

**КАЗАНСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНСТИТУТ ФИЛОЛОГИИ И МЕЖКУЛЬТУРНОЙ
КОММУНИКАЦИИ**

*Кафедра математической лингвистики и информационных
технологий в филологии*

А.Х. Хусаинова

**Информационно - коммуникационные технологии
в культурно - просветительской деятельности**

Конспект лекций

Казань – 2014

Направления подготовки: 050100.62 «Педагогическое образование»
(бакалавриат)

Учебный план: «Родной (татарский) язык и литература иностранный язык (китайский)»),

«Родной (татарский) язык и литература и иностранный язык (английский)

Форма обучения: очное

Дисциплины: В.2 «Интернет-технологии в образовательной и культурно-просветительской деятельности» 2 курс (3 семестр)

Количество часов: 72 (в т.ч.: 8 ч. лекции, 28 ч. лабораторные занятия, 36 ч. самостоятельная работа)

Форма контроля: зачет

Аннотация: Основное внимание в курсе уделяется практическому освоению изучаемых сервисов WEB 2.0. Вниманию обучаемых представлены презентации к лекциям, задания для самостоятельной работы с методическими рекомендациями по их выполнению, а также пошаговые инструкции к наиболее сложным лабораторным работам. Также в курс включены полезные ссылки на ресурсы интернет. Курс завершается зачетом в форме защиты Проекта.

Темы: Тема 1. Технологии web 2.0

Тема 2. Новые технологии неконтактного информационного взаимодействия (виртуальная реальность)

Тема 3. Электронные книги. Виртуальные библиотеки

Тема 4. Педагогические Интернет - сообщества

Ключевые слова: *виртуальная реальность, электронные книги, электронная бумага, электронный документооборот, онлайн словари, онлайн переводчики, виртуальные библиотеки, электронные услуги*

Автор: Хусаинова Альфира Хамзовна, старший преподаватель кафедры математической лингвистики и информационных систем в филологии ИФИ КФУ, e-mail: alfirahamzovna@gmail.com

Дата начала эксплуатации: 1 сентября 2014 года

URL: <http://tulpar.kpfu.ru/course/view.php?id=1216>

Оглавление

Тема 1. Облачные технологии. Сервисы Web 2.0	4
Тема 2. Виртуальная реальность.....	14
Тема 3. Электронные библиотеки. Электронные книги.....	26
Тема 4. Профессиональные Интернет - сообщества.....	34
Общий перечень информационных ресурсов	41
Вопросы и задания для итогового контроля.....	45

Тема 1. Облачные технологии. Сервисы Web 2.0

Аннотация темы

Веб 2.0 (Web 2.0) — термин, обозначающий второе поколение сетевых сервисов, принципиальным отличием которых от Веб 1.0 является то, что эти сервисы позволяют пользователям не только путешествовать по сети, но и совместно работать, размещая в сети текстовую и медиа информацию.

Тема содержит теоретический материал (презентация),

9 лабораторных работ, к 3 из них даны подробные инструкции,

5 самостоятельных работ и ссылки на интернет - ресурсы, необходимые для более полного изучения темы.

Глоссарий

Аккаунт. Учётная запись — запись, содержащая сведения, которые пользователь сообщает о себе некоторой компьютерной системе. Учётная запись, как правило, содержит сведения, необходимые для опознания пользователя при подключении к системе, сведения для авторизации и учёта. Это имя пользователя (login) и пароль. Пользователи Интернета воспринимают учётную запись, как личную страничку, кабинет, возможно даже, место хранения личных и других сведений на определенном интернет - ресурсе (платформе)

Визуализация текста. Облако слов представляет собой визуальное представление ключевых слов текста, содержания блога, тегов любых пользователей, хранящихся на сервисах социальных закладок (Delicious) и т.д. И именно тех слов, которые выбираете Вы.

Всплывающая 3Д - книга. Pop-up книги — это объемные книги, на развороте страниц которых появляется объемное изображение.

Диск Google. облачное хранилище данных, принадлежащее компании Google Inc., позволяющее пользователям хранить свои данные на серверах в облаке и делиться ими с другими пользователями в Интернете. После активации заменяет собой Документы Google

Интерактивный мультимедиа курс. Учебный материал, представленный в виде гипертекстовой структуры с мультимедиа приложениями, обеспеченный системой навигации по курсу и управления различными его компонентами.

Интернет-технологии. информационные, телекоммуникационные и иные технологии, а также сервисные услуги, на основе которых происходит деятельность в сети или с помощью сети Интернет.

Информационно - коммуникационные технологии. совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, интегрированных с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и использования информации в интересах ее пользователей.

Культурно-просветительская деятельность - направленная деятельность клубных учреждений, массовых библиотек, парков и садов культуры и отдыха; большое место занимает К.-п. д. в работе музеев, кинотеатров, театров и др. учреждений культуры, а также радио и телевидения. В широком смысле понятием К.-п. д. охватывается любая организованная вне учебных заведений деятельность, способствующая культурному росту человека

Макет сайта - это набор правил, по которым располагаются элементы страницы сайта. Таким образом, макет - это основа верстки, - тот каркас, на котором собираются элементы дизайна и информационное наполнение страницы.

Облачные технологии. Это способ увеличения пропускной способности сетей или предоставление ИТ-ресурсов в виде сервиса, который Вы можете получить не вкладываясь в создание новой инфраструктуры. Сервисы входящие в облачные технологии, предоставляются на основе подписки или платы за использование услуги, в режиме реального времени через Интернет.

Социальные сервисы - это сетевое программное обеспечение, поддерживающее групповые взаимодействия. Эти групповые действия включают: персональные действия и коммуникации участников между собой, то есть, обмен сообщениями.

Социальные сети и поддерживающие их сервисы оказались очень эффективным методом обеспечения посещаемости сайтов, обратной связи и

постепенно стали одним из средств генерации контента (содержимого, имеющего ценность). На основе такого подхода появилось и быстро набрало популярность довольно большое количество социальных web-сервисов, объединенных общим названием сервисы Web 2.0.

Технология Web 2.0 (определение Тима О'Рейлли) — методика проектирования систем, которые путём учёта сетевых взаимодействий становятся тем лучше, чем больше людей ими пользуются. Особенностью веб 2.0. является принцип привлечения пользователей к наполнению и многократной выверке информационного материала. По сути, термин «Web 2.0» обозначает проекты и сервисы, активно развиваемые и улучшаемые самими пользователями: блоги, wiki, социальные сети и т. Д.

Форма Google - Конструктор для создания опроса, результаты размещаются в таблицы, можно посмотреть сводку ответов в виде диаграмм.

Шаблон сайта - это файлы html, практически готовые сайты, т.е их оболочка и дизайн(готовые файлы, рисунки, картинки и.т.д), созданные профессиональными дизайнерами, максимально простых в настройке и обслуживании.

Методические рекомендации по изучению темы

Изучить теоретический материал (презентация к лекции)

Изучить и дополнить свои знания, используя материал Интернета по ссылкам к теме.

Выполнить лабораторные работы 1-9, результаты сохранить в виртуальной рабочей тетради. К некоторым заданиям имеются методические разработки (пошаговые инструкции).

Постарайтесь использовать сервисы в англоязычной версии, так они работают корректнее. При необходимости используем Google-переводчик и другие словари онлайн.

За выполнение работ (содержание) на татарском и английском языках начисляются доп. баллы.

В случае затруднений обращаться за консультацией к преподавателю и одногруппникам, используя чат и э/почту.

Выполнить задания для самостоятельной работы, при необходимости используя методические разработки к этим заданиям.

