

Олег Панченко
Анастасія Кабанцева

Буквар інформаційної безпеки



Київ
КВІЦ
2023

УДК: 372.3/4-372.881.1:811.9(004)
DOI: 10.5281/zenodo.8425061

Схвалено для використання в освітньому процесі в закладах загальної середньої освіти, протокол № 6 засідання експертної комісії з інформатики від 04 липня 2023 року, зареєстрований у Каталозі надання грифів навчальній літературі та навчальним програмам за № 2.0182-2023.

Рекомендовано до друку Науковою Медичною Радою Державного закладу «Науково-практичний медичний реабілітаційно-діагностичний центр МОЗ України» (протокол № 3 від 23.09.21 р.).

Навчальний посібник розроблено в рамках виконання науково-дослідних робіт «Розробка технології медико-психологічної реабілітації та соціальної абілітації дітей, які зазнали психологічного насилля» (номер державної реєстрації: 0120U101301), «Методологічні засади короткострокової реабілітації й абілітації дітей та підлітків, які зазнали гострого стресу під час війни» (номер державної реєстрації: 0123U100337).

Рецензенти:

Піроженко Т.О. – член-кореспондент НАПН України,
доктор психологічних наук, професор

Майоров О.Ю. – доктор медичних наук, професор, академік
НАН ВО України

Аврунін О.Г. – лауреат Державної премії України в галузі
освіти, доктор технічних наук, професор

Панченко О.А., Кабанцева А.В. Буквар інформаційної безпеки: навчальн. посібник серії «Шкільна бібліотека» для здобувачів поч. освіти. К.: КВПЦ. 2023. 88 с.: іл. (Серія «Шкільна бібліотека»).

ISBN 978-617-697-154-2

Буквар інформаційної безпеки представлено тематичними термінами, цікавими фактами, просвітницькою інформацією з питань інформаційної культури і комп'ютерної грамотності. При укладанні посібника враховано особливості індивідуального розвитку дитини, диференційний підхід до освітніх потреб, принцип наступності і цілісності системи освіти. Результатом взаємодії з цією книжкою стане «валізка» знань та практичних навичок щодо формування безпечного інформаційного середовища серед усіх учасників освітнього процесу.

Даний навчальний посібник може слугувати допоміжним (додатковим) матеріалом у вивченні: навчального предмету ЯДС (Я досліджую світ (типова освітня програма Савченко О.Я., Шиян Р.Б. 1-2 клас), аналогічних предметів в авторських освітніх проектах, наприклад, ЯПС (Я пізнаю світ (Освітня програма початкової школи науково-педагогічного проекту (НПП) «Інтелект України»), а саме слугувати вступом до вивчення інформатики у 1-му класі; навчального предмету Інформатика типової освітньої програми Савченко О.Я., Шиян Р.Б. 1-2 клас, 3-4 клас. Зміст посібника містить міжпредметний зв'язок для 1-го класу українська мова – інформатика; міжгалузевий зв'язок для 1-4 класів здоров'я збережувальної, технологічної, мовно-літературної та інформатичної освітніх галузей, а також може використовуватися на уроках із позакласного читання, вивчення курсів за вибором Інформатичної освітньої галузі (варіативна складова).

ISBN 978-617-697-154-2

DOI: 10.5281/zenodo.8425061 © Панченко О.А., Кабанцева А.В., 2023

Зміст

Передмова.....	5
Умовні позначення.....	6
Інформаційна культура формує інформаційну безпеку.....	7
Аа	8
Бб	10
Вв	12
Гг	16
Ґґ	18
Дд	20
Ее	22
Єє	24
Жж	26
Зз	28
Ии	30
Іі	32
Її	34
Йй	36
Кк	38
Лл	42
Мм	44
Нн	46
Оо	48
Пп	50
Рр	52

Сс.....	54
Тт.....	56
Уу.....	58
Фф.....	60
Хх.....	62
Цц.....	64
Чч.....	66
Шш.....	68
Щщ.....	70
Ьь.....	72
Юю.....	74
Яя.....	76
Інформаційні помічники для дитини і дорослого.....	78
Цікаві і корисні інтернет-ресурси для дітей.....	79
Сторінка підсумків і рівня знань.....	80
Інформація для батьків.....	83
Рухлива хвилинка.....	84
Гімнастика для очей.....	86
Для нотаток.....	87



Любі діти та шановні дорослі,

Ви відкрили книгу, що відправить вас у мандрівку по дивовижному інформаційному простору. З кожним днем цей простір наповнюється все новими та новими матеріалами, даними різного змісту, а тому дуже важливо знати, як саме потрібно орієнтуватися у безмежному світу інформації. Для цього вам у нагоді буде «Буквар інформаційної безпеки». Він допоможе не тільки вивчити літери нашої милозвучної мови, а познайомитися з основними поняттями інформаційної культури та комп'ютерної грамотності, отримати знання про власний захист у інформаційному середовищі, а також спільно з дорослими провести весело і пізнавально час. Успіху вам, шановні читачі!

**Із найкращими побажаннями
творці цієї книги**



Для легкої роботи з букварем Вам пропонуються умовні позначення, кожне із яких говорить про конкретні дії чи завдання.

Умовні позначення:



– порахуй, скільки нових літер виділено на сторінці.



– прочитай та обговори разом із дорослими.



– важлива інформація та цікаві факти.



– напиши нову вивчену літеру та назви всі літери, що зазначені у квадратиках.

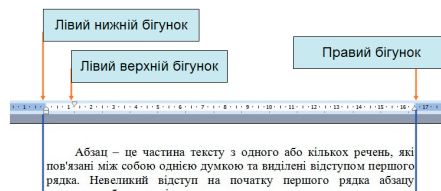


– з'єднай велику літеру з маленькою.

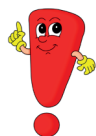
Інформаційна культура формує інформаційну безпеку



Аа



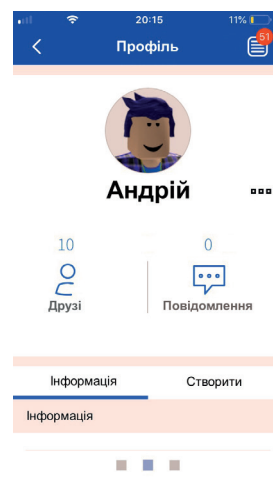
Абзац (від **англ.** paragraph) – частина тексту, яку можна редагувати (вирівнювати, робити відступ, збільшувати або зменшувати простір між рядками).



Для зручності читання текст у книжках, журналах, газетах розміщують окремими абзацами.



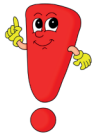
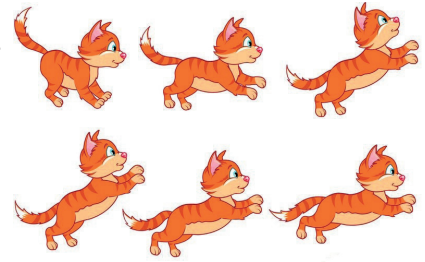
Акаунт (від **англ.** account) – це особова картка з інформацією про людину (користувача) в мережі Інтернет (прізвище, ім'я, дата народження, стать, номер телефону та інше).



Акаунти створюють для того, щоб мати дозвіл використовувати інформацію на різних вебсайтах.



Анімація (від **англ.** animation) – технологія, що використовує оживлене зображення.



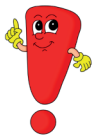
Анімацію як технологію використовують для створення:

- розваг (комп'ютерні ігри, пазли);
- прикрас (оформлення святкових листівок, рекламних банерів);
- кіномистецтва (мультиплікаційні фільми, аніме кіно).




Свою історію українська анімація почала з мультфільму про солом'яного бичка, що вийшов на екрани 28 жовтня 1927 року (у 2022 році – 95 років від дня заснування).



Архів (від **англ.** archive) – файл, що містить у собі один або декілька інших файлів.



Архів – це як пірамідка-мотрійка. В одній іграшці ховаються декілька інших. Використання архіву економить місце і пам'ять комп'ютера. Дана операція називається архівація.

Архівація інформації здійснюється за допомогою спеціальних програм, таких як WinZip,  WinRAR,  7-Zip  та інші.

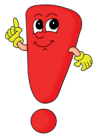


--	--	--	--	--	--

Бб



Банер (від англ. banner) – яскраве зображення з рекламою.



Зображення для банеру створюють на комп'ютері. Подібні зображення привертають увагу людей і допомагають знайти або продати необхідний продукт чи послугу.



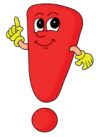
Бездротова мережа (від англ. wireless network) – тип використання мережі Інтернет, коли не потрібні будь-які дроти.



За допомогою спеціального приладу з антеною (роутер) передається сигнал до комп'ютера, телефону, планшета, що дозволяє переглядати мультфільми, слухати улюблені пісні, знаходити цікаву інформацію.



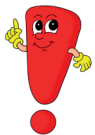
Блог (від англ. blog) – вебсайт у мережі Інтернет, що постійно поповнюється текстами, фотографіями, відео, зображеннями, музикою.



Людина, яка завантажує тексти, фотографії, відео, зображення, музику на вебсайт, – блогер (розробник, творець вебсайту). Блоги створюються для розваг, роботи, пошуку людей, які мають однакові інтереси, захоплення.



Браузер (від англ. browser) – програма, що допомагає в мережі Інтернет знайти необхідну інформацію, переглядати блоги та інші вебсайти, на яких розміщуються цікаві та пізнавальні відомості.



За результатами світових досліджень, найбільш популярним браузером вважається Google Chrome.

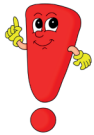


A					
---	--	--	--	--	--

Вв



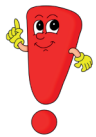
Вебкамера (**в**ід англ. webcam) – це пристрій, що передає зображення **в** реальному часі по мережі Інтернет.



Завдяки вебкамері можна дізнатися, що у даний час відбувається в іншій країні або навіть на материку.



Вебресурс (**в**ід англ. web resource) – джерело інформації **в** мережі Інтернет, що знаходиться за певною електронною адресою.



Будова світової мережі Інтернет складається з 300 кабелів, що пролягають під водою. Ці кабелі з'єднують континенти Землі в єдину мережу Інтернет. Обрив одного з кабелів може залишити без зв'язку велику кількість людей (одну чи декілька країн світу).



В

а

б

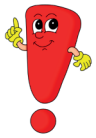
А

Б

В



Вебсайт (від англ. website) – це група **вебсторінок**, об'єднаних між собою за змістом.



Вебсайт – це нібито книжка, що має сторінки (вебсторінки) і де можна робити закладки. Наприклад, соціальна мережа Instagram – це вебсайт, акаунти (особисті сторінки), що створюються різними користувачами – це вебсторінки. Власна сторінка користувача часто знаходиться у його закладках.



