.

Носій інформації – суворо визначена частина конкретної інформаційної системи, що служить для проміжного збереження й передачі інформації. Носій інформації – це все те, що може сприйматися, зберігатися і передавати інформацію (людина, тварина, жорсткий диск, рослини і т. д.).

Ноутбук – портативний комп’ютер.

Навчальна техніка – апаратура і обладнання, необхідні для розшифровки і подання студентам (учням) інформації, що закладена в екранно-звукових засобах, касетах, дискетах.



Об'єкт – загальне поняття для окремих елементів даних. Найчастіше окремих документ або його частина, які, наприклад, можуть бути вставлені в інший документ.

Об'єкт бази даних у системі управління базами даних MS Access – це таблиці, запити, форми, звіти, макроси, модулі.

Об'єкт дослідження інтернетрики – це мережний інформаційний простір, властивості і процеси, які відбуваються в ньому і навколо нього, враховуються в процесі здійснення діяльності людини.

Об'єктно орієнтовані бази даних – це бази даних, що поєднують у собі дві моделі даних, реляційну і мережну, які використовуються для створення баз даних зі складними структурами даних.

Об'єктно орієнтована інформаційна система (ООІС) – інформаційна система реєстрації, зберігання, переробки і виводу інформації, що сформована з певною орієнтацією на конкретний об'єкт вивчення, дослідження або діяльності.

Об'єм поняття – сукупність речей або явищ, які відповідають даному поняттю.

Об'ява на внесення готівкою – документ, призначений для оформлення внесення сум готівки на розрахунковий рахунок.

Область даних звіту (форми) – це розділ, що є основною частиною і містить дані з обраних під час конструювання полів.

Обліковий реєстр – це спеціальна таблиця для відображення документально оформлених господарських операцій у системі рахунків, накопичення та зберігання облікової інформації.

Обмеження – це варіант забезпечення цілісності даних, який не дозволить змінити або вилучити цільову сутність за умови наявності зв'язаних

з нею записів в іншій таблиці.

Обробка технічних навичок – це використання комп'ютера й засобів інформатизації освіти з метою обробки до рівня автоматизму психофізіологічних реакцій.

Об'єктивно орієнтована інформаційна система (ООІС) – інформаційна система реєстрації, зберігання, переробки і виводу інформації, що сформована з певною орієнтацією на конкретний об'єкт вивчення, дослідження або діяльності.

Оболонка – яка постійно працює і полегшує роботу в неграфічній операційній системі.

Обчислювальна система – об'єднання обчислювальних машин для організації збереження, обробки і пошуку інформації.

Обчислювальні науки – науки про організацію обчислювальних процесів, а також обчислювальних машин, систем і мереж.

Обчислювальні процеси – процеси обчислень і обробки інформації в обчислювальних машинах і системах.

Обчислювальна техніка (ОТ) – галузь техніки, предметом якої є розробка і промислове виробництво ЕОМ і периферійного обладнання для автоматизації процесів обробки інформації та управління.

Оверквотинг – це надлишок цитат у тексті на форумі, в e-mail або в мережній конференції. Критерієм, зазвичай, є перебільшення об'єму матеріалу, що цитується, над оригіналом тексту самого автора повідомлення.

Одиниці, смислові частини медіатексту – події, сцени, епізоди, кадри, елементи композиції, що створюють єдиний медіатекст.

Однорангова мережа – локальна мережа, в якій всі комп'ютери мають рівні права і виконують однакові функції.

Онлайнові технології – засоби комунікації повідомлень в мережевому інформаційному просторі, що забезпечують синхронний обмін інформацією в реальному часі: «розмовні канали» (чати), аудіо- і відеоконференції і ін.

Онлайн-брокер – брокер, що надає свої послуги через Інтернет (класичний або дисконтний). З технологічної точки зору Інтернет є лише додатковим, по відношенню до телефону, засобом прийому замовлень, що дозволяє обслуговувати більше число клієнтів.

Он-лайн режим – це режим роботи, що означає безпосереднє підключення до комп'ютерної мережі на весь час запитів, пошуку, обробки, отримання і перегляду інформації.

Операнди – дані, котрі використовуються у формулах і можуть включати будь-яку комбінацію наступних елементів: значення-константи (наприклад, числа, текст, дати), посилання на комірку або діапазон, імена комірок або діапазонів, тощо.

Оперативна пам'ять – вид пам'яті комп'ютера, яка динамічно використовується у роботі програм. Служить для короткочасного зберігання даних під час їх обробки або прийому/ передачі.

Операційна система – набір програм і драйверів, що забезпечують взаємодію програм з апаратним забезпеченням комп'ютера і базові можливості користувача для введення команд . Розрізняють операційні системи, які використовують командну стрічку для введення команд і запуску програм з використанням клавіатури, і графічні операційні системи, в яких основним пристроєм управління є миша або інший аналогічний пристрій.

Операційна система Linux – мережна операційна система, ядро якої розроблено на базі операційної системи *Unix*. Вона розповсюджується безкоштовно за відкритою ліцензією *GNU* в рамках Фондації безкоштовного програмного забезпечення. Застосовується в основному для створення серверів в Інтернеті і інтермережах.

Опосередковані джерела – це джерела інформації, які виступають посередником між конкретним джерелом інформації та суб'єктами міжнародних відносин.

Опосередковані неофіційні джерела – це громадські організації та рухи,

політичні партії, політичні структури, соціологічні установи, альтернативні засоби масової комунікації, а також незалежні інформаційно-аналітичні центри, які створюють суб'єктивні оціночні прогнози.

Опосередковані офіційні джерела – це органи державної влади, спеціалізовані науково-дослідні інститути та відомчі установи (наприклад, Міністерство закордонних справ), силові структури та інші державні органи, які виступають з офіційною точкою зору.

Оптимізація – настройка комп'ютера або пристрою, що забезпечує його максимальну ефективність при розв'язуванні певної задачі.

Організаційне забезпечення – сукупність методів і засобів, регламентуючих взаємодію працівників з технічними засобами і між собою в процесі розробки та експлуатації інформаційної системи.

Організаційні форми інтеграції – урок, семінар, лекція, екскурсія, залік, тощо.

Освіта – система, процес і результат виховання, навчання і розвитку особистості.

Освітній простір – це сфера освітньої галузі, що найбільшою мірою визначає рівень розвитку людини, суспільства, галузі, нації та держави, відтворює та нарощує її інтелектуальний, духовний та екологічний потенціал.

Основні поняття, що складають сутність WWW (Веб) – основною цінністю для суспільства й окремої людини поступово стають інформаційні ресурси. За цих обставин проблеми формування інформаційного простору як фактора забезпечення національних інтересів, безумовно, виходять на перший план.

Основні терміни медіаосвіти – джерело медійної інформації, медійне агентство, категорія медіа, технологія медіа, медіамова, аудиторія медіа, медійне переосмислення й ін.

Особистий ключ – ключ (в системі шифрування з відкритим ключем), призначений для шифрування повідомлень і відомий тільки одній особі

(власнику).

Особистісно-орієнтоване навчання – організація процесу навчання, яка створює умови для розвитку у студентів певних здібностей, які дозволяють реалізувати їх відповідно до підготовки, нахилів та психофізичних особливостей.

Оформлення сайту (інтерфейс користувача) – графічне і текстове оформлення сайту, яке доступне для перегляду на хостах, може бути результатом програмного забезпечення (вихідних текстів) сайту.

Офтопик – це повідомлення не за темою (топіком) обговорення, що проходить або поштова розсилка.

Оцінка – критерії визначення якості виконаної роботи, успіхів і недоліків в діяльності учнів.

Особливої важливості це набуває в сучасних умовах швидкої глобалізації інформаційних процесів і прагнення розвинутих країн досягти безперечного інформаційного домінування заради розв'язання своїх національних завдань. Саме тому стає необхідним проведення ретельного аналізу теоретичних і практичних проблем забезпечення національних інтересів в інформаційній сфері.

Оцінка якості підготовки фахівців – це оцінка ступеня відповідності рівня підготовки випускників навчальних закладів професійним навчальним вимогам, установлених навчальними стандартами.

Оцінювання¹ – будь-який процес, формалізований або експертний, який завершується оцінкою рівня освітніх досягнень учня.

Оцінювання² – це будь-який процес, формалізований або експертний, який завершується оцінюванням рівня навчальних досягнень того, хто навчається.

Оформлення сайту (інтерфейс користувача) – графічне і текстове оформлення сайту, яке доступне для перегляду на хостах, може бути результатом програмного забезпечення (вихідних текстів) сайту.

Офтопiк¹ – повідомлення, що порушує правила поведінки в групі новин, або не входить в її тематичні рамки.

Офтопiк² – повідомлення, що порушує правила поведінки в групі новин або не входить в її тематичні рамки.

Оффлайнові технології – засоби комунікації повідомлень в мережному інформаційному просторі, які допускають істотну асинхронність в обміні даними і повідомленнями: списки розсилки, групи новин, веб-форуми.



Пакет – виробнича одиниця інформації, яка передається по мережі або по каналу зв'язку. Визначається у байтах.

Пакет прикладних програм (ППП) – організована сукупність програм постійного застосування для розв'язання певного класу однотипних завдань.

Пам'ять – здатність об'єкту зберігати і відтворювати інформацію. Залежно від характеру використання виділяють кеш-пам'ять, оперативну пам'ять і зовнішню пам'ять.

Панель елементів – набір інструментів, призначений для створення та редагування елементів управління у формах та звітах.

Панель задач – елемент управління *Робочого столу*. В операційних системах Windows забезпечує зручний доступ до всіх відкритих вікон папок.

Панель інструментів – елемент управління. Містить панель з кнопками, спрощує доступ до тих команд, які часто використовуються.

Панель управління – спеціальна папка Windows, що містить значки системних засобів, які використовуються для налаштування комп'ютера та операційної системи.

Паперові технології – інформаційні технології, які пов'язані з папером.

Папка – загальний термін системи Windows для позначення контейнера, який може містити інші об'єкти. Папки можуть бути вкладені одна в одну.

Найчастіше папка являє собою каталог на диску.

Парадигма – початкова концептуальна схема, провідна ідея, модель постановки і вирішення проблем.

Паралельний порт – стандартний порт комп'ютера, через який дані передаються і приймаються цілими байтами. Застосовується для підключення принтерів, сканерів, прямого з'єднання комп'ютерів і підключення інших пристроїв.

Параметри інформації – характеристики, за допомогою яких оцінюються інформаційні ресурси. До основних параметрів відносяться: зміст, обхват, час, джерело, якість, відповідність потребам, спосіб фіксації, мова, вартість.

Пароль – таємна комбінація символів, що служить для підтвердження права доступу до певного ресурсу.

Паскаль – мова структурного програмування.

Педагогічна діагностика в інформаційній, аудіовізуальній медіасфері – шляхи виявлення рівня інформаційної грамотності, аудіовізуальної грамотності, медіакомпетентності з використанням анкетування, тестування, творчих завдань та ін.

Педагогічна діяльність викладача – професійна діяльність, яка спрямована на якісну підготовку (навчання і виховання) фахівців і зумовлюється рівнем фахових, психолого-педагогічних знань і вмінь, професійно значущими особистісними якостями, здібностями, психофізичними можливостями.

Педагогічна інформатика – науковий напрям, що опрацьовує теоретичні питання, методи і технології інформаційного забезпечення та автоматизації педагогічної діяльності для удосконалення педагогічного процесу, його індивідуалізації й оптимізації. П. і. вивчає процеси взаємодії освіти й інформатики, виявляє закономірності й тенденції цієї взаємодії. Має свій поняттєвий апарат, мету, методи тощо.

Педагогічна майстерність – це характеристика педагогічної діяльності високого рівня.

Педагогічна освіта – система підготовки педагогічних кадрів для дошкільних закладів, загальноосвітніх шкіл, професійно-технічних закладів освіти та вищих навчальних закладів. Сукупність знань, умінь і навичок, здобутих внаслідок опанування мовного курсу педагогічного навчального закладу.

Педагогічна практика – обов'язкова складова навчального процесу педагогічних навчальних закладів, інститутів удосконалення вчителів, інститутів післядипломної освіти, яка передбачає професійну підготовку педагогічних кадрів та підвищення їхньої кваліфікації. П. п. має на меті навчити студентів творчо використовувати в педагогічній діяльності теоретичні знання і практичні навички; виховати в них інтерес до педагогічної праці, виробляти практичні педагогічні навички.

Педагогічна система – це абстрактна інваріантна модель педагогічних процесів, що визначає систему взаємовідносин на багатьох педагогічних об'єктах (мети навчання, зміст навчання, методи навчання, засоби навчання, форми навчання тощо).

Педагогічний досвід – загально педагогічна система прийомів, форм і методів діяльності майстра або викладача з підготовки кваліфікованих робітників, студентів.

Педагогічний дизайн – це проектування розробки, використання й оцінка засобів навчання, приведені в систему, організовані в нормування процедури, що базується на педагогічних, психологічних, методичних, ергономічних знаннях про ефективність навчальної роботи.

Педагогічний консилиум – різнобічне обговорення та експертна оцінка педагогічного явища, зокрема здібностей, рис характеру учнів, рівня ефективності навчально-виховної діяльності.

Педагогічний моніторинг – це форма організації, збору, обробки,

збереження та поширення інформації про діяльність педагогічної системи, яка забезпечує постійний контроль за її станом та прогнозуванням подальшого розвитку.

Педагогічний програмний засіб (ППЗ) – прикладна програма, призначена для організації і підтримки навчального діалогу користувача з комп'ютером. *Функціональне призначення ППЗ* – надавати навчальну інформацію і направляти навчання, враховуючи індивідуальні можливості і переваги учня. Як правило, ППЗ припускають засвоєння нової інформації за наявності зворотного зв'язку користувача з програмою.

Педагогічний сценарій – це ціленаправлена, особистісно-орієнтована, методично виражена послідовність педагогічних методів і технологій для досягнення педагогічних цілей.

Педагогічний тест – система диференційованих за ступенем складності завдань певного змісту, яка дозволяє ефективно оцінювати структуру і рівень знань, умінь і навичок студентів в конкретній предметній галузі.

Педагогічні принципи – характеризують способи використання законів і закономірностей у відповідності до поставлених цілей.

Педагогічні принципи відкритого навчання – найбільш загальні керуючі положення, що відображають закономірності навчального процесу в системі відкритої освіти, які включають в себе традиційні і специфічні педагогічні принципи.

Педагогічні технології дистанційного навчання – це технології опосередкованого активного спілкування викладачів з учнями і учнів один з одним з використанням телекомунікаційного зв'язку і методології індивідуальної роботи студентів із структурованим навчальним матеріалом, представленим в електронному вигляді.

Персональна ЕОМ (ПЕОМ) – персональний комп'ютер (ПК) призначений для автоматизації праці фахівців масових професій, навчальних цілей та який можна використовувати без допомоги професійного програміста,

самостійно, персонально.

Первинні дані – це дані, що вводяться безпосередньо користувачем.

Первинні документи – це такі документи, котрі вперше виконують реєстрацію господарської операції в момент її здійснення або невідкладно після здійснення.

Передовий виробничий досвід – це найефективніші (з соціальної і економічної точки зору) науково-технічні досягнення, способи, прийоми, методи, форми організації виробництва, праці і управління, що на них базуються.

Передовий педагогічний досвід – це досвід досягнення високої майстерності, впровадження якого сприяє забезпеченню ефективності, навчально-виховного процесу відповідно до сучасних та перспективних потреб педагогічної практики.

Перехід – на відміну від кліку – це завершений процес переміщення користувача на сайт рекламодавця. Деякі рекламні мережі зараховують саме кількість сайтів з тексту, кількість яких не більше 90% від кількості кліків.

Перехресний запит – це запит, у якому відображаються результати статистичних розрахунків (суми, кількість записів і середні значення), виконаних за даними з одного поля таблиці. Ці результати групуються по двох наборах даних, один з яких розташований у лівому стовпці таблиці, а інший - у верхньому рядку.

Периферійне обладнання – зовнішні пристрої підключені до комп'ютера.

Період повторення поновлення – параметр, що задає число мілісекунд, після закінчення яких Microsoft Access автоматично намагається зберегти змінений запис, заблокований іншим користувачем.

Період поновлення – параметр, що задає число секунд, після закінчення яких Microsoft Access автоматично поновлює записи в об'єкті в режимі таблиці або в режимі форми.

Період поновлення ODBC – це параметр, що задає інтервал, після якого Microsoft Access автоматично поновлює записи, доступ до яких здійснюється за протоколом ODBC.

Персональний комп'ютер – електронний пристрій, призначений для автоматизації створення, збереження, обробки і передачі інформації.

Підготовка¹ – загальний термін, що вживається стосовно прикладних задач освіти; засвоєння соціального досвіду з метою його подальшого вживання для виконання специфічних задач практичного, пізнавального або навчального плану.

Підготовка² – педагогічне поняття, яке розуміють як єдність взаємопов'язаних процесів виховання інтелекту, засвоєння систематизованих знань з певного профілю, набуття необхідних умінь та навичок і формування на їх основі світогляду загальнолюдських цінностей.

Підготовка кадрів інформатизації освіти – науковий напрям і практична діяльність, орієнтований на розробку змісту і методики підготовки педагогічних кадрів, які працюють в умовах інформатизації суспільства масової глобальної комунікації, здатних здійснювати інформатизацію в навчальному закладі, компетентних як в галузі реалізації основних напрямів інформатизації освіти так і прикладних аспектів застосування засобів ІКТ у своїй професійній діяльності.

Підготовленість – наявність компетентності, знань і вмінь, що вимагаються для виконання поставлених завдань. Структура підготовленості включає установку особи на відповідні дії. Термін «навченість» відображає реалію, інтегруючи два види діяльності – *навчання і учіння*. У більш вузькому значенні під підготовкою розуміється спеціалізоване навчання.

Підготовленість до комп'ютеризації – термін, введений Всесвітнім банком для позначення підготовленості інформаційно-комунікаційної інфраструктури країни, континенту або всієї земної кулі до загальної комп'ютеризації економіки.

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

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

Підкастер – це автор підкасту.

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

Підписка – підписка (на підкаст) означає те, що користувач регулярно інформує про оновлення підкасту й, за бажанням, завантажує звідти аудіофайли. Можлива одночасна підписка на необмежену кількість підкастів.

Підручник – книга для школярів і студентів, яка містить систематизований виклад навчального матеріалу відповідно до освітніх стандартів і програм.

Піксел – (елемент зображення), одиниця вимірювання роздільної здатності екрана. Відповідає окремій точці, кольором і яскравістю якої комп'ютер може керувати.

Пін – контактна металева смуга на роз'ємі для підключення плати.

Платформа – загальний термін, що позначає програмне, апаратне або мережне середовище, у якому виконується або будується, наприклад, прикладна система (додаток). Приклади програмних платформ – MS DOS, Windows, Unix.

Плотер – це пристрій для виводу з ПК графічної інформації (креслень, графіків, схем, діаграм) на папері різного формату (до A0).

Повідомляюче (інформаційне) навчання – навчання, в якому інформація передається в готовій, зручній для засвоєння формі.

Повнооб'ємне дистанційне навчання – це технології, що визначають реалізацію для тих, хто навчається, навчальних програм в обсязі, не менше 70% об'єму часу навчального плану.

Поддер – програма, засобами якої користувач підписується на підкасти й

загружає відповідні аудіофайли.

Позначення – процес, коли ті або інші значення задаються медіатекстом.

Показники розвитку інформаційної грамотності (компетентності) аудиторії – 1) мотиваційний (мотиви контакту з інформацією: жанрові, тематичні, емоційні, гносеологічні, психологічні, моральні, інтелектуальні й ін.; 2) контактний (контактування з інформацією); 3) когнітивний.

Показники розвитку медіаграмотності (медіакомпетентності) аудиторії – 1) мотиваційний (мотиви контакту з медіатекстами жанрові, тематичні, емоційні, гносеологічні, психологічні, моральні, інтелектуальні й ін.; 2) контактний (контактування з інформацією).

Показники розвитку професійних знань і вмінь, що необхідні педагогам для медіаосвітнянської діяльності – 1) мотиваційний (мотиви медіаосвітнянської діяльності: емоційні, естетичні, стремління до вдосконалення своїх знань і вмінь в галузі медіаосвіти; 2) інформаційний (рівень інформованості).

Поле – це мінімальна порція інформації в записі, над якою виконуються операції введення, виведення, перетворення тощо.

Поле типу Дата/час – це поле, що використовується для запису часу.

Поле об'єкту OLE – це поле, що вміщує не інформацію про об'єкт, а посилання на ім'я об'єкту.

Поле типу Мемо – це поле, в якому може вміщуватися текст або комбінація тексту та чисел, що містить значну за обсягом інформацію.

Поле типу лічильник – це поле, яке використовують як лічильник записів.

Поняття – це логічно оформлена загальна думка або уявлення про клас предметів або явищ.

Порт – логічне апаратне забезпечення для підключення до комп'ютера периферійних пристроїв.

Портал¹ – сайт Інтернет, який дає можливість користуватися одночасно декількома сервісами мережі: новинами, довідкою, пошуковою системою.

Портал² – це Веб-сайт, призначений для специфічної аудиторії, що забезпечує: – об'єднання інформаційного наповнення і доставку важливої для даної аудиторії інформації; – спільну роботу і колективні послуги; – доступ до послуг і додатків для обраної аудиторії, наданий на основі строгої персоналізації. Портали можна розділити на три типи: – мегапортали; – вертикальні портали; – портали «бізнес для бізнесу».

Портал відкритої освіти – це мережна комп'ютерна система з настроєним персоніфікованим інтерфейсом, особливістю якого є можливість адміністрування відкритого навчання.

Портал вертикальний – Веб-сайт вузької тематичної спрямованості, який надає різні сервіси в її рамках. Найбільш перспективний інформаційний ресурс інструмент, що має послідовників у всьому світі.

Портал горизонтальний – Веб-сайт загального характеру, який пропонує набір сервісів для обслуговування різних тем.

Портфоліо¹ – це систематизований набір медіатекстів, об'єднаних за тематичним, хронологічним або іншим принципом. Ефективно використовується в процесі інформаційної та медіаосвіти.

Портфоліо² – форма аутентичного оцінювання особистих досягнень і навчальних результатів в різних видах навчальної діяльності за певний проміжок часу. Це збірник особистих досягнень учня, які формуються особисто і показують рівень його підготовки, активності в навчальній та позанавчальній сфері діяльності, а також демонструє його зусилля, здобутки.

Посилання – елемент документа, який використовується для створення зв'язків в даному документі, зв'язків з іншими документами.

Посібник – це навчальне видання, що містить систематичне викладення навчального предмету (його розділу, частини), відповідає навчальній програмі й офіційно затверджене для даного виду видання.

Постановка задачі – чітке виділення в задачі шуканої величини та відомих даних.

Постачальник послуг Інтернету – організація, яка пропонує своїм клієнтам доступ до Інтернету на договірних умовах.

Потенційна суперечливість – це вада проекту бази даних, аномалій поновлення даних.

Потокове аудіо – це аудіоінформація, яку можна слухати в режимі реального часу в мережі Інтернет, тобто, не загружаючи відповідні файли на локальний комп'ютер.

Поточний інструктаж (поточне інструктування) – сукупність методів виробничого навчання, при використанні якого майстер здійснює цільові обходи робочих місць учнів з метою перевірки їх організації, правильності виконання прийомів, користування вимірювальними інструментами, технічною документацією, дотримання техніки безпеки тощо.

Похідні дані – це дані, які утворюються внаслідок виконання формул.

Поштова розсилка – список поштової розсилки, список адресатів, за яким програма автоматично створює поштову розсилку на своєму сайті, і розсилає всім відвідувачам вашого сайту новини про сайт, нові статті, підручники, програми і т. ін.

Поштовий сервер¹ – сервер, який забезпечує прийом-передачу і маршрутизацію електронних листів користувачів. Організація поштового серверу потребує комп'ютер відповідного програмного забезпечення. Електронна пошта є засобом спілкування в Інтернеті.

Поштовий сервер² – комп'ютер, виділений для листування по електронній пошті.

Поштовий ящик – поштовий ящик у системах електронної пошти. Створити собі електронний поштовий ящик для відправлення листів іншим користувачам мережі Internet ви можете на спеціальних сайтах, що пропонують таку послугу як платно, так і безкоштовно.

Пошук даних – відбір даних за визначеною сукупністю ознак.

Пошукова система – спеціальний Веб-вузол, призначений для

автоматизації пошуку потрібної інформації в Інтернеті з використанням ключових слів. Інша назва – ключовий індекс.

Пошуковий двіжок або пошукова машина – комплекс програм, що забезпечують функціонування пошукової системи.

Пошуковий каталог – спеціальний Веб-вузол, призначений для автоматизації пошуку в Інтернеті потрібної інформації.

Правильність програм – правильність результатів, одержаних при виконанні програм на ЕОМ.

Правова інформація – це інформаційно-значеннєвий зміст правових норм: актів вищих та місцевих органів влади та управління, нормативні акти, судова, нотаріальна та арбітражна практика.

Правове забезпечення – сукупність правових норм, що визначають створення, юридичний статус і функціонування інформаційних систем, регламентуючих порядок одержання, переробки та використання інформації.