Рекомендуемые информационные ресурсы

1. Захарова, Ирина Гелиевна. Информационные технологии в образовании: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по педагогическим специальностям / И. Г. Захарова. 4-е изд., стер..Москва: Академия, 2008. С.
2. Презентация «Классификация ИКТ» // Хусаинова А.Х. Курс «ИКТ в КПД» раздел 1 «Классификация ИКТ».
<http://tulpar.kpfu.ru/course/view.php?id=1216>
3. Сервис Google <http://www.google.com>
4. Сервис создания мультфильма <http://www.multator.com>
5. онлайн сервисы для создания тестов и организации тестирования
<http://dostizenie.ucoz.ru/document/online-tests.pdf>
6. Образовательный сайт <http://www.edu.ru>
7. Сервис создания презентаций <http://www.prezi.com>
8. Облако слов <http://www.wordle.net>
9. Сервис создания 3Д - книги <http://www.zooburst.com>
10. ИКТ в культурно-просветительской деятельности (учебник)
<https://sites.google.com/site/ictifiksu>
11. Сервис закладок <http://www.symbaloo.com>

Список сокращений

ИКТ - информационно - коммуникационные технологии.

КПД - культурно - просветительская деятельность

Вопросы для изучения по теме

1. Социальные сети
2. Карты памяти
3. Видеохостинги

4. Фотохостинги
5. Сервисы закладок
6. Геосервисы

Теоретический материал по теме:

Облачные технологии

Термин «облачные вычисления» (англ.- cloud computing) применим для любых сервисов, которые предоставляются через сеть Интернет.

Суть облачных технологий заключается в предоставлении пользователям удаленного доступа к услугам, вычислительным ресурсам и приложениям (включая операционные системы и инфраструктуру) через Интернет. Развитие этой сферы хостинга (Хостинг — услуга по размещению оборудования клиента на территории провайдера с обеспечением подключения его к каналам связи с высокой пропускной способностью) было обусловлено возникшей потребностью в программном обеспечении и цифровых услугах, которыми можно было бы управлять изнутри, но которые были бы при этом более экономичными и эффективными.

Эти Интернет-услуги, также известные как «облачные сервисы», можно разделить на три основные категории:

- инфраструктура как сервис
- платформа как сервис
- программное обеспечение как сервис

По сравнению с традиционным подходом, облачные сервисы позволяют управлять более крупными инфраструктурами, обслуживать различные группы пользователей в пределах одного облака, а также означают полную зависимость от провайдера облачных услуг.

При предоставлении облачного сервиса используется тип оплаты «плата-за-использование». Обычно за единицу измерения времени работы принимается минута или час пользования ресурсами. При оценке объемов данных за единицу измерения принимается Мегабайт хранимой информации. В этом случае пользователь оплачивает ровно тот объем ресурсов, который им в

реальности использовался в течение определенного времени. Кроме того, облачная инфраструктура предоставляет пользователю возможность при необходимости «поднимать» или «опускать» максимальные лимиты выделяемых ресурсов, пользуясь тем самым эластичностью предоставляемого сервиса. Пользователю облачных сервисов нет необходимости заботиться об инфраструктуре, которая обеспечивает работоспособность предоставляемых ему сервисов. Все задачи по настройке, устранению неисправностей, расширению инфраструктуры и пр. берет на себя сервис-провайдер.

Типы облаков

Облака могут быть публичными или частными.

1. **Частное облако** - инфраструктура, предназначенная для использования одной организацией, включающей несколько потребителей (например, подразделений одной организации). Частное облако может находиться в собственности, управлении и эксплуатации как самой организации, так и третьей стороны (или какой-либо их комбинации), и она может физически существовать как внутри так и вне юрисдикции владельца.
2. **Публичное облако** (англ. public cloud) — инфраструктура, предназначенная для свободного использования широкой публикой. Публичное облако может находиться в собственности, управлении и эксплуатации коммерческих, научных и правительственных организаций (или какой-либо их комбинации). Публичное облако физически существует в юрисдикции владельца — поставщика услуг.
3. **Гибридное облако** (англ. hybrid cloud) — это комбинация из двух или более различных облачных инфраструктур (частных, публичных), остающихся уникальными объектами, но связанных между собой стандартизованными или частными технологиями передачи данных и приложений (например, кратковременное использование ресурсов публичных облаков для балансировки нагрузки между облаками).
4. **Общественное облако** (англ. community cloud) — вид инфраструктуры, предназначенный для использования конкретным сообществом потребителей

из организаций, имеющих общие задачи. Общественное облако может находиться в кооперативной (совместной) собственности, управлении и эксплуатации одной или более из организаций сообщества или третьей стороны (или какой-либо их комбинации), и она может физически существовать как внутри так и вне юрисдикции владельца

5. На практике границы между всеми этими типами вычислений размыты.

Три уровня облачных сервисов

Инфраструктура как сервис (IaaS)

Инфраструктура в аренду. Пользователю предоставляется «чистый» экземпляр виртуального сервера с уникальным IP-адресом или набором адресов и часть системы хранения данных. Для управления параметрами, запуском, остановкой этого экземпляра провайдер предоставляет пользователю программный интерфейс (API).

Платформа как сервис (PaaS)

PaaS можно представить как готовую к работе виртуальную платформу, состоящую из одного или нескольких виртуальных серверов с установленными операционными системами и специализированными приложениями. Большинство облачных провайдеров предлагают пользователю выбор из массы готовых к использованию облачных сред.

Программное обеспечение как сервис (SaaS)

Концепция SaaS предоставляет возможность пользоваться программным обеспечением как услугой и делать это удаленно через Интернет. Данный подход позволяет не покупать программный продукт, а просто временно воспользоваться им при возникновении потребности.

Преимущества облачных вычислений

- Пользователь оплачивает услугу только тогда когда она ему необходима, а самое главное он платит только за то, что использует.
- Облачные технологии позволяют экономить на приобретении, поддержке, модернизации ПО и оборудования.

- Масштабируемость, отказоустойчивость и безопасность — автоматическое выделение и освобождение необходимых ресурсов в зависимости от потребностей приложения. Техническое обслуживание, обновление ПО производит провайдер услуг.

- Удаленный доступ к данным в облаке — работать можно из любой точки на планете, где есть доступ в сеть Интернет.

Недостатки облачных вычислений

- Пользователь не является владельцем и не имеет доступа к внутренней облачной инфраструктуре. Сохранность пользовательских данных сильно зависит от компании провайдера.

- Недостаток? актуальный для российских пользователей: для получения качественных услуг пользователю необходимо иметь надежный и быстрый доступ в сеть Интернет.

- Не все данные можно доверить провайдеру в Интернете не только для хранения, но даже для обработки

- Не каждое приложение позволяет сохранить, например, на флэшку промежуточные этапы обработки информации, а также конечный результат работы, а ведь онлайн-результаты удобны не всегда

- Есть риск, что провайдер онлайн-сервисов однажды не сделает резервную копию данных, и они будут утеряны в результате крушения сервера.

- Доверяя свои данные он-лайн-сервису, вы теряете над ними контроль и ограничиваете свою свободу (Пользователь будет не в состоянии изменить какую-то часть своей информации, она будет храниться в условиях, не подвластных ему).

Как пример использования облачных технологий в образовании, можно назвать электронные дневники и журналы, личные кабинеты для учеников и преподавателей, интерактивная приемная и другое. Это и тематические форумы, где ученики могут осуществлять обмен информацией. Это и поиск информации, где ученики могут решать определенные учебные задачи даже в отсутствии педагога или под его руководством.

Для этого можно использовать:

- компьютерные программы
- электронные учебники
- тренажеры
- диагностические, тестовые и обучающие системы
- прикладные и инструментальные программные средства
- лабораторные комплексы
- системы на базе мультимедиа-технологии
- телекоммуникационные системы (например, электронную почту, телеконференции
- электронные библиотеки и другое.

Весь этот инструментарий должен обеспечивать выполнение конкретных учебных операций:

обработку текстов

составление таблиц и т.д.

Топ-10 облачных провайдеров:

1. Amazon, лидер рейтинга



2. The Rackspace



3. Google



4. [Microsoft](#)



5.Joyent



6.GoGrid

7.Terremark



8.Savvis



9.Verizon



10.NewServers



(Информация с портала cloudzone.ru)

Вопросы и задания для контроля знаний по теме.