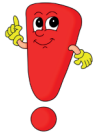
Вебсторінка (від англ. webpage) – це електронний документ, доступний **в** мережі Інтернет, який можна переглянути через програму-браузер. **Вебсторінка** може містити аудіо-, **відео**-, графічні, **текстові** матеріали, гіперпосилання.



Усі вебсторінки одного вебсайту пов'язані між собою, і кожна має свою електронну адресу, щоб швидко і легко знаходити необхідну інформацію.



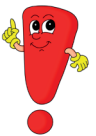
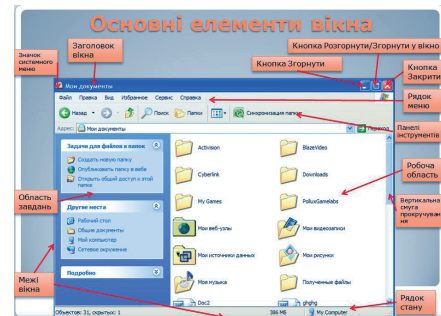
Вебфорум (від англ. web forum) – це **вебсайт** для спілкування на одну або кілька тем між користувачами мережі Інтернет.



На форумі «Фестиваль української пісні» учасники форуму обговорюють, представляють виконання українських пісень, обмінюються думками щодо побаченого чи почутого.



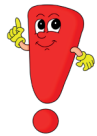
Вікно (від англ. window) – це частина екрана, обмежена прямокутною рамкою, має кнопки керування і панель інструментів.



У вікні може відображатися вміст відкритої папки, програми або документа.



Комп'ютерний **Вірус** (від англ. computer virus) – програма, що сама розмножується і знищує, пошкоджує, **викрадає** дані, документи та інше.



Необачливе перебування в мережі Інтернет, особливо без відома дорослих, може запустити у власний комп'ютер програми-віруси, що пошкоджують улюблені фотографії, відео, важливі документи або навіть зламують сам комп'ютер.



Віртуальний світ (від англ. virtual world) – штучно створений **світ**, побудований за допомогою спеціальних комп'ютерних програм.



За допомогою віртуального світу створюються комп'ютерні ігри, програми для навчання, лікування, психологічного розвантаження.

У Києві 2 лютого 2022 року презентували першу у світі виставку віртуальної реальності щодо безпеки дітей в мережі Інтернет. Виставка створена українськими фахівцями.

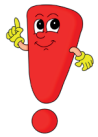


А	Б				
---	---	--	--	--	--

Гг



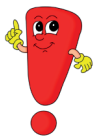
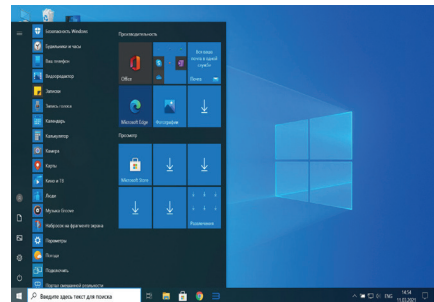
Гіперпосилання (від англ. hyperlink) – це слово, малюнок або кнопка, клацнувши на які, можна відкрити додаткову інформацію.



Кнопки гіперпосилання прискорюють пошук і використання необхідної інформації.



Головне меню (від англ. start menu) – це основне вікно комп'ютера чи ноутбука, що вміщує список команд, які допомагають запустити різні програми.

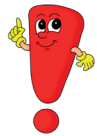


Основні команди комп'ютера:

- завершення роботи;
- змінити користувача (людина, яка користується комп'ютером);
- вийти з системи;
- блокувати екран комп'ютера;
- перезавантаження;
- сон.



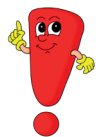
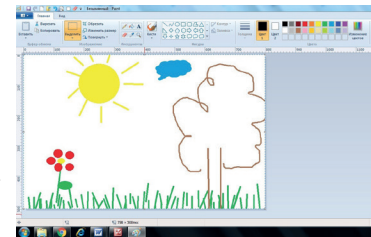
Глобальна мережа (від англ. wide area network (WAN) – це з'єднання окремих комп'ютерів на далекій відстані за допомогою спеціальних пристроїв та обладнання (модем, комп'ютерні програми).



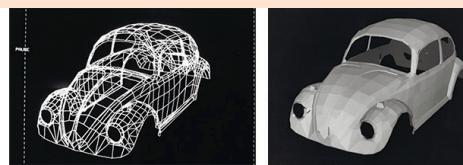
Найбільшою у світі глобальною мережею є мережа Internet, що охоплює всі континенти земної кулі. Інтернет містить багато різної інформації: як цікавої та корисної, так і небезпечної для дітей. Тому для дітей корисним і доцільним буде використання глобальної мережі Internet у присутності дорослих.



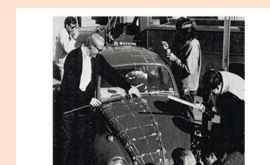
Графічний редактор (від англ. graphic editor) – програма, що дозволяє створювати і редагувати зображення на екрані комп'ютера (малювати, розфарбовувати, змінювати і зберігати).



У 1972 році комп'ютерною графікою створено тривимірне зображення автомобіля, що вперше в історії виглядало саме так, як його фізичний оригінал – «Фольксваген-жук» (Volkswagen Beetle).



Тривимірне зображення



Фізичний оригінал



А	Б	В			
---	---	---	--	--	--

Гг

123



Гаджет (від англ. gadget) – цікава технічна новинка у вигляді невеликого електронного пристрою (телефон, смартбраслети, електронна книга, квадрокоптери).



Гаджети створені, щоб полегшити життя людині. Багато з них виконують важливі дії для збереження здоров'я людини.



Смартгодинники оцінюють стан людини (як б'ється серце, скільки зроблено кроків за день).



Квадрокоптери застосовують для доставки ліків, вони допомагають гасити пожежі, знімати відеорепортажі і просто дозволяють цікаво проводити час із друзями.



Мобільні телефони для лікарів дозволяють виміряти кров'яний тиск, температуру тіла, оцінити роботу організму людини та роздрукувати призначення лікаря.



В

б

Г

Г

Б

Г

Г

В



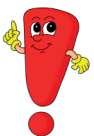
Геймер (від англ. gamer) – людина, яка не може уявити своє життя без відеоігор.



Велика кількість часу, проведеного за відеоіграми, шкодить здоров'ю як дитини, так і дорослого.



Гемблінг-залежність (від англ. gambling dependence) – хвороби, що виникають унаслідок тривалого проведення часу за комп'ютерними іграми.



Хвороби, що виникають унаслідок гемблінг-залежності, мають інтенсивний негативний вплив на організм людини і складно піддаються лікуванню.



А

Б

В

Г

--	--	--	--	--	--	--

Дод



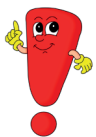
Дезінформатор (від англ. disinformator) – людина, яка вводить інших людей в оману через поширення неправдивої інформації.



- Переваги того, щоб казати правдиву інформацію:
1. Підвищення довіри до людини, яка говорить правду.
 2. Дотримання Законів та відсутність покарань за їх порушення.
 3. Зміцнення відносин із друзями, батьками, близькими людьми.



Джойстик (від англ. joystick) – пристрій, що використовується для комп'ютерних ігор.



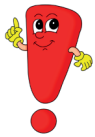
Грати у комп'ютерні ігри можна тільки з дозволу дорослих. Для того, щоб здоров'я було міцним, у комп'ютерні ігри можна грати не більше 15-20 хвилин на день.



Дані (від англ. data) – це повідомлення у вигляді чисел, текстів, зображень, звуків, відео. Їх зручно зберігати, передавати та опрацьовувати.



Диктофон (від англ. dictaphone) – пристрій, що отримує повідомлення (звуки), зберігає і передає їх.



Завдяки диктофону можна записати промову, декламування вірша, а з часом включити запис та прослухати його.



Диск (від англ. disc) – кругла пластина, що може зберігати різну інформацію (відеоігри, мультфільми, музику, фільми, тексти).



Перший прообраз компакт-диску (те, що стало зразком сучасного компакт-диску) розроблено у середині 60-х років ХХ століття в Київському інституті кібернетики.



Ее



Екранна заставка (від англ. screensaver) – спеціальна програма, що робить звичайне зображення на екрані рухливим.



Екранна заставка дозволяє:

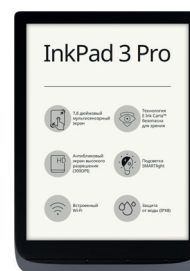
- зробити екран монітора комп'ютера з приємним зображенням (улюблене фото, малюнок);
- приховати інформацію на екрані від сторонніх людей;
- «відпочити» комп'ютеру від роботи, коли він вклучений.



Електронний документ (від англ. electronic document) – це документ, де інформація наведена у вигляді електронних даних.



Електронна книжка (від англ. electronic book) – це маленький за розміром пристрій, що може вміщувати тексти і зображення великих книжок.



Електронна книжка може вміщувати велику кількість книжок. Вона займає мало місця, і її зручно брати з собою. Але електронна книжка не передасть відчуття сторінок та запах друкарського паперу звичайної книжки. Отже, не слід забувати і про звичайні друківані видання.



Електронна пошта (від англ. e-mail) – обмін повідомленнями між людьми з використанням комп'ютерів та мобільних телефонів.

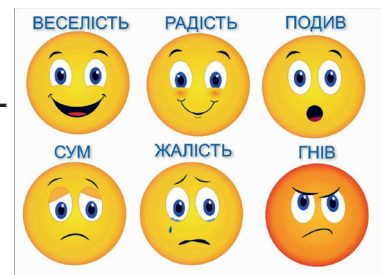


Перевагами електронної пошти є:

- дуже швидка передача повідомлень. Відправка повідомлення електронної пошти займає кілька хвилин, а відправка повідомлення звичайної пошти займає не менше тижня;
- можливість надсилати текст, зображення, музику, відео, програми;
- це найдешевший вид зв'язку.



Емограма (від англ. emogram) – графічний символ, що використовується для вираження емоцій та почуттів людей.



Дуже часто емограми використовують у листуванні, щоб зазначити свій емоційний стан для людини, яка отримає повідомлення. Наприклад, мені весело 😊 або я сумую за тобою. 😞



А	Б	В	Г	Ґ	Д
---	---	---	---	---	---

--	--	--

Єє



Єдиний український антивірус Zillya (від англ. the only Ukrainian antivirus) – спеціальна комп'ютерна програма, що знаходить комп'ютерні віруси, захищає від шкідливих програм, забезпечує швидку роботу комп'ютера та додаткових пристроїв.



«Zillya» – безкоштовний, єдиний антивірус у світі з «однією кнопкою». Дана програма створена українськими розробниками. Сьогодні це єдиний вітчизняний антивірус для домашнього та бізнес-користування.