Право інтелектуальної власності в об'єктивному значенні – сукупність правових норм, які регулюють відносини в процесі створення і використання результатів інтелектуальної діяльності, або інтелектуальної власності в суб'єктивному значенні – особисті права, які згідно закону належать авторам результату інтелектуальної діяльності.

Право інтелектуальної властивості в суб'єктивному значенні – особисті права, які згідно закону належать авторам результату інтелектуальної діяльності.

Практико-орієнтовальна теорія медіаосвіти – потрібно мати практичне вміння працювати з медійною технікою тим, хто навчається.

Практикум¹ – це навчальне видання, яке вміщує практичні завдання і вправи, що сприяють вивченню пройденого матеріалу.

Практикум² (лабораторний практикум, реалізований на базі засобів ІКТ) – система моделей з певної освітньої галузі, яка зберігається, обробляється і представляється в електронному вигляді або сукупність

реальних експериментів, що проводять учні, і знаходиться далеко від реального фізичного стенду (практикум з видаленим доступом).

Практичне заняття – форма організації навчального процесу, яка направлена на закріплення теоретичних знань шляхом обговорення першоджерел і вирішення конкретних завдань, які проходять під керівництвом викладача.

Предикати – математичні вислови про деякі об'єкти або їхні властивості.

Предмет досліджень інтернетрики – це мережні інформаційні системи, тобто системи даних про структуру, властивості і рух інформації.

Предмет медіаосвіти – взаємодія людини з медіа, медіамова та її використання в соціумі, система знань і вмінь, необхідних людині для повноцінного сприйняття й аналізу медіатекстів, для соціокультурного розвитку творчої особистості.

Предметна галузь¹ – сукупність об'єктів дійсного або уявного світу, які розглядаються в межах даного контексту, який розуміється як окремий фрагмент наукової теорії в цілому і обмежується інформаційними технологіями окремої галузі.

Предметна галузь² в аспекті певного навчального предмета або інтегрованих за окремою ознакою (наприклад, фізика або природничонаукові дисципліни) назвемо деяку локальну замкнуту сукупність елементів, відносин між ними, підсистем, систем, що відносяться до основ даної науки (наук), об'єднану для вирішення педагогічних цілей вивчення або дослідження властивостей об'єктів, закономірностей їх відносин усередині конкретних систем, а також для їх засвоєння. Іншими словами, під предметною галуззю слід розуміти сукупність об'єктів, їх властивостей, характеристик, закономірностей їх відносин, зафіксованих в теорії і досвіді певної науки чи наук, що досліджуються з навчальною метою в конкретних умовах і обставинах і детермінуються педагогічною наукою і практикою.

Предметна область – область, дані з якої зберігаються в базі.

Предметне (навчальне) середовище – умови інформаційної взаємодії в процесі вивчення навчального предмета між вчителем, учнем і засобами навчання, які функціонують на базі засобів ІКТ.

Представлення ієрархічної структури (дерева, ієрархії) – це способи запису інформації про дерево, однозначно й повністю встановлює структуру дерева й дозволяє вираховувати його характеристики.

Представницький рівень в еталонній моделі OSI – рівень, який описує методи перетворення інформації (шифрування, стискання, перекодування) передається об'єктам прикладного рівня: користувача і програмам.

Презентація – передача або представлення аудиторії нової для неї інформації, тобто в загальноприйнятому розумінні презентація – це демонстрування матеріалів для публічного виступу.

Прийоми інтеграції відображають такі логічні операції, які приводять до взаємодії різнорідних елементів процесу навчання (розщеплювання, скріплення, різні види узагальнення, конкретизація, моделювання, структуризація і ін.).

Прикладне програмне забезпечення призначене для розробки і виконання конкретних завдань користувача.

Прикладний рівень в еталонній моделі OSI – рівень, що відповідає за підтримку прикладного програмного забезпечення користувача.

Принтер – пристрій для виведення інформації на папір друкуванням.

Принципи дидактичні – обов'язкові вимоги до змісту і організації педагогічного процесу, що відображають його внутрішні закономірності і суперечності.

Принципи інформаційної освіти – принцип культурологічного підходу, системного підходу; принцип інтегративності; принцип діяльнісного підходу; принцип технологічного підходу; принцип неперервності.

Принципи інформаційного права – це основні початкові положення і ідеї, що визначають суть і зміст галузі інформаційного права, що додає

системний характер її нормам й інститутам та дозволяє говорити про цілісність механізму правового регулювання інформаційних відносин в суспільстві.

Принципи медіаосвіти – це важлива й серйозна галузь, пов’язана з більшістю соціальних структур демографічного суспільства – центральна концепція медіаосвіти – переосмислення (репрезентація).

Проектно–розрахункове завдання (ПРЗ) — навчальне завдання, що виконується студентом під керівництвом викладача у рамках навчальної програми певної дисципліни ОПП.

Проблемне навчання¹ – навчання на основі висунення, пошуку вирішення проблеми і вихідних з неї задач, які активізують інтерес і мислення учнів та сприяють розвитку здібностей.

Проблемне навчання² – один з видів розвивального навчання, характерною особливістю якого є зближення психології мислення самої людини з психологією навчання. П. н. найповніше відповідає завданням розвитку творчого мислення учнів (студентів). Сутність його полягає в пошуковій діяльності учнів, яка починається з порушення питань, розв’язання проблем і проблемних завдань, закладених у навчальних програмах і підручниках, у проблемному викладі знань на лекціях (уроках), самостійній роботі учнів.

Проблемно-орієнтоване прикладне програмне забезпечення – це програмні продукти, призначені для вирішення будь-якого завдання в конкретній функціональній частині.

Провайдер – організація, що надає послуги для під’єднання і доступу в Інтернет.

Провайдер дистанційного навчання – це навчальний заклад, що пропонує пройти навчання або створює можливість проходження навчання в інших навчальних закладах для одержання освіти з використанням дистанційних навчальних технологій.

Провідник – програмний додаток Windows призначений для навігації по

файловій структурі.

Прогнозування – імітація одержання нової інформації на основі інформації, що поступає на даному етапі і її зіставлення з сукупністю інформації, яка поступила раніше.

Програма – впорядкована послідовність команд, дій операцій з метою досягнення конкретного результату.

Програма для ЕОМ – форма представлення даних і команд, призначених для отримання певних результатів або способу функціонування ЕОМ.

Програма навчальна – сукупність елементарних порцій навчального матеріалу з даної дисципліни, які представлені на екрані комп'ютера в інтерактивному режимі, залежно від його дій з автоматизованою навчальною системою.

Програма прикладна – програма обчислювальної машини: проблемно-орієнтована, наочно-орієнтована, об'єктно-орієнтована; функціональна; яка реалізовує вирішення конкретної задачі.

Програма-реплікант – копія типової програми, призначена для створення нового Інтернет-ресурсу з іншим контентом.

Програмне забезпечення становлять дані для використання в інших програмах або алгоритми, реалізовані у вигляді послідовності інструкцій для процесора; це сукупність всієї інформації, даних і програм, які обробляються комп'ютерними системами.

Програмне забезпечення базових інформаційних технологій містить текстові процесори, електронні таблиці, системи управління базами даних, системи комп'ютерної графіки (комп'ютерних презентацій), системи роботи з комп'ютерними телекомунікаціями. Воно визначає основні форми використання сучасних засобів ІКТ переважною більшістю користувачів-непрофесіоналів у галузі обчислювальної техніки.

Програмне забезпечення інформаційних систем – сукупність програмних і документаційних засобів для створення й експлуатації систем

обробки даних засобами обчислювальної техніки.

Програмні модулі – вихідні тексти на мовах програмування (Perl, Java і ін.) або їх версії.

Програмоване навчання – навчання за програмами, розрахованими на поблочну подачу навчального матеріалу, покроковий контроль засвоєння і оперативну допомогу учням; особливо ефективно при використанні персональних комп'ютерів.

Програмний код – це комп'ютерна програма, що написана певною мовою програмування, алгоритмом, який заданий педагогічним і технологічним сценарієм.

Програмно-педагогічні засоби – сукупність комп'ютерних програм навчального призначення.

Педагогічний програмний засіб (ППЗ) – прикладна програма, яка використовується для організації та підтримки навчального діалогу користувача з комп'ютером.

Прозорість – властивість об'єкту, яка забезпечує певні можливості без обмежень, пов'язані із способом реалізації цих можливостей.

Проект¹ – унікальна діяльність, яка має початок і кінець в часі, направлена на створення певного унікального продукту або послуги.

Проект² – сукупність певних дій, документів, попередніх текстів, задум для створення реального об'єкту або якого-небудь теоретичного продукту.

Проект (програма) підтримки інноваційної діяльності – це проект (програма) розвитку інноваційної інфраструктури.

Проектно-технологічний напрям (ПТН) – блок дисциплін у складі освітньо-професійної підготовки, навчального робочого плану спеціальності, який забезпечує опанування знань, умінь, навичок з проектування технічних систем і розробки промислових технологій.

Проектування – процес розробки реальних або умовних проектів перетворень у навчанні; виступає як один з активних методів навчання.

Проксі – програма , що є посередником між Вашим комп'ютером і Інтернет.

Промислова властивість – сукупність об'єктів права винахідництва і патентного, охоплених Паризькою конвенцією: відкриття, винаходи, промислові зразки, товарні знаки, корисні моделі, фірмові найменування, найменування місць походження, раціоналізаторські пропозиції.

Промо-сайт – невеликий презентаційний ресурс, який присвячений одному якому-небудь товару або промо-акції. Промо-сайт відрізняється від промо-сторінки тим, що має власне доменне ім'я.

Пропускна здатність – кількість інформації, яку можна передати певним каналом за одиницю часу.

Простий запит – один із алгоритмів роботи пошукових WWW серверів.

Протекціоністська теорія медіаосвіти – захищає від шкідливого впливу медіа.

Протокол¹ – набір правил, які дозволяють технічним пристроям взаємодіяти між собою.

Протокол² – це зведення правил взаємодії об'єктів однойменного рівня також формати блоків даних (повідомлень), що передаються між об'єктами.

Протокол FTP – метод, який використовується для забезпечення передачі файлів між різними системами.

Протокол HTTP – метод, за допомогою якого гіпертекстові документи передаються з сервера для огляду на комп'ютері до окремих користувачів.

Протокол SMTP (Simple Message Transfer Protocol) – простий протокол, що підтримує передачу повідомлень між будь-якими вузлами Інтернет.

Протокол POP (Post Office Protocol) надає кінцевому користувачу можливість доступу до його електронних повідомлень.

Протокол Інтернету – це просто сукупність погоджень, що визначає обмін даними між різними програмами. Протоколи задають способи передачі даних, повідомлень, обробку помилок мережі, а також дозволяють розробити

стандарти, що не пов'язані з конкретною апаратною платформою. В Інтернеті базовим протоколом є протокол TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol).

Протокол передачі гіпертекстової інформації – транспортний протокол, який забезпечує доступ до документів на Веб-вузлах. У цій якості виконує фактично всі запити до Веб-вузлів.

Професійна компетентність – рівень професійної освіти, досвід та індивідуальні здібності людини, його мотивовані прагнення до безперервної самоосвіти і самовдосконалення, творче і відповідальне відношення до справи.

Професійний інтерес – спрямованість особистості на успішне оволодіння обраною професією внаслідок усвідомлення її суспільної і особистої значущості та емоційної привабливості. Стійкість інтересу виражається в тривалості його збереження і в його інтенсивності. Про стійкість інтересу свідчить подолання труднощів у здійсненні діяльності, яка сама по собі інтересу не викликає та виконання якої є умовою здійснення діяльності, що цікавить людину.

Професійні здібності – сукупність досить стійких, індивідуально-психологічних якостей людини, яка визначає успіх навчання певної трудової діяльності, здійснення її і вдосконалення в ній.

Професіограма – характеристика професій, яка включає основні вимоги, що висуваються до особистісних якостей людини (розумових, фізичних, психологічних тощо).

Професія – вид трудової діяльності, що визначається метою і характером трудових функцій (гірник, металург, лікар, будівельник, програміст). Під професією слід розуміти таку форму розподілу праці або видів трудової діяльності, яка потребує певних теоретичних знань і практичних навичок та вмінь, здобутих шляхом загальної або спеціальної освіти і практичного досвіду та необхідних для виконання певної роботи.

Професорсько-викладацький склад системи дистанційного навчання

– це викладачі, які проживають і працюють у територіально різних місцях, організаційно й методично об'єднані через навчальні центри і проводять у них навчальний процес на основі підписання з ним договору.

Профільоване навчання – засіб диференціації та індивідуалізації навчання, яке дозволяє за рахунок змін в структурі, змісті і організації освітнього процесу більш повно враховувати інтереси, схильності та здатності учнів, створювати умови для навчання старшокласників відповідно до їх професійних інтересів і намірів відносно продовження освіти.

Процес навчання – синонім поняття «навчальний процес», позначає діяльність педагога в цьому процесі (викладання).

Процесор – основна мікросхема, за допомогою якої проводиться обробка інформації.

Пряме з'єднання – з'єднання двох комп'ютерів. Дозволяє одному з цих комп'ютерів одержати доступ до ресурсів іншого.

Псевдокод – неформальний спосіб запису кода програми за допомогою слів звичайної мови. Програміст сам розробляє для себе індивідуальну систему правил такого запису.



Ракурс – кут зйомки, кут «зору» камери по відношенню до зображувального об'єкту.

Растр – формат графічного зображення у вигляді багатьох точок.

Регенерація оперативної пам'яті – процес оновлення електричних зарядів з метою попередження втрати даних за рахунок поступової розрядки.

Регіональна мережа¹ – велика, нерідко географічно розосереджена мережа, яка об'єднує комунікаційними засобами в єдине ціле комп'ютери в різних пунктах. Може охоплювати і безліч будівель в одному районі, і виходити за межі державних кордонів. Розподілені мережі, пов'язані між

собою, частіше називають не регіональними мережами, а інтермережами або мережними комплексами.

Регіональна мережа² – це комунікаційна мережа, що географічно зв'язує між собою віддалені один від іншого комп'ютери та мережні сегменти.

Регіональна обчислювальна мережа – мережа, яка зв'язує комп'ютери в межах певного регіону.

Регістр процесора – спеціальна комірка процесора, що використовується для обробки даних. Команди процесора проводять операції з даними, що зберігаються в регістрах.

Регулювання Інтернет – комплекс законодавчих і організаційних заходів, спрямованих на підтримку та розвиток Інтернет. Включає: комерційне законодавство, заходи щодо розвитку конкуренції, ліцензування, технологічні стандарти, регулювання цін, податкове обкладення, захист інтелектуальної власності, споживачів, конфіденційності, забезпечення відповідальності провайдерів, переслідування комп'ютерних злочинів та ін. Заходи щодо регулювання Інтернет мають забезпечувати прозорість і відвертість. У зв'язку з унікальною природою Інтернет, його регулювання складне і в більшості країн не має спеціального «Закону про Інтернет». Є також небезпека надмірної «старанності» влади в цьому питанні, яка може знищити одне з основних «завоювань» Інтернет – його свободу.

Редагування – внесення змін в документ (правка документа).

Редактор – це пакет прикладних програм, який призначений для створення і змінювання тексту, документів, графічних даних та ілюстрацій.

Редактори текстів – програми підготовки і редагування текстів на ЕОМ.

Реєстрація – процес створення облікового запису користувача (наприклад, для того, щоб створити поштовий ящик на поштовому сервері, вам необхідно заповнити анкету – пройти реєстрацію).

Реєстр – спеціальна службова база даних операційної системи Windows, що містить всю інформацію про конфігурації обладнання та програмного

забезпечення, встановленого на комп'ютері і зареєстрованого операційною системою.

Режим конструктора – це режим роботи з об'єктом бази відкритим для зміни конструкції об'єкту.

Режим перегляду – це режим роботи з об'єктом бази даних, відкритим для маніпулювання даними.

Режим реального часу – режим обробки інформації, під час якого забезпечується взаємодія системи обробки інформації з зовнішніми процесами, по відношенню до неї, порівняно зі швидкістю протікання цих процесів.

Резервна копія – копія необхідної інформації, що знаходиться в комп'ютері, виконана на окремому незалежному носії, використовується для відтворення інформації за необхідністю.

Результат неправильний, якщо він суперечить вимогам задачі.

Результат правильний, якщо він відповідає поставленим вимогам.

Результати інтеграції – це її кінцевий наслідок. У сфері соціальної інтеграції він виражається в результаті використання людьми інтеграційних продуктів.

Результуюча таблиця – тимчасова таблиця бази даних, утворена на основі інформації, що зберігається в базових таблицях, у результаті роботи запиту.

Результуючі дані – результати обробки даних.

Релаксопедія – навчання в розслабленому стані, яка знімає бар'єри спілкування, невпевненість, боязнь невдачі.

Релевантність – міра відповідності одержаного результату бажаному. В термінах пошуку – це міра відповідності результатів пошуку завданню, поставленому в запиті. Для контенту або сервера – це відповідність апогею змісту власне змісту.

Релевантність сайту – ступінь відповідності тексту і тематики сайту слів, які задані в якості ключів під час пошуку інформації. Використовується

пошуковими системами для визначення порядку одержання результатів пошуку. Наприклад, під час пошуку з допомогою системи Rambler сторінок, що вміщують вислів «Створення сайтів», сторінки, що мають більшу релевантність (більше відповідають ключу «Створення сайтів»», будуть ближче до початку списку результатів пошуку.

Реляційна база даних – база даних, що містить взаємопов’язані таблиці, які мають спільні поля. Зв’язок між таблицями визначається схемою даних.

Реляційна модель даних – це набір відношень, що змінюються в часі.

Реплікація – *replication* – дублювання бази даних на декількох серверах. Підвищує ефективність доступу до інформації, але щоб бути дійсно корисною, повинна гарантувати регулярне оновлення і синхронізацію копій.

Реплікація програмного забезпечення – тиражування програмного забезпечення типового інформаційного комплексу з метою подальшого клонування на його основі нового галузевого порталу або комплексу.

Рефлексія – здатність людини зосередитися на собі самому, аналізувати і оцінювати власну діяльність.

Рефрен – частота оновлення картинки на екрані, зміни кадрів зображення.

Ринковий інформаційний простір – ринки, засновані на інформаційних технологіях і керовані ними.

Ритм – одне із засобів форм освіти в медіатексті, оснований на закономірності повторення в просторі або в часі деяких елементів через вимірні інтервали.

Рівні інтеграційного процесу ступінь зміни змісту з метою набуття більшої узгодженості, організованості, цілісності.

Робот – система, яка здатна до доцільної поведінки в умовах зовнішньої обстановки.

Робоча група – колектив працівників, об’єднаних засобами комп’ютерного зв’язку, що виконує роботу над одним спільним проектом. Для

робочої групи характерним є спільний доступ до інформації.

Робоча дата – дата, яка буде пропонуватися за замовчуванням під час введення всіх операцій.

Робоча книга – документ системи управління електронними таблицями Excel. Робоча книга може містити декілька робочих листів.

Робоча станція – комп'ютер в мережі, призначений для роботи окремого користувача.

Робоча пам'ять – декларативне знання, яке є активним або постійним і формується з декларативної пам'яті, або тимчасове знання, яке вкладається процесами кодування інформації з навколишнього середовища, або діями виробництв.

Робочий лист – елемент структури документа Excel, в якому розміщуються електронні таблиці. Входить до складу робочої книги.

Робочий стіл – об'єкт Windows, який виконує функцію елемента оформлення. Служить для розміщення значків об'єктів, вікон папок, а також інших об'єктів і елементів управління операційної системи.

Робочі станції – це персональні електронно-обчислювальні машини, які є робочими місцями користувачів централізованої (багаторангової) мережі.

Розвиваюче навчання – навчання, в якому розвиток особистості не є попутним і стихійним продуктом діяльності, а служить безпосередньою метою і результатом всього процесу.

Розгін – спосіб прискорення роботи комп'ютера, або його окремих плат.

Роздільна здатність екрана – параметр, що визначає максимальний розмір зображення, яке може бути відображено на екрані повністю. Вимірюється в пікселях.

Роздільна здатність зображення – параметр, що визначає кількість інформації, що міститься в одиниці площі графічного зображення. Визначає діапазон можливостей для обробки зображення. Вимірюється в одиницях dpi. Є коефіцієнтом пропорційності в формулі, що пов'язує розмір файлу зображення

і фізичний розмір зображення.

Роздільна здатність принтера – параметр, що визначає якість друку друкуючого пристрою. Вимірюється кількістю точок, що містяться на одиниці довжини. Загальноприйнята одиниця вимірювання – dpi.

Розумні (інтелектуальні або інтелектуалізовані) системи навчання – комп'ютерні програми, які можуть навчати інтелектуально, а також дослідження того, як комп'ютерна технологія може використовуватися для конкретизації або оформлення теорії навчання і експериментального моделювання природних явищ.

Розкадрування – покадрове планування екранного медіатексту на попередній стадії його створення.

Розповідь – словесний (вербальний) метод навчання; жвава, образна форма усного монологічного викладу навчального матеріалу з таких тем чи питань, які містять, фактичні відомості (опис явищ природи, суспільного життя, висвітлення історії відкриття чи винаходу, повідомлення біографічних відомостей).

Розподіл ресурсів – це розподіл єдиного, зазвичай, достатньо великого для цього ресурсу (наприклад дискового простору або пропускнуго каналу мережі), але з використанням менших і легших ресурсів того самого типу.

Розподілена електронна бібліотека – це засіб накопичення, зберігання, поширення інформаційних і методичних ресурсів, що підтримуються територіально віддаленими постачальниками інформації, доступні будь-якому користувачу мережі Інтернет, включають в себе бібліографічний опис інформаційних ресурсів, повнотекстових електронних документів, мультимедійних документів, навчальних програм, програм тестування знань, бази науково-технічної інформації і т.д.

Розширення імені – комбінація символів після останньої точки в імені файла. Розширення імені файла вказує тип файла.

РУТА (Плай) – система підтримки і контролю правопису української

мови для середовища Microsoft Windows.



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

Самооцінка – судження людини про міру наявності в неї тих чи інших якостей, властивостей у співвідношенні їх з певним еталоном, зразком.

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

Свідомість – віддзеркалення людиною явищ зовнішнього світу, його власних відносин і цінностей у вигляді понять, образів, відчуттів.

Світовий інформаційний ринок – це головним чином продаж і купівля послуг з використанням різних баз даних.

Сеанс MS-DOS – спеціальне вікно системи Windows, що містить командну стрічку MS-DOS. У цьому вікні можна давати команди MS-DOS.

Сеансовий рівень в еталонній моделі OSI – рівень, що призначений для організації сеансів зв'язку між об'єктами більш високих рівнів.

Секвенсер – програма для створення і редагування синтезованого (MI DI) звуку.

Сектор – мінімальний блок простору на диску, що дозволяє здійснювати запис чи зчитування інформації. Зазвичай об'єм сектора дорівнює 512 байт.

Семантична модель – формалізоване представлення значимих (семантичних) одиниць предметної області і структури значимих зв'язків між ними.

Семінарське заняття – форма навчального заняття, під час якого викладач організовує дискусію навколо попередньо визначених тем, до яких студенти готують тези виступів на підставі індивідуально виконаних завдань (рефератів).

Семіотична теорія медіаосвіти – теорія опирається на праці теоретиків медіасеміотичного(структуралістського) напрямку. Стверджує, що медіа часто намагаються завуалювати багатозначний знаковий характер своїх текстів.

Семпли – звукові фрагменти, які використовуються в звукових картах при синтезі звуку, а також в програмах конструювання мелодій.

Сервер в технології «клієнт-сервер» – це об'єкт мережі, що надає певний ресурс.

Сервер¹ – мережний комп'ютер, який використовується для зберігання загальної інформації. Як сервер, застосовують потужні ЕОМ, що мають великий дисковий простір і швидкодіючі процесори. Основна роль серверу полягає в управлінні клієнтами, які спільно користуються ресурсами системи в заданий момент часу: принтерами, бази даних, зовнішньою пам'яттю, програмами та ін. За функціями сервери поділяють на файл-сервер, обчислювальний сервер, принт-сервер, комунікаційний сервер тощо.

Сервер² – одно- або багатопроцесорна персональна чи віртуальна ЕОМ з розподіленою пам'яттю, розподіленою обробкою даних, розподіленими комунікаційними засобами та засобами управління периферійним обладнанням.

Сервер у технології «клієнт-сервер» – це об'єкт мережі, що надає певний ресурс.

Сервіс – процес обслуговування клієнтів.

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

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

Сертифікат відповідності – це документ, виданий за правилами системи

сертифікації для підтвердження відповідності сертифікованої продукції (системи забезпечення якості продукції або послуг) встановлених вимогами.

Сесія – сеанс відвідування користувачем сайту. За період сесії користувач може переглянути одну або декілька сторінок. Сесія вважається завершеною в тому випадку, якщо користувач не проявив активність в ході більш як 30 хвилин.

Символ – умовний знак, що позначає символ, образ предмету, який має декілька значень.

Символьні змінні – змінні, значеннями яких є символічні дані.

Симультанність – здатність до синхронного використання в один часовий проміжок різноманітних, інколи різноякісних знань, умінь, дій, операцій.

Синдикація – це об'єднання різноманітних каналів в один. Синдикаційний rgs-канал існує тільки для користувача, що його створює. Синдикація лежить в основі моделі поширення аудіо- і відео- засобами підкасту.