1. Лабораторная работа "Создание аккаунта Google"
2. Лабораторная работа "Создание виртуальной рабочей тетради"
3. Лабораторная работа "Календарь Google"
4. Лабораторная работа "Сервис закладок Symbaloo"
5. Самостоятельная работа "Онлайн"
6. Лабораторная работа "Визуализация текста в Wordle" Задание
7. Самостоятельная работа "Визуализация текста и перевод изображения"
8. Лабораторная работа "Создание тестов онлайн"
9. Лабораторная работа "Создание мультя"
- 10.Лабораторная работа "Создание презентации онлайн в программе Prezi"
- 11.Лабораторная работа "Создание карт памяти"
12. Визуализация текста и перевод изображения.docx16_сам раб.docx

Тема 2. Виртуальная реальность

Аннотация темы

Технология «Виртуальная реальность» — это технология неконтактного информационного взаимодействия, реализующая с помощью комплексных мультимедиа-операционных сред иллюзию непосредственного вхождения и присутствия в реальном времени в стереоскопически представленном «экранном мире» («виртуальном мире») при обеспечении тактильных ощущений при взаимодействии пользователя с объектами виртуального мира.

Тема содержит теоретический материал - 2 лекции (текстовые файлы) и контрольные вопросы к ним, 2 лабораторные работы, 2 самостоятельные работы, к одной из них дана подробная инструкция выполнения, 3 документа для дополнительного чтения и ссылки на интернет - ресурсы, необходимые для более полного изучения темы.

Глоссарий

Виртуальная реальность - Компьютерные системы, которые обеспечивают визуальные и звуковые эффекты, погружающие зрителя в воображаемый мир за экраном. Пользователь окружается порожденными компьютером образами и звуками, дающими впечатление реальности. Пользователь взаимодействует с искусственным миром с помощью различных сенсоров, таких как, например, шлем и перчатки, которые связывают его движения и впечатления и аудиовизуальные эффекты. Будущие исследования в области виртуальной реальности направлены на увеличение чувства реальности наблюдаемого.

Новая технология бесконтактного информационного взаимодействия, реализующая с помощью комплексных мультимедиа-операционных сред иллюзию непосредственного вхождения и присутствия в реальном времени в стереоскопически представленном “экранном мире”. Более абстрактно - это мнимый мир, создаваемый в воображении пользователя.

Созданный техническими средствами мир (объекты и субъекты), передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние, осязание и другие.

Виртуальная реальность имитирует как воздействие, так и реакции на воздействие. Для создания убедительного комплекса ощущений реальности компьютерный синтез свойств и реакций виртуальной реальности производится в реальном времени.

Виртуальная экскурсия - это организационная форма обучения, отличающаяся от реальной экскурсии виртуальным отображением реально существующих объектов с целью создания условий для самостоятельного наблюдения, сбора необходимых фактов и т.д. Преимуществами являются доступность, возможность повторного просмотра, наглядность, наличие интерактивных заданий и многое другое

Виртуальный музей - тип веб-сайта, оптимизированный для экспозиции музейных материалов. Представленные материалы могут быть из самых различных областей: от предметов искусства и исторических артефактов до виртуальных коллекций и фамильных реликвий. Виртуальные музеи за счёт применения интернет-технологий предлагают решение таких традиционных музейных проблем, как хранение, безопасность, обеспечение широкого, быстрого и лёгкого доступа к экспонатам.

В отличие от простых коллекций фотографий, виртуальный музей характеризуется такими возможностями, как наличие виртуального тура и расширенными поисковыми возможностями для нахождения и классификации экспонатов.

Первые музеи в виде веб-сайтов стали появляться в Интернете в 1991 году. Сначала виртуальные музеи были сайтами реальных музеев, но вскоре стали появляться и персональные вебсайт-музеи.

Всплывающая 3Д-книга - Pop-up книги – это объемные книги, на развороте страниц которых появляется объемное изображение.

Дополненная реальность - 1. воспринимаемая смешанная реальность (англ. mixed reality), создаваемая с использованием "увеличенных" с помощью компьютера элементов воспринимаемой реальности (когда реальные объекты монтируются в поле восприятия).

Методические рекомендации по изучению темы

Изучить теоретический материал (лекция – документ в 2 частях)

Изучить и дополнить свои знания, используя материал для доп. чтения и материалы Интернета по ссылкам к теме.

Проверить свои знания по контрольным вопросам к теме.

Выполнить лабораторные работы 1-2, результаты сохранить в виртуальной рабочей тетради.

В случае затруднений обращаться за консультацией к преподавателю и одногруппникам, используя чат и э/почту.

Выполнить задания для самостоятельной работы, особое внимание уделить соблюдению требований ГОСТ по оформлению результатов научных работ.

Список литературы оформляем по ГОСТ 7.1-2003.

После выполнения задания отправлять преподавателю ссылку на страницу рабочей тетради. В теме письма указываем название работы.

Результаты работы отслеживаем в таблице балльно-рейтинговой системы в Документах Google.

Строго отслеживаем сроки сдачи работ.

Рекомендуемые информационные ресурсы

1. Захарова, Ирина Гелиевна. Информационные технологии в образовании: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по педагогическим специальностям / И. Г. Захарова. 4-е изд., стер..Москва: Академия, 2008. С.
2. Книга «Виртуальная реальность». // Хусаинова А.Х. Курс «ИКТ в КПД» раздел 2 «Виртуальная реальность».
<http://tulpar.kpfu.ru/mod/book/view.php?id=49328>
3. Книга «Виртуальный музей - новая реальность». // Хусаинова А.Х. Курс «ИКТ в КПД» раздел 2 «Виртуальная реальность»».
<http://tulpar.kpfu.ru/mod/book/view.php?id=49333>
4. 4shared - облачное хранилище данных
5. absite.ru — кроссворды онлайн, sudoku, японские кроссворды, викторины;

6. Adit Testdesk 2.4 – полный комплекс решений для тестирования
7. atlant.ws — кроссворды online. Здесь можно поразгадывать в режиме online классические кроссворды, японские, цветные японские;
8. bobrdobr.ru – сервис закладок
9. Bubbl.us
10. Copy.com - облачное хранилище данных
11. Cross.com — автоматический онлайн-генератор кроссвордов. Список слов заносит пользователь. Кроссворды получаются случайной формы.
12. crossword.finecrosser.com — автоматический генератор кроссвордов онлайн
13. crosswordus.com — автоматический онлайн составитель кроссвордов и сканвордов с возможностью ручной корректировки.
14. delicio.us – сервис закладок
15. Dropbox - облачное хранилище данных
16. estcrosswords.ru — онлайн-кроссворды, сканворды, ключворды и японские кроссворды;
17. Google Drive - облачное хранилище данных
18. <http://dic.academic.ru/> - словари и энциклопедии на Академике
19. <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/10236#.D0.AB> список необычных слов
20. <http://mappio.com/> - карты памяти:
21. <http://mapul.com/> карты памяти:
22. <http://mind42.com/> (без ограничений на количество карт, цветовая дифференциация веток, возможность вставки ссылки, примечания)
23. <http://mindmaps.kayuda.com/>
24. <http://multator.ru/draw/> - сервис рисования мультя
25. <http://nnm.me/blogs/garners/obzor-oblachnyh-hranilish-dannyh/> обзор облачных хранилищ данных
26. <http://prezi.com/> - сервис создания презентаций
27. <http://slovari.gramota.ru> все словари в интернете обзор
28. <http://webofweb.net/>

- 29.<http://wisemapping.com>
- 30.<http://www.cacoo.com> –
- 31.<http://www.comapping.com/>
- 32.<http://www.gliffy.com/> (5 карт бесплатно, есть шаблоны, например, SWOT-анализа)
- 33.<http://www.glinkr.net/>
- 34.<http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest.php> вебквесты в обучении русскому языку
- 35.<http://www.symbaloo.com/> - Сервис Symbaloo
- 36.<http://www.text2mindmap.com/>
- 37.<http://www.zooburst.com/> - сервис создания объемных книг
- 38.Mega - облачное хранилище данных
- 39.MindMeister.com - карты памяти:
- 40.Mindomo.com - карты памяти:
- 41.puzzlecup.com - кроссворд онлайн с автоматическим подбором слов из словаря
- 42.Quiz Press 2.5.8 – простые тесты для публикации в Интернете
- 43.rumarkz.ru – сервис закладок
- 44.Schoolhouse Test 3.1.6 – помощник для преподавателей
- 45.SpiderScribe.net - карты памяти:
- 46.spisok-literaturi.ru - кроссворд по учебе.
- 47.SugarSync - облачное хранилище данных
- 48.tramvision.ru — кроссворды онлайн — бесплатные сканворды, sudoku и японские кроссворды;
- 49.weeklycrosswords.com — интерактивные кроссворды online. Классические кроссворды, японские, традиционные, тематические, кроссворды с фрагментами, пасьянсы;
- 50.Windows Live SkyDrive - облачное хранилище данных
- 51.Wondershare QuizCreator 4.01 – flash-тесты и опросники

52.yaronskiy.narod.ru — японские и классические кроссворды, разгадываемые в онлайн, а также онлайн-игры, японско-русский словарь.

