



Организация
Объединенных Наций по
вопросам образования,
науки и культуры



Свободное программное обеспечение приложения для образования, культуры и доступа к информации



Кластерное бюро ЮНЕСКО в Алматы

Опубликовано Кластерным бюро ЮНЕСКО в Алматы по Казахстану, Кыргызстану, Таджикистану и Узбекистану
Республика Казахстан, 050000, Алматы, ул. Толе Би 67.
Тел.: +7 (7272)582643
Факс: +7 (7272)794853
Электронная почта: almaty@unesco.org
Сайт: <http://www.unesco.org/almaty>

© ЮНЕСКО 2009
Все права защищены

ISBN 9965-692-68-8

УДК 004
ББК 32.973.202

Свободное программное обеспечение. Приложения для образования, культуры и доступа к информации

Руководство содержит описание свободного программного обеспечения, которое применяется учреждениями образования и культуры в рамках проектов Кластерного бюро ЮНЕСКО в Алматы.

В данном пособии предложено три программных продукта: Moodle, Музеолог и Цифровая библиотека Гринстоун.

Использованные названия и представление материалов в данной публикации не являются выражением со стороны ЮНЕСКО какого-либо мнения относительно правового статуса какой-либо страны, территории, города или района или их соответствующих органов управления, равно как и линий разграничения или границ.

Автор несет ответственность за подбор и представление фактов, содержащихся в настоящем издании, а также за высказанные в нем мнения, которые не обязательно являются мнениями ЮНЕСКО и не налагают на Организацию никаких обязательств.

Авторский коллектив: Калима Туенбаева, Жанат Куленов, Шынар Когабай

Казахская версия: Жандос Байжуманов, Дархан Туенбаев

Иллюстрации: авторы разделов и Дархан Туенбаев

Moodle: Калима Туенбаева; **Гринстоун:** Жанат Куленов; **Музеолог:** Шынар Когабай

Вводная статья, подбор программного обеспечения и предисловия к программным продуктам: Сергей Карпов.

Обложка: Станислав Мисюрин, фото ковров: отдел культуры бюро ЮНЕСКО в Алматы

Верстка: Алия Абишева

Печать: Кластерное бюро ЮНЕСКО в Алматы по Казахстану, Кыргызстану, Таджикистану и Узбекистану

Подписано в печать 14.04.2009. Формат А5. Тираж 26 экз.

Электронная версия: <http://www.unesco.kz/publications/ci/2009/ci-foss.pdf>

Благодарности

Авторы выражают благодарность за ценные замечания для создания данной книги:

- Центральному Государственному Музею Республики Казахстан и лично Нурсану Алимбаю;
- Национальной Академической Библиотеке РК;
- Национальному Центру Информатизации;
- отдельным людям, внесшим вклад в совершенствование публикации, сотрудникам ЮНЕСКО: Тарье Виртанен, Жану-Клоду Дофину, Наталье Денисовой, Ирине Андреевой;
- Сайёре Рахманкуловой за ценные замечания по системе Moodle.

Содержание

Предисловие	7
<i>Свободное программное обеспечение для образования</i> .	11
Система дистанционного обучения Moodle	13
Введение	13
Знакомство с Moodle.....	14
Роли в системе Moodle:	15
Регистрация в системе Moodle.....	15
Вход в систему	17
Общая функциональность системы.....	18
Создание курсов и алгоритм действий для разработчика курса.	19
Тестовая система в Moodle.....	26
Создание нового теста	27
Где скачать систему Moodle.....	32
Заключение	33
<i>Свободное программное обеспечение для культуры</i>	35
Музеолог – цифровой каталог для музеев	37
Введение	37
Ресурсы для внедрения программного обеспечения Музеолог ..	40
Работа с изображениями.....	56
Учётная карточка Паспорта предмета.....	67
<i>Свободное программное обеспечение для доступа к информации</i>	71
Создание коллекции документов с помощью Библиотечного интерфейса Гринстоун	73
Введение	73
Подготовка файлов для Вашей коллекции	75
Процесс создания коллекции с применением Библиотечного интерфейса Гринстоун.....	77
<i>Обзор дополнительного свободного программного обеспечения</i>	89
OpenUSS система для университета	91
Введение	91
OpenUSS инструктор	93
KnowledgeTree	97
Использование KnowledgeTree	97
Установка.....	102

Gallery 2	105
Применение	105
Пользователи	106
Дистанционная работа	108
Посетители и функции	108
Установка Gallery2	111
Open Admin for Schools	113
Использование Open Admin	113
Установка Open Admin for Schools	116
<i>Глоссарий</i>	117

Предисловие

Роль свободного программного обеспечения с открытыми кодами (СОПО) в предоставлении доступа к информации и знаниям определена в декларации принципов Всемирной встречи на высшем уровне по вопросам информационного общества¹.