Синтез – злиття взаємодіючих систем в однорідну цілісність; органічний-завершальний етап інтеграції, найважливішою ознакою якого поява принципово нової цілісності, що не зводиться до суми своїх складових.

Система автоматизованого проектування (САПР) — комплекс засобів автоматизованого проектування, які взаємопов'язані з колективом користувачів системи при науково-обґрунтованому розподілі функцій між проектувальниками та ЕОМ.

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

Система віртуальної реальності – «апаратно-програмний комплекс, що забезпечує для своїх користувачів ефект присутності в деякому уявному середовищі завдяки спеціально організованому впливу на органи відчуттів

людини візуальної та іншої інформації».

Система дистанційного навчання (СДН) – це сукупність організаційних, телекомунікаційних, педагогічних і наукових ресурсів, залучених до створення і практичного здійснення навчальних програм з використанням дистанційної технології навчання.

Система Інтернет комерції або скорочено СІК, а в англійському варіанті SIC (System for Internet Commerce), це комплекс організаційних, технічних, комунікаційних і програмних засобів, призначених для створення і розвитку середовища взаємодії суб'єктів комерційної діяльності в Інтернет. На основі цієї технології працює декілька сайтів, розрахованих на ведення продажів через Інтернет споживачам.

Система забезпечення безпеки – включає стандартні захисні заходи, такі як: криптографічне кодування, знання пароля, привласнення ідентифікатора, електронний підпис та ін.

Система засобів наочності – сукупність засобів наочності, що забезпечують потрібну навчальну дію і певний її результат.

Система електронних платежів – комплекс апаратних та програмних засобів, що проводять оплату товарів шляхом комп'ютерних і магнітних карток.

Система команд процесора – повний список допустимих інструкцій процесора.

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

Система мережного дистанційного навчання – навчальний заклад як організаційна структура реалізації дистанційних навчальних технологій; інформаційні ресурси (бази даних, навчально-довідникові матеріали, бази знань); технічні й програмні засоби забезпечення технології дистанційної освіти; викладачі-консультанти (тьютори; інструктори); ті, хто навчається

(слухачі, студенти).

Система реального часу – комп'ютерна система, що реагує на події в прийнятний для керування час, породжуваний процесом; операційні системи, призначені для диспетчеризації завдань реального часу. Поділяють на системи жорсткого реального часу (hard real-time system) і системи м'якого реального часу (soft real-time system).

Система текстів – повний набір текстів для перевірки знань або програм.

Система тестового педагогічного контролю знань, умінь і навичок – це сукупність педагогічних, методичних, організаційних і кадрових ресурсів, задіяних у педагогічному тестовому контролі.

Система тестового педагогічного контролю знань, умінь і навичок – сукупність педагогічних, методичних, технічних, організаційних і кадрових ресурсів, задіяних в педагогічному тестовому контролі.

Система управління базами даних¹ – сукупність програмних і мовних засобів, призначених для управління даними в базі даних, ведення цієї бази, забезпечення доступу до даних багатьох користувачів.

Система управління базами даних² – це пакет прикладних програм і сукупність мовних засобів, що призначені для створення, супроводження і використання баз даних.

Система управління (адміністрування) навчальним процесом мережного ДН – це комп'ютерна система, яка призначена для забезпечення урахування інформації про прийом і випуск слухачів, виконання ними академічного графіку, фіксування роботи, виконаної викладачами-консультантами, а також для випуску необхідної документації.

Система якості – це сукупність трьох слоїв управління: 1) опис політики управління для кожного системного елементу (організації, відповідальних, контролю); 2) опис процедур управління якістю у відповідності (що, де, ким і коли може бути створено); 3) тести, плани, інструкції, правила і т.д.

Системи підтримки прийняття рішень – це системи, які призначені для

накопичення і аналізу даних, необхідних для прийняття рішень в різних сферах діяльності людей.

Систематичне програмування – складання алгоритмів і програм із застосуванням специфікацій.

Системна політика – набір правил, виконання яких вимагається від користувачів локальної мережі.

Системне програмне забезпечення призначене для контролю і управління ресурсами обчислювального комплексу, включаючи периферійне устаткування, а також для здійснення доступу до них з боку прикладних програм і безпосередньо з боку користувача. До *системного програмного забезпечення* відносяться: операційні системи, операційні оболонки, мережне програмне забезпечення, антивірусні засоби, засоби резервного копіювання і відновлення інформації, ряд спеціалізованих програм (утиліти), що розширюють можливості операційної системи або операційної оболонки.

Системний диск – гнучкий диск, призначений для початкового завантаження комп'ютера за умови неможливого завантаження зі стаціонарного жорсткого диску. Використовується під час встановлення нової операційної системи.

Системність – це така якість певної сукупності знань, що характеризує наявність у свідомості студентів структурних зв'язків, адекватних до реально існуючих - синтез зв'язків у науці.

Ситуаційний практикум – призначений для навчання й атестації персоналу швидкому вирішенню проблем і прикладних дослідів з використанням ресурсів Інтернет державною чи іноземною мовами.

Сканер – пристрій для переведення зображення з паперового носія в цифровий, комп'ютерний формат.

Складність алгоритмів – складність обчислень для одержання необхідних результатів.

Складність задач – це складність даних і складність алгоритмів їх

рішення.

Скриншот – за допомогою клавіші Print Screen ви можете зробити «знімок» того, що знаходиться на даний момент на екрані вашого комп'ютера. Далі, відкривши графічний редактор, ви можете вставити «знімок» туди і зберегти як картинку.

Скрипт – програма, яка виконує певні функції. Розподіляється на дві, що працюють на стороні браузера (наприклад, java-script) – загалом доступні під час перегляду сторінки або відкритті силки, працюють на даній конкретній стороні серверу сгі-скрипти, наприклад php, perl і т.п.) – не використовуються для перегляду і використовуються безпосередньо з інформацією сервера.

Слеш – коса риска (\), що розділяє частини адрес в мережі Internet, чи дисковий адрес файлів.

Словник – довідкове видання, що вміщує перелік мовних одиниць (слів, словосполучень, фраз, термінів, імен, знаків), оснащених даними, що до них належать.

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

Сматр-карти – пластикові картки (схожі на звичайну пластикову картку) із спеціальною вбудованою мікросхемою, що здійснює контроль за використанням інформації, що міститься в ній.

Слухове мистецтво – мистецтво, побудоване на звукових, слухових образах.

Смислові частини медіатексту – події, сцени, епізоди, кадри, елементи композиції, що створюють єдиний медіатекст.

Сортування даних – впорядкування даних за певною ознакою.

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

користувачів мережі.

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

Соціальне замовлення освіти – вимога з боку суспільства і держави до змісту освіти і якостей, що формується в освітній системі особи.

Соціально орієнтоване навчання – система навчання, орієнтована на соціальну, суспільно значущу мету і цінності.

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

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

Соціокультурна теорія медіаосвіти – теорія, теоретична база якої оснований на двох компонентах – культурологічному (необхідність освіти як результат розвитку медіакультури) і соціологічному (як результат розуміння в педагогіці значимості соціальної ролі медіа).

Соціально орієнтоване навчання – система навчання, орієнтована на соціальну, суспільно значущу мету і цінності.

Спам¹ – розсилка певного повідомлення (частіше всього – рекламного або комерційного змісту) безлічі адресатів, для яких дане повідомлення небажано, або в безліч списків і груп новин, тематика яких не відповідає змісту повідомлення.

Спам² – це повідомлення, що надходять вам від невідомих людей або організацій, яким ви не давали на це дозволу. Найчастіше термін «спам» використовується у розумінні «поштової спам». Як правило, спам – це масова розсилка на значну кількість адресів, що вміщують рекламу або комерційну

пропозицію, а також листи щастя і т. д.

Специфікації – точні математично строгі описи.

Специфікації програм – опис результатів виконання програм на ЕОМ.

Списки розсилки – простий сервіс Інтернет, що не має власного протоколу і працює виключно через електронну пошту.

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

Спілкування – особистий контакт, безпосередня взаємодія, обмін інформацією через усну або письмову мову і невербальні способи передачі інформації.

Спільний доступ – режим роботи в комп'ютерній мережі, коли учасники роботи спільно використовують загальні програмні, інформаційні і апаратні ресурси.

Спільне навчання – такий процес навчання, який включає спільні дії студентів групи або факультету, активну участь і взаємодію студентів та інструкторів, і нове пізнання, що є результатом активного діалогу тих, хто спільно використовує ідеї щодо навчальної інформації.

Сплог – спам блог.

Спосіб неправильний, якщо він дає неправильні результати.

Спосіб правильний, якщо він дає правильні результати.

Способи інтеграції – це сукупність педагогічних дій, орієнтованих на розвиток тієї або іншої форми інтеграційного процесу (уніфікація, універсалізація, категоріальний синтез, екстраполяція; узагальнення, алгоритмізація, моделювання, систематизація, структуризація).

Сприйняття інформації – здатність людини до виявлення смислових, образних взаємозв'язків, установлення у них закономірностей, конфліктів, кульмінацій, відчуття атмосфери почуттів, значень, асоціацій; визначення свого ставлення до інформації.

Сприйняття медійне – здатність людини до виявлення в медіатексті

сміслових, образних взаємозв'язків між одиницями повідомлення (події, сцени, епізоди, кадри, елементи внутрикадрової композиції); встановлення у них закономірностей, конфліктів; відчуття атмосфери почуттів, значень, асоціацій.

Сприйняття слухове – здатність людини до виявлення в медіатексті смислових, образних взаємозв'язків між одиницями звукової інформації, встановлення у них закономірностей, конфліктів; відчуття атмосфери почуттів, значень, асоціацій, визначення свого відношення до звукової інформації.

Стандартні сервіси інформаційного комплексу – уніфіковані для всіх типів інформаційних комплексів процеси обслуговування користувачів і функціональних модулів.

Старіння інформації – властивість інформації втрачати з часом свою практичну цінність.

Статистичний облік – це інформація про наявність трудових ресурсів, про виробництво продукції, про народжуваність та інше.

Стимулятор – комп'ютерна гра, яка імітує управління будь – яким транспортними засобами, механізмами.

Сторінка – документ, забезпечений унікальною адресою, яку можна відкрити і подивитися за допомогою програми перегляду. Сторінки складають WWW. Як правило, це мультимедійні документи, що включають текст, графіку, звук, відео або анімацію, гіперпосилання на інші документи.

Сторінки сайтів – це файли з текстом, розміщеним на мові HTML.

Стример – пристрій для запису інформації на магнітну стрічку. Використовується для архівації даних.

Структура системи дистанційного навчання – це сукупність взаємозв'язаних елементів, що функціонують для досягнення цілей навчального процесу, пропонує наявність дидактичної (навчально-методичного блоку і блоку засобів навчання), адміністративно-управляючої (організаційної структури управління), матеріально-технічної (офісного і телекомунікаційного оснащення, видавництва, складських приміщень, навчально-консультативних

аудиторій, мультимедіа лабораторій і ін.), інформаційної (збирання, накопичення і систематизація в базі даних інформації про потреби ринку праці, параметри регіону, сфери виробничої діяльності, навчання і ін.), регіональної підсистеми, підсистем наукових досліджень, маркетингу, міжнародних відносин, безпеки і зв'язку й ін.

Структура таблиці – це структура запису, тобто сукупність назв полів, їхніх типів та властивостей, визначених користувачем під час аналізу конкретного завдання. Структура визначає послідовність розташування даних у записі на фізичному носії і вигляд даних на екрані.

Структура (системи) – сукупність стійких зв'язків, способів взаємодії елементів системи, які визначають її цілісність та єдність.

Структура процесу навчання – це побудова навчання як різновиду людської діяльності. Вона включає такі взаємопов'язані елементи: цільовий, стимулююче-мотиваційний, змістовий, діяльнісно-операційний, емоційно-вольовий, контрольню-регулюючий, оціночно-результативний.

Структурне програмування – складання алгоритмів і програм з використанням правил структурної композиції.

СУБД – система управління базами даних.

Суб'єкти інноваційної діяльності – це юридичні і фізичні особи, які здійснюють і розвивають інноваційну діяльність (тобто ведуть, організують, регулюють, підтримують, стимулюють). Суб'єкти інноваційної діяльності можуть виконувати функції:

Субkonto – це об'єкти аналітичного обліку.

Суггестопедія – навчання, що включає значний елемент навіювання, неусвідомлений вплив однієї людини на іншого, здатне викликати зміни в психології і поведінці людини.

Суперкомп'ютери являють собою обчислювальні системи з граничними характеристиками обчислювальної сили та інформаційних ресурсів і використовуються у військовій та космічній галузях, у фундаментальних

наукових дослідженнях, глобальному прогнозуванні погоди. Дана класифікація відносно застаріла, так як інтенсивний розвиток технологій електронних компонентів і вдосконалення архітектури комп'ютерів, а також найбільш важливих її елементів, приводять до розмиву кордонів між засобами обчислювальної техніки.

Сутність – це об'єкт будь-якої природи.

Схема даних – схема зв'язків між полями взаємопов'язаних таблиць бази даних.

Сцена – частина медіатексту, обмежена органічним місцем дії.

Сценарій – літературна основа медіатексту.

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

Сценарії програм – сукупність картинок і повідомлень, що з'являються на екранах ЕОМ.

Сюжет – зміст дії, «осмислена фабула» медіатексту.



Таблиця бази даних – місце збереження первинних даних.

Таблиця розміщення файлів – таблиця, що встановлює відповідність між іменем файлу і місцем на диску, де реально розміщено дані.

Так, наприклад, в Конституції України та у Законі України «Про інформацію» написано: «Інформація є національною цінністю». До поняття «інформаційні ресурси» входять: фундаментальна інформація, поточна інформація, документована і зафіксована на документальних носіях інформація, новітня інформація або ноу-хау. Інформаційний потенціал доречно оцінювати за такими критеріями: стан інформаційної інфраструктури (мережі,

інформаційні системи, кількість комп'ютерів і т. п.) і тенденції її розвитку, потужність наукового потенціалу і тенденції його розвитку, потужність поліграфічної промисловості і тенденції її розвитку, наявність і потужність вітчизняної індустрії культури і тенденції її розвитку.

Таким чином, інформація – це цілеспрямовані знання про об'єкти, представлені в різноманітних моделях. Виділяють основні поняття міжнародної інформації, які визначають предмет міжнародних інформаційних відносин, об'єкти і суб'єкти таких відносин. На сьогодні терміном «Міжнародна інформація» позначають такі поняття.

Такт – мінімальний проміжок часу, за який процесор може виконати деяку операцію.

ТВ-технології – технології, що базуються на використанні ефірних, кабельних і космічних систем телебачення.

Тег¹ – спеціальна мова HTML, що описує документ і його структуру, а також керує розміщенням фрагментів документа на екрані комп'ютера при його обробці браузером.

Тег² – ключове слово до медіафайла, яке спрощує пошук фотографій або відеозаписів, що відносяться до певної теми.

Тезаурус – фундація дієвих знань.

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

Текст – це послідовність пропозицій, побудована за правилами даної системи мови.

Текстовий блог – блог, основним змістом якого є тексти.

Текстовий процесор – програма, призначена для створення, оформлення і форматування текстових документів. Використовується для підготовки документів, призначених для друку, або наприклад, для відправлення по факсу.

Текстове поле – це поле, де можуть записуватись літери, цифри та інші символи.

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

Телевізійна технологія (ТВ-технологія) ДН – це вид дистанційної технології навчання, що базується на використанні телебачення для постачання тим, хто навчається, навчально-методичних матеріалів і організації регулярних лекцій викладачів за певними курсами і напрямом підготовки.

Теледоступ, віддалений доступ – доступ до програм і даних з віддаленого терміналу через канали і засоби зв'язку.

Телекомунікації – термін утворений від грецького слова *tele* (далеко, удалину) і латинського слова – *communicatio* (спілкування). Сучасне значення терміна «телекомунікації» має на увазі такі засоби дистанційної передачі інформації і інформаційного ресурсу як радіозв'язок, телевізійний, телефонний, телеграфний, телетайпний, супутниковий зв'язок, заснований на застосуванні сучасної комп'ютерної техніки, інформаційних технологіях із залученням оптоволоконних технологій.

Телекомунікаційна мережа¹ – мережа обміну і обробки інформації, створена сукупністю взаємопов'язаних комп'ютерів і засобів зв'язку, яка призначена для колективного використання технічних і інформаційних ресурсів.

Телекомунікаційна мережа² реалізує синтез комп'ютерних мереж і засобів телефонного, телевізійного, супутникового зв'язку. Ці комплекси об'єднуються в системи передачі-прийому для інформаційного забезпечення регіональних територій. При цьому можливий обмін текстовою, графічною, звуковою, відеоінформацією у вигляді запитів користувача і одержання ним відповідей з центрального інформаційного банку даних. Здійснення інформаційного обміну проводиться в реальному часі, із затримкою за часом (асинхронна телекомунікація, зокрема електронна пошта). Використання

телекомунікаційних мереж в освітніх цілях дозволяє: формувати вміння складати інформаційно ємкі повідомлення, сортувати інформацію за певною ознакою; забезпечувати безперервність спілкування користувача з центральним інформаційним банком даних; тиражувати передові педагогічні технології як при одночасному навчанні декількох груп в різних регіонах країни так і при навчанні територіально видалених груп, «розподілених» за інтересами і об'єднаних в творчі колективи.

Телекомунікаційні технології – технології передачі й одержання інформації за допомогою глобальних комп'ютерних мереж.

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

Телеконференція¹ – сервіс, призначений для колективних текстових комунікацій (масового інформування, сумісного обговорення деякої теми і ін.).

Види телеконференцій:

– закриті – доступ до всієї інформації і можливість відправки повідомлень дозволяється обмеженому колу зареєстрованих користувачів;

– модеровані – керовані адміністратором (модератором), який визначає права решти учасників до доступу до наявної інформації і відправки нових повідомлень. Як правило, читання повідомлень при цьому дозволяється всім, а відправка повідомлень відстежується модератором (зокрема, заздалегідь до розміщення повідомлень в конференції – перемодерація), який може видаляти повідомлення, які не відповідають тематиці конференції або містять неприпустиму (нецензурну, секретну і т.п. інформацію), забороняти відправку повідомлень окремим користувачам як штраф;

– вільні – конференції, повний доступ до яких дозволений всім бажаним (відповідність повідомлень тематиці і правилам хорошого тону

лежить при цьому на совісті їх авторів).

Телеконференція² – метод проведення дискусій між видаленими групами користувачів. Вона здійснюється в режимі реального часу або перегляду документів.

Телеробота – виробнича діяльність вдома або ж в спеціальних локальних телецентрах співробітників однієї організації, при якій забезпечується їх взаємодія за допомогою використання телекомунікаційних систем.

Тема – життєвий матеріал медіатексту.

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

Теологічна (релігійна) теорія медіаосвіти – теоретичною базою є близька до етичної теології теорія медіа. Медіа здатні формувати певні духовні, етичні, моральні, ціннісні принципи аудиторії (особливо це стосується неповнолітніх).

Теорія медіаосвіти як джерело «задоволення потреб» аудиторії – теоретичною основою тут є теорія «використання і задоволення» в галузі медіа. Мається на увазі, що вплив медіа на аудиторію обмежений, ті хто навчається самостійно можуть правильно вибрати й оцінювати медіатекст у відповідності до своїх потреб.

Тест¹ – завдання, що дають можливість швидко виявити і оцінити ступінь розвитку певних психологічних якостей, а також рівень знань, умінь і навичок.

Тест² – вимірювальна процедура, яка включає інструкцію і набір завдань, пройшла широку апробацію і стандартизацію.

Тестове завдання¹ – мінімальна одиниця тесту, яка складається з умови (питання) і, залежно від типу завдання, може містити або не містити набір відповідей для вибору.

Тестове завдання² – мінімальна складова одиниця тесту, яка складається з умов, які відтворюються в залежності від типу завдань, може вміщувати або

не вмішувати набір відповідей для вибору.

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

Тестування знань – перевірка знань з використанням тестів.

Тестування програм – перевірка програм на ЕОМ на деякому наборі тестів.

Техніка – сукупність засобів, створених людством для обслуговування своїх потреб.

Технічне забезпечення (ТЗ)¹ – комплекс технічних засобів (ЕОМ), що забезпечують роботу інформаційної системи, а також відповідну документацію на ці засоби і технологічні процеси.

Технічне забезпечення (ТЗ)² – комплекс технічних засобів ЕОМ і відповідних засобів зберігання, оброблення, передавання і відображення інформації.

Технічні засоби навчання – обладнання й апаратура, яку застосовують у навчальному процесі з метою підвищення його ефективності

Технології онлайн – засоби комунікації повідомлень в мережному інформаційному просторі, які забезпечують синхронний обмін інформацією в реальному часі: «розмовні канали» (чати), аудіо- і відеоконференції та ін.

Технології, які зберігають здоров'я в умовах інформатизації освіти – система заходів з охорони й зміцнення здоров'я учнів з урахуванням найважливіших характеристик освітнього середовища, реалізованих на базі засобів ІКТ.

Технологічна карта – складовий елемент проекту виконання робіт, який містить комплекс заходів з організації праці за умов максимального використання засобів механізації та автоматизації виробничих процесів будівельно-монтажних робіт, пристосувань, технологічного оснащення й інструментів.

Технологічна революція – радикальна зміна домінуючого у суспільстві технологічного устрою під впливом розвитку науково-технічного процесу, в результаті якого докорінним чином змінюються не тільки способи організації суспільного виробництва, прийоми і методи праці, а й його інструментальна основа – знаряддя і засоби виробництва.

Технологічний сценарій – це опис інформаційних технологій, які використовуються для реалізації педагогічного сценарію. У технологічному сценарії, так само, як і в педагогічному, також реалізуються погляди на зміст і структуру курсу, його методичні принципи і прийоми його організації.

Технологія¹ – сукупність знань, відомостей про послідовність окремих трудових операцій у процесі виробництва. Сукупність способів обробки та переробки матеріалів, виготовлення виробів, проведення різних виробничих операцій тощо.

Технологія² – сукупність методів обробки, виготовлення, зміни стану, властивостей, форми об'єкту (матеріального або інформаційного) в процесі виробництва (у разі матеріального об'єкту) або в процесі продукування (у разі інформаційного об'єкту), а також наука про способи дії на матеріал (у разі матеріального об'єкту) або на інформаційний продукт (у разі інформаційного об'єкту), відповідними знаряддями виробництва (у разі матеріального об'єкту).

Технологія³ – сукупність методів обробки, виготовлення, зміни стану, властивостей, форми об'єкту (матеріального або інформаційного) в процесі виробництва (у разі матеріального об'єкту) або в процесі продукування (у разі інформаційного об'єкту), а також наука про способи дії на матеріал (у разі матеріального об'єкту) або на інформаційний продукт (у разі інформаційного об'єкту), відповідними знаряддями виробництва (у разі матеріального об'єкту).

Технологія відкритого навчання – це раціональне поєднання технологій традиційного і дистанційного навчання на основі сучасних засобів інформатизації.

Технологія «Віртуальна реальність» – технологія неконтактної

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

Технологія навчання (з грец. мистецтво слова, навчання) — за означенням ЮНЕСКО, це в загальному розумінні системний метод створення, застосування й визначення всього процесу навчання і засвоєння знань, з

урахуванням технічних і людських ресурсів та їх взаємодії, який ставить своїм завданням оптимізацію освіти. Т. н. також часто трактують як галузь застосування системи наукових принципів до програмування процесу навчання й використання їх у навчальній практиці з орієнтацією на детальні цілі навчання, які допускають їх оцінювання. Ця галузь орієнтована в більшій мірі на учня, а не на предмет вивчення, на перевірку виробленої практики (методів і техніки навчання) в ході емпіричного аналізу й широкого використання аудіовізуальних засобів у навчанні, визначає практику в тісному зв'язку з теорією навчання.

Технологія телекомунікації – це сукупність прийомів, методів, способів і засобів обробки інформаційного обміну, транспортування, трансляції інформації, представленої у будь-якому вигляді (символьна, текстова, графічна, аудіо-, відеоінформація) з використанням сучасних засобів зв'язку, які забезпечують інформаційну взаємодію користувачів як на локальному рівні (наприклад, в рамках однієї організації або декількох організацій), так і глобальному, у тому числі, і в рамках всесвітньої інформаційної мережі Інтернет.

Технічне забезпечення (ТЗ) – комплекс технічних засобів ЕОМ і відповідних засобів зберігання, обробки, передачі і відображення інформації.

Типи педагогічної інтеграції – це узагальнені за певним набором ознак її види.

Тоссер – в мережі Фідонет – програма для сортування повідомлень електронної пошти за тематичними групами.

Траєкторія вивчення курсу ДН – це складання і порядок вивчення модулів навчального курсу, що визначається в залежності від рівня підготовки того, хто навчається і реалізованої програми підготовки.

Транзакція¹ – короткий за часом цикл взаємодії об'єктів, який включає запит – виконання завдання – відповідь. Здійснюється в режимі діалогу.

Транзакція² – це неподільна з погляду впливу на базу даних

послідовність операторів маніпулювання даними.

Транскрипт – це розшифровка тексту аудіопрограми.