53.Облако@mail.ru - облачное хранилище данных

54.Яндекс.Диск - облачное хранилище данных

Список сокращений

ИКТ - информационно - коммуникационные технологии.

Вопросы для изучения по теме

1. Виртуальный мир, виртуальные технологии
2. Музей онлайн
3. Музейные сайты
4. Использование дополненной реальности в образовании

Теоретический материал по теме:

Технология «Виртуальная реальность» — это технология неконтактного информационного взаимодействия, реализующая с помощью комплексных мультимедиа-операционных сред иллюзию непосредственного вхождения и присутствия в реальном времени в стереоскопически представленном «экранном мире» («виртуальном мире») при обеспечении тактильных ощущений при взаимодействии пользователя с объектами виртуального мира.

Эта технология породила метод, позволяющий пользователю оперировать объектами непосредственно в реальном времени в виртуальном трехмерном пространстве, генерируемом специально разработанными программно-аппаратными средствами.

Системы «Виртуальная реальность», реализующие эту технологию, обеспечивают пользователю возможность стать участником действий в абстрактных пространствах, в которых можно задать как виртуальные условия информационного взаимодействия, так и виртуальные объекты, подчиняющиеся этим условиям. При этом может быть создана сколь угодно

информационно емкая инфраструктура «виртуального мира» и вполне реально осязаемое тактильное взаимодействие, ограниченное уровнем периферийных устройств самой системы «Виртуальная реальность». Технология неконтактного информационного взаимодействия, реализуемая системой «Виртуальная реальность», позволяет компьютеру отобразить непосредственно в цифровой форме импульсы от «информационной перчатки» («интерфейс-перчатка») и «информационного костюма». Рука пользователя, одетая в «информационную перчатку», может быть спроецирована в виртуальной форме в трехмерной компьютерно-сгенерированной среде.

(<http://do2.gendocs.ru/docs/index-403253.html?page=5> Учебно-методическое пособие / И. В. Роберт, С. В. Панюкова, А. А. Кузнецов, А. Ю. Кравцова)

Виртуальная реальность.

Несмотря на сложности разработки и реализации в учебном процессе, все более широкое распространение получает новая технология неконтактного информационного взаимодействия - «виртуальная реальность», реализующая с помощью комплексных мультимедиа-операционных сред иллюзию непосредственного вхождения и присутствия в реальном времени и стереоскопически представленном «экранном мире». Виртуальная реальность - (лат. *virtus* - мнимый, воображаемый) созданная компьютерными средствами трехмерная модель реальности, которая создает эффект присутствия человека в ней, позволяет взаимодействовать с представленными в ней объектами, включая новые способы взаимодействия: изменение формы объекта, свободное перемещение между микро - и макроуровнями пространства, перемещение самого пространства и т.п. контакт пользователя с системой «виртуальная реальность» может осуществляться голосом, с помощью очков-телемониторов «eyephones» или специального устройства - джойстинга, создающего эффект обратной силовой связи и обеспечивающего общение жестами с помощью устройства «интерфейс-перчатка», преобразующего каждое движение пальцев руки в электрические сигналы, которые воспринимаются и расшифровываются с помощью компьютера.

«Виртуальность» длительное время использовалась для обозначения мнимости некоторых объектов в физике (например, виртуальные частицы) и других науках. Термин виртуальная реальность был придуман в Массачусетском Технологическом Институте в конце 1970-х годов для трехмерных макромоделей, реализованных при помощи компьютера. Начало развитию средств виртуальной реальности было положено в исследованиях, проводившихся в рамках создания летных тренажеров. Соответственно первые приложения новой компьютерной технологии были связаны с имитацией функционирования летательных аппаратов, космических кораблей, автомобилей и других сложных систем. Затем термин стали использовать относительно компьютерной сети Интернет, а также в аналитических рассуждениях как метафору (скажем, «виртуальная корпорация»).

Мы познаем мир с помощью таких основных чувств как: зрение, слух, осязание, обоняние, вкус. Подменяя информацию на искусственно созданную или некоторых или всех чувств, можно создать иллюзию присутствия в другом месте. Осуществить «подмену» информации для наших органов чувств очень сложно. Это требует больших ресурсов. Применение виртуальной реальности в обучении - процесс очень дорогостоящий.

Чтобы увидеть объем в мире виртуальной реальности своими глазами, необходимы очки или шлем. Принципиальное отличие «объемной» картинке от плоской (которую мы видим на экране компьютера), состоит в том, что нужно построить два изображения - каждое для своего глаза. Рассмотрим основные принципы формирования стереоизображения. Наиболее простой способ - поочередно формировать изображение на дисплее для правого и левого глаза. Для того, чтобы каждый глаз видел свое изображение, необходимо синхронизировать изображение с устройством, которое заслоняет поочередно то левый, то правый глаз в тот момент, когда на экране появляется нужное изображение. Второй способ более дорогой - непосредственное построение изображений на цветных матрицах для каждого глаза в шлемах или в очках. То

есть необходимо строить изображения для каждого глаза на своем маленьком мониторе.

Довольно успешно сейчас развивается имитация осязания или тактильных ощущений. Обычно, подобные устройства называются Force Feedback device, что означает «устройство с силовой обратной связью». Сотрудники фирмы Immersion дают следующее определение обратной связи: «Силовая обратная связь, также известная как силовое отражение, имеет отношение к технологиям, которые позволяют компьютерам передавать реалистичные физические ощущения пользователям. Такие силовые ощущения используются, чтобы передать информацию с уровнем реализма, не предусмотренного традиционными видео и звуковыми технологиями. Представьте себе возможность действительно чувствовать физически имитированный шар на имитированной теннисной ракетке. Представьте себе чувство аварии при столкновении астероида с бортом космического корабля. Силовая обратная связь делает все эти вещи возможными».

В зависимости от стоимости оборудования могут существовать различные способы отображения виртуальной реальности: от отображения на экране монитора (фронтальная виртуальная реальность) до отображения на больших киноэкранах. Возможно также проецирование изображения на стереоскопические линзы, вмонтированные в специальные шлемы. Такая технология носит название погружающей виртуальной реальности.

Фронтальная виртуальная реальность основывается на базе совместимых персональных компьютеров. Минимальная конфигурация, необходимая для работы в виртуальной реальности: Pentium IV процессор с улучшенной технологией доступа к оперативной памяти, 1024 Мбайт оперативной памяти, 120 - гигабайтный - жесткий диск, видеокарта с графическим ускорителем, SVGA - монитор с частотой синхронизации 100-160 Гц. Программное обеспечение, используемое для работы с виртуальной реальностью, достаточно хорошо проработано и весьма удобно для использования.

После некоторой тренировки человек, имеющий навыки работы с компьютером, вполне может научиться создавать свои объекты для виртуального мира.