В докладе Генерального директора о проекте стратегического плана для программы «Информация для всех» уже определены перспективы СОПО с учетом развития многоязычия и всеобщего доступа к киберпространству, направленному на содействие многоязычию и справедливой сбалансированности между интересами обладателей прав на информацию и общественными интересами².

Доступ к информации и знаниям способствует повышению осведомленности всех заинтересованных сторон о возможностях, предоставляемых различными моделями свободно распространяемого программного обеспечения. Разработка СОПО осуществляется отдельными программистами, неформальными группами и коммерческими компаниями. Всё это усиливает конкуренцию и расширяет доступ пользователей к выбору инструментов ИКТ. Пользователи, решая какой вариант наилучшим образом удовлетворяет их потребностям, создают условия для развития открытого для всех общества основанного на знаниях.

¹ Декларация принципов «Построение информационного общества – глобальная задача в новом тысячелетии». Всемирная встреча на высшем уровне по вопросам информационного общества. г. Женева, 2003 г., г. Тунис, 2005 г. // <http://www.itu.int/wsis/indexru.html>

² Доклад Генерального директора о проекте стратегического плана для программы «Информация для всех» (ПИДВ) // Исполнительный совет ЮНЕСКО, документ 180 EX/15, 2008 г. <http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001618/161860r.pdf>

Конференция ЮНЕСКО 2007 года в г. Душанбе определила приоритетные направления развития СОПО: Образование, культура и доступ к информации в сферах компетенции ЮНЕСКО в Центральной Азии. Три продукта СОПО оправданы успешной практикой: модульная система дистанционного обучения Moodle, Цифровой музейный каталог Музеолог и Цифровая библиотека Гринстоун.

Целью руководства является предоставление преподавателям, сотрудникам музеев и библиотек практических рекомендаций по применению этих свободных программ для повышения институционального потенциала своих учреждений.

Настоящее руководство нацелено на инструкторов ИКТ в Центральной Азии для учреждений образования и культуры, а также для государственных институтов, распространяющих общественно значимую информацию и заинтересованных иметь раздаточный материал для повышения квалификации сотрудников сферы образования, культуры и доступа к информации.

Первая часть включает инструктивные материалы для создания цифровых учебных курсов, полнотекстовых книжных каталогов и коллекций музейных артефактов.

Во второй части руководства представлены перевод обзора *Веб-инструменты для специалистов в области образования*, опубликованного бюро ЮНЕСКО в Бангкоке³, с акцентом на многоязычные продукты, а также Тезаурус терминов ИКТ и культуры.

Подготовка и издание учебного пособия осуществлено в рамках проекта «Свободное ПО для образования, культуры и доступа к информации», осуществляемого при содействии Кластерного бюро ЮНЕСКО в Алматы.

³ www.unescobkk.org/education/ict/online-resources/e-library/elibrary-themes/teaching-and-learning/web-tools-for-educators-cd-rom/

Перечисленные приложения были использованы в различных проектах ЮНЕСКО разными учреждениями в течение последних 10 лет. При разработке руководства ключевую роль играла практика применения указанных приложений, где внимание уделяется функциональным возможностям, а не только техническим вопросам. Разработанные предустановленные оффлайн продукты на USB-носителях позволили сфокусироваться на содержании, передаваемом средствами ИКТ. Это дало возможность перейти непосредственно к применению программных продуктов, благодаря чему был дан мощный импульс развитию ПО на основе откликов со стороны пользователей.

За последние 2 года свыше 3000 пользователей из музеев, библиотек и образовательных учреждений Центральной Азии протестировали открытое программное обеспечение и выработали ряд конструктивных предложений по его совершенствованию.

Сергей Карпов

Национальный специалист,
Программа Коммуникация и Информация
Кластерное Бюро ЮНЕСКО в Алматы по Казахстану,
Кыргызстану, Таджикистану и Узбекистану

*Свободное программное обеспечение для
образования*

Система дистанционного обучения Moodle

Введение



Сквозные проекты ЮНЕСКО такие, как Использование ИКТ в образовании, E-Campus, начиная с 2003 года

выбрали Moodle в качестве приложения доставки образования. Успех Moodle основывался на многоязычии и педагогических принципах таких, как педагогика социального конструирования.⁴

Тысячи учителей в Казахстане применили портативный сервер «Э-Оқыту» (E-Learning), разработанный в рамках проекта ЮНЕСКО, имеющий предустановленное программное обеспечение Moodle.