Транслятор – програма, яка здійснює переклад тексту програми з мови програмування в машинний код.

Транспортний рівень в еталонній моделі OSI – рівень, що забезпечує доставку повідомлень (транспортних блоків), що складаються з мережних пакетів.

Трафік – сукупний об'єм інформації, яка передається за одиницю часу, виражений в одиницях вимірювання комп'ютерної пам'яті (біт/с).

Тред – сукупність повідомлень з однієї теми в середині форуму, конференції.

Трекбол – пристрій для управління, схожий на перевернуту мишу. Для управління курсором на екрані користувач повинен крутити долонею встановлену вгорі трекбола кульку – сам трекбол при цьому залишається нерухомим.

Трекер – програма для створення нескладних ритмічних мелодій, сконструйованих з готових звукових фрагментів – семплів.

Тренажер – моделювальний пристрій для опрацювання робочих навичок.

Тренажерний комплекс – електронне навчальне видання, яке дає можливість студенту самостійно відпрацьовувати навички, задані теоретичним матеріалом, знайти слабкі місця в курсі. Тренажерний комплекс, як правило, являє собою комплекс запитань, задач, практичних типових відповідей.

Тролінг – це напис в Інтернеті (на форумах, у групах новин Uzenet, у вікі-проектах і ін.), провокаційних повідомлень з метою викликати фрейм, конфлікт між учасниками, війну виправлень, ображення і т. д.).

Тулбал – панель інструментальних засобів, елемент графічного інтерфейсу в програмах.

Тьюторіал – управління, описання, довідник, підручник.

Тютор – викладач, сертифікований навчальним закладом на право

проведення занять або консультацій за навчальними програмами даного закладу.



Узагальнення – така процедура мислення, коли виділяються загальні для деякої предметної області ознаки (властивості), відношення, тенденції розвитку. В результаті генералізуючої абстракції відбувається виділення однакових, подібних, тотожних ознак, їх включення в одне загальне поняття.

Узагальнення інформації – перетворення інформації про наявність безлічі простих приватних подій в інформацію про наявність події більш високого рівня, в яку ці приватні події входять як окремі його елементи.

Уміння¹ – здатність людини продуктивно, з належною якістю і у відповідний час виконувати роботу в нових умовах. Будь-яке уміння включає в себе уявлення, поняття, знання, навички концентрації, розподілу і переключення уваги, сприймання, мислення, самоконтролю і регулювання процесу діяльності, а також рухові навички.

Уміння² – це впорядкований ряд операцій із спільною метою.

Умови організації інформаційної освіти – внесення в навчальні плани навчальних закладів усіх спеціальностей навчальної дисципліни «Основи інформаційної культури особистості», що призначена сформувати в студентів цілісну систему знань і вмінь в галузі інформаційного самозабезпечення.

Умовна інтеграція – специфічний процес неформального об'єднання віртуальних і реальних об'єктів. Продукт такого об'єднання не є предметом матеріального середовища, проте виступає її ефективним інструментом. Умовна інтеграція характерна і набуває широкого поширення в процесі формування інструментів мережної економіки. Прикладом умовно інтегрованих систем є інформаційні комплекси.

Умовність медіатексту – елементи коду, загальноприйнятий спосіб

повідомлення про специфічні значення тієї чи іншої частини медіатексту.

Універсальний локатор ресурсів – стандартний спосіб представлення місцезнаходження певного ресурсу в Інтернеті. У нього входить, окрім назви файлу і каталога, мережна адреса машини і метод доступу до файлу. По суті є протоколом роботи з програмами-серверами, що функціонують на видалених комп'ютерах.

Універсальний оператор – власник диверсифікованої інформаційної магістралі, який пропонує клієнту весь спектр послуг: від стандартного телефонного зв'язку до допомоги щодо електронного введення домашнього господарства.

Управління знаннями – формальний процес, який полягає в оцінці організаційних процедур, людей і технологій, в створенні системи, використаного взаємозв'язку між цими компонентами з метою надання потрібної інформації людям в потрібний час, що призводить до підвищення продуктивності.

Управління мережею – цілеспрямовані дії на обчислювальну або інформаційну мережу, здійснювані для організації їх функціонування за заданою програмою: включення і відключення системи, каналів передачі даних, терміналів, збір статистики, підготовка звітів і т.п.

Управляючий запит SQL – це запит, що використовується для створення, вилучення та зміни таблиць або для створення індексів в поточній базі даних.

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

Урівноваження – процес досягнення певного балансу і гармонії всіх «учасників» інтеграційної взаємодії.

Утиліти – невеликі допоміжні програми, призначені для обслуговування і покращення роботи комп'ютера, а також для виконання операцій з документами.

Учасники відеоконференції можуть бачити і чути один одного в реальному часі, а також обмінюватися даними і спільно їх обробляти. Користувачеві навіть не потрібно тримати в руках слухавку – просто на екрані комп'ютера можна побачити співрозмовника і поговорити з ним. Відеоконференція вміщає передачу голосу, відео-зображення і даних.

Уявимо, що щоденна кількість відвідувачів Веб-сайту досягла солідного рівня – скажімо, 50-100 на день. І багато хто з них хоче спілкуватися, обговорювати один з одним питання, пов'язані з тематикою сайту. Можливостей «гостьової книги» тут вже недостатньо: її лінійна структура не дозволяє розбивати повідомлення по дискусіях, пов'язуючи їх загальними темами. Працюючи в режимі «гостьової книги», не можна відповісти на конкретне повідомлення можна лише додати свій коментар в загальну чергу. Інша справа – форум.



Фабула – мета подій у сюжеті медіатексту.

Файл – зареєстрована операційною системою послідовність байтів, яка має власне ім'я.

Файлова система – схема запису інформації, що міститься в файлах, на фізичному диску. Файлова система забезпечує можливості доступу до конкретного файлу незалежно від того, в якому місці жорсткого диска він записаний і дозволяє знайти вільне місце для створення нового файлу.

Файлова структура – структура розміщення папок (каталогів) і файлів на фізичному диску.

Файловий сервер – комп'ютер, який забезпечує доступ до збереження на

ньому файлів для віддалених користувачів (клієнтів).

Факт – форма емпіричного пізнання; знання, достовірність якого строго встановлена.

Факти – конкретні відомості.

Фізична модель – це модель, що визначає розміщення даних, методи доступу та техніку індексування.

Фізичний рівень в еталонній моделі OSI – рівень, що забезпечує інтерфейс між електронно-обчислювальними машинами мережі і середовищем передачі сигналів.

Фільмотека – власна чи публічна колекція, фільмофонд (у тому числі й в електронному вигляді, в Інтернеті).

Фільтр – це засіб обмеження даних, що виводяться певними умовами.

Флейм¹ – це процес, який інколи виникає під час спілкування в Інтернеті, «словесна війна».

Флейм² – бурхливе обговорення якої небудь теми, наприклад у форумі.

Флеш – пам'ять (Flash Memory) – пам'ять, вміст якої не зникає після відключення комп'ютера. Карти та мікросхеми флеш – пам'яті використовуються для зберігання параметрів роботи різноманітних пристроїв (наприклад модемів), а також як носіїв інформації (цифрові відеокамери).

Флоп – дисковод для гнучких дисків.

Флуд¹ – це повідомлення на інтернет-форумах і чатах, що займають більші об'єми й не містять ніякої корисної інформації. Флуд поширюється від незайнятості, але лише з метою троллінгу, наприклад, із бажання комусь досадити. Технічний флуд становить хакерську атаку зі значною кількістю запитів, що призводить до відмови в обслуговуванні.

Флуд² – ситуація, (яка під час обговорення певної теми, допустима на форумі), коли розмова переходить в інше русло. Так інколи під блудом розуміють безкорисну розмову.

Фонотека – це власна чи публічна колекція, фонд звукових текстів (в

тому числі й в електронному вигляді, в Інтернеті).

Форма – спеціальний об’єкт бази даних, призначений для спрощення введення нових даних в базу.

Форма в Access – це форматований об’єкт бази даних, призначений для перегляду записів та введення інформації до бази даних.

Форма навчання – це внутрішня організація процесу взаємодії вчителя й учня як впорядкована сукупність циклів навчальної роботи із засвоєння змісту навчального матеріалу й освоєння способів діяльності, запропонована описанням циклів навчання; це – зовнішня сторона організації навчального процесу, зв’язана з кількістю тих, хто навчається, часом і місцем навчання, а також порядком його здійснення.

Форма організації навчання – пропонує впорядкування, налагоджування, приведення в систему взаємодії викладача з тими, хто навчається, під час роботи над визначенням змісту матеріалу з метою забезпечення оптимального функціонування процесу управління навчальною діяльністю з боку викладача, конструювання конкретних форм, які б забезпечували умови для ефективної навчальної роботи студентів під керівництвом викладача.

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

Формалізація знань – представлення знань у формалізованій структурі засобами математичної логіки. Побудова логічних числень в математичній логіці дозволяє застосувати її засоби до формалізації цілих галузей науки. При цьому галузі знань, формалізовані засобами математичної логіки, набувають вигляду формальних систем.

Формалізація інформації – формальне представлення інформації у вигляді символічного запису і певної формалізованої структури, адекватної тій, що відображає властивості даної інформації і володіє її істотними ознаками.

Формат – структура інформаційного об’єкту. Визначає спосіб

розташування і представлення даних в різноманітних об'єктах: таблицях, базах даних, принтерах, блоках даних.

Форматування диска – розмітка диска і запис на нього службової інформації. Являється необхідним етапом підготовки диска і запису на нього даних.

Форми – це засоби для вводу даних.

Формуюча оцінка – це оцінка інформатизації освіти, здійснюється в процесі розробки й призначена підвищувати якість засобу інформатизації, що розробляється.

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

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

Фотоблог – блог, основним змістом якого є фотографії.

Фрагментація – розбиття файлу на розміщені далеко один від одного блоки в процесі запису на диск. Фрагментація призводить до зниження ефективності роботи диска.

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

Франчайзи – це заклад, що купує у франчайзера на певний термін і на певних умовах виключне право на ведення певної діяльності з використанням її торгового знаку, програм, забезпечення і технологій.

Фрейм – це структура даних, через яку представляється певна стереотипна ситуація. Зі зміною окремих елементів цієї структури стає

можливим розуміння і осмислення людиною більш широкого класу явищ і процесів.

Фрек – в мережі «Фідонет» – запит файлів із знищеного комп'ютера.

Фундаментально-професійна математична освіченість студентів – інтеграційна властивість особи, що характеризується сукупністю освітніх надбань людини (знань, умінь, навиків), сформованими інтелектуальними, поведінковими і професійно-значущими якостями, розвиненою мотивацією досягнень в навчанні, здібністю до інтелектуальної та творчої діяльності, до продовження своєї освіти, до самоосвіти, яка дозволяє людині самореалізуватися, зайняти гідне місце в соціумі.

Функції інформації – пізнавальна, соціальна, психологічна, регулятивна, культурологічна, прогностична, маніпулятивна, розважальна тощо.

Функції комунікації – інформаційна, пізнавальна, соціальна, психологічна, регулятивна, впливова, культурологічна, прогностична, маніпулятивна, розважальна тощо.

Функції медіакритики – інформаційно-комунікативна, просвітницька, пізнавальна, регулятивна, корекційна, соціально-організаційна, комерційна, культурологічна, маніпулятивна тощо.

Функції медіаосвіти – інформаційно-комунікативна, просвітницька, пізнавальна, корекційна, соціальна, психологічна, культурологічна, естетична, етична, практико-орієнтувальна тощо.

Функції міжнародної інформації полягають в наданні узагальнень та професійній оцінці інформації, в прогнозуванні міжнародних правових та економічних наслідків прийняття рішень у створенні обґрунтованих рекомендацій для їх реалізації. Через обмін та інтерпретацію інформації аналізуються і плануються політичні дії. Кожна країна розглядає міжнародні інформаційні процеси як об'єктивну реальність і шукає можливості співпраці з монопольними інформаційними центрами, які володіють 85% міжнародної інформації.

Функції педагогічної інтеграції – це способи прояву її активності в процесі виконання нею певного завдання або ролі.

Функції робочого аркуша – визначені в Excel функції, котрі виконують дії над даними робочого аркуша.

Футурологія Інтернет – область наукових знань (синонім - прогнозування, прогностика), що охоплює перспективи розвитку мережного інформаційного простору. Це невід’ємна тема досліджень і публікацій аналітиків, яка опосередковано впливає на реальний розвиток індустрії Інтернет.



Хакер – користувач, який намагається одержати незаконний доступ до конфіденційної інформації (в комп’ютерній мережі).

Хіт – звернення користувача до сторінки, виключаючи перезавантаження. Перезавантаження зараховується під час повторного звернення користувача до сторінки по завершенні декількох секунд. У випадку постійного перезавантаження сторінки (наприклад, в чаті), після чого зараховується тільки один хіт.

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

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

Хост-комп’ютер – комп’ютер, що має самостійне підключення до Internet і власну адресу.

Хотлінк – це включення у Веб-сторінку файлів-зображень або інших ресурсів з іншого сервера. Цей прийом використовується недобросовісними

вебмайстрами, які змушують браузер відвідувача завантажувати картинки з чужого сервера. Тим самим втрачаються чужі ресурси та трафік.

Хрестоматія – навчальний посібник, що вміщує літературно-художні, історичні й інші навчальні дисципліни (їх розділи, частини) або з методики виховання.



Центр дистанційного навчання (Центр ДН) – це окремий підрозділ ВНЗ або декількох ВНЗ, представництво або філіал навчального закладу, або закладів, що здійснюють адміністративну, навчально-методичну, інформаційну і технічну підтримку процесу дистанційного навчання.

Центральний університет – навчальний заклад, що здійснює адміністративну, навчально-методичну, інформаційну, технічну і правову координацію робіт регіональних освітніх структур з використанням кейс-, тв- або мережних технологій. Регіональний центр - учбовий заклад, що здійснює повний цикл освітнього процесу з використанням кейс-, тв- або мережних технологій в регіоні.

Цитатний блог – блог, основним контентом якого є цитати з інших блогів.

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

Цифровий розрив – явище, що слугує результатом нерівноправного використання інформаційних і комунікаційних технологій, а також нерівноправного доступу до них, що веде до глобального розриву в області знань між інформаційно-імущими й інформаційно-незалежними.

Цифрові гроші – електронний аналог готівки.

Цілісність інформації означає, що завдяки захисту інформації

забезпечується незмінність інформації під час її збереження або передачі.

Цільова аудиторія (веб-вузла)¹ – певна група людей, які контактують з медіа текстами, виділена медійним агентством за певними ознаками (віковими, соціальними, навчальними, расовими, гендерними, національними й ін.) з метою максимального впливу.

Цільова аудиторія (веб-вузла)² – визначення потенційних відвідувачів веб-вузла, на яких в першу чергу орієнтований даний ресурс. Від специфіки цільової аудиторії залежить стиль представлення ресурсу і пропоновані сервіси.

Ціннісні орієнтації – елементи внутрішньої структури особи, сформовані і закріплені життєвим досвідом індивіда в ході процесів соціалізації і соціальної адаптації.

Часто під електронною комерцією розуміють продаж матеріальних і нематеріальних (наприклад, інформації) товарів і послуг електронним способом. Поняття електронної комерції ширше, ніж поняття «електронна торгівля». Воно включає наявність свого сайту в Інтернеті, віртуального магазину, системи управління компанією, використання електронної реклами, маркетингу, моделі «бізнес задля бізнесу» або «бізнес задля споживача».



Чат¹ – це програмний засіб, спеціально створений для спілкування в реальному часі. Уявимо, що щоденна кількість відвідувачів Веб-сайту досягла солідного рівня, скажімо, 100-200 в день і частенько, особливо вечорами, на ньому одночасно знаходяться декілька персон, що хочуть поспілкуватися. То чому б не подарувати їм можливість поспілкуватися у власній «віртуальній вітальні» — тобто, в режимі ЧАТу? Інформаційно-пошуковою системою називається програма, що дозволяє швидко знайти потрібну інформацію в базі даних. У цьому випадку користувач може самостійно з клавіатури свого комп'ютера вводити запити в інтерактивному режимі, аналізувати результати

пошуку, здійснювати переходи до необхідних ресурсів.

Чат² – канал обміну текстовими повідомленнями в режимі реального часу.

Чат³ – вид текстового повідомлення в режимі реального часу в Інтернет, під час якого користувачі пишуть свої повідомлення на доступній всім іншим користувачам «віртуальній дошці».

Чат⁴ – комунікаційний сервіс, що реалізовує колективне спілкування користувачів в реальному часі у вигляді обміну доступних (видимих) всім присутнім в даному чаті користувачам текстових рядків. Ідентифікація авторів рядків проводиться за індивідуальними іменами або псевдонімами (*логінами* користувачів). Сучасні чати, як правило, реалізовані у вигляді Веб-сайтів.

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

Числове поле – це поле, де можуть записуватися числові дані.

Число повторень поновлення – параметр, що задає число спроб збереження зміненого запису, заблокованого іншим користувачем.

Чистий проект – це проект, у якому кожний факт з'являється лише в одному місці.

Чіп – мікросхема, процесор.

Чіпсет – набір мікросхем, центральний елемент комп'ютерної плати (наприклад материнська плата, відеокарта).



Шаблон являє собою набір стилів, які використовуються одночасно і визначають вид ілюстрації або документу в цілому.

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

автор.

Шина даних – група провідників процесора, призначена для вибору або запису даних в комірку оперативної пам'яті.

Шифрування інформації – взаємно однозначне математичне (криптографічне) перетворення, залежне від ключа (секретний параметр перетворення), яке ставить у відповідність блоку відкритої інформації, представленої в деякому цифровому кодуванні, блок шифрованої інформації, також представленої в цифровому кодуванні.

Шлюз – програма, призначена для з'єднання двох мереж, що використовують різні протоколи, завдяки якій здійснюється обмін даними між ними. Перед передачею даних з однієї мережі в іншу програма їх перетворить, забезпечуючи сумісність протоколів.

Шрифт – файл даних, який описує графічну форму заданого набору символів.

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

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



Юзабіліті інженірінг – це прикладна дисципліна, що досліджує і допомагає врахувати в процесі розробки продукту - наприклад, Веб-сайта або програми — так званий людський фактор, тобто психологічні, соціальні, фізіологічні та інші особливості користувачів продукту. Мета юзабіліті — зробити продукт максимально доступним, зручним, комфортним, корисним та ефективним, тобто максимально підвищити споживчі властивості продукту, його якість і конкурентоздатність.

Юзер – користувач.

Юніт в комп'ютерних іграх – віртуальний учасник гри, яким ви можете керувати.



Явні дозволи – це дозволи, привласнені безпосередньо обліковому за користувача.

Ядро бази даних – це керуючий компонент системи управління баз, що виконує функції керування даними в зовнішній пам'яті, буфер оперативної пам'яті, транзакціями.

Якість – це сукупність властивостей і характеристик об'єкту, що відносяться до його властивостей задовольняти встановлені й передбачені потреби.

Якість засобів інформатизації освіти – це сукупність властивостей (характеристик) засобів, що визначають його придатність для використання в навчальній діяльності.

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

Якість навчання – це ступінь відповідності знань і вмінь випускника навчального закладу раніше погоджених вимог, що забезпечують його конкурентоспроможність на ринку праці.

Якість освіти – це якість викладання (навчального процесу і педагогічної діяльності); якість науково-педагогічних кадрів; якість навчальних програм; якість матеріально-технічної бази, інформаційно-навчального середовища; якість студентів, абітурієнтів; якість управління, досліджень та ін.

Якість програмного забезпечення – це сукупність показників, що характеризують стійкість роботи, властивості інтерфейсу, а також здатність програми задовольняти потреби користувачів в обробці інформації.

Ярлик – різновидність піктограми в операційній системі Windows. Ярлик не являє собою об'єкт, а тільки вказує на нього.

АНГЛІЙСЬКА ТЕРМІНОЛОГІЯ



Ad Hoc або IBSS (Independentt Basic Service Set) – режим безпроводникової мережі, коли партнерські станції взаємовпливають безпосередньо одна на одну без точки доступу.

Adobe – це компанія одна з лідерів з випуску програм в області створення і обробки графічної інформації і настільних видавничих систем. Найбільш популярні продукти Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Acrobat Reader.

Adobe Illustrator – один із найбільш популярних векторних графічних редакторів. Використовується в багатьох дизайнерських студіях і конторах. Програма конкурент – CorelDraw.

Adobe Photoshop – один із найбільш популярних растрових графічних редакторів. Використовується для роботи у всіх дизайнерських студіях і конторах.

Advanced Encryption Standard (AES) – стандарт шифрування, оснований на симетричному алгоритмі блокового шифрування. Розмір блоку під час шифрування AES складає 128 біт, довжина ключа складає 128, 192 або 256 біт.

Afterburner – одна із технологій збільшення швидкості під час використання потоків 802.11 g. «Пришвидшення» досягається за рахунок знищення інформації із даних, що передаються службою інформації; при цьому залишаються лише ті дані, без яких не можна обійтися.

Airgo Networks True MIMO (Multiple input, Multiple output) – одна із технологій збільшення величини роботи без провідникових мереж. В основі лежить використання декількох передатчиків і приймачів зі своїми антенами.

ASCII – універсальний стандартний код, що визначає кодування символів двійковим кодом.

Asynchronous JavaScript and XML – це підхід до побудови інтерфейсів

веб-додатків користувачів, в якому Веб-сторінка не перезавантажувалась, а асинхронно завантажувала потрібні користувачу дані.

Atheros XR (eXtended Range) – одна із технологій збільшення швидкості роботи безпроводникових мереж. В основі лежить підвищення чутливості приймача до 105 дБм. Крім того, технологія Atheros XR додає швидкості 3, 2, 1, 0,5 і 0,25 Мбіт/с для забезпечення кращого балансу між стабільним з'єднанням і швидкістю.



Beacon interval – інтервал широкомовного ідентифікатора мережі.

Blended-learning – це метод навчання, в якому використовуються очне й електронне навчання.



Case-технологія використовується для створення складних інформаційних систем, які потребують колективної реалізації проекту, в якому беруть участь різні спеціалісти: системні аналітики, проектувальники й програмісти.

Chat¹ – вид текстового повідомлення в режимі реального часу в Інтернет, під час якого користувачі пишуть свої повідомлення на доступній всім іншим користувачам «віртуальній дошці».

Chat¹ – канал обміну текстовими повідомленнями в режимі реального часу.

Cloud technology (cloud computing) – технології, які надають користувачам Інтернету доступ до комп'ютерних ресурсів серверу і використання програмного забезпечення як онлайн-сервісу.

Coding – процес представлення даних послідовністю символів.

Content – змістовна частина інформаційних ресурсів. Будь-яке

інформаційно значиме наповнення сервера, інформаційного комплексу – тексти, графіка, мультимедіа. Простіше кажучи, інформаційний вміст Веб-сторінок.

CSMA (Carrier Sense Multiple Access) – клас протоколів доступу до середовища передачі даних у безпроводникових мережах, «метод множинного доступу» з визначенням основної і уникнення колізій.



Direct Sequence Spread Spectrum (DSSS) – технологія модуляції, що забезпечує велике виробництво шляхом розширення спектру сигналу, що випромінюється.

Domain Name Resolvers (визначники імен доменів). По мережі Інтернет розкидані тисячі комп'ютерів, названі визначником імен доменів, або просто визначники, які систематично накопичують інформацію, отриману під час запитів корневих серверів. Ці визначники стратегічно розміщені на вузлах різних організацій і постачальників послуг Інтернету (Internet Service providers - ISPs). Вони використовуються для відповідей на запити користувачів, на розширення або визначення імені домена, іншими словами, для визначення, що відповідає адресі IP.

Domain Name System – DNS (доменна система імен). Кожний комп'ютер, підключений до мережі Інтернет, має унікальну адресу, подає з себе складну групу чисел. Ця адреса називається IP-адресою (IP означає протокол Інтернет). Адресу IP важко запам'ятати. DNS полегшує користування Інтернетом, дозволяючи замінити адресу IP на знайомий набір символів (ім'я домена). Так, замість того, щоб друкувати 207.151.159.3, ми можемо просто друкувати www. internik. net. Цей «мнемонічний» підхід полегшує запам'ятовування адрес.



EAP (Extensible Authentication Protocol) – розширювальна інфраструктура аутентифікації, що визначає формат посилання й опису документом RFC 3748.

E-learning¹ – система електронного навчання, синонім таких термінів, як електронне навчання, дистанційне навчання, навчання із застосуванням комп'ютерів, мережного забезпечення, віртуального навчання, навчання за допомогою інформаційних, електронних технологій.

E-Learning² – це перспективна модель навчання, заснована на використанні нових мультимедійних технологій й Інтернету для підвищення якості навчання шляхом полегшення доступу до ресурсів і послуг, а також обміну ними спільною роботою на відстані.



FAQ (frequently asked questions) в Інтернеті – документ, який розміщений у телеконференції або на сайті, присвячений конкретній проблемі, вміщує список запитань з відповідями на них, що найчастіше піднімаються.

Festoon – це новий безкоштовний інструмент для проведення відеоконференцій (або відеоконференсінгу), що підтримує спільне користування екраном в реальному часі (real-time screen sharing), і прозора інтегрується в Skype і Google Talk.