Поштовий клієнт (від англ. email client) – програма, призначена для написання, відправлення, отримання електронних листів, що передаються за допомогою служби електронної пошти.



Г

е

Д

Є

Е

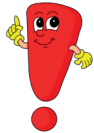
є

г

д



Медіаплеєр (від англ. Media Player) – програма для перегляду та прослуховування мультимедійних даних.



Перед переглядом нового відео або прослуховуванням нової музики потрібно запитати батьків, чи дана інформація дозволена дітям.



Ємність пам'яті (від англ. memory capacity) – властивість пам'яті, що визначає, скільки інформації може вміститися на один диск, флешкартку, комп'ютер і таке інше.



Мозок людини є органом, що відповідає за пам'ять. Роботу мозку і пам'яті можна тренувати. Гімнастика для мозку називається нейробікою. Усього декілька хвилин виконання нейробіки кожного дня значно покращує роботу мозку і пам'ять, прискорює запам'ятовування віршів та правил.



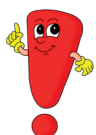
А	Б	В	Г	Ґ	Д
---	---	---	---	---	---

Е			
---	--	--	--

Жжж



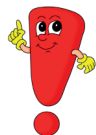
Повноекранний ре**Ж**им (від англ. full screen mode) – це ре**ж**им, у якому поточне вікно займає весь робочий стіл.



Для перегляду улюблених мультфільмів, телепередач у повноекранному режимі, наприклад, на вебсайті YouTube, потрібно на клавіатурі натиснути клавішу F.



Жорсткий диск (від англ. hard disc) – одна з найва**ж**ливіших частин комп'ютера, що вміщує всю інформацію, що ми зберігаємо.

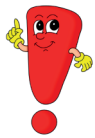


Жорсткий диск – це «сховище» комп'ютера. При його пошкодженні втрачається майже вся інформація, що ми зберегли у комп'ютері. Щоб жорсткий диск працював якісно, потрібно:

1. Перед вимиканням комп'ютера обов'язково закривати всі вікна програм, з якими працювали.
2. Не відвідувати підозрілі вебсайти, не переходити за посиланнями, що надсилаються невідомими людьми.
3. Перед вимиканням комп'ютера з електронної мережі дочекатися завершення сеансу роботи комп'ютера.



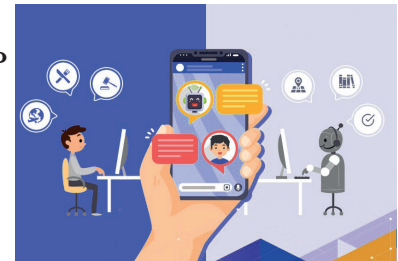
Інформаційне переванта^Ження (від англ. information overload) – це стан людини, яка має труднощі розуміння проблеми і прийняття правильного рішення через надлишок інформації.



Інформаційне перевантаження призводить до погіршення настрою, стану здоров'я, загального самопочуття.



Кіберкомунікативна зале^Жність (від англ. cybercommunicative dependence) – надмірне спілкування у чатах, постійна участь у телеконференціях.

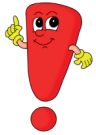
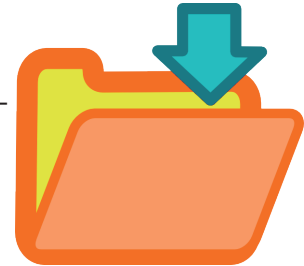


А	Б	В	Г	Ґ	Д
Е	Є				

Зз



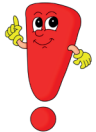
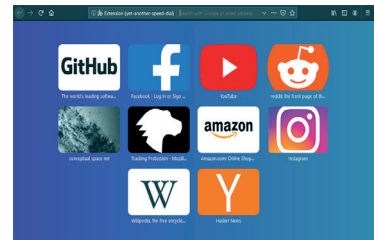
Завантаження (від англ. downloads) – збереження інформації **з** мережі Інтернет на власний комп'ютер.



Об'єм інформації, що може бути завантажений на комп'ютер, залежить від об'єму його оперативної пам'яті.



Закладки (від англ. bookmarks) – функція браузерів, що дозволяє людині швидко переходити до улюблених вебсторінок.



Закладки вебсторінок можна змінювати (додавати нові, видаляти старі) залежно від потреби.



Ж

e

з

Є

Е

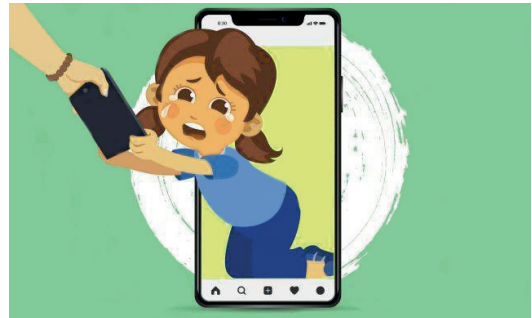
Є

Ж

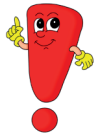
з



Залежність (від англ. dependence) – постійна потреба людини в певній діяльності.



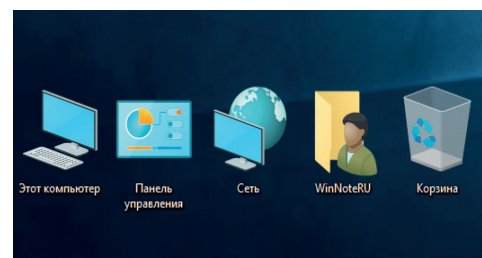
Залежність настільки захоплює людину, що починає керувати її життям. До перших ознак комп'ютерної залежності відносяться:



1. Гарний настрій буває тільки під час комп'ютерної гри.
2. Дитину складно відволікти від гри.
3. Прояви роздратування та різкий поганий настрій, якщо потрібно відволіктися.
4. Забування про обіцянки та побутові обов'язки.
5. Приймання їжі перед монітором комп'ютера.
6. Усе складніше стає завершити гру.
7. Постійна потреба в оновленні гри.
8. Основною темою для спілкування з друзями, батьками, дорослими є комп'ютерні ігри.



Значок (від англ. icon) – графічне представлення об'єкта. Він може позначати файл (документ, програму, папку).

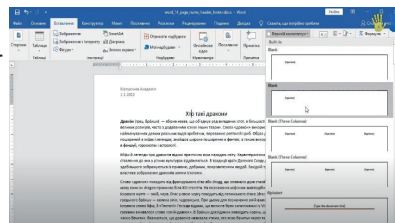


А	Б	В	Г	Ґ	Д
Е	Є	Ж			

Ии



Колонт**И**тул (від англ. header) – части**на** документа, що міст**и**ться у верхній і **ни**жній части**на**х сторінки.



Пс**И**хічне здоров'я (від англ. mental health) – це стан емоційного добробуту (врівноважен**и**й настрої та гарна поведінка лю**ди**ни).



Основними показниками психічного здоров'я є:

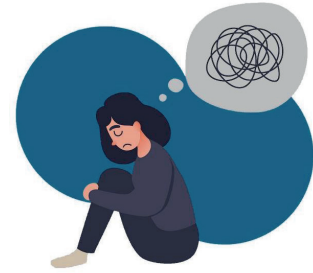
1. Міцний сон.
2. Висока працездатність.
3. Гарний настрій.
4. Бажання грати, навчатися, спілкуватися з друзями.
5. Відсутність будь-яких хвороб.



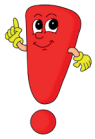
Щорічно 10 жовтня в Україні відзначається Всесвітній день психічного здоров'я. Саме в цей день люди всього світу діляться інформацією про методи і засоби, що допомагають зміцнити власне психічне здоров'я, здоров'я близьких і рідних, інших людей. У цей день говорять про людей, які мають певні особливості у психічному здоров'ї. Кожна людина має рівні права та обов'язки перед Законом. Кожна людина має право на розвиток своєї особистості та повагу оточуючих до себе.



ТрИвога (від англ. anxiety) – емоція людИни, що виникає при очікуванні якИхось подій.



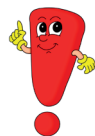
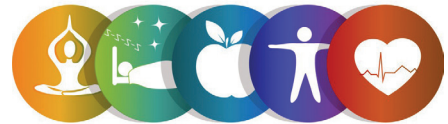
Як знизити ТРИВОГУ в умовах ПАНДЕМІЇ?



Тривога може проявлятися у вигляді хвилювання, стурбованості, напруги. Постійна тривога погіршує психічне здоров'я людини.



ФізИчне (соматичне) здоров'я (від англ. physical (somatic) health) – поточний стан «роботи» органів та систем людського організму.



Кожній людині з дитинства потрібно піклуватися про своє тіло і душу. Латинська мудрість свідчить: «у здоровому тілі – здоровий дух». Підтримуючи фізичне здоров'я, обов'язково необхідно слідкувати за своїми думками, словами, вчинками.



А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е
Є	Ж	З				

Ii



Інформаційна культура (від англ. information culture) – знати, як поводити себе з інформацією, уміти оцінювати її.

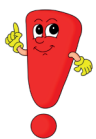
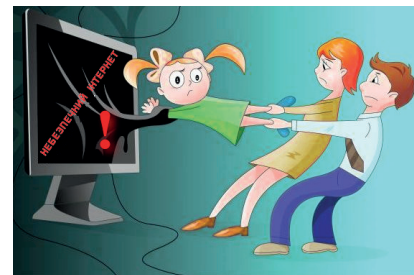


Складовими інформаційної культури є:

1. Уміння шукати і відбирати потрібну інформацію за заданою темою серед різних джерел.
2. Уміння використовувати технічні засоби: мобільний телефон, планшет, персональний комп'ютер, комп'ютерні мережі.
3. Уміння оцінювати правдивість інформації, що надходить.
4. Уміння представляти інформацію в різних видах і формах.
5. Уміння коректно висловлювати свою думку, не порушуючи права інших учасників інформаційного простору.



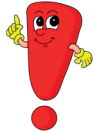
Інтернет-залежність (від англ. internet addiction) – психічний розлад, нав'язливе бажання увійти в мережу Інтернет і хвороблива нездатність вчасно вийти з неї.



Інтернет-залежність може спричинити стан, у якому людина починає жити не реальним, а віртуальним світом.



Інформаційна безпека (від англ. information security) – стан захищеності потреби в інформації особи, суспільства та держави.




Дотримання інформаційної безпеки сприяє попередженню інтернет-залежності, зберігає психічне здоров'я і психологічне благополуччя людини.



Інформація (від англ. information) – відомості, знання, які отримує людина на основі повідомлень (текстові, числові, графічні, звукові та інші).