Образовательное содержание легко передается и обменивается в двух режимах: офлайн и онлайн. Программа может быть легко загружена на USB-носитель с местных серверов. Содержание доступно преподавателям на сайте национального центра информатизации. Сообщество Moodle в мире и Центральной Азии быстро растет и превращается в стандарт дистанционного обучения, на данный момент имеющий интерфейс на 78 языках и использующийся в 204 странах.

Система дистанционного обучения Moodle является пакетом программного обеспечения для создания курсов дистанционного обучения. Система распространяется бесплатно, как Open Source.

⁴ <http://docs.moodle.org/en/Philosophy>

Moodle представляет собой традиционное клиент-серверное приложение, в котором роль сервера играет веб-сервер (как правило Apache), а роль клиента играет веб-браузер (например, Internet Explorer, Mozilla Firefox и любой другой). Все данные пользователей, как и сами курсы, хранятся на сервере. Пользователи-ученики-преподаватели заходят на веб-сервер, авторизуются и могут приступить к процессу обучения.

Данная методичка по Moodle предназначена для преподавателей, студентов и работников образования, желающих разработать, создать и опубликовать фрагмент курса или отдельные уроки и проводить занятия в дистанционной форме. Методичка имеет практическую направленность. Дается краткий обзор структуры курса и его возможностей, который учитель курса может использовать в Moodle.

Знакомство с Moodle

Роли и возможности в Moodle версии 1.7 и выше предоставляют огромную гибкость в управлении взаимодействием пользователей. До Moodle 1.7 существовало только 6 возможных ролей: гость, ученик, учитель без права редактирования, учитель (с правом редактирования содержимого курса), создатель курсов и администратор.

Начиная с версии Moodle 1.7, введено понятие «Роль». Роль определяет статус пользователя в некотором контексте. Это администраторы, создатели курсов, преподаватели, студенты и гости. Каждый из них имеет определенные права на доступ в зависимости от контекста. Количество ролей и права могут быть изменены в зависимости от потребностей.

Администратор сайта для каждой роли открывает определенные права на функции конкретного элемента системы.

Роли в системе Moodle:

- администратор – пользователь, который полностью управляет системой;
- создатель курсов может создавать новые курсы и не может управлять глобальными настройками системы;
- преподаватель преподает конкретный курс, задает виды деятельности для студентов, выставляет оценки;
- тьютор – инструктор курса без права редактирования. Он может давать инструкции, но не может задавать новые виды деятельности и не может выставлять оценки пользователям;
- студент, как правило, обладает правами, необходимыми для обучения на конкретном курсе;
- гость – неавторизованный пользователь.

Регистрация в системе Moodle

Предполагается, что администратор сайта настраивает систему Moodle. Система требует регистрации для использования возможностей в максимальном режиме. Прежде, чем начать рассматривать возможности данной системы, необходимо сначала зарегистрироваться.

Делается это следующим образом:

1. Набираем в адресной строке браузера адрес сервера, на котором расположена система (в данном случае, <http://moodle.nci.kz>). Перед Вами открывается страничка портала АО «Национальный центр информатизации» (см.рис.1.).
2. Для того чтобы перейти в раздел регистрации, нужно кликнуть на ссылке «Вход» в верхнем правом углу сайта.
3. Далее кликнуть на кнопке «Создать новую учетную запись обучаемого».