Виртуальная реальность используется также в компьютерных сетях. При этом в одном виртуальном мире может одновременно, совершенно независимо друг от друга, находиться одновременно несколько человек. Возможности такой системы напрямую связаны с мощностью компьютера. Чем мощнее компьютер, тем большее число объектов и людей может одновременно находиться в виртуальном мире.

Погружающая виртуальная реальность. Основная проблема использования фронтальной виртуальной реальности заключается в том, что пользователь вынужден смотреть только на экран монитора и перемещаться по виртуальному миру, используя клавиатуру, мышь или другой манипулятор. Такая система может быть вполне удобна для одних целей, однако, если требуется полный обзор обстановки, реализм теряется.

Погружающая виртуальная реальность исправляет такие недостатки путем использования специального шлема, содержащего два миниатюрных стереоскопических экрана. При движении головой происходит смена изображения, создающая впечатление, что вы действительно перемещаетесь по виртуальному миру.

Тем не менее, существуют некоторые сложности, связанные с использованием виртуальной реальности. В настоящее время ведется работа по их устранению. Во-первых, пользователи могут страдать от так называемой «компьютерной болезни», возникающей из-за некоторой дезориентации человека после работы с виртуальной реальностью. Во-вторых, качество графики ниже, чем при использовании виртуальной реальности. Текущий стандарт - около 350 линий на кадр, хотя британским воздушно-космическим комитетом разработаны новые технологии, основанные на волоконной оптике, которая позволяет

улучшить качество до 1000 линии на квадрат, еще одна сложность, связанная с тем, что пользователь не может видеть свои руки или предмет, который использует. Для устранения этого недостатка в шлем монтируется небольшая видеокамера, позволяющая помещать в виртуальный мир реальные объекты, находящиеся перед ним и, наконец, по сравнению с фронтальной, система погружающей реальности работает медленнее.

Несмотря на некоторые недостатки, погружающая виртуальная реальность нашла достаточно широкое применение.

Система «виртуальной реальности» успешно используется в профессиональной подготовке специалистов различных областей. Она открывает новые методические возможности в процессе формирования умений и навыков в сфере прогнозирования экономических процессов, проектирования объектов, моделировании явлений и событий как окружающей действительности, так и тех, которые в реальности не воспроизводимы.

Основными трудностями внедрения технологии «виртуальная реальность» является сложность и высокая стоимость инструментальных программных средств для создания программных продуктов, а также необходимость использования дополнительного дорогостоящего оборудования.

(http://www.superinf.ru/view_helpstud.php?id=2375 Анализ опыта применения информационных технологий как средства активизации учебной деятельности
АВТОР: Харченко Г.И.)

Вопросы и задания для контроля знаний по теме.

1. Какими аппаратными и программными средствами создается иллюзия присутствия человека в виртуальном мире?
2. Какие основные подходы для создания информационного взаимодействия реализуются системой «Виртуальная реальность»?
3. Каковы перспективы использования системы «Виртуальная реальность» в школьном образовании?

4. Является ли потенциальная независимость ученика от учителя при использовании системы «Виртуальная реальность» достоинством или недостатком с педагогической точки зрения?
5. Для решения каких педагогических задач было бы целесообразно использовать технологию «Виртуальная реальность»?

Тема 3. Электронные библиотеки. Электронные книги

Аннотация темы

Электронные библиотеки - информационные системы для:

- распространения научной информации;
- обеспечения профессионального общения.

тема содержит теоретический материал (в виде презентации),

1 лабораторную работу, 2 самостоятельные работы, требования к оформлению рефератов и текст ГОСТа 7.1-2003, а также ссылки на интернет-ресурсы, необходимые для более полного изучения темы.

Глоссарий

DJVU

Графический формат сжатия изображений с потерями, разработанный специально для хранения сканированных документов — книг, журналов, рукописей и пр., где обилие формул, схем, рисунков и рукописных символов делает чрезвычайно трудоёмким их полноценное распознавание. Также является эффективным решением, если необходимо передать все нюансы оформления, например, исторических документов где важное значение имеет не только содержание, а цвет и фактура бумаги; дефекты пергамента: трещинки, следы от складывания; исправления, кляксы, отпечатки пальцев; следы, оставленные другими предметами.

FB2

FictionBook — формат представления электронных версий книг в виде XML-документов, где каждый элемент книги описывается своими тегами. Стандарт призван обеспечить совместимость с любыми устройствами и форматами. XML позволяет легко создавать документы, готовые к непосредственному использованию и программной обработке (преобразованию, хранению, управлению) в любой среде. Документы, обычно имеющие суффикс .fb2, могут содержать структурную разметку основных элементов текста, некоторое количество информации о книге, а также могут содержать вложения с

двоичными файлами, в которых могут храниться иллюстрации, например обложка.

PDF

Portable Document Format (PDF) — межплатформенный формат электронных документов, разработанный фирмой Adobe Systems с использованием ряда возможностей языка PostScript. В первую очередь предназначен для представления полиграфической продукции в электронном виде. Для просмотра существует множество программ, а также официальная программа Adobe Reader

Виртуальная библиотека

Виртуальная библиотека - это информационная система, позволяющая надёжно сохранять и эффективно использовать разнообразные коллекции электронных документов, локализованных в самой системе, а также доступных ей через телекоммуникационные сети.

Формат

набор правил и соглашений для представления данных определенного типа (например графических изображений, звука, видеоинформации).

Электронная библиотека

распределенная информационная система, позволяющая надёжно сохранять и эффективно использовать разнородные коллекции электронных документов (текст, графика, аудио, видео и т. д.) через глобальные сети передачи данных в удобном для конечного пользователя виде.

Электронная книга

Электронная книга - версия книги в электронном (цифровом) виде. Данный термин применяется как для произведений, представленных в цифровой форме, так и в отношении устройств, используемых для их прочтения.

В англоязычных странах наряду с термином e-book для обозначения цифровых версий книг, для хранения которых используются открытые форматы, основанные на простых текстовых файлах, используется также термин e-text (англ. электронный текст). Электронными текстами называются и учебные

электронные пособия, в состав которых, помимо текста, включаются растровые изображения, примеры данных, упражнения, специально написанные комментарии и ответы на возможные вопросы

Электронный библиотечный каталог

совокупность программных и аппаратных средств по обеспечению деятельности библиотеки по заказу, каталогизации, поиску, выдаче книг, решения различных задач по отчётности и книгообеспеченности читателей и др. как в локальной вычислительной сети, так и через web-сопряжение.

Методические рекомендации по изучению темы

Изучить теоретический материал (презентация к лекции)

Изучить и дополнить свои знания, используя материалы Интернета по ссылкам к теме.

Выполнить лабораторную работу, результат сохранить в виртуальной рабочей тетради.

В случае затруднений обращаться за консультацией к преподавателю и одногруппникам, используя чат и э/почту.

Выполнить задания для самостоятельной работы, особое внимание уделить соблюдению требований ГОСТ по оформлению результатов научных работ.

Список литературы оформляем по ГОСТ 7.1-2003.

После выполнения задания отправлять преподавателю ссылку на страницу рабочей тетради. В теме письма указываем название работы.

Результаты работы отслеживаем в таблице балльно-рейтинговой системы в Документах Google.

Строго отслеживаем сроки сдачи работ.

Рекомендуемые информационные ресурсы

1. Захарова, Ирина Гелиевна. Информационные технологии в образовании: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по педагогическим специальностям / И. Г. Захарова. 4-е изд., стер..Москва: Академия, 2008. С.