Способи подачі інформації

		
Текстовий	Числовий	Графічний
		
Звуковий	Сигнали та жести	Комбінований

Існує відомий вираз німецького банкіра Натана Майєра Ротшильда: «Хто володіє інформацією, той володіє світом». Інформація відіграє важливу роль у житті людини, і однаково інформацію можна подати різними способами.



А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е
Є	Ж	З	И			

Іі

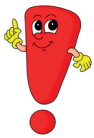
123



Адреса електронної пошти (від англ. e-mail address) – запис, що розпізнає поштову скриньку конкретного користувача, до якого слід доставити повідомлення електронної пошти.

Ім'я користувача
@
ім'я сайту

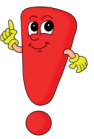
Ivan_Ivanenko@ukr.net



Адреса електронної пошти унікальна для кожного користувача. Це як номер телефону або індекс – немає двох однакових. Ця адреса складається з двох частин, розділених значком @. Ліва частина адреси – це локальне ім'я користувача (ім'я поштової скриньки), а права частина – ім'я вебсайту. Значок @ обов'язковий у всіх e-mail. У різних країнах його називають по-різному. Наприклад, у Фінляндії – це «Кішка» або «Котячий хвіст», в Італії та Україні – «Равлик», у Болгарії – «Мавпа», у США – просто «at».



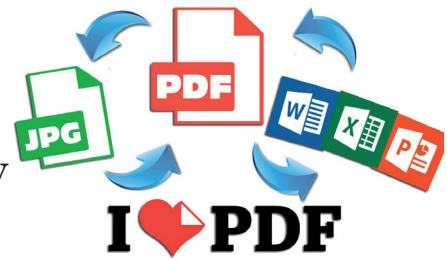
Якість інформації (від англ. quality of information) – це властивості інформації.



Основні показники якості інформації: **достовірність** (наскільки інформація є правдивою), **своєчасність** (це саме та інформація, що потрібна у даний момент), **новизна** (частина повідомлення, що містить нову інформацію для користувача), **цінність** (важливість і користь інформації), **доступність** (права роботи з інформацією: можливість читати, виправляти, зберігати, пересилати).



Програми конвертації файлів (від англ. file conversion programs) – програми для зміни файлів з одного формату на інший.



Програми конвертації файлів полегшують роботу з різними документами, надають можливість їх копіювати, вирізати чи додрукувати.



Тематичні конференції (від англ. thematic conferences) – це електронні дошки, коли учасники конференції можуть передавати повідомлення й отримувати відповіді на них.



Проведення тематичних конференцій економить час для організації зустрічі, об'єднує людей, які знаходяться на великих відстанях один від одного. Але «живе» спілкування не може бути замінено ні одним із гаджетів.

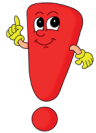
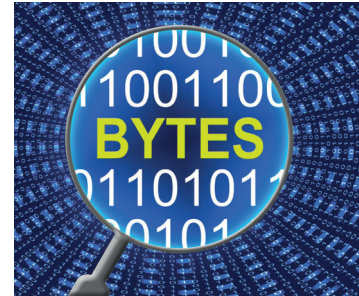


А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є
Ж	З	И	І				

Йй



Ба**Й**т (від англ. byte) – одиниця вимірювання розмірів файлів і об'єму інформації.



Байт дає змогу оцінити, скільки потрібно місця для зберігання й обробки інформації, що знаходиться у тому чи іншому файлі.



Інтерфе**Й**с (від англ. interface) – це прості та зручні інструменти взаємозв'язку користувача (людини) з програмою, що знаходиться в комп'ютері.



Інтерфейс у дослівному перекладі з англійської означає «взаємодія між обличчями». Інструментами інтерфейсу частіше за все є:

- кнопки;
- текстові поля;
- підказки;
- перемикачі.



Комп'ютерний зоровий синдром (від англ. computer visual syndrome) – це реакція організму на тривалу роботу за комп'ютером.



Реакції організму при комп'ютерному синдромі:

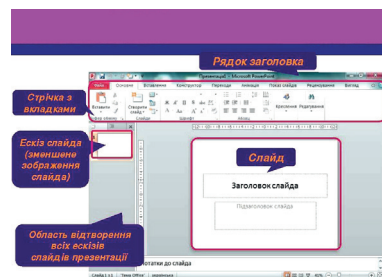
- погіршення зору;
- печіння в очах;
- головний біль;
- біль у шії та спині.

Задля попередження появи комп'ютерного зорового синдрому потрібно робити розминку для очей. Кожних 10 хвилин для дитини; кожних 30 хвилин для дорослої людини.

Варіанти вправ для очей представлено на 86 сторінці.



Слайд презентації (від англ. slide presentation) – це окрема екранна сторінка, яка може містити різні об'єкти презентації (текст, відео, звук, малюнок та інше).



Презентації складаються зі слайдів. Застосування презентації під час доповіді надає можливість краще зрозуміти те, про що йде мова.

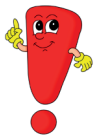


А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є
Ж	З	И	І	Ї			

Кк



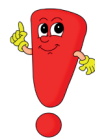
Клавіатура (від англ. keyboard) – це основний пристрій введення даних у **к**омп'ютер. **Т**акий пристрій має певну **к**ількість **к**лавіш і **к**ожна **к**лавіша має своє місце розташування на **к**лавіатурі.



Клавіатура є містком між людиною та комп'ютером. За допомогою цього пристрою людина може виконувати багато операцій із персональним комп'ютером. Через різні потреби людей клавіатури створюють різні за формою, розміром, кольором та призначенням. Для зручності використання випускають клавіатури для ігор, роботи з документами та інші.



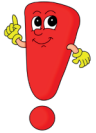
Контент (від англ. content) – це **т**ексти, **з**ображення, **а**удіо- і **в**ідеоматеріали.



Починаючи з 2004 року, кожного другого дня другого тижня другого місяця кожного року у всьому світі відзначається День безпечного Інтернету (Safer Internet Day) з метою поширення знань щодо безпечного і відповідального використання комп'ютерної техніки, мобільних телефонів, мережі Інтернет, особливо серед дітей і молодих людей.



Колонки (від англ. speakers) – це пристрої виведення звукової інформації.



Первинні зразки колонок представив світу англійський вчений Майкл Фарадей у ХІХ столітті, а саме у 1831 році.



Комп'ютер (від англ. computer) – електронний пристрій, який допомагає користувачу працювати з інформацією (здійснювати її автоматизовану обробку).

Комп'ютер складається з багатьох частин і пристроїв, зокрема: системний блок, монітор, клавіатура, миша.



У 1951 році у селищі Феофанія, що розташовано біля Києва створено перший цифровий комп'ютер у Європі. Створили цей комп'ютер академік Сергій Лебедев спільно зі своєю командою.

У 1955 році українська науковиця Катерина Ющенко розробила першу мову для комп'ютера (програмування). Ця мова названа «адресною».



И

і

І

К

І

К

И

і

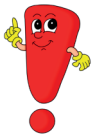


Комп'ютерна грамотність (від англ. computer literacy) – уміння користуватися **комп'ютером** для виконання різноманітних задач.



До основ комп'ютерної грамотності відносяться:

1. Знання основних складових комп'ютера і їх призначення;
2. Знання правил техніки безпеки та вимог сприятливої роботи з комп'ютером (без шкоди для здоров'я);
3. Володіння навичками включення, завантаження, виключення комп'ютера, уміння користуватися комп'ютерними програмами та самостійно створювати їх;
4. Розуміння основних правил роботи в мережі Інтернет та основ безпечного використання його можливостей.



Комп'ютерна програма (від англ. computer program) – набір символів (слова, цифри, **коди**, схеми), записаних у певній послідовності, що зчитує **комп'ютер** для виконання **конкретного** завдання.



Набір комп'ютерних програм називають програмним забезпеченням, а сам процес створення комп'ютерних програм – програмування.

За даними досліджень компанії «Майкрософт Україна», встановлено, що 87% українських користувачів мережі Інтернет встановлюють антивірусні програми, 63% – регулярно оновлюють програмне забезпечення. Наведені результати досліджень говорять про високу зацікавленість українського суспільства у власній інформаційній безпеці.





Користувач (від англ. user) – людина, яка використовує комп'ютер, пристрої або мережеві технології (локальна, регіональна, глобальна).



Середньостатистичний користувач комп'ютера блимає 7 разів на хвилину. Це менше звичайної норми в три рази. Подібне може призвести до розвитку погіршення зору та хвороб очей. Тому задля збереження зору у нормі користувачам рекомендується періодично здійснювати гімнастику для очей (С. 86).



Критичне мислення (від англ. critical thinking) – це вміння порівнювати, перевіряти інформацію, ставити багато запитань і самостійно шукати на них відповіді. Критичне мислення допомагає робити висновки і приймати правильні рішення.



Критичне мислення дозволяє:

- оцінювати докази та свідчення;
- творчо розв'язувати завдання;
- запобігати дезінформації.



А

Б

В

Г

Ґ

Д

Е

Є

Ж

З

И

І

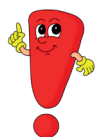
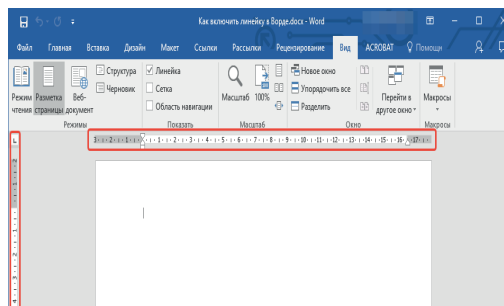
Ї

Й

Лл



Лінійка (від англ. ruler) – це інструмент у роботі з програмою. Знаходиться у верхній та лівій частині вікна документа (горизонтальна та вертикальна лінійки). Призначена для контролю й обробки документа.



Лінійка допомагає контролювати розмір меж сторінки. Завдяки лінійці зображення, таблиці, тексти правильно та чітко розміщуються на робочому аркуші.



Логін (від англ. login) – ім'я користувача (людини) при вході в комп'ютер або вебсайт.

LOGIN

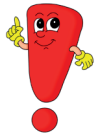
SIGN IN



Застосування логіна забезпечує безпечний вхід у систему комп'ютера. Наприклад, на одному комп'ютері може бути окремий вхід для батьків, а окремий – для дітей.



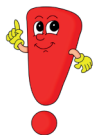
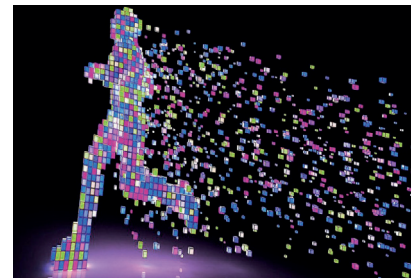
Локальна мережа (від англ. local network) – комп'ютерна мережа, що об'єднує комп'ютери та різні пристрої.