FHSS (Frequency Hopping Spectrum Spreading) – технологія передачі сигналу зі швидкістю псевдовипадкової перебудови робочої частоти. Метод полягає у періодичному змінненні несучої частоти до певного алгоритму, відомому передавачу і приймачу.

Fido Net – загальнодоступна безкоштовна комп'ютерна мережа, призначена для обміну повідомленнями.

File server – файловий сервер – 1) програмне забезпечення, що працює в мережі і забезпечує збереження і доступ до даних на відведених для цього комп'ютерах; 2) мережний комп'ютер, що забезпечує централізоване збереження файлів користувачів мережі і файлів для спільного використання.

File system – файлова система – порядок, що визначає спосіб організації, зберігання та іменування даних на носіях інформації в комп'ютерах, а також в іншому електронному обладнанні: цифрових фотоапаратах, мобільних телефонах тощо. Файлова система визначає формат вмісту і спосіб фізичного зберігання інформації, яку прийнято групувати у вигляді файлів. Конкретна файлова система визначає розмір імені файлу (папки), максимальний можливий розмір файлу і розділу, набір атрибутів файлу. Деякі файлові системи надають сервісні можливості, наприклад, розмежування доступу або шифрування файлів.

Flickr – соціальний сервіс, призначений для збереження і подальшого особистого або спільного використання цифрових фотографій.



Gate – «ворота», «шлюз» між різними мережами (наприклад, Інтернет і Фідо)

Gmail - поштовий сервіс.

Google — пошукова система.

Google Docs – онлайновий офіс.

Google Диск – єдиний простір для зберігання даних та роботи з ними.

GPS (Global Positioning System, система геопозиціонування) – технологія визначення координат розміщення користувача на поверхні Землі, реалізується шляхом взаємодії персонального GPS-пристрою (головною мірою, портативного комп'ютера, оснащеного відповідним модулем) з світовою

радіонавігаційною супутниковою системою (вміщує 24 супутники, а також сітку наземних станцій). Поточне розміщення користувача GPS-пристрою визначається методом триангуляції після розрахунку проміжків до декількох супутників (або наземних станцій) по тимчасовій затримці радіосигналів (дякуючи синхронізації часу для всієї супутникової системи і для персонального GPS-пристрою) з точністю (для громадського застосування) 15м та ймовірністю 95%. Об'єднання технології GPS з електронними картами місцевості й використання запитів по безпроводній сітці до місцевих БД дозволяє реалізувати автоматичне побудування оптимального шляху використання користувачами GPS-системи до об'єкта, який цікавить.

GraphViz – це графічний пакет, що дозволяє записувати зв'язок між статтями у вигляді відношень і пропонує ці відношення у вигляді графіка. Це набір утиліт для графічного представлення даних.

GUI, graphical user interface – інтерфейс, що використовує графіку, вікна і трекбол або мишу в якості засобів взаємодії з користувачами.



Home Page – 1) особистий сайт (складається з однієї сторінки, свого роду «Веб-візитка», на сьогоднішній день складається з багатьох сторінок); 2) вказівки в настройках браузера (назначені по замовчуванні або самим користувачем) «початкова» «Веб-сторінка», що автоматично завантажується під час запуску браузера – будь-яка, частіше всього стартова сторінка якого-небудь Веб-сайту, довільний HTML-файл на локальному жорсткому диску, або «пуста сторінка» – стандартний Веб-документ з білим фоном, що не вміщує тексту.

Hotspot – точка доступу до безпроводникових мереж; зона діяльності безпроводникової мережі з доступом до Інтернету.

Hypermedia – технологія представлення будь-яких видів інформації у

вигляді відносно невеликих блоків, асоціативно пов'язаних один з одним.

Hypertext – документи, що містять зв'язки з іншими документами, або внутрішні зв'язки. Гіпертекстовий документ є спеціальним чином розміщеною текстовою інформацією. При відображенні гіпертекстових документів окремі елементи тексту можуть служити посиланнями на інші документи. Механізм посилань, що доповнює текстову інформацію, є невід'ємною частиною гіпертексту. Веб-сторінки, як правило, є гіпертекстовими документами, написаними з використанням мови гіпертекстової розмітки HTML.

HyperText Markup Language HyperText Markup Language (HTML) – це мова маркерів, що використовується для створення гіпертекстових документів для Веб і яка дозволяє створювати гіпертекстові зв'язки, заповнювати форми, включати малюнки, які можна вибирати мишею, тощо. Написання HTML документа включає такі два аспекти, як технічний (правильне конструювання HTML документа) і дизайнерський (візуальне представлення документа). Перший аспект пов'язаний зі знанням основ мови HTML і правил конструювання HTML документа. Другий аспект пов'язаний зі смаком розробника HTML документа, а також з досвідом роботи з іншими зразковими HTML документами.

HyperText Transfer Protocol HyperText Transfer Protocol (HTTP) – це Інтернет протокол, що спроектований спеціально для швидкого маніпулювання з гіпертекстовими документами. Подібно іншим Інтернет протоколам, таким як FTP, HTTP – це клієнт-сервер протокол. У моделі клієнт-сервер програма клієнт, що виконується на комп'ютері користувача, надсилає запит до програми сервера, що виконується на іншому комп'ютері в мережі Інтернет. Відповідь на запит сервер надсилає знову клієнтові. У процесі обміну цими повідомленнями, клієнт і сервер використовують протокол (сукупність правил, згідно яким комп'ютери взаємодіють між собою). HTTP був сконструйований спеціально для роботи з гіпертекстовими документами.



ICQ¹ – комунікаційний сервер для індивідуального спілкування в реальному часі, аналогічний чату й електронній пошті (обмін текстовими повідомленнями обмеженої довжини з вибраним користувачем, зареєстрований на ICQ-сервері під індивідуальним номером). Обмін повідомленнями відбувається через ICQ-сервер, який виконує роль чату (якщо адресат в даний час також знаходиться в мережі) або поштового серверу (можлива відміна під час відправки повідомлень адресату, який в даний момент не підключений до мережі).

ICQ² – програма, інтернет-пейджер компанії. ICQ – скорочення від «I see you» – я шукаю тебе. ICQ дуже популярна програма, і мільйони користувачів встановили її в себе на комп'ютерах, щоб спілкуватися один з одним.

IEEE (the of Electrical and Electronics engineers, Inc.) – інститут інженерів з електротехніки та радіоелектроніки (США). Найбільша в світі організація, що об'єднує понад 300 тисяч технічних фахівців із 47 країн, провідна організація із стандартизації, а також мережевих стандартів.

IEEE802.11 – стандарт безпроводникових локальних мереж, заснований на безпроводниковій передачі даних у діапазоні 2,4 ГГц. Підтримує обмін даними зі швидкістю до 1-2 Мбіт/с.

IEEE802.11a – стандарт безпроводникових локальних мереж, заснований на безпроводниковій передачі даних у діапазоні 5 ГГц. Максимальна швидкість обміну даними складає 54 Мбіт/с.

IEEE802.11b – стандарт безпроводникових локальних мереж, заснований на безпроводниковій передачі даних у діапазоні 2,4 ГГц. У своєму діапазоні є три канали, що не перетинаються на одній території, не впливають один на одного, можуть працювати три різноманітні безпроводникові мережі. Максимальна швидкість обміну даними складає 11 Мбіт/с.

IEEE802.11b+ – удосконалена версія стандарту 802.11b у виконанні деяких окремих виробників; забезпечує підвищення швидкості обміну даними.

IEEE802.11e (Qos, Quality of service) – додатковий стандарт, що дозволяє забезпечувати гарантування якості обміну даними шляхом перестановки пріоритетів різноманітних пакетів; необхідний для роботи таких потокових сервісів як VoIP або IP-TV.

IEEE802.11g – стандарт безпроводникових локальних мереж, заснований на безпроводниковій передачі даних у діапазоні 2,4 ГГц. У своєму діапазоні є три канали, що не перетинаються на одній території, не впливають один на одного, можуть працювати три різноманітні безпроводникові мережі. Подібно до 802.11b.

IEEE802.11i – стандарт, що знищує недоліки в галузі безпеки попередніх стандартів. Вирішує проблеми захисту даних канального рівня і дозволяє створювати безпечні безпроводникові мережі практично будь-якого масштабу.

IEEE802.11n – стандарт безпроводникових локальних мереж, заснований на безпроводниковій передачі даних у діапазоні 2,4 ГГц. Призначений значно збільшувати швидкість обміну даними.

Infrastructure – режим безпроводникової мережі, під час якого станції взаємодіють одна з одною через точку доступу (Access point), яка є концентратором. Для використання такого режиму має бути інфраструктура базової мережі, тобто є одна або кілька точок доступу.

Initialization Vector – постійно змінюється випадкове число, що використовується для ініціалізації алгоритму шифрування.

Internet Protokol – IP (Протокол Інтернету). Базовий протокол обміну даних для Інтернету. IP дозволяє широкомаштабним мережам комп'ютерів, розміщених в різних географічних регіонах, забезпечувати оперативний обмін інформацією з мінімальними затратами порядку фізичних каналів. Адреса протоколу Інтернет – це цифровий адрес, який позначає місце мережі Інтернет. Комп'ютери підключені до мережі Інтернет, використовують адреси IP для

маршрутизації потоку даних і встановлення каналів зв'язку між собою. Люди, зазвичай, використовують зручні для розуміння імена за рахунок системи імен доменів.

Internet Society – ISOC (Суспільство Інтернет) – це міжнародна організація з глобального співробітництва і координації діяльності в галузі Інтернет і міжмережних технологій та додатків, членство в суспільстві Інтернет для будь-якої зацікавленої особи.

Intranet – Інтранет – внутрішня приватна мережа організації, Intranet-мережі захищені від загального доступу і використовуються в якості сховищ інформації; важливо, що інформація в них зберігається в тому ж форматі, що і в World Wide Веб.

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

iPod – це відома модель портативного медіа-плеєра.

IRC (Internet Relay Chat) – сервіс для інтерактивного спілкування в реальному часі з практично необмеженого (що залежить тільки від пропускнуої особливості відповідного сервера) кількістю «співбесідників». Робота користувача з IRC здійснюється за допомогою спеціальної програми (IRC-клієнта), що автоматично взаємодіє з IRC-сервером. Саме спілкування відбувається в текстовому вигляді в масштабах деяких областей (групи користувачів), називають каналом (будь-який з користувачів може створити особистий окремий канал («приват») для індивідуального спілкування з будь-ким).

ISM (Industry, Science and Nedicine) – діапазон, виведений для промислових, наукових і медичних радіосистем. Використовується для безпроводникових локальних мереж стандартів IEEE802.11b, g, n.



Java applet – Java-аплет – програмний код на мові Java, приєднаний до Веб-сторінки.

JavaScript – Java-скрипт – 1) мова опису сценаріїв, розроблена Netscape Communications. Є скрипт-мовою для WWW, заснованою на Java. Код JavaScript може бути вбудований безпосередньо в текст сторінки HTML; 2) прототипно-орієнтована скриптова мова програмування. JavaScript зазвичай використовується як вбудовувана мова для програмного доступу до об'єктів застосунків. Найбільш широке застосування знаходить в браузерях як мова сценаріїв для додання інтерактивності Веб-сторінок.

Java-аплет – програмний компонент у двійковому коді віртуальної машини Java, що виконується у вікні Інтернет-браузера, у цілях безпеки ізольований від основної системи в т.ч. «пісочниці» (англ. sandbox).

Joint Photographic Experts Group (JPEG) – робоча група зі стандартів в галузі нерухомих цифрових відео- і мультимедійних зображень.

Key – конкретний секретний стан деяких параметрів алгоритму криптографічного перетворення даних, що забезпечує вибір одного перетворення з сукупності можливих для даного алгоритму перетворень.



LEAP (lightweight Extensible Authentication Protocol) – полегшений розширюючий протокол аутентифікації, версія протоколу EAP.



Macintosh Operation System (Mac OS) – операційна система з графічним

інтерфейсом для ПК фірми Apple Macintosh.

Mesh – опис мережної коміркової топології, в якій кожний пристрій мережі з'єднаний з декількома іншими. Використання цієї топології дозволяє добавляти чи забирати безпроводникові пристрої без необхідності налагодження параметрів мережі.

Microsoft Excel – електронні таблиці на комп'ютерах IBM PC з операційною системою сімейства Windows.

Microsoft System Disk Operation System (MS DOS) – «дискова операційна система», створена фірмою (США) в 1981 р.

Microsoft Windows – електронна система для комп'ютерів сімейства IBM PC.

MIMO (Multiple Input Multiplr Output) – технологія, яка пропонує використання декількох антен для передачі та прийому даних, що дозволяє паралельно передавати багато сигналів, збільшуючи тим самим сумарну пропускну здатність. Крім того, така реалізація дозволяє підвищувати стабільність каналів і стійкість його до перешкоди завдячуючи багатопроменевому розповсюдженню каналу.

Mobile-learning – це передача знань на мобільні пристрої з використанням WAP або GPRS технологій.

Most linked – перелік сторінок, що сформований з урахуванням частоти посилянь на них.

Motion Pictures Expert Group (MPEG) – назва ряду стандартів, що відповідають їх формату і технології, розроблених групою експертів.

Mp3 – це один із найбільш відомих форматів аудіофайлів. Формат дозволяє скорочувати об'єми аудіофайлів за рахунок втрати інформації. Компроміс між якістю запису і розміром файлу визначається параметрами, що вказані користувачем під час конвертації.

MTU (Maximum transmittion Unit) – блок, що передає інформацію максимально, тобто максимальний розмір пакету, з яким може працювати

інтерфейс.

Multimedia – **мультимедіа** – взаємодія візуальних і аудіо ефектів під керуванням інтерактивного програмного забезпечення. Концепція інтерфейсу користувача, що передбачає інтегроване використання інформації в різноманітному вигляді. Зазвичай означає поєднання тексту, звуку і графіки, анімації і відео та ін.

Musical Instrument Digital interface (MIDI) - цифровий інтерфейс музичних файлів створений в 1982 р. провідними фірмами: Yamaha, Roland, Korg, E-mu.



Next generation Network, New Generation Network 129 (NGN) – мережа наступного (нового) покоління.

Nitro XM – одна із технологій збільшення швидкості передачі даних за протоколом 802.11g. Використовуються методи пришвидшення передачі фреймів, використання даних, знищення службових частин фреймів, що не використовуються і прямий зв'язок, дозволяє безпроводниковим клієнтам передавати дані безпосередньо між собою, використовуючи точку доступу для обміну ключами шифрування й іншої службової інформації.



OFDM (Orthogonal Frequency Division multiplexing) – ортогональне частотне мультиплексування. Метод зводиться до використання значної кількості розміщених близько ортогональних.

Off-line media – вид електронної комунікації, сеанс безпосереднього з'єднання з іншим віддаленим комп'ютером, який зв'язаний з підготовкою та передачею повідомлення.

Ogg vorbis – аналог mp3, основна (нетехнічна) відмінність якого полягає

в тому, що даний формат поширюється за вільною ліцензією (тобто такою, що не потребує дотримання авторських прав на використання алгоритму стиснення).

On-line media – вид електронної комунікації, сеанс у режимі реального часу, зв'язаний з передачею повідомлення віддаленому комп'ютеру з використанням сервісів Internet, ftp, Gopher, WWW.

Open URL – засіб переміщення в Інтернеті мета даних і ідентифікаторів, що описують публікації.

Optical Internet (оптичний Internet) – оптоволоконна, високошвидкісна, широкополосна мережа передачі даних в масштабі міста, яка використовує складові компоненти і технології мереж Інтернет.



P2p – це розподілена мережа обміну файлами. Спосіб поширення інформації, що став надзвичайно популярним, завдяки своїй гнучкості, а також можливості анонімності користувачів-учасників і зв'язок її учасників між собою без сервера-посередника. Такі мережі можуть функціонувати, навіть якщо з ладу виходять окремі її складові (від англ. Peer to Peer).

Patch – програма – «латка», яка виправляє помилки в роботі тієї чи іншої програми чи додає певні функції.

PC-карти – технічне забезпечення автоматизованих систем. Карта, PC-карта, PCMCIA-карта. Терміни, зв'язані з формами і стандартами на PC-карти.

Personal Digital Assistant (PDA) – персональний цифровий помічник, електронний помічник та ін.

Personal Digital Entertainment (PDE) – широкий клас портативних пристроїв, призначених для розваг та відпочинку.

Preamble – службова частина фрейму даних. Використовується для синхронізації. В контексті безпроводникових мереж є довга й коротка.

PTS-DOS - версія DOS фірми Фізтех-софтвр.



Radio ETHERNET – без провідникова (безкабельна) мережа передачі даних в межах міста. Використовується для забезпечення радіозв'язку між абонентами, розташованих в різних будівлях.

REAL/32 – багатозадачна операційна система реального часу (сленгів термін – «многодиск») корпорації Intelligent Micro Software, випущена в 1995 р.

Registrar – імена доменів, закінчуються на .biz, .com, .info, name, .net, .org, можуть бути зареєстровані через багато фірм (відомі під назвами «регістратор»), які конкурують між собою. Список цих фірм знаходиться в довіднику акредитованих адміністраторів по електронній адресі. Вибраний вами регістратор попросить вас пред'явити різноманітні контакти й технічні дані, які потрібні для реєстрації. Після цього регістратор буде зберігати контактні дані і зафіксує технічні дані у центральний довідник, відомий під іменем реєстр. Цей реєстр пропонується іншим комп'ютерам, що підключені до мережі Інтернет, всі дані, що необхідні для того, щоб переслати вам електронну пошту або знайти ваш сайт. Від вас потрібно заключити договір з регістратором, який обговорить умови прийняття й обслуговування вашої реєстрації.

Registry – це офіційна, головна база імен доменів, зареєстроване в кожному домені вищого рівня. Адміністратор реєстру обслуговує головну базу даних, а також створює «зоновий файл», який дозволяє комп'ютерам маршрутизувати потік даних по Інтернету між доменами вищого рівня по всьому світу. Індивідуальні користувачі Інтернету не вступають в прямий контакт з адміністратором реєстру. Користувачі реєструють імена eTLD (домен вищого рівня), включаючи .biz, .com, .info, name, .net, .org, у будь-якого регістратора, акредитованого ICANN.

Remote Authentication Dial-In User Service (RADIUS) (служба

ідентифікації видалених користувачів) – технологія підтримки ідентифікації (аутентифікації) видалених користувачів у великих обчислювальних машинах.

Root servers вміщують адреси IP всіх реєстрів, що входять TLD(домен вищого рівня), наприклад, .com, .org, і т.д., а також реєстр індивідуальних країн (244 на даний момент), наприклад, .fr (Франція), .ch (Китай) і т.д. Це – стратегічна інформація. Якщо така інформація не являється абсолютно правильною, або допускає неоднозначне тлумачення, який-небудь ключовий реєстр може бути незнайдений в Інтернеті. На мові доменної системи імен (OK 5) інформація повинна бути однозначною й автентичною.

Rss – це формат даних, якому повинні відповідати певні підкасти. Завдяки прийняттю RSS як стандарту, є можлива синдикація (від англ. Real Simple Syndication).

Rss-канал – це загальний термін для позначення підкастів (також включає в себе блоги).

RX Rate – швидкість одержання даних.



Slash – коса риска (\), що розділяє частини адрес в мережі Internet, чи дисковий адрес файлів.

Smart Personal Objects Technology (SPOT) – (технологія розумних (інтелектуальних) пристроїв) сучасний напрям розвитку техніки, пов'язаний із створенням так званої розумної електроніки.

Software replication - тиражування програмного забезпечення типового інформаційного комплексу з метою подальшого клонування на його основі нового галузевого порталу або комплексу.

Spam – розсилка певного повідомлення (частіше всього – рекламного або комерційного змісту) безлічі адресатів, для яких дане повідомлення небажано, або в безліч списків і груп новин, тематика яких не відповідає змісту

повідомлення.

SSID (Service Set identifier) – ідентифікатор безпроводникової мережі або імені мережі. Цей параметр задається налагодженням точки доступу й загалом передається в ефір. Це необхідно для знаходження точки доступу, що знаходяться у зоні її обслуговування безпроводниковими клієнтами.

Stand alone блог – блог на окремому хостингу.

Super-G – одна із технологій збільшення передачі швидкості передачі даних на базі стандарту 802.11g. Використовуються методи пришвидшення передачі фреймів, утискання даних, знищення службових фрагментів посилань, що не використовуються.



Tags – мітки (теги) – ключові слова, що описують даний об'єкт або відносять його до якої-небудь категорії. Це свого роду мітки, які присвоюються об'єкту, щоб визначити його місце серед інших об'єктів.

Telecommunications network protocol (Telnet) – протокол, який використовується для входу у видалену систему.

TKIP (Temporary Key Integrity Protocol) – протокол цілісності тимчасових ключів, що не допускає повторного використання ключів шифрування, підвищуючи стійкість до викрадення інформації.

Transaction – короткий за часом цикл взаємодії об'єктів, який включає запит – виконання завдання – відповідь. Здійснюється в режимі діалогу.

Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) – основний протокол, призначений для роботи в мережах Інтернет в режимі комутації каналів.

TX Rate – швидкість передачі даних.



Uniform Resource Locator (URL) (універсальний показник ресурсів) – це схема (шаблон), з використанням якої адресуються Інтернет ресурси в Веб. URL – це стандарт для визначення місцезнаходження об'єкта мережі Інтернет. URL діє як адреса не тільки для даних, але також і для інших ресурсів Інтернет.

Unit в комп'ютерних іграх – віртуальний учасник гри, яким ви можете керувати.

UNIX – багатокористувацька операційна система, створена фірмою AT&T's Bell Laboratories (США) в кінці 1960-х рр. на мові програмування Сі.

Upgrade – модернізація, вдосконалення комп'ютера.

URL – формат адреси мережного вузла, де вказано ім'я сервера, на якому зберігається файл, дорога до каталогу файлу і власне ім'я файлу.

User – користувач.

User – суб'єкт, що звертається до власника за одержанням необхідної або можливості використання засобів міжнародного інформаційного обміну.



VAC (Media Fccass Control) – перехід від вузькорядкового спектру сигналу до широкополосного спектру. Використовується для підвищення перешкоди сигналу, що передається.



WDS (Wireless Distribution System) – технологія, що дозволяє точкам доступу працювати одночасно з безпроводниковими клієнтами та іншими точками доступу в режимі безпроводникового містка.

Web 2.0 – термін, що позначає друге покоління мережних сервісів, які дозволяють користувачам не тільки здійснювати навігацію в Інтернеті, але й

спільно працювати і розміщувати в мережі текстову і медіа інформацію.

Web -design – комплекс робіт із створення Веб-документів. Включає в себе розробку основної ідеї й архітектури Веб-сайту, верстання (гіпертекстову розмітку) тексту, розміщення елементів мультимедіа, розробку власних графічних елементів та інше.

Web Document – складова частина Веб-сайту. Фізично є html-файлом. Може містити текст, зображення, JAVA аплети і інші веб-елементи. Сторінка може бути статичною або динамічно генерованою. В разі використання фреймів кожен фрейм вважається окремою сторінкою.

Web -page – складова частина Веб-сайта. Веб-сторінка - це електронний документ, який може включати в себе текст, зображення, JAVA аплети та інші Веб-елементи. Веб-сторінка може бути сформована статично або динамічно.

Web Services – засоби автоматизації вирішення різномірних завдань (зокрема, функціональних, прикладних і інформаційних) в Інтернеті з використанням Веб-додатків.

Web Site – набір зв'язаних Веб-сторінок, розміщених в одному домені. Вузли зазвичай присвячуються якійсь певній темі, наприклад, обміну думками з приводу проблем створення Веб-сторінок, різним видам розваг і так далі, Веб-вузли можуть також включати зв'язки з іншими вузлами. Все це і приводить до створення всесвітнього інформаційного «павутиння». Виконується на комп'ютері зі стандартним Веб-браузером.

Web Technologies – комплекс технічних, комунікаційних, програмних методів вирішення завдань організації спільної діяльності користувачів із застосуванням мережі Інтернет.

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

Web-application – допоміжні програмні засоби, призначеного для автоматизованого виконання яких-небудь дій.

Webblog – найбільш помітне «відкриття» Веба 2.0. Блоги популярні демократичністю та легкістю створення/підтримки. Блог – це сайт, на якому знаходяться особисті замітки автора. Основний зміст блогу – це записи, що регулярно додаються. Також це можуть бути посилання на сайти, які власник блогу вважає цікавими й корисними, і коментарі до них. Блог часто називають мережним щоденником, основна його відмінність від паперового в тому, що він доступний іншим користувачам мережі. Блог створюється для спілкування, обміну інформацією між користувачами мережі. Як правило, автор мережного щоденника має змогу коментувати чужі щоденники і отримувати коментарі до своїх записів, бути читачем або активним учасником будь-яких спільнот в мережі.

Web-Portal – WWW-сервіс, в основі якого лежить ідея створення уніфікованого інтерфейсу для ефективного доступу до інформації та об'єднання в одному місці великої групи Internet-сервісів. Головна технологічна тенденція Веб-порталів на цей час складається в конвергенції Веб-інформації з програмним забезпеченням настільних систем.

WEP (Wired Equivalent Privacy) – найстаріший стандарт захисту без провідникового трафіку, заснований на методі потокового кодування із використанням алгоритму RC4.

