

Організуючи соціокультурну роботу в дистанційному форматі, відділ приділяв велику увагу освітнім потребам своїх користувачів, розвитку їх читацької та інформаційної культури. Навесні, цього разу в онлайн-режимі, спільно з Харківською обласною радою Товариства винахідників і раціоналізаторів був проведений Щорічний конкурс «Молодий новатор Харківщини», участь у якому взяли науковці і винахідники закладів вищої освіти Харкова. Фахівцями бібліотеки готується сторінка Конкурсу на сайті бібліотеки. Також у віртуальному форматі триває проведення ще одного конкурсу «Інноваційні технології і обладнання в дорожній галузі», який організовується за участі Спілки наукових та інженерних об'єднань України.

Завдяки використанню популярних комунікаційних сервісів, зокрема сервісу з надання віддаленого конференц-зв'язку, стало можливим проведення Щорічної науково-практичної конференції «Проблеми винахідницької і раціоналізаторської діяльності в Харківській області», у якій взяли участь майже 20 учасників.

У межах роботи клубу «Екологія та енергетика» разом з партнером відділу біологом І. А. Довженюк проведений онлайн-марафон з травознавства (4 вебінари та семінар-екскурсія).

Попри особливий режим функціонування бібліотеки продовжувала виконуватися функція методичного центру регіону: розміщували в Інтернеті огляди бібліотечної роботи, інформували про нові надходження професійної літератури, тренінги, конференції та інші професійні заходи. Працювали віртуальні довідкові служби, які за допомогою електронної пошти відповідали на бібліографічні запити тих, хто звернувся за бібліографічною допомогою (Віртуальна довідкова служба). У розділ «Консультації патентного повіреного» на сайті бібліотеки було підготовлено 10 письмових консультацій з питань ІТ-технологій для початківців-винахідників – учасників Школи молодого винахідника, яка існує при відділі.

Отже, нині відділ науково-інформаційного забезпечення інноваційних процесів намагається перевести в онлайн-формат якомога більше своїх послуг. Робота бібліотек в умовах карантинних обмежень ще раз нагадує про загальне завдання підвищення готовності до викликів сучасності. Світ постійно змінюється і традиційних форм роботи вочевидь стає недостатньо для того, щоб бібліотека задовольняла свого користувача і не здавала своїх позицій у інформаційному полі регіону.

СЕКЦІЯ:  
ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ГЛОБАЛЬНОГО  
СОЦІОКУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ

*Г. Г. Асеев*

**ТИПИ ДОКУМЕНТІВ, ЩО ВИКОРИСТОВУЮТЬСЯ У ВЕБ-ТЕХНОЛОГІЯХ**

*G. G. Aseyev*

**TYPES OF DOCUMENTS USED IN WEB TECHNOLOGIES**

Попередньо висвітлимо питання, з якими різновидами веб-сайтів стикається користувач у мережах інформаційно-комунікаційних технологій нині. Це статичні, динамічні і віртуальні вебсайти.

*Статичні вебсайти.* Скористаємося методом аналогії. Візьмемо будь-яку книгу. Вона складається з окремих розділів, статей, оповідань та інших підрозділів. Однак найбільш цінними вони є саме в сукупності, тому що продовжують одне одного. Так само і вебсайт виступає в ролі книги, яка об'єднує в собі різні матеріали, які взаємопов'язані гіперпосиланнями (hyperlink). Із самого заснування мережі Інтернет всі сайти були саме статичними. Собою вони представляли стандартні документи, відвідувані різними користувачами, з метою отримання будь-якої цікавої для них інформації. В Інтернеті існують і великі статичні вебсайти – це новинні видання, сайти бібліотек, архівів, соціальні мережі (Вконтакте, Однокласники, YouTube, Facebook, Instagram, Pinterest, Periscope та ін.), сайти знайомств (наприклад <https://dating.meta.ua/>), розважальні сайти (в Україні на сайті [https://www.ukraine-today.net/dir/ukraine/entertainment/entertaining\\_si](https://www.ukraine-today.net/dir/ukraine/entertainment/entertaining_si)), пошукові системи (Google ([google.com](http://google.com)), 90,15; Bing ([bing.com](http://bing.com)), 3,23; Baidu ([baidu.com](http://baidu.com)), 2,2; Yahoo! ([yahoo.com](http://yahoo.com)), 2,09) тощо. Статичні ресурси є одними з найпоширеніших у мережі. Свою назву такі інтернет-сторінки отримали за те, що інформація, яка міститься в них, залишається практично незмінною з плином часу. Таким чином, під час введення запити в адресному рядку браузера адреси того чи іншого сайту користувачеві завжди буде представитися одна і та ж інформація. Це відбувається тому, що на сервері статичні сторінки подібного типу зберігаються в незмінному вигляді і означає, що незалежно від дій користувача сторінка завжди виглядає однаково. Такі статичні сторінки зберігаються на сервері як документи HTML. Користувачеві видаються файли в тому вигляді, у якому вони зберігаються на сервері.