2. Лекция «Электронные библиотеки. Электронные словари. Электронные книги». // Хусаинова А.Х. Курс «ИКТ» раздел 3 «Электронные библиотеки». <http://tulpar.kpfu.ru/mod/lesson/view.php?id=49640>
3. calameo.com - Публикуйте свои документы и распространяйте их по всему миру.
4. e-library.ru – научная электронная библиотека
5. glogster.com - Средства для создания электронных книг и буклетов
6. <http://bookee.ru/> - удобное средство для поиска электронных книг, формирования собственной библиотеки и чтения книг на различных устройствах: настольном компьютере, КПК, iPhone и коммуникаторах.
7. <http://bukinist.agava.ru/> - Библиографическая поисковая система
8. <http://diglib.kpfu.ru/> - электронная библиотека КФУ
9. http://vk.com/knignaya_polka - электронные книги.
10. <http://www.rsl.ru/ru/> - Российская государственная библиотека
11. issuu.com - Мир публикаций.
12. myebook.com - Средства для создания электронных книг и буклетов

Список сокращений

ИКТ - информационно - коммуникационные технологии.

Вопросы для изучения по теме

1. Форматы электронных книг
2. Библиотечные каталоги в интернете
3. Переводчики (устройства)
4. Электронная бумага
5. Устройства для чтения электронных книг

Теоретический материал по теме:

Электронные библиотеки - это информационные системы для:

распространения научной информации;
обеспечения профессионального общения.
подкрепленные законодательно и нормативно;
постоянно функционирующие и обновляемые;

хорошо структурированные;

позволяющие надежно сохранять и эффективно использовать разнородные коллекции электронных документов через глобальные сети передачи данных; удобные для пользователей .

Электронная библиотека включает в себя средства поиска информации;

средства доступа к электронным документам;

средства оперативного информирования;

разнообразные информационные сервисные средства;

средства интерактивного общения;

средства информационного обмена;

средства интеграции ресурсов.

Основные библиотеки интернета:

- <http://lib.ru/> - начало поиска
- <http://lib.aldebaran.ru/>
- <http://www.oldmaglib.com/>
- <http://leoslibrary.on.to>
- <http://fenzin.org>
- <http://zhurnal.lib.ru/>
- <http://book.pp.ru/default.asp?page=news>
- <http://lib.bigmir.net/>
- <http://www.kulichki.com/inkwell/> - Чернильница
- <http://lib.students.ru/>
- <http://www.litportal.ru>
- <http://lib.thesearch.ru/> - поисковая система

Научная электронная библиотека eLibrary.ru, созданная в 1998 году при финансовой поддержке РФФИ, в настоящий момент является крупнейшей научной библиотекой на территории Российской Федерации.

Электронные книги

Электронная книга (от англ. Electronic Book, сокр. e book или e-Book) — один из носителей информации, традиционно состоит из двух понятий — устройство для чтения электронных книг и содержимое.

Общие требования к e-book:

Читабельность.

Полиграфичность.

Масштабируемость.

Кроссплатформенность.

Конвертируемость.

Гипертекст.

Возможность редактирования.

Форматы электронных книг:

Обычный текст (plain text) (.TXT)

Rich Text Format (.RTF)

Документ Microsoft Word (.DOC)

Документы HTML (.HTM; .CHM; .MHT)

открытый формат электронных книг Electronic Publication (.epub)

Adobe Acrobat (.PDF)

DeJaVu (.DJVU)

FictionBook 2 (FB2).

История создания

Первопроходцами в создании устройств для чтения электронных книг были две компании NuvoMedia и Softbook Press, которые с 1998 года начали массово производить такие устройства — Rocket eBook (от NuvoMedia) и SoftBook (от Softbook Press).

После этого было несколько попыток создать аналогичные устройства другими компаниями, но они никогда не выходили на рынок столь массово.

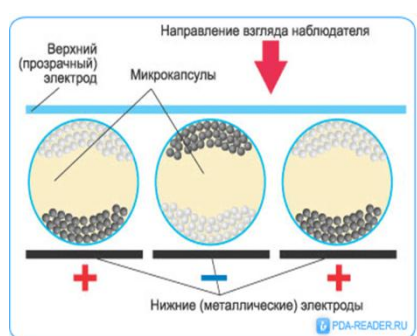
К 2004–2005 годам в создании и производстве устройств для чтения образовался вакуум. Открылась ниша для производства новых, современных

устройств, но крупные компании-производители переориентировали сферу своих интересов на КПК и смартфоны.

В настоящий момент рынок вновь переживает взлет — появились экраны с технологией «электронной бумаги». Данная технология позволяет создавать экраны, контрастность и четкость которых максимально приближены к настоящей бумаге, они также потребляют энергию только на смену изображения. Технология электронной бумаги (EPD — Electronic paper display) была разработана учеными из Массачусетского технологического института (Massachusetts Institute of Technology) в 1997 году. «Цифровая бумага» была разработана с целью создания дисплеев нового типа, которые по оптическими и механическими характеристиками были бы схожи с обычной бумагой. Слой капсул расположен между двумя рядами (сверху — прозрачных, снизу — непрозрачных), образующих координатную сетку.

Когда некоторому тыльному участку активной области экрана придается положительный электрический заряд, во всех микрокапсулах на этом участке белые частицы пигмента перемещаются в «верхнюю» часть.

В то же самое время электрическое поле тянет черные частицы на «нижнюю» сторону капсул, и они будут скрыты от взора пользователя.



В результате действия такого процесса пользователь сможет наблюдать появление на экране электронно-чернильного дисплея белого пятна. Благодаря остаточным зарядам и силам Ван-дер-Ваальса, дисплеи на базе электронных чернил способны сохранять изображение на экране даже при отсутствии электропитания (подача напряжения на управляющие электроды необходима лишь для переключения состояния пиксела), что наряду с отсутствием лампы

подсветки обеспечивает очень низкий уровень энергопотребления. Такие дисплеи являются отражающими и обеспечивают хорошую читаемость изображения при любом освещении. В качестве подложки для создания дисплеев на основе электронных чернил можно использовать различные материалы: стекло, пластик, металлическую фольгу, ткань и даже бумагу.

Вопросы и задания для контроля знаний по теме.

1. Самостоятельная работа "Электронные библиотеки"
2. Самостоятельная работа "Электронные книги"

Тема 4. Профессиональные Интернет - сообщества

Аннотация темы

Интернет - сообщество - группа людей, использующих Интернет как базовое средство для организации пространства группового взаимодействия участников со сходными интересами, которые общаются друг с другом в основном через Интернет

Тема содержит теоретический материал, представленный в виде презентации, 2 лабораторные и 4 самостоятельные работы.

Также представлены ссылки на интернет-ресурсы, необходимые для более полного изучения темы.

Глоссарий

Дистанционное образование

1. Целенаправленное и методически организованное руководство учебно-познавательной деятельностью лиц, находящихся на расстоянии от образовательного центра, осуществляемое посредством электронных и традиционных средств связи.

2. Процесс получения знаний, умений и навыков с помощью специализированной образовательной среды, основанной на использовании ИКТ, обеспечивающих обмен учебной информацией на расстоянии, и реализующей систему сопровождения и администрирования учебного процесса.

Дистанционное обучение

обучение, при котором все или большая часть учебных процедур осуществляется с использованием современных информационных и телекоммуникационных технологий при территориальной разобщенности преподавателя и студентов.

Интернет-сообщество

группа людей со сходными интересами, которые общаются друг с другом в основном через Интернет

Телеконференция

вид мероприятия, в котором групповая коммуникация осуществляется между территориально распределенными участниками с помощью технических средств. Примеры: телефонная конференция, аудиоконференция, чат, почтовые конференции, видеоконференция, и т. п.

Методические рекомендации по изучению темы

Изучить теоретический материал (презентация к лекции)

Изучить и дополнить свои знания, используя материалы Интернета по ссылкам к теме.

Выполнить лабораторные работы 1-2, результаты сохранить в виртуальной рабочей тетради.

В случае затруднений обращаться за консультацией к преподавателю и одногруппникам, используя чат и э/почту.

Выполнить задания для самостоятельной работы, творческий подход приветствуется.

После выполнения задания отправлять преподавателю ссылку на страницу рабочей тетради. В теме письма указываем название работы.

Результаты работы отслеживаем в таблице балльно-рейтинговой системы в Документах Google.

Строго отслеживаем сроки сдачи работ..