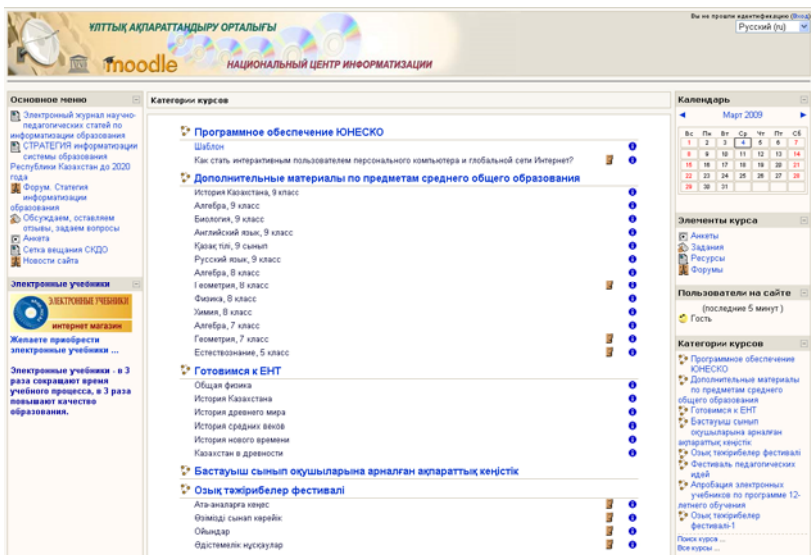


Рис.1. Первая страница портала
АО «Национальный центр информатизации»

4. Перед Вами появится регистрационная форма (см.рис.2.) с нижеследующими полями: «Логин», «Пароль», «e-mail», «Имя», «Фамилия», «Город» и «Страна». После заполнения кликните кнопку «Сохранить».

Создать пользователя для входа в систему

Логин*

Пароль*

Заполните информацию о себе

e-mail*

e-mail (повторить)*

Имя*

Фамилия*

Город*

Страна*

Обязательные для заполнения поля в этой форме помечены *.

Рис.2. Вид регистрационной формы

5. Система предложит Вам следующее сообщение «На указанный Вами адрес электронной почты (например, qwerty@mail.kz) было отправлено письмо с простыми инструкциями для завершения регистрации. Если у Вас появятся проблемы с регистрацией, свяжитесь с администратором сайта».
6. И последний шаг, который вам нужно будет выполнить, это подтвердить регистрацию

Вход в систему

Вход в систему осуществляется путём ввода имени пользователя и пароля в соответствующие поля (см.рис.3.). После чего кликните кнопку «Вход».

Вход в систему ДО

Войти на сайт
(Cookies должны быть разрешены в Вашем браузере) ?

Логин

Пароль

Некоторые курсы могут позволять гостевой доступ

Забыли логин или пароль?

Рис.3. Вход в систему

В систему также можно войти гостем, т.е. не регистрируясь. Это делается путём клика по кнопке «Зайти гостем». Права гостя ограничены по сравнению с правами зарегистрированного пользователя.

После того, как Вы зайдёте в систему, в верхнем правом углу появится строка с вашим именем «Вы зашли под именем: Ваши имя и фамилия», а также ссылка «Выход», используемая для завершения сеанса.

После регистрации Вы получаете следующие права:

- чтение новостей;
- участие в чатах, форумах;
- просмотр описания курсов, которые поддерживает система;
- регистрация на курсы, не требующие согласования с преподавателем или администрацией.

Общая функциональность системы

Если Вы являетесь разработчиком курса, то Вам необходимо обратиться к администратору системы. Администратор откроет Вам права для создания своего курса, значительно превосходящие набор гостевых и пользовательских прав. Для того, чтобы познакомиться с ними подробнее, необходимо описать те возможности, которые система Moodle предоставляет для разработки, управления и развития курса, а именно:

- курс формируется на модульной основе. При этом модули могут систематизироваться на основе следующих структур: календарь, форум, дерево;
- имеется богатый набор модулей-составляющих для курсов: «Форум», «Тетрадь», «Тест», «Ресурс», «Опрос», «Анкета», «Домашнее задание» и др.;
- электронные рассылки новостей, форумов, оценок и комментариев преподавателей;
- набираемые тексты могут редактироваться RichText редактором. Richtext HTML редактор предлагает интерфейс, напоминающий MS WORD и встроенный в веб-страницу (см.рис.4.). Он позволяет создавать веб-страницу в визуальном режиме и формирует ее HTML-код. В дополнении к форматированию текста, редактор предлагает ряд дополнительных возможностей (копирование текста через буфер обмена из других программ, вставка картинок, вставка таблиц, вставка ссылки, вставка «Смайликов» (эмоции));



Рис.4. Окно «Richtext редактор»

- все оценки (из форумов, рабочих тетрадей, тестов и заданий) могут быть представлены на одной странице (либо в виде файла) и доступны как студенту, так и преподавателю;
- доступен полный отчет по вхождению пользователя в систему и работе, сопровождаемый детальным описанием работы над различными модулями (последний вход, количество прочтений, сообщения, записи в тетрадях);
- изменения, произошедшие в курсе со времени последнего входа пользователя в систему, могут отображаться на первой странице курса.