Локальну мережу часто застосовують у одному закладі, наприклад, у шкільному кабінеті інформатики в комп'ютерну локальну мережу об'єднані комп'ютери та принтер. Також ще існує регіональна мережа, що об'єднує комп'ютери декількох підприємств, міст, областей та може об'єднувати декілька локальних мереж.



ПіксеЛ (піксель) (від англ. pixel) – це найменша частинка зображення прямокутної чи круглої форми. Така частинка має певний колір та місце розташування.



Англійське слово «pixel» є скороченням фрази «Picture Element» (елемент зображення). Із пікселей складається зображення на екрані комп'ютера. У комп'ютері є функції, що дозволяють редагувати колір і яскравість цієї крапки.

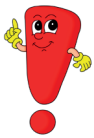


А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е
Є	Ж	З	И	І	Ї	Й
К						

Мм



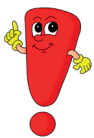
Комп'ютерна **Миша** (від англ. computer mouse) – це допоміжний пристрій для керування курсором і введення даних.



Комп'ютерна миша, як і клавіатура, допомагає людині виконувати дії з комп'ютером. Її основні функції: наведення на предмети, що розміщені на екрані, відкриття/закриття папок, документів та виконання інших дій.



Модем (від англ. modem) – спеціальний пристрій, що надає доступ до глобальної мережі Інтернет.



Роутер

Модем може бути підключено до одного пристрою, наприклад, до комп'ютера, і надавати тільки йому мережу Інтернет, а для забезпечення мережею Інтернет усіх інших пристроїв (телефони, планшети, ноутбуки) потрібен Wi-Fi (бездротова мережа), який надається приладом роутер.



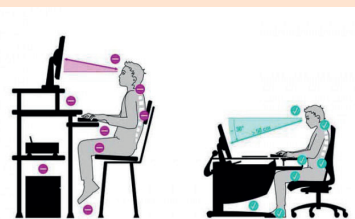
Модератори (від англ. moderators) – люди, які постійно стежать за дотриманням порядку в мережі Інтернет.



Модератори виконують функцію охоронців інформаційної безпеки. Вони мають права редагувати, знищувати повідомлення, блокувати, розблоковувати, переносити, розділяти теми та виконувати інші функції у певних форумах.



Монітор (від англ. monitor) – це пристрій виведення відео-, графічних, числових та текстових даних від комп'ютера.



При роботі за комп'ютером потрібно дотримуватися правильної постави, рівно тримати спину, трішки схиливши голову, і обов'язково потрібно робити перерви. Вправи для проведення рухливих хвилинок під час перерви представлені на 84 сторінці.

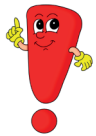


А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е
Є	Ж	З	И	І	Ї	Й
К	Л					

Нн



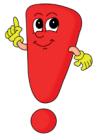
Навігатор (від **англ.** navigator) – пристрій, що вказує шлях до будь-якого місця.



Завдяки навігатору люди легко знаходять потрібне місце у незнайомій місцевості (місті, країні). Український сервіс Navizor.com розробив перший у світі мобільний навігатор Navizor beta, який прокладає автомобільні маршрути із урахуванням якості доріг.



Нетбук (від **англ.** netbook) – **невеликий мобільний комп'ютер**, **основне його призначення** – це доступ до мережі **Інтернет**.



Все більше люди обирають нетбуки, аніж персональні комп'ютери, оскільки нетбуки легкі за масою, займають небагато місця, виконують майже всі функції персонального комп'ютера та його зручно брати з собою у подорож.



Л

Н

Ж

Й

н

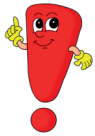
й

л

ж



Номофобія (від **англ.** nomophobia) – почуття страху і **занепокоєння** у людини через відсут**ність** мобі**льного** зв'язку.



Термін «Номофобія» є аббревіатурою від **англ.** nomobile-phone phobia, що означає «страх без мобільного». Для того, щоб не виникало номофобії, використання мобільного телефона не повинно бути більше 30-40 хвилин на добу. Цей час вказується на використання всіх основних і додаткових функцій: дзвінки, відправка повідомлень, пошук чи читання інформації в Інтернеті, використання різних застосунків чи ігор.



Ноутбук (від **англ.** notebook) – портатив**ний** комп'ютер, у корпусі якого об'єд**нані** комп**оненти** персон**ального** комп'ютера: дисплей, клавіатура.



Найбільш незвичайний ноутбук створений ювелірами, що має кришталевий корпус.

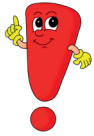
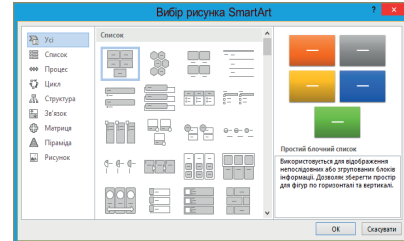


А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е
Є	Ж	З	И	І	Ї	Й
К	Л	М				

Oo



Об'єкти SmartArt (від англ. SmartArt objects) – інструмент, що допомагає представити текст у вигляді готової схеми.



Види SmartArt



Онлайн-перекладач (від англ. online translator) – вебресурс, що допомагає перекладати текст з однієї мови на іншу.



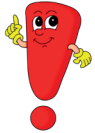
Завдяки Онлайн-перекладачу люди, які не знають іноземної мови, можуть спілкуватися один з одним. Але для цього важлива наявність сигналу мережі Інтернет, бо без нього програма працювати не буде.



Орієнтація сторінки (від англ. page orientation) – спосіб розміщення сторінки для написання тексту.



Види орієнтації сторінки



Орієнтація сторінки може бути двох видів: книжкова (вертикальна) або альбомна (горизонтальна). Розташування обирається за потребою, а саме, як зручніше буде представляти інформацію.



Офтопик (від англ. oftopic) – повідомлення, що не відносяться до теми, яку обговорюють на форумі (вебсайті).



На кожному вебсайті (форумі) існують правила, одне з яких – відправка повідомлень відносно теми. Тобто, на форумі про створення іграшок не дозволено писати про будівництво доріг. Недотримання правил говорить про низьку інформаційну культуру людини.

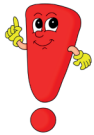


А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е
Є	Ж	З	И	І	Ї	Й
К	Л	М	Н			

Пп



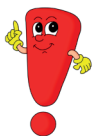
Папка (від англ. folder) – це місце на носії (комп'ютер, планшет, ноутбук та інше), де зберігаються файли або інші папки з файлами.



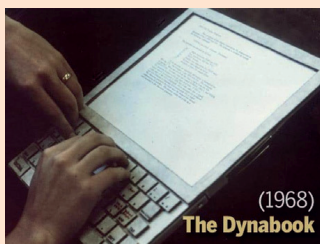
Файлами в папці можуть бути друквані документи, фото-, відео-, аудіодокументи.



Планшетний комп'ютер, планшет (від англ. tablet computer) – **п**лаский **п**ереносний комп'ютер, у якому екран реагує на дотик, і, таким чином, людина керує комп'ютером (без клавіатури).



Найтонший планшет 2021 року мав товщину 5,6 мм, що дорівнює 55 аркушам паперу та мав вагу 265 грамів. А найперші планшети були вагою близько двох кілограмів.



(1968)

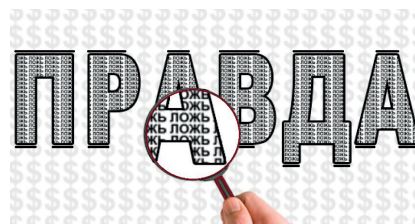
The Dynabook



(2021)



Постправда (від англ. post-truth) – інформація, що не повністю відповідає істині.



Дуже часто постправду використовують для створення чуток, щоб люди повірили у те, чого насправді немає. Подібні дії говорять про порушення правил інформаційної безпеки людини, і вони караються законом.



Принтер (від англ. printer) – це пристрій для виведення на друк (роздрукування на папері) текстової, числової, графічної інформації.



Завдяки сучасним технологіям активно використовуються 3-D принтери, які можуть друкувати не тільки тексти, зображення, а й справжні іграшки та багато іншого.

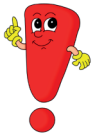


А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є
Ж	З	И	І	Ї	Й	К	Л
М	Н	О					

Рр



Робочий стіл (від англ. desktop) – зображення на екрані монітора, що відразу з'являється після вдалого включення комп'ютера.



На робочому столі розташовані основні робочі програми і кнопки для роботи з комп'ютером.



Розетка електрична (від англ. electrical outlet) – електричний пристрій для швидкого підключення і відключення приладів до електричної мережі (комп'ютер, колонки, зарядні пристрої).



Під час використання електроприладів обов'язково потрібно дотримуватися правил безпеки.



р

о

и

п

и

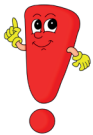
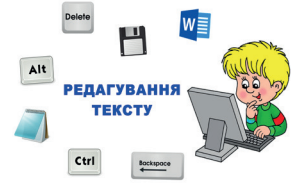
р

п

о



Редагування тексту (від англ. text editing) – процес зміни об'єкта (тексту): копіювання, переміщення, видалення, виправлення помилок тощо.



Сучасні технології дуже полегшують роботу з текстом. При бажанні внести якісь зміни можна відкрити документ, зробити редагування і роздрукувати



його. А раніше, до появи комп'ютерів, текст набирали на друкарських машинках і при заміні одного слова чи однієї букви потрібно було передрукувати всю сторінку.



Резервна копія (від англ. backup) – копіювання інформації для її збереження в інших сховищах (жорсткий диск, флеш-накопичувач, хмарне сховище).



Резервна копія використовується для відновлення інформації у випадку пошкодження або втрати інформації, коли комп'ютер, телефон або будь-який інший прилад зламався.

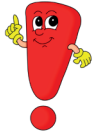


А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є
Ж	З	И	І	Ї	Й	К	Л
М	Н	О	П				

Сс



Системний блок (від англ. system unit) – пристрій, в якому знаходиться пам'ять, що зберігає всю інформацію домашнього комп'ютера.



Системний блок вміщує в себе багато різних частин, як-от: материнська плата, система живлення, система охолодження, система зберігання даних та багато іншого.



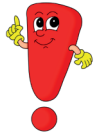
Сканер (від англ. scanner) – пристрій, що допомагає сфотографувати зображення (фото, малюнок, текст) і передати цю фотографію на комп'ютер.



Сканери застосовують також у крамницях, коли касир сканує товари при їх оплаті на касі. Таке обладнання називається сканер штрих-коду.



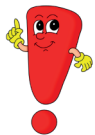
Соціальна мережа (від англ. social network) – онлайн-платформа, що використовується для спілкування та знайомств.



Соціальні мережі використовуються для розваг (перегляд фільмів, прослуховування музики, ігор) та роботи (розміщення об'яв, реклами).