Рекомендуемые информационные ресурсы

1. Захарова, Ирина Гелиевна. Информационные технологии в образовании: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по педагогическим специальностям / И. Г. Захарова. 4-е изд., стер..Москва: Академия, 2008. С.
2. Презентация к лекции «Профессиональные интернет - сообщества». // Хусаинова А.Х. Курс «ИКТ в КПД» раздел 4 «Профессиональные интернет - сообщества». <http://tulpar.kpfu.ru/course/view.php?id=1216>
3. e.kpfu.ru – электронный университет
4. flickr.com - фотохостинг

5. <http://On-line.tv/> - онлайн ТВ по странам
6. <http://kaban.tv/ntv-online> - Кабан ТВ
7. <http://myru.tv/> - Прямая трансляция рейтинговых цифровых телеканалов через Интернет
8. <http://online-television.net/> -онлайн телевидение
9. <http://pro-tv.net/> - Онлайн ТВ. Телевидение здесь
10. <http://rp5.ru/> - расписание погоды в мире
11. <http://tv.jampo.tv/> - онлайн ТВканалы
12. <http://www.docme.ru/doc/1403/sozdanie-plejlista-na-youtube> создание плейлиста на YouTube
13. <https://kzn.kassir.ru/> - продажа билетов на концерты, спектакли
14. Picasaweb.google.com - фотохостинг
15. rutube.ru - видеохостинг
16. vimeo.com - видеохостинг
17. vision.rambler.ru – видеохостинг
18. youtube.com - видеохостинг

Список сокращений

ИКТ - информационно - коммуникационные технологии.

Вопросы для изучения по теме

1. Блоги преподавателей.
2. Образовательные сайты.
3. Сайты учебных заведений.
4. Дистанционное образование.

Теоретический материал по теме:

Интернет - сообщество - группа людей, использующих Интернет как базовое средство для организации пространства группового взаимодействия участников; группа людей со сходными интересами, которые общаются друг с другом в основном через Интернет.

Социальная сеть (Интернет) — интерактивный многопользовательский веб-сайт, контент которого наполняется самими участниками сети. Сайт

представляет собой автоматизированную социальную среду, позволяющую общаться группе пользователей, объединенных общим интересом. К ним относятся и тематические форумы, особенно отраслевые, которые активно развиваются в последнее время.

Примеры сообществ: Википедия, ЖЖ-сообщество, «Yahoo Groups», веб-форумы, чаты, сетевые игры и т. п.

Правила сетевого этикета

В настоящее время в Интернет сформировались определенные правила общения. Понятно, что и преподаватели и студенты должны их придерживаться. Эти правила можно найти в телеконференциях, на многих сайтах.

Правила

1. Помните, что Вы говорите с человеком.
2. Придерживайтесь тех же стандартов поведения, что и в реальной жизни
3. Помните, где Вы находитесь в киберпространстве. Оказавшись в новой области виртуального пространства, сначала осмотритесь. Потратьте время на изучение обстановки - послушайте, как и о чем говорят люди. После этого вступайте в разговор.
4. Уважайте время и возможности других.
5. Сохраняйте лицо.
6. Помогайте другим там, где Вы это можете делать.
7. Не ввязывайтесь в конфликты и не допускайте их.
8. Уважайте право на частную переписку.
9. Не злоупотребляйте своими возможностями.
10. Учитесь прощать другим их ошибки.

Электронная почта

"Личное имя" ("Отправитель") - это необязательный параметр, который поддерживают большинство мейлеров. Он присоединяется к Вашему электронному адресу просто как текстовый комментарий. Пример:

Электронный адрес "<12345@mail.ru>" содержит значительно меньше информации, чем если бы соответствующее поле было заполнено как "Ivan Petrov <12345@mail.ru>" или "<12345@mail.ru> (Ivan Petrov)".

Всегда включайте поле "Тема" в Ваше сообщение. Тема письма - это красная нить смысла всего сообщения.

Пытайтесь сопоставлять размер Вашего сообщения содержанию и целям данной переписки. Не пишите весь текст своего сообщения в верхнем регистре (заглавными буквами); несколько слов, выделенных таким способом, лучше подчеркнут ВАЖНОСТЬ этого места.

Предпочитайте разбивать Ваш текст на логически отдельные параграфы и использовать несколько коротких предложений вместо чересчур длинных. Стройте свои фразы возможно более грамотно с точки зрения орфографии и грамматики.

Помните, что электронная почта не является таким же моментальным способом передачи мыслей, как, к примеру, телефон. Поэтому получатель иногда рискует не смочь восстановить смысл Вашего письма (если он забыл начало). Особенно это актуально, если он получает много писем каждый день.

Цитируйте в своем письме оригинальное сообщение в объеме, достаточном для того, чтобы можно было правильно восстановить контекст данного ответа. Включение нужных кусков исходного письма в Ваше сообщение поможет получателю легко понять, о чем идет речь. При этом цитируйте только действительно нужные фразы.

При создании сообщений электронной почты можно пользоваться символическими выражениями эмоций - так называемыми эмотиконами или смайликами. Смайллки образуются сочетанием обычных клавиатурных символов. Рассматривать их следует, мысленно повернув изображение на 90°, то есть сбоку. Вот примеры некоторых из них:

- : -) - улыбка;
- : -/ - ирония;
- : -(- печаль;

- : -x - молчание (нечего сказать);
- : -o - скука;
- :-P - розыгрыш;
- : -] - злая ирония, сарказм...

При получении незатребованных писем от неизвестных людей можно на них не отвечать. Их можно даже удалять, не читая. Не получив ответа, отправитель должен сделать правильные выводы и больше не обращаться. Это относится только к частной переписке. При переписке с организациями или сетевыми службами повторные обращения возможны. Но этот срок никогда не бывает менее одной недели. При планировании своих обращений руководствуйтесь здравым смыслом и оценивайте загруженность той организации, в которую обращаетесь. На рекламные письма нельзя отвечать категорически, даже для того, чтобы выразить свое возмущение. Любой ответ позволяет спаммеру считать, что двусторонний контакт уже установлен, после чего его действия начинают приобретать более цивилизованный характер. Кроме того, надо помнить, что даже резко негативный ответ дает спаммеру уверенность в действительности почтового адреса. Рекламные службы очень часто получают почтовые адреса из случайных баз данных. Подтверждение действительности адреса весьма повышает его коммерческую ценность и может сделать его предметом дальнейшей купли-продажи. При получении незатребованного письма, содержащего вложенный файл, следует удалять это письмо, не открывая вложение. Скорее всего, в нем содержится "компьютерный вирус", "троянский Конь" или "почтовая бомба". Следует воздержаться от любопытства посмотреть, что же там на самом деле.

Слову «спам» (spam) уже более 60 лет. Так были названы дешевые мясные консервы фирмы Hormel Foods («spam» как сокращение от «spiced ham» — ветчина со специями). Невысокая цена этого продукта способствовала его популярности среди небогатых американцев. Позже, во время Второй мировой войны, эти консервы были одним из основных продуктов питания солдат американской армии. И даже нашим соотечественникам довелось попробовать

американского спама — в то время эти консервы в больших объемах поставлялись в Советский Союз. Для сбыта накопившейся за послевоенное время продукции компания Hormel Foods провела беспрецедентную для тех времен рекламную кампанию. Слово «spam» бросалось в глаза везде — его можно было прочесть на фасадах домов, в газетах, на рекламных плакатах в магазинах и на проезжающих автобусах. Его можно было услышать из телевизоров и радиоприемников. Нет точных данных об эффективности рекламной кампании фирмы Hormel Foods, но одного результата ее организаторы добились — слово «спам» стало обозначать назойливую, надоедливую рекламу.

Вопросы и задания для контроля знаний по теме.

1. Лабораторная работа "Интернет - сообщества педагогов"
2. Лабораторная работа "Создание публикаций в Publisher"

Общий перечень информационных ресурсов

Основная литература:

Захарова, И. Г. Информационные технологии в образовании [Текст]: учебн. пособие для студ. высш. учебн. Заведений. / И. Г. Захарова. - 2-е изд., стер. - М.: Издательский центр "Академия", 2005. - 192 с.