Создание курсов и алгоритм действий для разработчика курса

На сайте курсы в целях облегчения поиска каталогизируются – распределяются по категориям, которые определяются администратором сайта.

Выберите категорию, которая наиболее близко подходит для Вашего курса. Если такой нет, то обратитесь к администратору сайта, чтобы она была создана. Для добавления содержимого курса в Moodle предлагается 2 возможности, это «**Добавить ресурсы**» и «**Добавить элемент курса**».

Ресурсы – это средство для добавления учебных материалов. В Moodle возможно создать текстовую или веб-страницу, ссылку как на уже существующие материалы, находящиеся в папке Moodle, так и на внешние материалы;

Элементы курса – это содержимое курса, в котором учащиеся принимают активное участие. Сюда входят форумы, тесты, различные возможности, позволяющие ученикам самим что-нибудь создать.

Система Moodle поддерживает ряд различных типов ресурсов, позволяющих включать в содержание курсов почти все типы цифровой информации.

Добавить ресурс можно с помощью выпадающего списка в режиме редактирования.

1. Войдите в раздел «Все курсы» и кликните по кнопке «Добавить курс» (см.рис.5).

Основные

Категория [Апробация электронных учебников по программе 12-летнего обучения]

Полное имя* [Полное название курса]

Короткое имя* [НК]

ID курса []

Краткое описание

Требует [1 (8 рк)]

Путь:

Формат [Календарь (CSS)]

Количество нед/тем [10]

Дата начала курса [5] [Март] [2008]

Отображение скрытых секций [В развернутом виде]

Новости [5]

Показывать оценки [Да]

Показать отчет о действиях [Нет]

Максимальный размер загружаемого файла [6Мбайт]

Это МЕТАКУРС? [Нет]

Роль по умолчанию [Сайт по умолчанию (Студент)]

Рис.5. Окно «Добавить курс»

2. Затем перед Вами появится форма «Редактировать настройки курса», которую надо заполнить.

Она содержит следующие вопросы:

- **категория** – выберите категорию, которая наиболее близко подходит для Вашего курса. Это повлияет на то, в какой тематической рубрике будет представлен курс. Вашим студентам будет проще его найти («Фестиваль педагогических идей», «Готовимся к ЕНТ» и т.д.);
- **полное имя** – название, которое будет отображаться в верхней части экрана. (Например, «География, 8 класс» и т.д.);
- **короткое имя** – напишите сокращенное название курса, например, ГЕО1 или КА35. Короткое имя используется, например, в навигационной панели, на которой отображается путь – ваше местонахождение относительно главной страницы сайта;
- **краткое описание** – это поле, где Вы представляете краткое описание Вашего курса: цели, структура, продолжительность;
- **доступность** – эта опция позволяет скрыть курс на время его редактирования, т.е. данный курс не будет высвечивать в списке курсов. При этом доступ к данному курсу будет только у преподавателя и администратора;
- **кодовое слово** – средство контроля состава участников курса. Игнорирование этой опции означает, что разработчик предоставляет право любому пользователю, создавшему учетную запись на сайте, записаться на курс.
Если разработчик вносит в это поле слово, набор цифр или фразу они становятся кодом, и каждый пользователь должен будет использовать его для того, чтобы записаться на курс;

- **доступ для гостя**⁵ – разработчик может разрешить гостевой доступ в курс. В этом случае любой может зайти в курс, используя кнопку «Зайти гостем» на странице идентификации.

Формат курса определяет форму организации занятий и расположение материала на странице курса. Выберите один из трех форматов курсов:

- **формат «календарь»** – организуется расписание (неделя за неделей) с точным сроком начала (дата начала курса) и окончания курса (количество недель/тем). На странице курса для каждой недели появляется секция, в которой помещаются материалы, предназначенные для изучения в данный период времени;
- **формат «структура»** – курс организуется как совокупность тематических модулей, не привязанных к определенному расписанию;
- **формат «форум»** – курс организуется на основе одного большого форума. Может использоваться не только как курс, но и как одна большая доска сообщений.

Новости – в курсе появится специальный форум с названием «Новости». Этот сервис предоставляет возможности для размещения сообщений, которые должны увидеть все студенты⁶.

Важно указать, сколько новостей может появляться на главной странице Вашего курса. Если Вы поставите значение «0 новостей», рамка с новостями не появится.

⁵ Гость всегда имеет права доступа «только для чтения», т.е. он не может оставлять сообщения или как-нибудь вмешиваться в работу студентов.