Спам (від англ. spam) – небажані поштові повідомлення, зазвичай з рекламою, що надходять електронною поштою від невідомих людей або організацій без згоди одержувача (той, хто отримує листа).



Часто спами можуть містити вірусні програми, які пошкоджують важливу інформацію на Вашому комп'ютері.



А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є
Ж	З	И	І	Ї	Й	К	Л
М	Н	О	П	Р			

Tt



Таблиця (від англ. table) – спосіб **структурування** даних. Вона складається зі **стовпців** (полів) і **рядків** (записів).

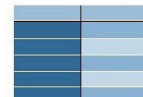
Розклад уроків

№ уроку	Понеділок	Вівторок	Середа	Четвер	П'ятниця
1.	Літературне читання	Англійська мова	Українська мова	Основи здоров'я	Українська мова
2.	Математика	Математика	Математика	Матичне мислення	Математика
3.	Українська мова	Українська мова	Я у світі	Образотворче мистецтво	Англійська мова
4.	Інформатика	Літературне читання	Літературне читання	Інформатика	Літературне читання
5.	Природознавство	Основи здоров'я	Природознавство	Фізична культура	Фізична культура



Таблиці можуть мати класичний і креативний вигляд.

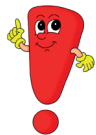
Класичний вигляд



Креативний вигляд



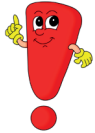
Текстовий редактор (від англ. text editor) – програма для **створення та** редагування **текстів**.



Текстові редактори дозволяють переглядати зміст текстових документів, здійснювати вставку, копіювання, видалення тексту, його друк.



Трафік мережевий, **ін**тернет-**т**рафік (від англ. traffic – «рух», «**т**ранспорт») – об'єм інформації, що передається через комп'ютерну мережу за певний час.



Трафік може бути вхідний, вихідний, внутрішній і зовнішній.



Тролінг (від англ. trolling) – вид віртуального спілкування з порушенням етики спілкування в мережі Інтернет.



Під час тролінгу люди не висловлюють власну думку, а намагаються розпалити конфлікт між учасниками обговорення теми. При появі подібних повідомлень потрібно надавати скаргу адміністратору вебсайту.



А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є
---	---	---	---	---	---	---	---

Ж	З	И	І	Ї	Й	К	Л	М
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Н	О	П	Р	С			
---	---	---	---	---	--	--	--

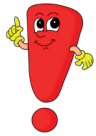
Уу



Уніфікований локатор ресурсу (від англ. URL) – це система імен ресурсів **у** мережі Інтернет. Будь-яка інформація має свій URL.



URL



Уся інформація в мережі Інтернет, як і всі люди на планеті, має власне «ім'я», «прізвище» та «домашню адресу». Наприклад, вебсайт української казки має наступну «домашню» адресу (електронну адресу): <https://kazky.org.ua/>



Утиліта (від англ. utility) – допоміжна програма для збільшення можливостей роботи комп'ютера.



Р

С

Т

у

Т

р

у

С



КешУвання (від англ. caching) – технологія покращення роботи комп'ютера, що зберігає інформацію для повторного її використання.



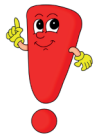
КУрсор (від англ. cursor) – позначка, яка вказує місце для введення символів на екрані монітора.



Курсори можуть бути різними за виглядами:



- курсор-вказівник;
- вигляд у тексті;
- стан очікування виконання функції;
- вибір посилання в мережі Інтернет.



Управління курсором здійснюється шляхом переміщення комп'ютерної миші по поверхні стола або килимка для миші.



А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є
---	---	---	---	---	---	---	---

Ж	З	И	І	Ї	Й	К	Л	М
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Н	О	П	Р	С	Т			
---	---	---	---	---	---	--	--	--

Фф



Файл (від англ. file) – документ, що містить дані або програми.



Для полегшення зберігання і пошуку необхідного файлу всім файлам потрібно давати назву. Наприклад, Word.docx. – стандартна назва. Перелік іграшок.docx. – назва автора документа.



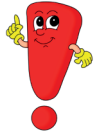
Флешнакопичувач (флешка) (від англ. flash drive) – це пристрій для збереження і перенесення даних (звукових, текстових, числових, графічних, комбінованих) від одного пристрою до іншого (комп'ютер, ноутбук, нетбук тощо).



Флешнакопичувачі можуть мати різний об'єм пам'яті. Вибір залежить від тієї інформації, що буде записуватися: тільки текстові документи або фільми чи комп'ютерні ігри.



Фейк (від англ. fake) – недостовірна, неправдива інформація.



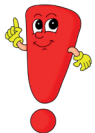
Будь-яка неправдива інформація рано чи пізно буде розкрита, а тому завжди потрібно надавати правдиві дані. Людину, яка каже завжди правду, поважають, і їй довіряють оточуючі.



Формат паперу (від англ. paper size) – це розмір аркушу, що складається з його висоти та ширини. Вимірювання розміру здійснюють в міліметрах чи дюймах.



Розміри паперу стандартного формату А за шкалою вимірювання в міліметрах



У країнах світу у різні періоди за стандарт приймали різні формати. На даний час за міжнародним стандартом ISO в усіх країнах прийняті стандарти форматів серій «А», «В» і «С». Кожна серія стандарту формату має 11 розмірів (від 0 до 10). Стандарти висоти і ширини форматів у кожній серії свої. Формати А1, В1 і С1 абсолютно різні за розміром.

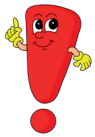


А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є	Ж	
З	И	І	Ї	Й	К	Л	М	Н	О
П	Р	С	Т	У					

Xx



Хакер (від англ. hacker) – людина, яка намагається віртуально проникнути до чужих комп'ютерів, гаджетів з метою отримання секретної (особової) інформації.



Хакери умовно поділяються на «білих хакерів», які допомагають покращити програмну розробку, та «чорних хакерів» – зловмисників Інтернет-мережі.



Хакінг етичний (від англ. ethical hacking) – законна форма проникнення до іншого комп'ютера з метою звернути увагу розробників на помилки в системах та програмах.



у

Т

х

ф

Ф

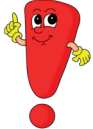
Х

у

Т



Хостинг (від англ. hosting) – інформаційні послуги, що надаються компаніями для збереження файлів на вебсайті.



Хостинг – це така умовна планета, де у своїх будинках живе інформація, що знаходиться в мережі Інтернет. Чим більше користувачів вебсайту, тим більше «будиночок» інформації на хостингу.



КіберХондрія (від англ. cyberchondria) – прагнення людини самостійно встановлювати діагноз за симптомами захворювань, що описані на вебсайтах.



Якщо людина погано себе почуває, то їй потрібно звертатися до лікаря. Тільки лікар може поставити діагноз і призначити лікування. Самостійне лікування може завдати шкоди здоров'ю.

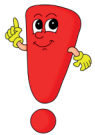


А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є	Ж	
З	И	І	Ї	Й	К	Л	М	Н	О
П	Р	С	Т	У	Ф				

Цц



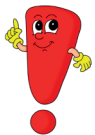
Центральний процесор (від англ. central processing unit) – основний компонент комп'ютера, який виконує головні операції та регулює роботу всіх пристроїв комп'ютера.



Перший електронний комп'ютер ENIAC мав вагу понад 27 тон.



Цифрова амнезія (від англ. digital amnesia) – це стан, коли людина не може запам'ятати інформацію, але знає, де її знайти.

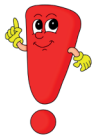


Цифрова амнезія може бути у людей різного віку, переважно підліткового і дорослого віку. Важливо знати не тільки, де знаходиться інформація, а й знати її зміст. Вміти аналізувати, порівнювати, перероблювати, примножувати та збільшувати інформацію.

У людей літнього віку частіше існує страх роботи з комп'ютером і всього, що з ним пов'язано. Такий страх називається **кіберфобія**.



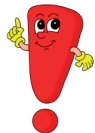
ОпераЦійна система (від англ. operating system) – система програм та даних, що організують роботу комп'ютера.



Операційна система виконує команди, що надходять з клавіатури, миші, відповідає за виведення інформації на екран монітора чи на принтер, розподіляє швидкість роботи комп'ютера між різними завданнями, що виконуються.



ПрезентаЦія (від англ. presentation) – представлення чогось нового, важливого для людини.



Для створення презентації використовують тексти, зображення, аудіо- і відеоматеріали.



А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є	Ж	
З	И	І	Ї	Й	К	Л	М	Н	О
П	Р	С	Т	У	Ф	Х			

Чч



Чат (від англ. chat) – це програма, що дозволяє спілкуватися людям одно**ч**асно в реальному **ч**асі.



Під час спілкування у чатах можна писати тексти, додавати голосові повідомлення, фото, відео, рухливі та звичайні зображення.



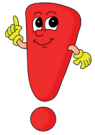
Чат-бот (від англ. chatbot) – це програма, що може вести розмову замість людини за допомогою ключ**ч**ових слів, фраз, слухових і текстових сигналів.



Чат-боти допомагають людям знайти відповіді на їх запитання у будь-який час доби.



Чіпсет (від англ.chipset) – набір маленьких схем, що поєднує роботу різних частин комп'ютера.



Чіпсет – це як сім'я павучків, які своїм павутинням об'єднують різні складові комп'ютера, що забезпечують його швидку і якісну роботу.



Чна інформаційно-психологічна безпека особистості (від англ. information and psychological personal security) – це стан захищеності психіки людини від негативного інформаційного впливу.



Інформаційно-психологічно захищена людина – емоційно стабільна, впевнена, має гарний настрій, критичне мислення і чітко розуміє події навколишнього світу.

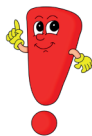
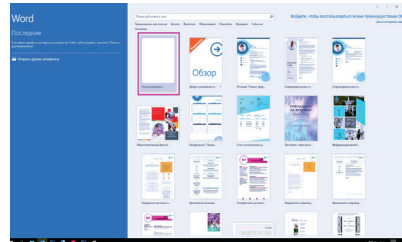


А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є	Ж
З	И	І	Ї	Й	К	Л	М	Н
О	П	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц

Шш



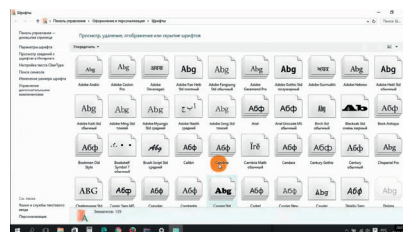
Шаблон (від англ. template) – документ, який зберігається в особливому вигляді та використовується як основа для створення нових документів.



У одній із популярних програм для набору тексту Word містяться готові шаблони для записок, звітів, листів, публікацій.