*Динамічні вебсайти.* З питань розробки динамічних вебсайтів нині є багато літератури. Програмне забезпечення безперервно вдосконалюється, чому сприяють зростаючі обсяги трафіку. За способами створення документів вони можуть бути статистичними (як зазначалося вище), динамічними і віртуальними. Динамічні документи – ті, які можуть швидко генеруватися після запити браузерів. Якщо раніше ви могли відкрити кілька статичних сторінок, прочитати пару статей і цього було достатньо, то сьогодні обсяги даних істотно зросли і темп зростання кількості інформації постійно збільшується. Ці дані не завжди є унікальними і різноманітними, просто їх стає багато. Тому поява динамічних сайтів частково стало необхідністю. Динамічні сайти складаються з динамічних вебсторінок, які можуть реагувати на дії користувача і змінюватися. Такі сторінки формуються вебсервером з декількох файлів (шаблонів). Уся інформація, як правило, зберігається в базі даних. Коли користувач запрошує сторінку, відповідна інформація витягується з бази, вставляється в шаблон, утворюючи вебсторінку, і пересилається вебсервером у призначений для користувача браузер. Таким чином, при оновленні сайту, необхідно просто додати текст для нової сторінки, який потім вставляється в базу даних за допомогою певного механізму. У результаті виходить, що сайт ніби сам себе оновлює. Якщо на сервері лежить звичайна html-сторінка, то такий підхід сильно обмежений. Наприклад, у вас є інтернет-магазин книг, і ви додали нову книгу. Якщо ваш магазин складається з «статичних» html-сторінок, то ви повинні вручну підправити кілька інших сторінок. Як мінімум це каталог товарів і, напевно, форма замовлення. Якщо у вас скінчилася якась серія книг, то знову треба оновлювати сайт. Це дуже незручно. Тому ви не знайдете

жодного інтернет-магазину, який складається з статичних документів, всі дані змінюються за допомогою динамічних додатків.

Інший приклад з нашого життя. Усі ви маєте платіжну або зарплатну банківську картку. Ви проводите транзакцію з оплати будь-якого товару або знімаєте частину зарплати. Динамічно змінюються ваші дані на картці і на рахунку в банку без безпосередньої участі оператора.

До теперішнього часу на одному вебсайті практикується спільне створення статичних і динамічних вебсторінок. Одним з таких характерних прикладів є електронні гроші, що функціонують у платіжних системах.

*Віртуальні вебсайти і документи.* «Віртуальний» означає, що ніяких документів на терміналі збору даних зберігатися не буде. Віртуальний документ існує лише під час виконання процесу, водночас із сервера ніяких документів не вивантажується і назад не завантажується. Віртуальний документ є репрезентацією даних статичного документа, для якого немає вихідного файлу. Наприклад, якщо у Вас є надрукowana стаття, але немає файлу, з якого вона була згенерована, можна створити віртуальний документ для його асоціації зі статичним документом. Віртуальний документ має карту даних файлу, але не вміст.

Наведемо кілька прикладів. До теперішнього часу широкого поширення набули віртуальні музеї. Віртуальний музей представляє собою компонент віртуального культурного інформаційного простору, розташованого в мережі, і дозволяє збирати, зосереджувати і пов'язувати воедино різномірну інформацію (текстового, графічного, звукового, відео, анімаційного та інших форматів) за певною тематикою, як правило, не відображеної ні в одному з реально існуючих музеїв. Віртуальний музей — це не просто сайт реально існуючого музею, а створений у мережі оригінальний сайт, який не має свого аналога в реальності і представляє будь-яку тематику, якщо по ній знаходяться реальні матеріали, що мають своє фізичне або ідейне втілення в реальному світі.