Дополнительная литература:

1. Афанасьев, Д. Office XP [Текст] / Д. Афанасьев, С. Баричев, О. Плотников. М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2006. 352 с.

2. Баловсяк, Н.В. Реферат, курсовая, диплом на компьютере. [Текст]: Популярный самоучитель. СПб.: Питер, 2006. 176 с.

3. Интернет-технологии в образовании: Учебно-методическое пособие. Ч.3. / Абалуев Р.Н., к.п.н., Астафьева Н.Г., д.п.н., Баскакова Н.И., Бойко Е.Ю., Вязавова О.В., Кулешова Н.А., Уметский Л.Н., Шешерина Г.А., к.п.н. Тамбов: Изд-во ТГТУ, 2002. 115с.

4. Сенов А.С. Курс практической работы на ПК. СПб.: БХВ-Петербург, 2003. 576с.

5. Симонович С.В., Мураховский В.И. Интернет у вас дома: Полное руководство начинающего пользователя. М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2003. 432с.

Интернет ссылки:

1.	4shared	облачное хранилище данных
2.	absite.ru	кроссворды, sudoku, японские кроссворды, викторины;
3.	Adit Testdesk 2.4	полный комплекс решений для тестирования
4.	atlant.ws	кроссворды online. классические кроссворды, японские, цветные японские;
5.	bobrdobr.ru	сервис закладок
6.	calameo.com	
7.	Яндекс.Диск	облачное хранилище данных
8.	Облако@mail.ru	облачное хранилище данных
9.	youtube.com	видеохостинг
10.	yaponskiy.narod.ru	японские и классические кроссворды, разгадываемые в онлайн, а также онлайн-игры, японско-русский словарик.

11	www.googleartproject.com	виртуальные музеи и галереи мира
12	Wondershare QuizCreator 4.01	flash-тесты и опросники
13	Windows Live SkyDrive	облачное хранилище данных
14	weeklycrosswords.com	интерактивные кроссворды online. Классические кроссворды, японские, традиционные, тематические, кроссворды с фрагментами, пасьянсы;
15	vision.rambler.ru	видеохостинг
16	vimeo.com	видеохостинг
17	http://www.symbaloo.com	сервис закладок
18	tramvision.ru	кроссворды онлайн — бесплатные сканворды, sudoku и японские кроссворды
19	SugarSync -	облачное хранилище данных
20	spisok-literaturi.ru -	кроссворд по учебе
21	SpiderScribe.net	ментальные карты
22	Schoolhouse Test 3.1.6	помощник для преподавателей
23	rutube.ru -	видеохостинг
24	rumarkz.ru	сервис закладок
25	Quiz Press 2.5.8	простые тесты для публикации в Интернете
26	puzzlecup.com	кроссворд онлайн с автоматическим подбором слов из словаря
27	Picasaweb.google.com	фотохостинг
28	myebook.com	Средства для создания электронных книг и буклетов
29	Mindomo.com	карты памяти
30	MindMeister.com	карты памяти
31	Mega.com	облачное хранилище данных
32	issuu.com	Мир публикаций
33	https://sites.google.com/site/ulejconf/teacher/web2-0	социальные сервисы в работе учителя
34	https://sites.google.com/site/ictifiksu	ИКТ в культурно-просветительской деятельности (учебник)
35	http://www.wordle.net	облако слов
36	http://www.zooburst.com	сервис создания объемных книг
37	https://kzn.kassir.ru	продажа билетов на концерты, спектакли
38	http://www.prezi.com	сервис создания презентаций
39	http://www.redline.ru	Сервис изучения английского языка
40	http://www.vr-online.ru/content/perspektivy-ispolzovanija-dopolnennoj-realnosti-v-obrazovanii-1065	Перспективы использования дополненной реальности в образовании
41	http://www.text2mindmap.com/	Карты памяти
42	http://www.symbaloo.com/	Сервис Symbaloo
43	http://www.rsl.ru/ru/	Российская государственная библиотека
44	http://www.infeconomy.ru/social/189-----web-30-.html	что же это такое эта web3.0 технология?
45	http://www.ipkro.isu.ru/	Информационно - методическая интернет-поддержка учителей
46	http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquestions.php	вебквесты в обучении русскому языку
47	http://www.multator.com	сервис создания мультфильма
48	http://www.nigma.ru/	Поисковик Нигма

49	http://www.docme.ru/doc/1403/sozdanie-plejlista-na-youtube	создание плейлиста на YouTube
50	http://www.edu.ru	образовательный сайт
51	http://www.glify.com/	карты памяти 5 карт бесплатно, есть шаблоны, например, SWOT-анализа
52	http://www.glinkr.net	карты памяти
53	http://www.google.com	Сервис Гугл
54	http://tv.jampo.tv/	онлайн ТВканалы
55	http://vk.com/knignaya_polka	Электронные книги
56	http://webofweb.net/	карты памяти
57	http://wisemapping.com	карты памяти
58	http://www.cacoo.com	карты памяти
59	http://www.comapping.com/	карты памяти
60	http://online-television.net/	онлайн телевидение
61	http://prezi.com/	сервис создания презентаций
62	http://pro-tv.net/	Онлайн ТВ. Телевидение здесь
63	http://rp5.ru/	расписание погоды в мире
64	http://slovari.gramota.ru	все словари в интернете обзор
65	http://kaban.tv/ntv-online	Кабан ТВ
66	http://mappio.com/	карты знаний
67	http://mapul.com/	карты знаний
68	http://mind42.com/	(без ограничений на количество карт, цветовая дифференциация веток, возможность вставки ссылки, примечания)
69	http://mindmaps.kayuda.com/	карты памяти
70	http://multator.ru/draw/	сервис рисования мультя
71	http://myru.tv	Прямая трансляция рейтинговых цифровых телеканалов через Интернет
72	http://nnm.me/blogs/garners/obzor-oblachnyh-hranilish-dannyh/	обзор облачных хранилищ данных
73	flickr.com	фотохостинг
74	glogster.com	Средства для создания электронных книг и буклетов
75	Google Drive	облачное хранилище данных
76	http://On-line.tv	онлайн ТВ по странам
77	http://bookee.ru/	удобное средство для поиска электронных книг, формирования собственной библиотеки и чтения книг на различных устройствах: настольном компьютере, КПК, iPhone и коммуникаторах.
78	http://bukinist.agava.ru/	Библиографическая поисковая система
79	http://dic.academic.ru/	словари и энциклопедии на Академике
80	http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/10236#.D0.AB	список необычных слов
81	http://diglib.kpfu.ru	электронная библиотека КФУ
82	http://dostizenie.ucoz.ru/document/online-tests.pdf	онлайн сервисы для создания тестов и организации тестирования
83	Copy.com	облачное хранилище данных
84	Cross.com	автоматический онлайн-генератор кроссвордов. Список слов заносит пользователь. Кроссворды получают случайной формы
85	crossword.finecrosser.com	автоматический генератор кроссвордов онлайн

86	crosswordus.com	автоматический онлайн составитель кроссвордов и сканвордов с возможностью ручной корректировки
87	delicio.us	сервис закладок
88	Dropbox	облачное хранилище данных
89	e.kpfu.ru	электронный университет
90	estcrosswords.ru	онлайн-кроссворды, сканворды, ключворды и японские кроссворды
91	e-library.ru	научная электронная библиотека

Вопросы и задания для итогового контроля

По итогам изучения курса студенты сдают зачет.

Форма зачета: защита электронного портфолио студента (группы)

Подготовить презентацию результатов изучения курса

(Защита коллективного портфолио)

Рекомендации:

1. Коллективное портфолио - сайт с набором всех представленных работ (см. п.4), приветствуется одна общая тема для портфолио.
2. Участвуют все
3. Выступает каждый
4. Представляем все виды работ (календарь, мульт, 3д-книга, тест, вебмикс, визитка, буклет, календарь-плакат, презентация, облако слов...)