WHOIS (Хто є хто). Інформація про те, хто відповідає за імена доменів, вільно представляє всі, кому вона потрібна для швидкого вирішення технічних проблем і для нагляду за виконанням законів про захист інтересів користувачів, торгових марок й інших законів. Регістратор дає цю інформацію доступною для суспільства на сайті «Хто є хто». Однак, завжди можна зареєструвати домен під іменем іншої людини, якщо ця особа погодиться нести відповідальність за реєстрацію. Звертатись до реєстратора за додатковою інформацією.

Widget – контент-модуль, що вбудовується у Веб-сторінку або у браузер;

назва класу допоміжних міні-програм – графічних модулів, які розміщуються в робочому просторі відповідної батьківської програми і служать для рішення окремих робочих завдань або швидкого отримання інформації з Інтернету без допомоги веб-браузера.

Wi-Fi – загальна назва стандартів устаткування безпроводникових мереж, розроблених консорціумом Wi-Fi Alliance.

WikiWiki¹ – соціальний сервіс, що дозволяє кожному користувачу простими засобами створювати та редагувати текст сайту (писати, вносити зміни, видаляти, створювати посилання на нові статті) і одразу розміщати його на сервері в Інтернеті.

WikiWiki² – засоби для спільної роботи на базі WWW, що дозволяють будь-якому відвідувачу сайту керувати її інформаційним наповненням. Автор технології Уорд Каннінгем назвав цей додаток середовищем для швидкої гіпертекстової взаємодії.

WikiWiz – це графічний засіб, що дозволяє візуалізувати зв'язок між сторінками у МедіаВікі. Завдяки цьому засобу ми можемо бачити, як сторінки, малюнки, категорії й шаблони зв'язані між собою.

Windows¹ – операційна система.

Windows² – сімейство сучасних операційних систем корпорації Microsoft Согр. з графічним багатовіконним, користувацьким інтерфейсом, призначеним для IBM-сумісних ПК.

Wireless AP, WAP (Wireless Access Point) – точка безпроводникового доступу, центральний пристрій безпроводникової мережі, що використовується для з'єднання безпроводникових клієнтів, а також для з'єднання проводникового і безпроводникового сегментів, виконуючи функції містка між ними.

Wireless Bridge – мережевий пристрій для організації безпроводникового зв'язку між локальними мережами.

WLAN (Wireless Local Area Network) – безпроводникова локальна мережа, тобто комп'ютерна мережа, що покриває відносно незначну територію,

саме цим терміном можна описувати домашні безпроводникові мережі, основою яких служить точка доступу або безпроводниковий маршрутизатор.

WNIC (Wireless Network Interface Controller) – безпроводниковий мережний контролер, що дозволяє підключити комп'ютер або інший пристрій до безпроводникової мережі.

World Intellectual Property Organization (WIPO) – міжурядова організація, яка знаходиться в Женеві, і відповідає за захист прав на інтелектуальну власність у всьому світі. Це одна із 16 спеціалізованих організацій, які входять в систему організації при ООН.

WORLD WIDE WEB (WWW) – це інформаційна служба (сервіс) мережі Інтернет. WWW побудована на технології, в основу якої покладене поняття гіпертексту.

WPA (Wi-Fi Protected Access) – один із протоколів безпеки, що використовується для захисту безпроводникових мереж.

WWW (World Wide Web)¹ – розподілена глобальна інформаційна мережа, яка характеризується клієнт-серверним принципом організації складових її вузлів.

WWW² – абстрактний інформаційний простір, що є середовищем для обміну інформацією (як правило мова йде про Веб-сторінки) між людьми всього світу. Основою World Wide Веб є протокол передачі гіпертекстових даних (HTTP). World Wide Веб також використовується як синонім терміну інтернет.



XspaN – позначення пристроїв на базі чіпів компанії Atheros, із реалізацією технології MIMO.



YouTube (укр. «ЮТюб») — популярний відеохостинг, що надає послуги розміщення відеоматеріалів.



Zip – назва програми для стиску інформації архіватора, а також – популярного дисководу великої ємності.

ZIP Drive – дисковод (накопичувач) для змінних магнітних дисків з дуже високою щільністю запису; розроблений і випускається фірмою *Imega*.

ПРЕДМЕТНИЙ ПОКАЗЧИК



Абзац 4

Абонент 4

Автоматизація навчання 4

Автоматизована інформаційна система (АІС) 4

Автоматизована інформаційна технологія (АІТ) 4

Автоматизована навчальна система (АНС)¹ 4

Автоматизована навчальна система (АНС)² 4

Автоматизована навчальна система (АНС)³ 4

Автоматизована система лабораторного практикуму 5

Автоматизована система навчання 5

Автоматизована система управління (АСУ) 5

Автоматизоване робоче місце (АРМ)¹ 5

Автоматизоване робоче місце (АРМ)² викладача/учня 5

Автоматизоване робоче місце (АРМ) 5

Автоматизований банк даних (АБД) 5

Автоматизований електронний підручник 6

Автономія критична 6

Автор 6

Автор засобів інформатизації освіти 6

Автор навчальної програми¹ 6

Автор навчальної програми² 6

Авторизація – 6

Авторське право 6

Автотекст 6

Автоформа 6

Адаптер 7

Адміністративна система 7

Адміністратор 7

<i>Адміністратор бази даних 7</i>
<i>Адміністратор комп'ютерної мережі 7</i>
<i>Адміністратор навчального центру 7</i>
<i>Адміністратор регіону 7</i>
<i>Адміністратор системи 7</i>
<i>Адміністрування 8</i>
<i>Адміністрування мережного навчального процесу 8</i>
<i>Адреса 8</i>
<i>Адресат медіа 8</i>
<i>Адресат медіанавчання 8</i>
<i>Адреса сторінки 8</i>
<i>Ай-Пі-телефонія 8</i>
<i>Аккаунт 8</i>
<i>Аккультурація 8</i>
<i>Акомодація 8</i>
<i>Акт прийомки 9</i>
<i>Акт списання (ліквідації) основних засобів 9</i>
<i>Активи 9</i>
<i>Активний компонент робочого столу 9</i>
<i>Активність 9</i>
<i>Алгоритм 9</i>
<i>Алгоритм розвитку аудіовізуального сприйняття 9</i>
<i>Алгоритмізація навчання 9</i>
<i>Алгоритмічні мови 9</i>
<i>Алгоритмічні помилки 9</i>
<i>Альфа-версія засобів інформатизації освіти 10</i>
<i>Амортизація 10</i>
<i>Аналіз автобіографічний 10</i>
<i>Аналіз герменевтичного культурного медійного контексту 10</i>
<i>Аналіз естетичний 10</i>
<i>Аналіз етичний 10</i>

<i>Аналіз ідеологічний 10</i>
<i>Аналіз іконографічний 10</i>
<i>Аналіз інформації 10</i>
<i>Аналіз культивуаційний 10</i>
<i>Аналіз культурної міфології медіа тексту 10</i>
<i>Аналіз медіатексту 11</i>
<i>Аналіз персонажів медіатексту 11</i>
<i>Аналіз семіотичний 11</i>
<i>Аналіз стереотипів медіатекстів 11</i>
<i>Аналіз структурний 11</i>
<i>Аналіз сюжетний 11</i>
<i>Аналіз філософський 11</i>
<i>Аналого-цифрове перетворення (АЦП) 11</i>
<i>Анімація 11</i>
<i>Анотація 11</i>
<i>Антивірусні програми 11</i>
<i>Антропоцентризм 11</i>
<i>Апаратне забезпечення 11</i>
<i>Аплет¹ 11</i>
<i>Аплет² 12</i>
<i>Аплікація 12</i>
<i>Апробація 12</i>
<i>Аргументування 12</i>
<i>АРМ 12</i>
<i>Артефакт медійний 12</i>
<i>Архівація 12</i>
<i>Архітектура інформаційного комплексу 12</i>
<i>Архітектура мережі електронно-обчислювальних машин 12</i>
<i>Асиміляція 12</i>
<i>Асинхронне навчання 12</i>
<i>Асинхронна передача даних 13</i>

<i>Асоціація 13</i>
<i>Атака 13</i>
<i>Атрибут 13</i>
<i>Атрибути файлу 13</i>
<i>Аудиторія 13</i>
<i>Аудійна мова 13</i>
<i>Аудіоколекція 13</i>
<i>Аудіоконференція 13</i>
<i>Аудіоприкладення 13</i>
<i>Аудіощоденник 13</i>
<i>Аудійна творчість 14</i>
<i>Аудійний текст 14</i>
<i>Аудіо 14</i>
<i>Аудіовізуальна грамотність 14</i>
<i>Аудіовізуальна комунікація 14</i>
<i>Аудіовізуальна культура 14</i>
<i>Аудіовізуальна мова 14</i>
<i>Аудіовізуальна перцепція 14</i>
<i>Аудіовізуальна творчість 14</i>
<i>Аудіовізуальне виховання 14</i>
<i>Аудіовізуальне мислення 15</i>
<i>Аудіовізуальне мистецтво 15</i>
<i>Аудіовізуальне навчання 15</i>
<i>Аудіовізуальне сприйняття 15</i>
<i>Аудіовізуальний образ 15</i>
<i>Аудіовізуальний текст 15</i>
<i>Аудіовізуальні засоби навчання 15</i>
<i>Аудіовізуальні технології 15</i>
<i>Аудіовізуальні технології навчання 16</i>
<i>Аудіододаток 16</i>
<i>Аудіоколекція 16</i>

Аудіосприйняття 16

Аудіотекст 16

Ауθενфікація 16

Аутсорсинг 16



Баг 16

База даних (БД)¹ 16

База даних² 16

База даних³ 17

База знань¹ 17

База знань² 17

Базисна інновація 17

Базова система вводу виводу (BIOS – Basic Input-Output System) 17

Базовий навчальний заклад 17

Байт 17

Баланс інформаційний 17

Банер 18

Банерна мережа 18

Банк даних¹ 18

Банки даних² 18

Безпека (технологічна) 18

Безпомилкове програмування 18

Бейсік 18

Бесіда 18

Бета-версія засобів інформатизації освіти 18

Бібліотека 19

Біологічна інформатика 19

Біоніка 19

Біт 19

Біт в секунду 19

Бластер 19

Блог¹ 19

Блог² 19

Блог³ 20

Блог на блог-платформі 20

Блоггер 20

Блогосфера 20

Блокбастер 20

Блокнот 20

Блок-схема 20

Блокування 20

Браузер 20

Брандмауер 20

Бренд 20

Броузер 20

Буфер обміну 20

Бухгалтерський облік 20



Введення-виведення 21

Вебблоги або блоги 21

Веб-браузер 21

Веб-заняття 21

Веб-кільце 21

Веб-конференція¹ 21

Веб-конференція² 22

Вебмайстер 22

«ВЕБ-ПЛАН» (WEBPLAN) 22

Веб-розробка сайтів 22

<i>Веб-служби</i>	<i>22</i>
<i>Веб-сервер-додаток</i>	<i>22</i>
<i>Веб-сервер-документ</i>	<i>23</i>
<i>Веб-сервер-кільце</i>	<i>23</i>
<i>Веб-сайт</i>	<i>23</i>
<i>Веб-сторінка</i>	<i>23</i>
<i>Векторна графіка</i>	<i>23</i>
<i>Верифікація¹</i>	<i>23</i>
<i>Верифікація²</i>	<i>23</i>
<i>Взаємодія людини з комп'ютером</i>	<i>23</i>
<i>Вивчення передового виробничого досвіду</i>	<i>23</i>
<i>Видатковий касовий ордер</i>	<i>24</i>
<i>Виділена лінія</i>	<i>24</i>
<i>Виноска в тексті</i>	<i>24</i>
<i>Випробувальна лабораторія</i>	<i>24</i>
<i>Випробування</i>	<i>24</i>
<i>Виробнича практика</i>	<i>24</i>
<i>Виробниче навчання</i>	<i>24</i>
<i>Виробничий досвід</i>	<i>25</i>
<i>Виробничий процес</i>	<i>25</i>
<i>Висновок</i>	<i>25</i>
<i>Витрати</i>	<i>25</i>
<i>Вихідні дані</i>	<i>25</i>
<i>Вихідні матеріали</i>	<i>25</i>
<i>Виховання</i>	<i>25</i>
<i>Віддалений доступ</i>	<i>25</i>
<i>Віддалений комп'ютерний доступ</i>	<i>25</i>
<i>Відвідування сайту</i>	<i>25</i>
<i>Відвідувач</i>	<i>25</i>
<i>Відео</i>	<i>25</i>
<i>Відеоадаптер</i>	<i>26</i>

<i>Відео-арт</i>	26
<i>Відеоблог</i>	26
<i>Відеоекологія</i>	26
<i>Відеоколекція</i>	26
<i>Відеокліп</i>	26
<i>Відеоконференція¹</i>	26
<i>Відеоконференція²</i>	26
<i>Відеопіратство</i>	26
<i>Відеотворчість</i>	26
<i>Відеотека</i>	26
<i>Відеотекст</i>	27
<i>Відкрита інформаційна система</i>	27
<i>Відкрита освіта¹</i>	27
<i>Відкрита освіта²</i>	27
<i>Відкрита система</i>	27
<i>Відкрита тестова система</i>	27
<i>Відкрите навчання¹</i>	27
<i>Відкрите навчання²</i>	27
<i>Відкрите суспільство</i>	28
<i>Відношення</i>	28
<i>Відношення багато до багатьох</i>	28
<i>Відношення багато до одного</i>	28
<i>Відношення між таблицями</i>	28
<i>Відношення один до багатьох</i>	28
<i>Відношення один до одного</i>	28
<i>Візуальна грамотність</i>	28
<i>Візуальні засоби навчання</i>	28
<i>Візуальна культура</i>	28
<i>Візуальна мова</i>	28
<i>Візуальне мислення</i>	29
<i>Візуальне мистецтво</i>	29

<i>Візуальна перцепція</i>	29
<i>Візуальне сприйняття</i>	29
<i>Візуальна творчість</i>	29
<i>Візуальний текст</i>	29
<i>ВІКІ</i>	29
<i>Вікікнига</i>	29
<i>Вікісловник</i>	29
<i>Вікно бази даних Access</i>	29
<i>Вільне («відкрите») навчання</i>	30
<i>Вінчестер</i>	30
<i>Віртуал</i>	30
<i>Віртуалізація у розрахунках</i>	30
<i>Віртуальна аудиторія</i>	30
<i>Віртуальна лабораторія</i>	30
<i>Віртуальна методична система (ВМС)</i>	30
<i>Віртуальна машина</i>	30
<i>Віртуальна освіта (віртуальні освітні системи)</i>	31
<i>Віртуальна пам'ять</i>	31
<i>Віртуальна педагогічна система (ВПС)</i>	31
<i>Віртуальна педагогічна технологія (ВПТ)</i>	31
<i>Віртуальна реальність (ВР)¹</i>	31
<i>Віртуальна реальність (ВР)²</i>	31
<i>Віртуальна філософія</i>	32
<i>Віртуальна цивілізація</i>	32
<i>Віртуальна школа</i>	32
<i>Віртуальне навчальне середовище (ВНС)</i>	32
<i>Віртуальне онлайнове співтовариство</i>	32
<i>Віртуальне підприємство¹</i>	32
<i>Віртуальне підприємство²</i>	32
<i>Віртуальне співтовариство</i>	33
<i>Віртуальне представництво (ВП) навчального закладу</i>	33

Віртуальний 33

Віртуальний клас 33

Віртуальний образ 33

Віртуальний офіс 33

Віртуальний університет 33

Віртуальні здібності 34

Вірус 34

Вкладений запит 34

Вкладений файл 34

Вкладка 34

Власник документованої інформації 34

Власник інформації 34

Вміння 34

Внутрішні загрози Інтернет 34

Впорядкування Інтернет 35

*Впровадження передового педагогічного або виробничого
досвіду 35*

Всесвітня павутина (Веб) 35

Вступний інструктаж (вступне інструктування) 35

Вузол 35

Вхідні дані 35



Гама-версія засобів інформатизації освіти 36

Гармонія 36

Гарнітура 36

Географічні інформаційні системи (ГІС) 36

Гіперзв'язок, гіперпосилання 36

Гіпермедіа¹ 36

Гіпермедіа² 36

Гіперпосилання¹ 36

Гіперпосилання² 36

Гіпертекст 36

Гіпертекстова система 37

Гіпотеза 37

Глобалізація 37

Глобальна інформаційна інфраструктура 37

Глобальна мережа 37

Глобальні критерії 37

Глобальні мережі 37

Глосарій 37

*Гнучке дистанційне навчання на основі телекомунікацій
37*

Гнучкий диск 38

Головна сторінка¹ 38

Головна сторінка² 38

Головне меню 38

Гостьова книга 38

Градiєнт 38

Графічний редактор 39

Графічні акценти 39



Дайджест 39

Дані 39

Дані (в предметній галузі) 39

Датологічна модель даних 39

Дезінтеграція 39

Дезінформація 39

Декодування 39

Декларативна пам'ять 39

Декларативний спосіб представлення інформації 40

<i>Демо-версія навчальної програми 40</i>
<i>Дескриптор 40</i>
<i>Дефініція 40</i>
<i>Дефрагментація 40</i>
<i>Джерело інформації¹ 40</i>
<i>Джерело інформації² 40</i>
<i>Дидактичні засоби 40</i>
<i>Дигітайзери 41</i>
<i>Дигітальний розкол 41</i>
<i>Дидактика 41</i>
<i>Дидактична система 41</i>
<i>Дидактичні засоби (ДЗ) 41</i>
<i>Дидактичне програмування 41</i>
<i>Дидактичні принципи 41</i>
<i>Дизайн 41</i>
<i>Дизайнер 42</i>
<i>Диз'юнкція 42</i>
<i>Динамічна інформація 42</i>
<i>Дискова операційна система (ДОС) 42</i>
<i>Дисковод CD-ROM 42</i>
<i>Дисплей 42</i>
<i>Дистанційна освіта 42</i>
<i>Дистанційні навчальні технології 42</i>
<i>Дистанційне навчання¹ 42</i>
<i>Дистанційне навчання² 42</i>
<i>Дистрибутивний комплект 42</i>
<i>Диференціація 42</i>
<i>Диференціація в навчальному процесі 43</i>
<i>Диференціація освіти 43</i>
<i>Диференційоване навчання 43</i>
<i>Дифузія дисциплін 43</i>

Діагностика помилок за наслідками навчання 43

Діалог 43

Діалог навчальний 43

Діалогова навчальна програма 43

Діалогове вікно 43

Діалоговий режим 43

Ділова гра¹ 43

Ділова гра² 44

Діяльність 44

Довідкова (інформаційна) стаття гіпертексту 44

Довіреність 44

Довічне навчання (Long Life Edukation) 44

Догматичне навчання 44

Додаткова зарплата 44

Додаток¹ 44

Додаток² 44

Дозвіл 44

Дозування навчального матеріалу 45

Доказ 45

Доказове програмування 45

Документ 45

Документ в електронній формі відображення 45

Домен¹ 45

Домен² 45

Доменне ім'я 45

Домінантно-інтегруюче поняття (ДІП) 45

Дослідження предметної області 46

Достовірність інформації 46

Доступність інформації 46

Драйвер 46

Друковані матеріали 46



Евоінформатика 46

Еволюція 46

Ейлер 46

Екологічна теорія медіаосвіти 46

Еколого-економічна культура фахівця 46

Екранне мистецтво 47

Екранний образ 47

Експансія (міграція) методів 47

Експериментальна оцінка (педагогічний експеримент) 47

Експерт 47

Експертиза 47

Експертна навчальна система (ЕНС) 47

Експертна система¹ 48

Експертна система² 48

Експертний метод оцінки 48

Експертні системи (ЕС) 48

*Експериментально-дослідницька діяльність,
організована із застосуванням засобів ІКТ 48*

Екстернат 49

Екстраактивна інформаційна система 49

Електромагнітна безпека 49

Електроніка 49

Електронна бібліотека¹ (ЕБ) 49

Електронна бібліотека² 50

Електронна бібліотека³ 50

*Електронна бібліотека курсу (електронна хрестоматія з
навчального курсу) 50*

Електронна біржа 50

Електронна дошка 50

<i>Електронна (віртуальна) лабораторія 51</i>
<i>Електронна дошка оголошень 51</i>
<i>Електронна книга 51</i>
<i>Електронна колекція 51</i>
<i>Електронна комерція¹ 51</i>
<i>Електронна комерція² 51</i>
<i>Електронна копія документа, електронний еквівалент документа 51</i>
<i>Електронна методична допомога 51</i>
<i>Електронна обчислювальна машина (ЕОМ) 52</i>
<i>Електронна педагогіка 52</i>
<i>Електронна пошта 52</i>
<i>Електронна таблиця 52</i>
<i>Електронна торгівля 52</i>
<i>Електронна хрестоматія 52</i>
<i>Електронне видавництво 52</i>
<i>Електронне видання 52</i>
<i>Електронне видання навчального призначення 52</i>
<i>Електронне навчання 53</i>
<i>Електронне навчання 53</i>
<i>Електронне тестування 53</i>
<i>Електронне видання освітнього призначення 53</i>
<i>Електронний аукціон. 53</i>
<i>Електронний бізнес¹ 53</i>
<i>Електронний бізнес² 54</i>
<i>Електронний грошовий переказ 54</i>
<i>Електронний деканат 54</i>
<i>Електронний довідник 54</i>
<i>Електронний довідник-каталог 54</i>
<i>Електронний документ 54</i>
<i>Електронний документообіг 54</i>
<i>Електронний консалтинг 54</i>

<i>Електронний лабораторний практикум</i>	55
<i>Електронний магазин</i>	55
<i>Електронний маркетинг</i>	55
<i>Електронний методичний посібник</i>	55
<i>Електронний навчальний посібник¹</i>	55
<i>Електронний навчальний посібник²</i>	55
<i>Електронний навчальний посібник³</i>	55
<i>Електронний навчально-методичний комплекс</i>	55
<i>Електронний носій</i>	56
<i>Електронний обмін даними</i>	56
<i>Електронний підручник (ЕП)¹</i>	56
<i>Електронний підручник (ЕП)²</i>	56
<i>Електронний ресурс</i>	57
<i>Електронний словник</i>	57
<i>Електронний текст</i>	57
<i>Електронний торговий центр.</i>	57
<i>Електронний уряд</i>	58
<i>Електронний цифровий підпис (ЕЦП)¹</i>	58
<i>Електронний-цифровий підпис²</i>	58
<i>Електронні гроші</i>	58
<i>Електронні конференції («електронні дошки оголошень»)</i>	58
<i>Електронні навчальні видання</i>	58
<i>Електронні начальні матеріали¹</i>	59
<i>Електронні навчальні матеріали²</i>	59
<i>Електронні таблиці</i>	59
<i>Електронні тести</i>	59
<i>Електронно-навчальний ресурс</i>	59
<i>Елемент управління</i>	59
<i>Ентропія інформаційної системи</i>	59
<i>ЕОМ</i>	60
<i>Епізод</i>	60

Ергономіка 60

Естетична теорія медіаосвіти 60

Еталон відповіді 60

Етична теорія медіаосвіти 60



Жанр 60

Жорсткий диск 60



Забезпечення цілісності бази даних 60

Завдання медіаосвіти 61

Загальна теорія інформації 61

Заголовок звіту (форми) 61

Загальний доступ 61

Задача дидактична 61

Задача пізнавальна 61

Заключний інструктаж 61

Закон виключення третього 61

Закон достатніх підстав 61

Закон педагогічний 61

Закон подвійного заперечення 61

Закон суперечності 61

Закон тотожності 62

Закони логіки 62

Закономірності Інтернет 62

Запис¹ 62

Запис² 62

Запит¹ 62

<i>Запит² 62</i>
<i>Запит SQL 62</i>
<i>Запит на вибірку 62</i>
<i>Запит на об'єднання 62</i>
<i>Засоби інтеграції 62</i>
<i>Засоби інформатизації 62</i>
<i>Засоби інформаційно-комунікаційних технологій (засоби ІКТ) 63</i>
<i>Засоби нових інформаційних технологій (ЗНІТ) 64</i>
<i>Засоби масової інформації 64</i>
<i>Засоби масової комунікації 64</i>
<i>Засоби навчання 64</i>
<i>Захист даних 64</i>
<i>Захист інформації 65</i>
<i>Захист засобів інформатизації 65</i>
<i>Захищеність 65</i>
<i>Звіт 65</i>
<i>Звітний період 65</i>
<i>Звукова комунікація 65</i>
<i>Звукові засоби навчання 65</i>
<i>Зміст інформаційних потоків 65</i>
<i>Змішане навчання або «включене» Інтернет-навчання 65</i>
<i>Знакова система інформації 66</i>
<i>Знання 66</i>
<i>Значення за замовчуванням 66</i>
<i>Значок 66</i>
<i>Зобов'язання 66</i>
<i>Зовнішні загрози Інтернет 66</i>
<i>Зовнішній ключ 66</i>
<i>Зорове сприйняття 66</i>