Шрифт (від англ. font) – властивість символів, що визначає їх графічну форму.



Завдяки програмному забезпеченню можна здійснювати шрифтовий дизайн тексту, тобто створювати новий вид шрифту, змінювати його за формою, контуром, розміром, кольором. Шрифтовий дизайн в Україні досить активно почав розвиватися останні 20 років. У 2019 році у місті Луцьк відбувся фестиваль «Простір літер», де зібралися творці найцікавіших сучасних українських шрифтів.



Шпигунська програма (від англ. spyware) – програмне забезпечення, що може збирати інформацію про користувача без його відома.



Шпигунські програми можуть викрадати особову інформацію, паролі, контакти друзів.



Інформаційно-по**Ш**укова система (від англ. information and search system) – це додаток, що допомагає людині знайти необхідну інформацію.



Серед широкого вибору існує ряд українських пошукових систем з великою кількістю різних даних: Мета, Шукалка, I.ua, Online.ua, TopPING, UApport, Uaportal, Ukr.net.

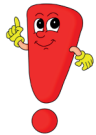


А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є	Ж
З	И	І	Ї	Й	К	Л	М	Н
О	П	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц
Ч								

Щщ



Інформаційне середовище (від англ. information environment) – це світ інформації навколо людини, її сприйняття, переробка і відображення.

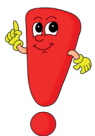


У кожної людини існують п'ять основних органів чуття, що допомагають сприймати різну інформацію з навколишнього середовища. Кожний орган сприймає тільки свою інформацію:

- очі (зір) – візуальна інформація;
- вуха (слух) – аудіальна інформація,
- язик (смак) – смакова інформація,
- ніс (нюх) – нюхова інформація,
- шкіра (дотик, відчуття болю, температури) – тактильна інформація.



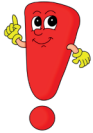
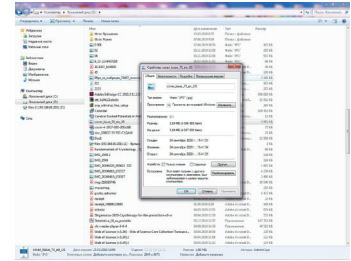
Переміщення (від англ. moving) – команда, що переносить об'єкти (папки, файли та інше) з одного місця розташування у комп'ютері в інше.



Завдяки функції переміщення об'єкти у комп'ютері розміщуються таким чином, щоб зручно було їх використовувати та легко знаходити.



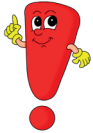
Таблиця розміщення файлів (від англ. file allocation table) – таблиця, що встановлює відповідність між ім'ям файла і місцем на диску комп'ютера.



Таблиця розміщення файлів допомагає та полегшує пошук необхідних об'єктів (папки, файли та інше).



Хмарне сховище (від англ. cloud storage) – збереження даних не в комп'ютері, а у віртуальному сховищі в мережі Інтернет.



Зберігання інформації у «хмаринці» дозволяє зберегти більше вільного місця на комп'ютері.



А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є	Ж
З	И	І	Ї	Й	К	Л	М	Н
О	П	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц
Ч	Ш							

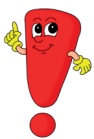
Ьь



Інформатична компетентність**Ь** (від англ. information competence) – це розумова праця, що полягає у сприйнятті, зберіганні, переробці і відтворенні інформації із застосуванням оргтехніки (комп'ютер, ноутбук, інше) задля успішного навчання чи виконання професійних обов'язків.



Інформаційна модел**Ь** (від англ. information model) – це модел**Ь**, що описує інформаційні процеси.



Інформаційна модель містить інформацію про властивості й стан об'єктів, процесів, явищ.



Ц

ш

Щ

ч

щ

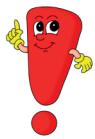
ч

ц

ш



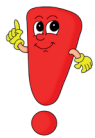
Парол**Ь** (від англ. password) – секретний набір символів (цифр, букв, спеціаль**Ь**них символів). Парол**Ь** використовув**Ь**ють для обмеження доступу інших користувачів.



Пароль має бути достатньо легким, щоб користувач зміг його запам'ятати, але таким, щоб ніхто інший не спромігся його вгадати чи підібрати. Не рекомендується у пароль вводити дату народження, своє особисте ім'я.



Філ**Ь**трація мережі (від англ. network filtering) – це відкидання неякісних даних без перенаправлення їх у загаль**Ь**ну мережу Інтернет.



Фільтрація мережі допомагає зменшити кількість неякісних даних і більше захистити якісну інформацію у мережі Інтернет.



А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є	Ж
З	И	І	Ї	Й	К	Л	М	Н
О	П	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц
Ч	Ш	Щ						

Юю



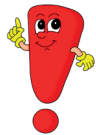
Юзабіліті вебсайта (від англ. site usability) – зручне розташування та легке знаходження необхідних матеріалів на вебсайті в мережі Інтернет.



Щоб вебсайт був простий, зручний та цікавий, він повинен відповідати таким критеріям: легкість у вивченні розташування інформації, ефективність знаходження необхідного, запам'ятовування, де що знаходиться, задоволеність від користування вебсайтом і відсутність помилок.



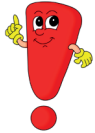
Мереживий шл**Ю**з (від англ. lase gateway) – програмне забезпечення, що створ**ю**є зв'язок між двома різними мережами.



Шлюз проводить конвертацію протоколів одного типу в інший. Гарним прикладом є випадок, коли з'єднується локальний комп'ютер і світова мережа. Тоді використовується мереживий шлюз.



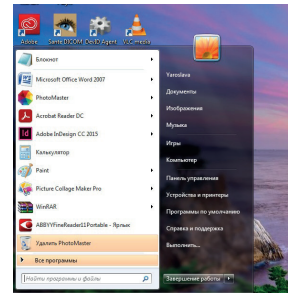
Комп'Ютерна залежність (від англ. computer addiction) – надмірне захоплення людиною комп'ютерною грою чи інтернетом.



Під час комп'ютерної залежності людина не здатна самостійно подолати бажання постійного використання комп'ютера. У такому випадку потрібна допомога фахівців (психолога, психіатра).



МенЮ (від англ. menu) – список команд, які може обирати користувач для подальшої роботи з комп'ютером.



Меню «Пуск» – головне меню комп'ютера, бо тут розташовуються різні програми, папки, файли.

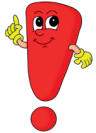


А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є	Ж
З	И	І	Ї	Й	К	Л	М	Н
О	П	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц
Ч	Ш	Щ	Ь					

Яя



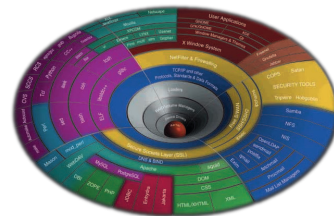
Яваскрипти (від англ. javascripts) – програмки, що служать для покращення виду і зручності сторінок комп'ютера.



Яваскрипт – це мова програмування, що дозволяє керувати мультимедією, анімувати зображення. Наприклад, герої гри рухаються завдяки яваскриптам.



Ядро операційної системи (від англ. operating-system kernel) – центральна частина операційної системи, що відповідає за роботу процесів, обладнання комп'ютера.



Я

Ю

Щ

Щ

Ь

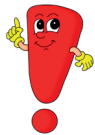
Я

Ь

Ю



Ярлик (від англ. label) – значок зі стрілочкою, який вказує на програму, папку або документ, що містяться не на Робочому столі, а в іншому місці комп'ютера.



Ярлики – це як закладки у книжці, що допомагають нам швидко відкривати необхідні програми, файли, і при цьому вони не перевантажують роботу комп'ютера, бо мало займають місця.



Інсталяція (від англ. installation) – це процес установки програми на комп'ютер.



Під час інсталяції програми не рекомендується робити будь-які дії на комп'ютері, так як це може заважати процесу установки, викликати помилки і пошкодити саму програму, що встановлюється на технічний пристрій.



А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є	Ж
З	И	І	Ї	Й	К	Л	М	Н
О	П	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц
Ч	Ш	Щ	Ь	Ю				

Інформаційні помічники для дитини і дорослого



AVG AntiVirus
Захист від вірусів



Bluetooth
Передача даних



Chrome
Пошук інформації



Download
Загрузка файлів



Excel
Створення таблиць



Opera
Програма для пошуку інформації



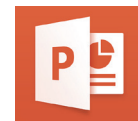
Picture Manager
Створення малюнків



Gmail
Поштова служба



Hashtag
Ключове слово пошуку



PowerPoint
Створення презентації



QR-код
Помітка з інформацією



SmartArt
Створення схем



Snapchat
Обмін фото та відео



Viber
Листування та дзвінки



Word
Створення текстів



YouTube
Вебсервіс з відео



Zip
Архівація даних



Zoom
Відеозв'язок

Цікаві і корисні інтернет-ресурси для дітей*



Math Kids - Add, Subtract, Count, and Learn – вивчення математики.



ABC Kids - Tracing & Phonics – вивчення англійської абетки.



Puzzle Kids - Animals Shapes and Jigsaw Puzzles – розвиток логічного мислення.



Kodable – розвиток логіки.



Colors & Shapes - Kids Learn Color and Shape – розвиток логічного мислення.



Magic Board - Doodle & Color – вчитись малювати.



Learn to Read – вивчення правильності складання слів англійською мовою.



Rosoyo ABC Adventure – вивчення інтерактивного алфавіту.



* вибірка застосунків здійснена з вільного доступу Google Play та App Store. Даний матеріал не несе рекламного характеру.

Сторінка підсумків і рівня знань



Вашій увазі пропонуються ряд запитань, які допоможуть оцінити рівень знань дитини, отриманих під час роботи з букварем. Якщо на якесь із запитань складно відповісти, то рекомендується повернутися на відповідну сторінку і переглянути матеріал ще раз. Сторінка-підказка вказана у дужках.

БЛОК ЗНАНЬ I. Запитання до літер А-З.

1. Що таке акаунт і навіщо він потрібен? (С. 8)
2. Навіщо потрібен архів файлів? (С. 9)
3. Що таке блог і для чого вони створюються? (С. 11)
4. Що таке браузер і які браузери ти знаєш? (С. 11)
5. Який пристрій дозволяє побачити зображення навколо себе і передати його по мережі Інтернет на велику відстань? (С. 12)
6. Що називається гаджетами? (С. 18)
7. Як називається кругла пластина, що може зберігати різну інформацію? (С. 21)
8. Назви основні команди комп'ютера. (С. 16)
9. Як називаються програми, що самостійно розмножуються і знищують документи у комп'ютері? (С. 15)
10. Що таке гіперпосилання і як воно допомагає людині у роботі з текстом? (С. 16)
11. Які переваги має електронна пошта? (С. 23)
12. Яка програма дозволяє створювати і редагувати зображення на екрані комп'ютера? (С. 17)
13. Хто такий дезінформатор і чому потрібно казати правдиву інформацію? (С. 20)
14. Який пристрій може записати нашу мову? (С. 21)
15. Навіщо комп'ютеру жорсткий диск? (С. 26)

БЛОК ЗНАНЬ II. Запитання до літер И-П.