Найбільший інтерес нині викликають децентралізовані, засновані на математичних принципах, віртуальні валюти<sup>1</sup>, зокрема, біткойни<sup>2</sup> (Bitcoin), Альткойн (Altcoin) тощо, які привертають підвищену увагу в суспільстві

---

1 **Віртуальна валюта** являє собою засіб вираження вартості, яким можна торгувати в цифровій формі і яке функціонує в якості (1) коштів обміну; і / або (2) розрахункової грошової одиниці; і / або (3) засобу зберігання вартості, але не володіє статусом законного платіжного засобу (тобто не є офіційно чинним і законним засобом платежу при розрахунках з кредиторами) в жодній юрисдикції. Віртуальна валюта не імітується і не забезпечується жодною юрисдикцією і виконує вищевказані функції лише за згодою у межах спільноти користувачів віртуальної валюти. Віртуальна валюта відрізняється від фіатної (також званої «реальною валютою», «реальними грошима» або «національною валютою»), що представляє собою монети і паперові гроші країни, які є її законним засобом платежу, звертаються і повсюдно використовуються і приймаються як засіб обміну в країні-емітента. Віртуальна валюта також відрізняється від електронних грошей, які є цифровим засобом вираження фіатної валюти і використовуються для електронного переказу вартості (вираженої) в фіатній валюті. Електронні гроші є механізмом цифрового переказу фіатної валюти, тобто вони використовуються для електронного переказу валюти, мають статус законного платіжного засобу ([www.fatf-gafi.org](http://www.fatf-gafi.org)).

2 **Біткойн** (Bitcoin) був запущений у 2009 р. і став першою децентралізованою конвертованою валютою і першою криптовалютою. Біткойни представляють собою розрахункові одиниці у формі унікального ланцюжка цифрових і буквених знаків, що складають у сукупності валют і мають цінність тільки внаслідок того, що користувачі готові платити за них ([www.fatf-gafi.org](http://www.fatf-gafi.org)).

(сайт [www.fatf-gafi.org](http://www.fatf-gafi.org)). Прикладами таких валют є: Second Life Linden Dollars (Лінден-долари в грі «Second Life»); Perfect Money (Перфект Мані); WM units (одиниці ВебМані) і World of Warcraft Gold (Золото в грі «World of Warcraft»).

З огляду видно, що дотепер у вебпросторі функціонує кілька різновидів вебсайтів: статичні, динамічні і віртуальні, кожен зі своїм типом документів (статичний, динамічний і віртуальний). З розвитком мереж інформаційно-комунікаційних технологій, програмного забезпечення і збільшення трафіку, відповідно з'явилися і документи зазначених напрямів.

*Л. Я. Філіпова*

**ЦИФРОВА ГРАМОТНІСТЬ  
У КОНТЕКСТІ МІЖНАРОДНИХ ПРОГРАМ ЮНЕСКО ТА ІФЛА**

*L. Ya. Filipova*

**DIGITAL LITERACY IN THE CONTEXT OF UNESCO  
AND IFLA INTERNATIONAL PROGRAMS**

Значення цифрової грамотності та цифрових компетенцій все більше актуалізується в українському суспільстві, що є відповіддю на виклики міжнародних організацій щодо вдосконалення адаптації усіх членів сучасного інформаційного співтовариства до активних процесів інформаційно-технологічного розвитку.

Цифрова грамотність розглядається Європейським Союзом (ЄС) як одна з восьми ключових компетенцій, які необхідні всім громадянам для особистої реалізації та розвитку, активного громадянського життя, соціальної єдності й можливості працевлаштування. Це такі компетенції: 1) спілкування рідною мовою; 2) спілкування іноземними мовами; 3) знання математики та загальні знання у сфері науки і техніки; 4) навички роботи з цифровими носіями; 5) навчання заради здобуття знань; 6) соціальні та громадянські навички; 7) ініціативність і практичність; 8) обізнаність і самовираження у сфері культури ([http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/994\\_975](http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/994_975)).

Особливого значення в напрямі розвитку навичок роботи з цифровими носіями має Програма ЮНЕСКО (Організація Об'єднаних Націй з питань освіти, науки і культури, скорочено англ. UNESCO) «Інформація для всіх» (англ.: Information for All Programme Unesco, або IFAP), що була основана в 2001 р., щоб надати всім платформу для участі в міжнародних дискусіях з політики і керівним принципам дій у сфері доступу до інформації та знань. Загальна мета IFAP – допомогти державам – членам ЮНЕСКО розробити і реалізувати національну інформаційну політику і стратегії в галузі знань у світі, в якому все частіше використовуються інформаційні та комунікаційні технології (ІКТ). Для досягнення цієї мети Програма зосереджує свої зусилля на шести пріоритетних сферах: Інформація для розвитку / Information for Development; Інформаційна грамотність / Information Literacy; Збереження інформації / Information Preservation; Інформаційна етика / Information Ethics; Доступність інформації / Information Accessibility; Багатомовність / Multilingualism (<https://en.unesco.org/programme/ifap>).

Ця Програма ЮНЕСКО на основі міжнародного досвіду сформулювала «індикатори розвитку інформаційного суспільства», визначаючи цифрову