Ідентифікатор 67

Ідеологічна теорія медіаосвіти 67

Ідеологія Інтернет 67

Іміджмейкер 67

Ієрархічна модель 67

Ієрархічна структура даних 67

Ієрархія 67

ІКТ-компетентність 67

ІКТ- компетентність вчителя¹ 68

ІКТ- компетенція вчителя² 68

Ілюстрації (ілюстративний матеріал) 68

Інвентарний об'єкт 68

Індивідуалізація навчання¹ 68

Індивідуальне навчання² 68

Індивідуальність педагога 69

Індекс 69

Індексування документа 69

Індивідуалізація навчання 69

Індивідуальне навчання 69

Індивідуальність педагога 69

Індукція 69

Індустрія Інтернет 69

Інет 69

Інновації педагогічні 69

Інноваційна діяльність 69

Інноваційна інфраструктура 70

Інноваційна програма 70

Інноваційна стратегія 70

<i>Інноваційний потенціал 70</i>
<i>Інноваційний прогноз 70</i>
<i>Інноваційний проект 70</i>
<i>Інновація 70</i>
<i>Інсталяція 70</i>
<i>Інтерактивна програма 70</i>
<i>Інтерактивність 71</i>
<i>Інтернет-форум 71</i>
<i>Інструмент 71</i>
<i>Інструментальний програмний засіб (ІПЗ) 71</i>
<i>Інструментальні засоби мережевого навчання 71</i>
<i>Інструктаж (інструктування) 71</i>
<i>Інтегральна інформація 72</i>
<i>Інтегральна якість 72</i>
<i>Інтегральний потенціал 72</i>
<i>Інтегративна дидактична одиниця (ІДО) 72</i>
<i>Інтеграційна мета 72</i>
<i>Інтеграційна робота 72</i>
<i>Інтеграційна система професійної освіти 72</i>
<i>Інтеграційно-педагогічна діяльність (ІПД) 72</i>
<i>Інтеграція загальної і професійної освіти 72</i>
<i>Інтеграція навчальних предметів 73</i>
<i>Інтерактивний діалог 73</i>
<i>Інтегрований пакет 73</i>
<i>Інтегрований програм пакет (ІПП) 73</i>
<i>Інтерактивний режим 73</i>
<i>Інтерактивність 73</i>
<i>Інтерактивність в інформаційних системах 73</i>
<i>Інтелект 73</i>
<i>Інтелект корпоративний 74</i>
<i>Інтелектуалізація Інтернету 74</i>

<i>Інтелектуальна власність¹</i>	74
<i>Інтелектуальна власність²</i>	74
<i>Інтелектуальна діяльність</i>	74
<i>Інтелектуальна мережа</i>	74
<i>Інтелектуальний інтерфейс</i>	74
<i>Інтелектуалізований програмно орієнтований навчальний комплекс (ІПОНК)</i>	74
<i>Інтелектуальний продукт</i>	74
<i>Інтелектуальні інформаційні технології</i>	75
<i>Інтелектуальні навчальні системи</i>	75
<i>Інтерактивна інформаційна система</i>	75
<i>Інтерактивна програма</i>	75
<i>Інтерактивне навчання</i>	75
<i>Інтерактивний діалог</i>	76
<i>Інтерактивний режим</i>	76
<i>Інтерактивність</i>	76
<i>Інтервал перегляду журналів</i>	76
<i>Інтернет</i>	76
<i>Інтернет-адреса</i>	76
<i>Інтернет-аукціон</i>	76
<i>Інтернет-браузер</i>	76
<i>Інтернет-бібліотека</i>	77
<i>Інтернет-виховання</i>	77
<i>Інтернет-голосування</i>	77
<i>Інтернет-дидактика</i>	77
<i>Інтернет-каталог</i>	77
<i>Інтернет курси</i>	77
<i>Інтернетика</i>	77
<i>Інтернет-компанія</i>	77
<i>Інтернет-консультації</i>	78
<i>Інтернет-курси</i>	78
<i>Інтернет-магазин</i>	78

<i>Інтернет-повідомлення</i>	78
<i>Інтернет-послуги</i>	78
<i>Інтернет-провайдер¹</i>	78
<i>Інтернет-провайдер²</i>	78
<i>Інтернет-радіо</i>	78
<i>Інтернет-сайт</i>	79
<i>Інтернет-співтовариство</i>	79
<i>Інтернет-телефонія (ІР-телефонія)</i>	79
<i>Інтероперабельність різнорідних колекцій</i>	79
<i>Інтерпретатор</i>	79
<i>Інтерпретація</i>	79
<i>Інтерпретація (семантика)</i>	79
<i>Інтерфейс¹</i>	79
<i>Інтерфейс²</i>	79
<i>Інтерфейс користувача</i>	79
<i>Інтрамережа</i>	79
<i>Інтранет</i>	80
<i>Інфобізнес</i>	80
<i>Інформативність програмного забезпечення</i>	80
<i>Інформатизація</i>	80
<i>Інформатизація освіти¹</i>	80
<i>Інформатизація освіти²</i>	80
<i>Інформатика</i>	81
<i>Інформаційна аудиторія</i>	81
<i>Інформаційна безпека¹</i>	81
<i>Інформаційна безпека²</i>	81
<i>Інформаційна безпека³</i>	81
<i>Інформаційна взаємодія освітнього призначення (ІВ ОП)</i>	82
<i>Інформаційна взаємодія між організаторами навчально-виховного процесу</i>	82
<i>Інформаційна взаємодія освітнього призначення,</i>	

реалізована на базі засобів ІКТ 82

*Інформаційна взаємодія, реалізована на базі засобів ІКТ
83*

Інформаційна війна 83

Інформаційна грамотність 83

*Інформаційна грамотність (компетентність)
особистості 83*

Інформаційна економіка 83

Інформаційна злочинність 84

Інформаційна індустрія¹ 84

Інформаційна індустрія² 84

Інформаційна інфраструктура 84

Інформаційна компетентність 84

Інформаційна культура¹ 84

Інформаційна культура² 84

Інформаційна культура³ 84

Інформаційна культура особистості 84

Інформаційна маніпуляція 85

Інформаційна модель 85

Інформаційна підтримка навчального процесу 85

Інформаційна пропаганда 85

Інформаційна технологія (ІТ)¹ 85

Інформаційна технологія² 86

Інформаційна технологія³ 86

Інформаційна технологія навчання – це 86

Інформатика 86

Інформаційна революція 86

Інформаційна свобода особи 86

Інформаційна система¹ 87

Інформаційна система² 87

Інформаційна сфера 87

Інформаційна технологія навчання 87

<i>Інформаційне забезпечення (ІЗ) 87</i>
<i>Інформаційне навчальне оточення 87</i>
<i>Інформаційне навчання 87</i>
<i>Інформаційне оточення 87</i>
<i>Інформаційне право 88</i>
<i>Інформаційне середовище¹ 88</i>
<i>Інформаційне середовище² 88</i>
<i>Інформаційне середовище суспільства 88</i>
<i>Інформаційне суспільство¹ 88</i>
<i>Інформаційне суспільство² 88</i>
<i>Інформаційне суспільство³ 89</i>
<i>Інформаційне суспільство⁴ 89</i>
<i>Інформаційне суспільство⁵ 89</i>
<i>Інформаційне уподобання 89</i>
<i>Інформаційний вплив 89</i>
<i>Інформаційний елемент гіпертексту 89</i>
<i>Інформаційний ефект 89</i>
<i>Інформаційний колапс 89</i>
<i>Інформаційний об'єкт 89</i>
<i>Інформаційний підхід 90</i>
<i>Інформаційний потенціал¹ 90</i>
<i>Інформаційний потенціал² 90</i>
<i>Інформаційний світогляд 90</i>
<i>Інформаційний тероризм 90</i>
<i>Інформаційні навчальні технології 90</i>
<i>Інформаційні послуги 90</i>
<i>Інформаційний продукт 90</i>
<i>Інформаційний простір 91</i>
<i>Інформаційний ресурс 91</i>
<i>Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ)¹ 91</i>
<i>Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ)² 91</i>

<i>Інформаційні процеси</i> 91
<i>Інформаційні ресурси¹</i> 91
<i>Інформаційні ресурси²</i> 91
<i>Інформаційні технології¹</i> 91
<i>Інформаційні технології²</i> 91
<i>Інформаційно-виробничий комплекс</i> 92
<i>Інформаційно-довідникова система (ІДС)¹</i> 92
<i>Інформаційно-довідникові системи (ІДС)²</i> 92
<i>Інформаційно-інфраструктурний комплекс</i> 92
<i>Інформаційно-комунікаційне предметне середовище</i> 92
<i>Інформаційно-комунікаційне середовище</i> 93
<i>Інформаційно-методичне забезпечення навчально-виховного процесу навчального закладу</i> 94
<i>Інформаційно-навчальне оточення</i> 94
<i>Інформаційно-навчальне середовище¹</i> 94
<i>Інформаційно-навчальне середовище²</i> 94
<i>Інформаційно-навчальний простір</i> 94
<i>Інформаційно-навчальний ресурс</i> 94
<i>Інформаційно-освітнє середовище (ІОС)¹</i> 95
<i>Інформаційно-освітнє середовище (ІОС)²</i> 95
<i>Інформаційно-управляючі системи</i> 95
<i>Інформаційно-пошукова система¹</i> 95
<i>Інформаційно-пошукова система²</i> 95
<i>Інформаційно-програмне забезпечення</i> 95
<i>Інформаційно-тематичний комплекс</i> 96
<i>Інформаційна могутність</i> 96
<i>Інформація¹</i> 96
<i>Інформація²</i> 96
<i>Інформація³</i> 96
<i>Інформація кількісного вигляду</i> 96
<i>Інформографія</i> 96
<i>Інформодінаміка</i> 97

Інформологія 97



Кадр 97

Калькуляція 97

Канал 97

Канал зв'язку 97

Канальний рівень в еталонній моделі OSI 97

Карта посилань 97

Каскадне вилучення зв'язаних полів 97

Каскадне поновлення зв'язаних полів 98

Каталог 98

Категорії 98

Категорія медіа 98

Кваліфікаційна характеристика 98

Кваліфікація 98

Квантова теорія інформації 98

Квантовий комп'ютер 99

Кегль 99

Кейс 99

Кейс-технології¹ 99

Кейс-технології² 99

Керуючі елементи інтерфейсу користувача 99

Кеш 100

Кіберкультура 100

Кібернетика 100

Кількість інформації 100

Клавіатура 100

Кластер 100

Клієнт 100

Клієнт в технології «клієнт-сервер» 100

Клік 101

Ключ 101

Ключ (первинний ключ) 101

Ключове слово 101

Ключові поняття медіаосвіти 101

Когнітивні технології 101

Когнітологія соціальна 101

Код 101

Кодування 101

Коллаж 101

Колонтитул 102

Командна кнопка 102

Командний файл 102

Комерційна тасмниця¹ 102

Комерційна тасмниця² 102

Комерційний кредит 102

Комірка 102

Компакт-диск 102

Комп'ютер¹ 103

Комп'ютер² 103

Комп'ютерна анімація 103

Комп'ютерна безпека 103

Комп'ютерна грамотність¹ 103

Комп'ютерна грамотність² 103

Комп'ютерна мережа 103

Комп'ютерна модель 103

Комп'ютерна оцінка 103

Комп'ютерна система 103

Комп'ютерна тестуюча програма 103

Комп'ютерний вірус¹ 104

<i>Комп'ютерний вірус²</i>	104
<i>Комп'ютерний (електронний) навчальний курс</i>	104
<i>Комп'ютерний задачник</i>	104
<i>Компанії «високих технологій»</i>	104
<i>Компетентність педагогічна</i>	105
<i>Компілятор</i>	105
<i>Комплекс ігор</i>	105
<i>Комплексна автоматизація виробництва</i>	105
<i>Комплексне навчання</i>	105
<i>Комплексоутворення</i>	105
<i>Комп'ютеризація</i>	105
<i>Комп'ютеризація навчання</i>	105
<i>Комп'ютерна візуалізація навчальної інформації</i>	105
<i>Комп'ютерна гра</i>	106
<i>Комп'ютерна залежність (патологічний гемблінг)</i>	106
<i>Комп'ютерна модель</i>	106
<i>Комп'ютерна тестуюча програма</i>	106
<i>Комп'ютерна технологія гнучкого дистанційного навчання</i>	106
<i>Комп'ютерний задачник</i>	107
<i>Комп'ютерні злочини</i>	107
<i>Комп'ютерні інформаційні технології</i>	107
<i>Комп'ютерно орієнтовані засоби</i>	107
<i>Комп'ютерне моделювання¹</i>	107
<i>Комп'ютерне моделювання²</i>	107
<i>Комп'ютерне моделювання об'ємних об'єктів</i>	107
<i>Комунікативістика¹</i>	107
<i>Комунікативістика²</i>	107
<i>Комунікатор</i>	108
<i>Комунікація¹</i>	108
<i>Комунікація²</i>	108
<i>Комунікаційні технології</i>	108

<i>Комутація пакетів 108</i>
<i>Конвергенція 108</i>
<i>Коннект 108</i>
<i>Константи 108</i>
<i>Конструктор виразів 108</i>
<i>Консультація¹ 108</i>
<i>Консультація² 109</i>
<i>Контамінація 109</i>
<i>Контейлер 109</i>
<i>Контекстне меню¹ 109</i>
<i>Контекстне меню² 109</i>
<i>Контент 109</i>
<i>Контент-аналіз 109</i>
<i>Контентний блог 109</i>
<i>Контролер 109</i>
<i>Конфіденційна інформація 109</i>
<i>Конфіденційні джерела інформації 109</i>
<i>Концептуальна (інфологічна) модель даних 109</i>
<i>Концепція 109</i>
<i>Конфіденційність інформації, 110</i>
<i>Копіювання 110</i>
<i>Корекція 110</i>
<i>Кореневий каталог 110</i>
<i>Корзина 110</i>
<i>Користувач 110</i>
<i>Корпоративні комп'ютери 110</i>
<i>Корпоративні мережі 111</i>
<i>Кортеж 111</i>
<i>Креативний ситуаційний центр (КСЦ) 111</i>
<i>Криптографія 111</i>
<i>Криптографія з відкритим ключем 111</i>

Критерій 111

Критичне мислення 111

*Критичне творче мислення щодо системи медіа та
медіатекстів 111*

Кроспостінг 112

Курсор 112

Курсорні клавіші 112

Куки 112

Культурологічна теорія медіаосвіти 112

Купірування 112

Курси дистанційного навчання 112



Лабораторія віддаленого доступу 112

Лабораторна робота 113

Ламер 113

Лекційний метод 113

Лекція 113

Ліцензія 113

Логіка 113

Логіко-змістовна основа 113

Логічна модель 113

Логічний диск 113

Логічний наголос 113

Логічне поле 113

Логічні елементи 113

Логічні функції 113

Локальна мережа 113

Локальні навчальні матеріали 113

Локальні обчислювальні мережі 114



Магістраль 114

Майстер¹ 114

Майстер² 114

Майстер-викладач 114

Майстер звітів 114

Майстер Перехресний запит 114

Майстер підстановок 115

Майстер Простий запит 115

Майстер форм 115

Майстерність педагогічна 115

Макрокоманди 115

Макрос¹ 115

Макрос² 115

Маршрутизація 115

Масив 115

Масова інформація 115

Масова комунікація 115

Математична індукція 115

Математична логіка 115

Математична підготовка фахівця 115

Математичне і програмне забезпечення 116

Математичний сопроцесор 116

Машинна програма 116

Машинний код 116

Мегапорталами 116

Медіа 116

Медіа-арт 116

Медіавимір 116

<i>Медіавплив</i> 116
<i>Медіаграмотність</i> 116
<i>Медіадидактика</i> 117
<i>Медіаекологія</i> 117
<i>Медіаклуб</i> 117
<i>Медіакомпетентність особистості</i> 117
<i>Медіакомпетентність педагога</i> 117
<i>Медіакритика</i> 117
<i>Медіакультура</i> 117
<i>Медіалогія</i> 117
<i>Медіамузика</i> 118
<i>Медіанавчальне оточення</i> 118
<i>Медіанавчальний простір</i> 118
<i>Медіаосвіта</i> 118
<i>Медіапедагог</i> 118
<i>Медіапедагогіка</i> 118
<i>Медіапедагогічна дидактика</i> 118
<i>Медіа-плеєр</i> 118
<i>Медіапіратство</i> 118
<i>Медіапланування</i> 118
<i>Медіапсихологія</i> 119
<i>Медіасприйняття</i> 119
<i>Медіатворчість</i> 119
<i>Медіатека</i> 119
<i>Медіатекст</i> 119
<i>Медіатероризм</i> 119
<i>Медіацентр</i> 119
<i>Медійна аудиторія</i> 119
<i>Медійна безпека</i> 119
<i>Медійна грамотність</i> 119
<i>Медійна дезінформація</i> 120

<i>Медійна екологія 120</i>
<i>Медійна інтерактивність 120</i>
<i>Медійна компетентність 120</i>
<i>Медійна комунікація 120</i>
<i>Медійна культура 120</i>
<i>Медійна маніпуляція 120</i>
<i>Медійна масова культура 120</i>
<i>Медійна мова 120</i>
<i>Медійна музика 120</i>
<i>Медійна педагогіка 121</i>
<i>Медійна пропаганда 121</i>
<i>Медійна психологія 121</i>
<i>Медійна репрезентація 121</i>
<i>Медійна творчість 121</i>
<i>Медійна фокус-група 121</i>
<i>Медійне агентство 121</i>
<i>Медійне виховання 121</i>
<i>Медійне мистецтво 121</i>
<i>Медійне навчання 121</i>
<i>Медійне оточення 122</i>
<i>Медійне повідомлення 122</i>
<i>Медійне уподобання 122</i>
<i>Медійний вплив 122</i>
<i>Медійний ефект 122</i>
<i>Медійний імідж 122</i>
<i>Медійний логотип 122</i>
<i>Медійний маркетинг 122</i>
<i>Медійний мерчандайзинг 122</i>
<i>Медійний моніторинг 122</i>
<i>Медійний образ 122</i>
<i>Медійний текст 122</i>

<i>Медійний тероризм 123</i>
<i>Медійний фандрайзинг 123</i>
<i>Медійні мистецтва 123</i>
<i>Медійні стереотипи 123</i>
<i>Медійні технології 123</i>
<i>Медійні технології навчання 123</i>
<i>Медійні функції 123</i>
<i>Мейнфрейм 123</i>
<i>Мейлер (Mailer) 123</i>
<i>Меню 123</i>
<i>Мережа зв'язку 123</i>
<i>Мережа інформаційних комплексів 124</i>
<i>Мережна економіка 124</i>
<i>Мережна операційна система 124</i>
<i>Мережний інформаційних простір 124</i>
<i>Мережний рівень 124</i>
<i>Мережний рівень в еталонній моделі OSI 124</i>
<i>Мережні навчальні матеріали 124</i>
<i>Мережкет, нетікет 124</i>
<i>Мережна спільнота 124</i>
<i>Мережна технологія навчання 124</i>
<i>Мережний етикет 125</i>
<i>Мережний курс 125</i>
<i>Мережний інформаційний простір 125</i>
<i>Мережні засоби 125</i>
<i>Мережні програми 125</i>
<i>Мережні системи управління базами даних 125</i>
<i>Мережні технології дистанційної освіти 125</i>
<i>Мета відкритої освіти 125</i>
<i>Мета-Вікі 126</i>
<i>Метадані, метайнформація 126</i>

<i>Метод 126</i>
<i>Метод бухгалтерського обліку 126</i>
<i>Метод вправ 126</i>
<i>Метод проектів¹ 126</i>
<i>Метод проектів² 127</i>
<i>Метод проектів³ 127</i>
<i>Метод проектів⁴ 127</i>
<i>Метод проектів⁵ 127</i>
<i>Методи комунікації 127</i>
<i>Методи медіаосвіти 127</i>
<i>Методи прогнозування 127</i>
<i>Методика медіаосвіти 127</i>
<i>Методологія науки 127</i>
<i>Математичне забезпечення (МЗ) 128</i>
<i>Миша 128</i>
<i>Міждисциплінарна інтеграція 128</i>
<i>Міжнародна інформаційна політика 128</i>
<i>Міжнародна інформація 128</i>
<i>Міжнародний інформаційний обмін¹ 128</i>
<i>Міжнародний інформаційний обмін² 129</i>
<i>Міжнародні інформаційні відносини 129</i>
<i>Міжособистісні джерела 129</i>
<i>Міжпредметні комплексні завдання 129</i>
<i>Мінімальність 130</i>
<i>Міст 130</i>
<i>Мобільність 130</i>
<i>Мобільність засобів інформатизації освіти 130</i>
<i>Мобільний Інтернет 130</i>
<i>Мобільність програм 130</i>
<i>Мобблог 130</i>
<i>Мова HTML 130</i>

<i>Мова Java</i>	<i>130</i>
<i>Мова алгоритмічна</i>	<i>131</i>
<i>Мова гіпертекстової розмітки HTML</i>	<i>131</i>
<i>Мова гіпертекстової розмітки WML</i>	<i>131</i>
<i>Мова гіпертекстової розмітки XML</i>	<i>131</i>
<i>Мова інформації</i>	<i>131</i>
<i>Мова комунікації</i>	<i>131</i>
<i>Мова медіа</i>	<i>131</i>
<i>Мова навчальних курсів</i>	<i>131</i>
<i>Мова програмування</i>	<i>132</i>
<i>Мови програмування високого рівня</i>	<i>132</i>
<i>Мови програмування низького рівня</i>	<i>132</i>
<i>Моделі медіаосвіти</i>	<i>132</i>
<i>Моделювання</i>	<i>132</i>
<i>Модель</i>	<i>132</i>
<i>Модель даних</i>	<i>132</i>
<i>Модель ігрова</i>	<i>133</i>
<i>Модем</i>	<i>133</i>
<i>Модератор</i>	<i>133</i>
<i>Модульна (блочна) структура навчального курсу</i>	<i>133</i>
<i>Модуль навчальний</i>	<i>133</i>
<i>Модуль¹</i>	<i>133</i>
<i>Модуль²</i>	<i>133</i>
<i>Модульна технологія</i>	<i>133</i>
<i>Монітор</i>	<i>134</i>
<i>Моніторинг</i>	<i>134</i>
<i>Моніторинговий (посилальний) блог</i>	<i>134</i>
<i>Монтаж</i>	<i>134</i>
<i>Монтажний вислів</i>	<i>134</i>
<i>Монтажний запис</i>	<i>134</i>
<i>Мотив</i>	<i>134</i>

Мотивація навчальної діяльності 134

Музичний блог 134

Мультимедіа 134

Мультимедіа курс 134

Мультимедіа лекція 135

Мультимедійне видання 135

Мультимедійне середовище 135

Мультимедійні засоби 135

Мультимедійні ігри 135

Мультимедійні навчальні матеріали 135

Мультимедійні технології 135

Мультимедійні функції 136

Мультимплексирування 136



Набір інваріантних модулів САПР (НІМС) 136

Навички навчальні 136

Навігація 136

Навчальна база знань (НБЗ) 136

Навчальна галузь 136

*Навчальна діяльність, що реалізовується в
інформаційно-комунікаційному предметному середовищі,
136*

Навчальна програма 136

Навчальна техніка 137

Навчальна технологія (НТ) 137

*Навчальне, демонстраційне устаткування, що
сполучається з ЕОМ, 137*

Навчальне електронне видання (НЕВ) 137

Навчальне середовище 137

Навчальний план¹ 138

Навчальний план² 138

<i>Навчальний посібник</i>	138
<i>Навчальний простір</i>	138
<i>Навчальний процес</i>	138
<i>Навчальний ситуаційний центр (НСЦ)</i>	139
<i>Навчальний телекомунікаційний проект</i>	139
<i>Навчальні технології</i>	139
<i>Навчально-виробнича картка</i>	139
<i>Навчально-методичний комплекс</i>	139
<i>Навчально-методичний посібник</i>	139
<i>Навчання</i>	139
<i>Навченість</i>	140
<i>Надмірність</i>	140
<i>Накопичувач на жорсткому магнітному диску (НЖМД)</i>	140
<i>Наукові методи інтернетики</i>	140
<i>Науково-інформаційна діяльність (НІД)</i>	140
<i>Національний інформаційний продукт</i>	140
<i>Національний інформаційний простір</i>	140
<i>Навчальний франчайзинг</i>	141
<i>Навчальний центр</i>	141
<i>Навчальні засоби інформаційних і комунікаційних технологій (засоби ІКТ)</i>	141
<i>Навчально-методичний модуль (НММ)</i>	141
<i>Надійність засобів інформатизації освіти</i>	141
<i>Національні інформаційні ресурси</i>	141
<i>Нейролінгвістичне програмування</i>	141
<i>Нейронна мережа</i>	142
<i>Неперервне навчання</i>	142
<i>Неявні дозволи</i>	142
<i>Новаторство в освіті</i>	142
<i>Нормалізація відношень</i>	142
<i>Носій</i>	142