16. Що є показниками психічного здоров'я? (С. 30)
17. Що таке фізичне здоров'я? (С. 31)
18. Які наслідки можуть бути, якщо дитина чи дорослий довго грає або працює за комп'ютером? (С. 29, 37)
19. Які ознаки комп'ютерного синдрому? (С. 37)
20. Як ти розумієш, що таке комп'ютерна грамотність і з чого вона складається? (С. 40)
21. Опишіть правильну поставу за комп'ютером. (С. 45)
22. Які об'єкти відносяться до інформаційного контенту? (С. 38)
23. Що таке інформаційна безпека і навіщо вона потрібна? (С. 33)
24. Що таке комп'ютерна програма і які програми тобі відомі? (С. 40)
25. Які види мереж ти знаєш? (С. 10, 17, 43)
26. Що таке номофобія і як її попередити? (С. 47)
27. Що таке офтопик? (С. 49)
28. Чим відрізняється звичайний комп'ютер від планшетного комп'ютера? (С. 39, 50)
29. За допомогою якого пристрою людина може швидко знайти потрібну адресу у місті? (С. 46)
30. Навіщо дитині мати критичне мислення? (С. 41)

БЛОК ЗНАНЬ III. Запитання до літер Р-Я.

31. Що таке резервне копіювання і навіщо воно потрібно? (С. 53)
32. Назвіть основні та допоміжні програми комп'ютера (С. 11, 40, 65; С. 9, 17, 22, 24, 25, 35, 56, 58, 66, 76)
33. Що таке спам і яку загрозу вони несуть? (С. 55)
34. Із яких елементів складається таблиця? (С. 56)
35. Що таке тролінг і які дії потрібно зробити, якщо ви побачили тролінг на вебсайті? (С. 57)
36. Що таке флешнакопичувач? (С. 60)

37. Яку функцію здійснює ярлик? (С. 77)
38. Які органи почуттів допомагають людині сприймати інформацію? (С. 70)
39. Що таке інформаційно-пошукова система і які українські системи вам відомі? (С. 69)
40. Чим корисні чат-боти для людей? (С. 66)
41. Коли людина не може запам'ятати інформацію, але знає, де її знайти, як називається цей стан? (С. 64)
42. Що таке кіберфобія? (С. 64)
43. Які наслідки, якщо людина надмірно спілкується у чатах, бере постійну участь у телеконференціях, весь вільний час приділяє соціальним мережам? (С. 75)
44. Які перші прояви комп'ютерної залежності тобі відомі? (С. 75)
45. Що таке інформаційно-психологічна безпека особистості? (С. 67)
46. Опиши стан людини, яка є інформаційно-психологічно захищеною. (С. 67)

Любий друже, ти дійшов до останніх сторінок букварика, а отже, маєш певні знання і вміння інформаційної безпеки. Використовуй їх у майбутньому та дотримуйся тих правил поведінки, про які дізнався.

***Нових пізнань та навичок тобі в
інформаційному просторі!***

Шановні батьки!



Не дозволяйте гаджетам замінити Вас та Вашу любов до дитини. Саме Ваша увага і спільна діяльність є занадто важливими. Проведений разом із дитиною час надасть великих плодів її зростання. Застосування комп'ютерної техніки повинно бути маленькою частиною яскравого періоду життя – дитинства.

Задля безпечного користування комп'ютером дотримуйтесь певних правил та розрахунків:

1. Час взаємодії дитини з комп'ютером дорівнює наступній формулі: вік дитини потрібно помножити на коефіцієнт **1,5**. Тобто, якщо дитині 6 років, помножимо його на 1,5 і отримуємо 9 хвилин гри. Для 7-8 років – це 10,5-12 хвилин на день.

2. Кількість сесій за комп'ютером, планшетом, іншим гаджетом не повинна перебільшувати 3-х на день.

3. Після перебування за комп'ютером з дитиною потрібно провести гімнастику для очей і рухливі ігри задля профілактики гіподинамії (С. 84-86).

4. Слідкуйте за поставою та емоціями дитини під час її перебування за комп'ютером. Ігри не повинні викликати проявів агресії, хвилювання, роздратування або різких перепадів настрою. Якщо помітили негативні прояви, то дану гру потрібно прибрати з переліку дозволених.

5. Ігри, в які грає дитина, повинні носити розвивальний, розважальний і виховний характер. Ні в якому разі гра не повинна змінювати настрої дитини, наносити психотравму тим, що не виконані умови гри і дитина програла. Ніхто, крім Вас, не забезпечить малюку сприятливі умови для її всебічного розвитку і успішного зростання.

Бажаємо Вам успіхів!

Рухлива хвилинка

Вправа-етюд «Чарівна квітка»

Мета: підвищення рухової активності у дітей після статичної роботи з букварем, профілактика розвитку гіподинамії, створення бадьорого настрою.

Обладнання: просторе безпечне середовище.

Час: 5-7 хвилин.

Інструкція проведення вправи: Дорослий (педагог чи один із батьків) розповідає історію про двох дітей, які знайшли насіння і бажають дізнатися, яка рослина з нього виросте. Під час розповіді історії дорослий програє сюжет, діти повторюють дії за дорослим.

Текст історії.

Одного разу дівчинка Оленка разом зі своїм братиком Миколою знайшли насіннячко.

І вирішили вони його посадити у землю, щоб дізнатися, як виглядає рослина цього насіння. Вони пішли у чарівний сад своєї бабусі (ходьба на місці) та зробили лунку (імітація створення лунки), добре полили її (імітація поливу з лійки) так, щоб земля повністю



наситилася водою, поклали знайдене насіння у середину лунки та легко присипали її землею (діти сидять навприсядки, обнявши ноги руками, голову схиливши до колін, виступають у ролі насіння). Оленка і Микола мріяли і сподівалися, що насіння почне рости.

Йшов час, сонечко пригрівало, діти насіннячко поливали і чемно за ним доглядали. З часом насіння почало прокидатися (діти, сидячи, починають потихеньку рухатися то в один, то в інший бік). Йому було тепло і затишно у «будиночку». Воно дуже хотіло побачити сонечко, світ і дітей, які подарували йому життя... (пауза) І насіння почало проростати (діти потихеньку починають підійматися). Воно росло все вище і вище (діти

підіймаються вгору, руки уздовж тулуба), рослина випустила один листочок (діти відводять одну руку в сторону), другий (інша рука в сторону), третій, четвертий (імітація руками листочків, які розпускаються). Своїм пухнастим зеленим листям рослинка потягнулася до жовтого сонечка..., блакитного неба..., дзвінких пташок... (максимально потягнутися руками догори вгору, відхилитися вправо, вліво, опустити руки вниз). Рослинка була такою щасливою, що захотіла порадувати Оленку і Миколу красою свого цвітіння. Вона випустила міцний біло-рожевий бутон (руки підняті догори, пальці рук стикаються між собою). Бутон наливався і ставав все більше і більше (не розщеплюючи пальці, руками створюється коло над головою, як можна більше), з якого з'явилася яскрава біло-рожева квітка з ніжно срібними краплинками (руки потихеньку підводяться над головою).

Краса квітки здивувала дітей. Вони не змогли надивитися на неї. Вона була такою чарівною (*покрутитися навколо себе декілька разів в одну і іншу сторону*). Квітка росла і радувала всіх оточуючих своєю чарівною красою і запашними пахощами (*руки опущені вниз, діти спокійно стоять на своїх місцях*).

Вправа «Веселі звірятка»

Мета: навчання психорегуляції, розвантаження м'язів тулуба, перевтілення у різні ролі.

Обладнання: просторе безпечне середовище, Чарівна паличка.



Хід вправи.

Дорослий тримає Чарівну паличку, змахує і пропонує дітям перетворюватися у ролі різних тварин (котик, тигр, зайка, слоненятко, лисеня та ін.), витримуючи невеличку паузу між репліками. Дітям потрібно максимально передати тілом і голосом образи тварин, які зазначив дорослий. Дорослий може повторювати варіанти тварин, використовуючи різну швидкість для змін образів.

Гімнастика для очей

Мета вправ: розвантаження м'язів очей, покращення кровообігу, створення гарного настрою.



Масаж для очей

Хід вправи.

Дітям пропонується прикрити очі і уявити красиву зелену галявину, де багато квітів і метеликів. Потерти долоні одну об одну до тих пір, поки долоні стануть теплими. Як тільки долоні нагріються, то потрібно їх покласти зверху на заплющені очі та спокійно потримати хвилинку. Після чого прибрати долоні і розплющити очі. Подивитися в один і інший боки від себе. Знов прикрити очі, на кожне око покласти по три пальці кожної руки і легко натискати на верхні повіки. За 10-15 секунд руки прибрати від очей.

Вправа «Метелик»

Хід вправи.

Дорослий пропонує дітям уявити красивого метелика, який помилково залетів до кімнати і перелітає з місця на місце. Завдання дітей: концентрувати зір на тому місці, де сів уявний метелик. Наприклад: Метелик літає, літає та присів на столі (*діти дивляться на стіл*). Посидів метелик на столі та перелетів на шафу (*діти дивляться на шафу*)... метелик присів на ліву руку ... (*пауза*), на праву ногу... (*пауза*), на ніс ... (*пауза*), на ліве коліно ... (*пауза*), на чоло тощо.



Вправа «Кліпаємо раз..., кліпаємо два...»

Хід вправи.

Дорослий говорить дітям по черзі різні команди, стосовно кліпання очима з різною швидкістю. Наприклад: затримати зір (*не кліпати очима*), швидко кліпаємо очима (*прискорюючи швидкість*), затримати зір, кліпати повільно, кліпати швидше, ще швидше, занадто швидко, повільно, затримати зір, спокійно (*кліпати у звичайному режимі*).



Для нотаток

*Навчальне видання
Серія «Шкільна бібліотека»*

***Олег Панченко
Анастасія Кабанцева***

**Буквар інформаційної безпеки
(українською мовою)**

*Навчальний посібник
серії «Шкільна бібліотека»
для здобувачів початкової освіти*

***Консультант з інформатики
Чубаха І.В.***

***Редактор
Волчкова Л.О.***

***Відповідальний за випуск
Єрохіна Г.І.***

***Коректор
Хреннікова Л.А.***

***Інформаційний пошук
Чумак І.В.***

***Комп'ютерна верстка
Гуменюк В.В.***

***Дизайн обкладинки
Черняк О.В.***