Носій інформації 142

Ноутбук 142

Навчальна техніка 142



Об'єкт 143

Об'єкт бази даних 143

Об'єкт дослідження інтернету 143

Об'єктно орієнтовані бази даних 143

Об'єктно орієнтована інформаційна система (ООІС) 143

Об'єм поняття 143

Об'ява на внесення готівкою 143

Область даних звіту (форми) 143

Обліковий реєстр 143

Обмеження 143

Обробка технічних навичок 144

*Об'єктивно орієнтована інформаційна система (ООІС)
144*

Оболонка 144

Обчислювальна система 144

Обчислювальні науки 144

Обчислювальні процеси 144

Обчислювальна техніка (ОТ) 144

Оверквотинг 144

Одиниці, смислові частини медіатексту 144

Однорангова мережа 144

Онлайн-брокер 145

Он-лайн режим 145

Операнди 145

Оперативна пам'ять 145

Операційна система 145

Операційна система Linux 145

Опосередковані джерела 145

Опосередковані неофіційні джерела 145

Опосередковані офіційні джерела 146

Оптимізація 146

Організаційне забезпечення 146

Організаційні форми інтеграції 146

Освіта 146

Освітній простір 146

*Основні поняття, що складають сутність WWW (Веб)
146*

Основні терміни медіаосвіти 146

Особистий ключ 146

Особистісно-орієнтоване навчання 147

Оформлення сайту (інтерфейс користувача) 147

Офтопик 147

Оцінка 147

Оцінка якості підготовки фахівців 147

Оцінювання¹ 147

Оцінювання² 147

Оформлення сайту (інтерфейс користувача) 147

Офтопик¹ 148

Офтопик² 148

Оффлайнові технології 148



Пакет 148

Пакет прикладних програм (ППП) 148

Пам'ять 148

Панель елементів 148

Панель задач 148

<i>Панель інструментів 148</i>
<i>Панель управління 148</i>
<i>Паперові технології 148</i>
<i>Папка 148</i>
<i>Парадигма 149</i>
<i>Паралельний порт 149</i>
<i>Параметри інформації 149</i>
<i>Пароль 149</i>
<i>Паскаль 149</i>
<i>Педагогічна діагностика в інформаційній, аудіовізуальній медіасфері 149</i>
<i>Педагогічна діяльність викладача 149</i>
<i>Педагогічна інформатика 149</i>
<i>Педагогічна майстерність 150</i>
<i>Педагогічна освіта 150</i>
<i>Педагогічна практика 150</i>
<i>Педагогічна система 150</i>
<i>Педагогічний дизайн 150</i>
<i>Педагогічний консиліум 150</i>
<i>Педагогічний моніторинг 150</i>
<i>Педагогічний програмний засіб (ППЗ) 151</i>
<i>Педагогічний сценарій 151</i>
<i>Педагогічний тест 151</i>
<i>Педагогічні принципи 151</i>
<i>Педагогічні принципи відкритого навчання 151</i>
<i>Педагогічні технології дистанційного навчання 151</i>
<i>Персональна ЕОМ (ПЕОМ) 151</i>
<i>Первинні дані 152</i>
<i>Первинні документи 152</i>
<i>Передовий виробничий досвід 152</i>
<i>Передовий педагогічний досвід 152</i>
<i>Перехід 152</i>

<i>Перехресний запит</i>	152
<i>Периферійне обладнання</i>	152
<i>Період повторення поновлення</i>	152
<i>Період поновлення</i>	152
<i>Період поновлення ODBC</i>	153
<i>Персональний комп'ютер</i>	153
<i>Підготовка¹</i>	153
<i>Підготовка²</i>	153
<i>Підготовка кадрів інформатизації освіти</i>	153
<i>Підготовленість</i>	153
<i>Підготовленість до комп'ютеризації</i>	153
<i>Підкаст</i>	154
<i>Підкаст і Блогкастинг</i>	154
<i>Підкастер</i>	154
<i>Підкастинг</i>	154
<i>Підписка</i>	154
<i>Підручник</i>	154
<i>Піксел</i>	154
<i>Пін</i>	154
<i>Платформа</i>	154
<i>Плотер</i>	154
<i>Повідомляюче (інформаційне) навчання</i>	154
<i>Повнооб'ємне дистанційне навчання</i>	154
<i>Поддер</i>	154
<i>Позначення</i>	155
<i>Показники розвитку інформаційної грамотності (компетентності) аудиторії</i>	155
<i>Показники розвитку медіаграмотності (медіакомпетентності) аудиторії</i>	155
<i>Показники розвитку професійних знань і вмінь, що необхідні педагогам для медіаосвітньої діяльності</i>	155
<i>Поле</i>	155

<i>Поле типу Дата/час</i>	<i>155</i>
<i>Поле об'єкту OLE</i>	<i>155</i>
<i>Поле типу Метод</i>	<i>155</i>
<i>Поле типу лічильник</i>	<i>155</i>
<i>Поняття</i>	<i>155</i>
<i>Порт</i>	<i>155</i>
<i>Портал¹</i>	<i>155</i>
<i>Портал²</i>	<i>156</i>
<i>Портал відкритої освіти</i>	<i>156</i>
<i>Портфоліо¹</i>	<i>156</i>
<i>Портфоліо²</i>	<i>156</i>
<i>Посилання</i>	<i>156</i>
<i>Посібник</i>	<i>156</i>
<i>Постановка задачі</i>	<i>156</i>
<i>Постачальник послуг Інтернету</i>	<i>157</i>
<i>Потенційна суперечливість</i>	<i>157</i>
<i>Потокове аудіо</i>	<i>157</i>
<i>Поточний інструктаж (поточне інструктування)</i>	<i>157</i>
<i>Похідні дані</i>	<i>157</i>
<i>Поштовий сервер¹</i>	<i>157</i>
<i>Поштовий сервер²</i>	<i>157</i>
<i>Пошук даних</i>	<i>157</i>
<i>Пошукова система</i>	<i>157</i>
<i>Пошуковий двіжок або пошукова машина</i>	<i>158</i>
<i>Пошуковий каталог</i>	<i>158</i>
<i>Правильність програм</i>	<i>158</i>
<i>Правова інформація</i>	<i>158</i>
<i>Правове забезпечення</i>	<i>158</i>
<i>Право інтелектуальної власності</i>	<i>158</i>
<i>Право інтелектуальної власності в суб'єктивному значенні</i>	<i>158</i>
<i>Практико-орієнтовальна теорія медіаосвіти</i>	<i>158</i>

<i>Практикум¹ 158</i>
<i>Практикум² (лабораторний практикум, реалізований на базі засобів ІКТ) 158</i>
<i>Практичне заняття 159</i>
<i>Предикати 159</i>
<i>Предмет досліджень інтернету 159</i>
<i>Предмет медіаосвіти 159</i>
<i>Предметна галузь¹ 159</i>
<i>Предметна галузь² 159</i>
<i>Предметна область 159</i>
<i>Предметне (навчальне) середовище 160</i>
<i>Представлення ієрархічної структури (дерева, ієрархії) 160</i>
<i>Представницький рівень в еталонній моделі OSI 160</i>
<i>Презентація 160</i>
<i>Прийоми інтеграції 160</i>
<i>Прикладне програмне забезпечення 160</i>
<i>Прикладний рівень в еталонній моделі OSI 160</i>
<i>Принтер 160</i>
<i>Принципи дидактичні 160</i>
<i>Принципи інформаційної освіти 160</i>
<i>Принципи інформаційного права 160</i>
<i>Принципи медіаосвіти 161</i>
<i>Проблемне навчання¹ 161</i>
<i>Проблемне навчання² 161</i>
<i>Проблемно-орієнтоване прикладне програмне забезпечення 161</i>
<i>Провайдер 161</i>
<i>Провайдер дистанційного навчання 161</i>
<i>Провідник 161</i>
<i>Прогнозування 162</i>
<i>Програма 162</i>

Програма для ЕОМ 162

Програма навчальна 162

Програма прикладна 162

Програмне забезпечення 162

*Програмне забезпечення базових інформаційних
технологій 162*

Програмне забезпечення інформаційних систем 162

Програмні модулі 163

Програмоване навчання 163

Програмний код 163

Програмно-педагогічні засоби 163

Педагогічний програмний засіб (ППЗ) 163

Прозорість 163

Проект¹ 163

Проект² 163

*Проект (програма) підтримки інноваційної діяльності
163*

Проектно-технологічний напрям (ПТН) 163

Проектування 163

Проксі 164

Промислова властивість 164

Промо-сайт 164

Пропускна здатність 164

Простий запит 164

Протекціоністська теорія медіаосвіти 164

Протокол¹ 164

Протокол² 164

Протокол FTP 164

Протокол HTTP 164

Протокол SMTP 164

Протокол POP 164

Протокол Інтернету 164

Протокол передачі гіпертекстової інформації 165

Професійна компетентність 165

Професійний інтерес 165

Професійні здібності 165

Професіограма 165

Професія 165

*Професорсько-викладацький склад системи
дистанційного навчання 165*

Профільоване навчання 166

Процес навчання 166

Процесор 166

Пряме з'єднання 166

Псевдокод 166



Ракурс 166

Растр 166

Регенерація оперативної пам'яті 166

Регіональна мережа¹ 166

Регіональна мережа² 167

Регіональна обчислювальна мережа 167

Регістр процесора 167

Регулювання Інтернет 167

Редагування 167

Редактор 167

Редактори текстів 167

Реєстрація 167

Реєстр 167

Режим конструктора 168

Режим перегляду 168

Режим реального часу 168

<i>Резервна копія 168</i>
<i>Результат неправильний 168</i>
<i>Результат правильний 168</i>
<i>Результати інтеграції 168</i>
<i>Результуюча таблиця 168</i>
<i>Результуючі дані 168</i>
<i>Релаксопедія 168</i>
<i>Релевантність 168</i>
<i>Релевантність сайту 168</i>
<i>Реляційна база даних 169</i>
<i>Реляційна модель даних 169</i>
<i>Реплікація 169</i>
<i>Реплікація програмного забезпечення 169</i>
<i>Рефлексія 169</i>
<i>Рефрен 169</i>
<i>Ринковий інформаційний простір 169</i>
<i>Ритм 169</i>
<i>Рівні інтеграційного процесу 169</i>
<i>Робот 169</i>
<i>Робоча група 169</i>
<i>Робоча дата 170</i>
<i>Робоча книга 170</i>
<i>Робоча станція 170</i>
<i>Робоча пам'ять 170</i>
<i>Робочий лист 170</i>
<i>Робочий стіл 170</i>
<i>Робочі станції 170</i>
<i>Розвиваюче навчання 170</i>
<i>Розгін 170</i>
<i>Роздільна здатність екрана 170</i>
<i>Роздільна здатність зображення 170</i>

Роздільна здатність принтера 171

*Розумні (інтелектуальні або інтелектуалізовані)
системи навчання 171*

Розкадрування 171

Розповідь 171

Розподіл ресурсів 171

Розподілена електронна бібліотека 171

Розширення імені 171

РУТА (Плай) 171



Сайт 172

Самооцінка 172

Санкціонований доступ 172

Свідомість 172

Світовий інформаційний ринок 172

Сеанс MS-DOS 172

Сеансовий рівень 172

Секвенсер 172

Сектор 172

Семантична модель 172

Семінарське заняття 172

Семіотична теорія медіаосвіти 173

Семпли 173

Сервер в технології «клієнт-сервер» 173

Сервер¹ 173

Сервер² 173

Сервер у технології «клієнт-сервер» 173

Сервіс 173

Сервіси Інтернет 173

Сервер новин 173

<i>Сертифікат відповідності 173</i>
<i>Сесія 174</i>
<i>Символ 174</i>
<i>Символьні змінні 174</i>
<i>Симультанність 174</i>
<i>Синдикація 174</i>
<i>Синтез 174</i>
<i>Система автоматизованого проектування (САПР) 174</i>
<i>Система відкритого навчання 174</i>
<i>Система віртуальної реальності 174</i>
<i>Система дистанційного навчання (СДН) 175</i>
<i>Система Інтернет комерції 175</i>
<i>Система забезпечення безпеки 175</i>
<i>Система засобів наочності 175</i>
<i>Система електронних платежів 175</i>
<i>Система команд процесора 175</i>
<i>Система комп'ютерної графіки 175</i>
<i>Система мережного дистанційного навчання 175</i>
<i>Система реального часу 176</i>
<i>Система текстів 176</i>
<i>Система тестового педагогічного контролю знань, умінь і навичок 176</i>
<i>Система тестового педагогічного контролю знань, умінь і навичок 176</i>
<i>Система управління базами даних¹ 176</i>
<i>Система управління базами даних² 176</i>
<i>Система управління (адміністрування) навчальним процесом мережного ДН 176</i>
<i>Система якості 176</i>
<i>Системи підтримки прийняття рішень 176</i>
<i>Систематичне програмування 177</i>
<i>Системна політика 177</i>

<i>Системне програмне забезпечення 177</i>
<i>Системний диск 177</i>
<i>Системність 177</i>
<i>Ситуаційний практикум 177</i>
<i>Сканер 177</i>
<i>Складність алгоритмів 177</i>
<i>Складність задач 177</i>
<i>Скриншот 178</i>
<i>Скрипт 178</i>
<i>Слеши 178</i>
<i>Словник 178</i>
<i>Словники програми 178</i>
<i>Смарт-карти 178</i>
<i>Слухове мистецтво 178</i>
<i>Смислові частини медіатексту 178</i>
<i>Сортування даних 178</i>
<i>Соціальна мережа в Інтернеті 178</i>
<i>Соціальна інформатика 179</i>
<i>Соціальне замовлення освіти 179</i>
<i>Соціально орієнтоване навчання 179</i>
<i>Соціальний сервіс Делішес 179</i>
<i>Соціальні сервіси Веб 2.0 179</i>
<i>Соціокультурна теорія медіаосвіти 179</i>
<i>Соціально орієнтоване навчання 179</i>
<i>Спам¹ 179</i>
<i>Спам² 179</i>
<i>Специфікації 180</i>
<i>Специфікації програм 180</i>
<i>Списки розсилки 180</i>
<i>Співпраця в навчанні 180</i>
<i>Спілкування 180</i>

<i>Спільний доступ</i>	<i>180</i>
<i>Спільне навчання</i>	<i>180</i>
<i>Сплог</i>	<i>180</i>
<i>Спосіб неправильний</i>	<i>180</i>
<i>Спосіб правильний</i>	<i>180</i>
<i>Способи інтеграції</i>	<i>180</i>
<i>Сприйняття інформації</i>	<i>180</i>
<i>Сприйняття медійне</i>	<i>180</i>
<i>Сприйняття слухове</i>	<i>181</i>
<i>Стандартні сервіси інформаційного комплексу</i>	<i>181</i>
<i>Старіння інформації</i>	<i>181</i>
<i>Статистичний облік</i>	<i>181</i>
<i>Стимулятор</i>	<i>181</i>
<i>Сторінка</i>	<i>181</i>
<i>Сторінки сайтів</i>	<i>181</i>
<i>Стример</i>	<i>181</i>
<i>Структура системи дистанційного навчання</i>	<i>181</i>
<i>Структура таблиці</i>	<i>182</i>
<i>Структура (системи)</i>	<i>182</i>
<i>Структура процесу навчання</i>	<i>182</i>
<i>Структурне програмування</i>	<i>182</i>
<i>СУБД</i>	<i>182</i>
<i>Суб'єкти інноваційної діяльності</i>	<i>182</i>
<i>Субkonto</i>	<i>182</i>
<i>Суггестопедія</i>	<i>182</i>
<i>Суперкомп'ютери</i>	<i>182</i>
<i>Сутність</i>	<i>183</i>
<i>Схема даних</i>	<i>183</i>
<i>Сцена</i>	<i>183</i>
<i>Сценарій</i>	<i>183</i>
<i>Сценарій електронного видання навчального призначення</i>	<i>183</i>

Сценарії програм 183

Сюжет 183



Таблиця бази даних 183

Таблиця розміщення файлів 183

Такт 184

ТВ-технології 184

Тег¹ 184

Тег² 184

Тезаурус 184

Тезаурус гіпертексту 184

Текст 184

Текстовий блог 184

Текстовий процесор 184

Текстове поле 185

Текстовий редактор 185

Телевізійна технологія (ТВ-технологія) ДН 185

Теледоступ, віддалений доступ 185

Телекомунікації 185

Телекомунікаційна мережа¹ 185

Телекомунікаційна мережа² 185

Телеконференцв'язок і відеотелефон 186

Телеконференція¹ 186

Телеконференція² 187

Телеробота 187

Тема 187

Тематичні карти 187

Теологічна (релігійна) теорія медіаосвіти 187

*Теорія медіаосвіти як джерело «задоволення потреб»
аудиторії 187*

<i>Тест¹</i>	187
<i>Тест²</i>	187
<i>Тестове завдання¹</i>	187
<i>Тестове завдання²</i>	187
<i>Тестування</i>	188
<i>Тестування знань</i>	188
<i>Тестування програм</i>	188
<i>Техніка</i>	188
<i>Технічне забезпечення (ТЗ)¹</i>	188
<i>Технічне забезпечення (ТЗ)²</i>	188
<i>Технічні засоби навчання</i>	188
<i>Технології онлайн</i>	188
<i>Технології, які зберігають здоров'я в умовах інформатизації освіти</i>	188
<i>Технологічна карта</i>	188
<i>Технологічна революція</i>	189
<i>Технологічний сценарій</i>	189
<i>Технологія¹</i>	189
<i>Технологія²</i>	189
<i>Технологія³</i>	189
<i>Технологія відкритого навчання</i>	189
<i>Технологія «Віртуальна реальність»</i>	189
<i>Технологія навчання</i>	190
<i>Технологія телекомунікації</i>	191
<i>Технічне забезпечення (ТЗ)</i>	191
<i>Типи педагогічної інтеграції</i>	191
<i>Тоссер</i>	191
<i>Траскторія вивчення курсу ДН</i>	191
<i>Транзакція¹</i>	191
<i>Транзакція²</i>	191
<i>Транскрипт</i>	192
<i>Транслятор</i>	192

Транспортний рівень в еталонній моделі OSI 192

Трафік 192

Тред 192

Трекбол 192

Трекер 192

Тренажер 192

Тренажерний комплекс 192

Тролінг 192

Тулбал 192

Туроріал 192

Тютор 192



Узагальнення 193

Узагальнення інформації 193

Уміння¹ 193

Уміння² 193

Умови організації інформаційної освіти 193

Умовна інтеграція 193

Умовність медіатексту 193

Універсальний локатор ресурсів 194

Універсальний оператор 194

Управління знаннями 194

Управління мережею 194

Управляючий запит SQL 194

Упорядкування Інтернет 194

Урівноваження 194

Утиліти 195



Фабула 195

Файл 195

Файлова система 195

Файлова структура 195

Файловий сервер 195

Факт 196

Факти 196

Фізична модель 196

Фізичний рівень в еталонній моделі OSI 196

Фільмотека 196

Фільтр 196

Флейм¹ 196

Флейм² 196

Флеш – пам'ять (Flash Memory) 196

Флоп 196

Флуд¹ 196

Флуд² 196

Фонотека 196

Форма 197

Форма в Access 197

Форма навчання 197

Форма організації навчання 197

Форми медіаосвіти 197

Формалізація знань 197

Формалізація інформації 197

Формат 197

Форматування диска 198

Форми 198

Формуюча 198

Форум 198

Фототека 198

Фотоблог 198

Фрагментація 198

Франчайзер 198

Франчайзи 198

Фрейм 198

Фрек 199

*Фундаментально-професійна математична освіченість
студентів 199*

Функції інформації 199

Функції комунікації 199

Функції медіакритики 199

Функції медіаосвіти 199

Функції міжнародної інформації 199

Функції педагогічної інтеграції 200

Функції робочого аркуша 200

Футурологія Інтернет 200



Хакер 200

Хім 200

Хост 200

Хостинг 200

Хост-комп'ютер 200

Хотлинк 200

Хрестоматія 201



Центр дистанційного навчання (Центр ДН) 201

Центральний університет 201

Цитатний блог 201

Цифровий навчальний ресурс 201

Цифровий розрив 201

Цифрові гроші 201

Цілісність інформації 201

Цільова аудиторія (веб-вузла)¹ 202

Цільова аудиторія (веб-вузла)² 202

Ціннісні орієнтації 202



Чат¹ 202

Чат² 203

Чат³ 203

Чат⁴ 203

Чат-заняття 203

Числове поле 203

Число повторень поновлення 203

Чистий проект 203

Чін 203

Чінсет 203



Шаблон 203

Шаблони MediaВікі 203

Шина даних 204

Шифрування інформації 204

Шлюз 204

Шрифт 204

Штучний інтелект 204

Штучний розум 204



Юзабіліті інженірінг 204

Юзер 205

Юніт 205

Явні дозволи 205

Ядро бази даних 205

Якість 205

Якість засобів інформатизації освіти 205

Якість інформації 205

Якість навчання 205

Якість освіти 205

Якість програмного забезпечення 206

Ярлик 206

АНГОЛОМОВНА ТЕРМІНОЛОГІЯ



Ad Hoc або IBSS (Independendt Basic Service Set) 207

Advanced Encryption Standard (AES) 207

Afterburner 207

*Airgo Networks True MIMO (Multiple input, Multiple output)
207*

ASCII 207

Asynchronous JavaScript and XML 207

Atheros XR (eXtended Range) 208

B

Beacon interval 208

Blended-learning 208

C

Case-технологія 208

Chat¹ 208

Chat¹ 208

Cloud technology. 208

Content 208

CSMA (Carrier Sense Multiple Access) 209

D

Direct Sequence Spread Spectrum (DSSS) 209

Domain Name Resolvers 209

Domain Name System – DNS 209

E

EAP (Extensible Authentication Protocol) 210

E-learning¹ 210

E-Learning² 210

F

FAQ (frequently asked questions) 210

Festoon 210

FHSS (Frequency Hopping Spectrum Spreading) 210

Fido Net 210



Gate 211

GPS (Global Positioning System) 211

GraphViz 212

GUI (grahical user interface) 212



Home Page 212

Hotspot 212

*HyperText Markup Language HyperText Markup Language
(HTML) 213*

*HyperText Transfer Protocol HyperText Transfer Protocol
(HTTP) 213*



ICQ¹ 214

ICQ² 214

IEEE (the of Electrical and Electronics engineers, Inc.) 214

IEEE802.11 214

IEEE802.11a 214

IEEE802.11b 214

IEEE802.11b+ 215

IEEE802.11e (Qos, Quality of service) 215

IEEE802.11g 215

IEEE802.11i 215

IEEE802.11n 215

Infrastructure 215

Initialization Vector 215

Internet Protokol – IP 215

Internet Society – ISOC 216

Intranet 216

iPod 216

IRC (Internet Relay Chat) 216

ISM (Industry, Science and Medicine) 216

Java-апплет 217

Joint Photographic Experts Group (JPEG) 217



LEAP (lightweight Extensible Authentication Protocol) 217



Macintosh Operation System (Mac OS) 217

Mesh 218

Microsoft Excel 218

Microsoft System Disk Operation System (MS DOS) 218

Microsoft Windows 218

MIMO (Multiple Input Multiple Output) 218

Mobile-learning 218

Most linked 218

Motion Pictures Expert Group (MPEG) 218

Mp3 218

MTU (Maximum transmission Unit) 218

Musical Instrument Digital interface (MIDI) 219



Next generation Network, New Generation Network 129

(NGN) 219

Nitro XM 219



OFDM (Orthogonal Frequency Division multiplexing) 219

Ogg vorbis 219

On-line media 220

Open URL 220

Optical Internet (оптичний Internet) 220



P2p 220

Patch 220

PC-карти 220

Personal Digital Assistant (PDA) 220

Personal Digital Entertainment (PDE) 220

Preamble 220

PTS-DOS 221



Radio ETHERNET (радіо Ізернет) 221

REAL/32 221

Registrar (регістратор). 221

Registry (реєстр) 221

Remote Authentication Dial-In User Service (RADIUS) 221

Root servers 222

Rss 222

Rss-канал 222

RX Rate 222



Slash 222

Smart Personal Objects Technology (SPOT) 222

Software replication 222

Spam 222

SSID (Service Set identifier) 223

Stand alone блог 223

Super-G 223

Telecommunications network protocol (Telnet) 223

TKIP (Temporary Key Integrity Protocol) 223

Transaction 223

*Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP)
223*

TX Rate 223



*Uniform Resource LocatorUniform Resource Locator (URL)
224*

Unit 224

Upgrade 224

URL 224

User 224

User 224



VAC (Media Fccass Control) 224



WDS (Wireless Distribution System) 224

WEP (Wired Equivalent Privacy) 226

WHOIS 226

Wi-Fi 227

WikiWiki 227

WikiWiz 227

Windows¹ 227

Windows² 227

Wireless AP, WAP (Wireless Access Point) 227

Wireless Bridge 227

WLAN (Wireless Local Area Network) 227

WNIC (Wireless Network Interface Controller) 228

World Intellectual Property Organization (WIPO) 228

WORLD WIDE WEB (WWW) 228

WPA (Wi-Fi Protected Access) 228

WWW (World Wide Web)¹ 228

WWW² 228



XspaN 228



Zip 229

ZIP Drive 229

Довідкове видання

Кадемія Майя Юхимівна

***Інформаційно-комунікаційні технології навчання:
термінологічний словник***

Комп'ютерна верстка: Кізім Світлана Степанівна

Підписано до друку 09.12.2008р.

Формат 60×80/16. Гарнітура-Times New Roman.

Папір офсетний. Друк RISO.

Умовн. друк. арк. 9,6

Замов. № 798. Наклад 500 шт.

Друк ТОВ «Ландо ЛТД»

21029 м.Вінниця, вул. Хмельницьке шосе, 145