⁶ По умолчанию, все студенты подписаны на этот форум и будут получать Ваши сообщения по e-mail.

Дата начала курса – в этом поле разработчик определяет время⁷ начала курса. Если используется формат «календарь», то блок первой недели будет виден в день, установленный здесь. В целом, если курс имеет дату начала, имеет смысл установить ее здесь, не зависимо от формата курса.

Количество недель/тем – здесь разработчик курса определяет количество модулей курса, в зависимости от того, какой формат задан разработчиком, эта цифра будет обозначать количество недель (календарь), тем (структура) разделов форума (форум).

Показать последние новости – «Последние новости» могут автоматически обновляться на первой странице курса. Они показывают, что произошло в курсе со времени последнего посещения, включая новые сообщения, заметки о добавлении пользователей и т.д.

Показать баллы – многие модули позволяют ввести оценку. По умолчанию результаты оценки курса могут быть просмотрены в разделе Grades page (страница оценок). Если преподаватель не хочет, чтобы студенты видели оценки, он может не использовать эту опцию.

Обращение для учителя – в этом поле разработчик указывает, как система будет обращаться к преподавателю курса (например, учитель, модератор, тьютор).

Обращение для студента – в этом поле разработчик указывает, как система будет обращаться к студенту (например, студент, участник).

3. После заполнения анкеты кликните по кнопке «Сохранить». После выполнения вышеуказанных инструкций система перейдет на главную страницу курса.

⁷ Время в Вашей временной зоне.

Далее на экране в центре Вы увидите столбец «Заголовки тем», под которым высветятся блоки, предназначенные для разработки модулей курса. Необходимо подчеркнуть, что первый блок предназначен для представления общей информации о курсе.

Блоки содержат следующие символы (см.рис.6.):

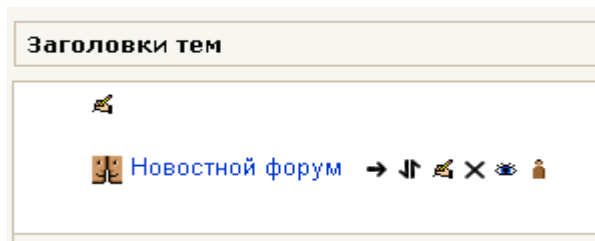






Рис.6. Символы

 – добавить или отредактировать вступительное слово в этот блок (верхний левый угол);

 – полное удаление форума новостей с данного курса;

 – перемещение ссылки на форум новостей в один из нижеследующих блоков;

 – (в общем ряду) – редактирование новостей на форуме;

 – показать (спрятать) ссылку на форум новостей.

В каждом блоке имеются выпадающие меню, обозначенные словами «Добавить ресурс» (см.рис.7.) и «Добавить элемент курса» (см.рис.8.) и предназначенные для формирования модуля курса.

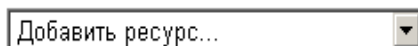


Рис.7. Добавить ресурс

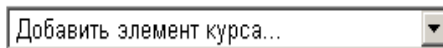


Рис.8. Добавить элемент курса

Используя меню «Добавить ресурс», разработчик курса может размещать учебные тексты по курсу в следующих форматах: текстовая страница, веб-страница, ссылка на файл или веб-страницу.

Ресурсы – это информация, которую Вы хотите дать в своем курсе. Ресурсом может являться любой загруженный Вами файл или URL. Также Вы можете поддерживать обычные страницы текста, который можно набрать непосредственно в форме.

Особенности ресурса.

1. Поддерживает любой контент в электронном виде.
2. Файлы могут быть или закачаны преподавателем, храниться на сервере, или создаваться «на лету», используя веб-формы (текст или HTML).

Ресурсы могут быть представлены в следующих форматах:

- HTML-текст;
- ссылка – ссылка на статью в журнале или книгу;
- закачанный файл – отображает любой файл, который Вы закачали для курса;
- веб-ссылка – URL ссылка;
- веб-страница – работает аналогично веб-ссылке, за исключением того, что ресурс открывается во фрейме (интегрируется с сайтом);
- внешняя программа, принимающая на входе информацию о пользователе и курсе.

Тестовая система в Moodle

Тестовая система в Moodle имеет целый ряд преимуществ, в частности, наличие в ней как возможности пакетной загрузки тестов (наряду с ручной), так и выгрузки тестовых вопросов.

Возможности тестовой подсистемы Moodle позволяют указать для каждого теста:

- название;
- введение, т.е. какие-то замечания или пожелания учителя;
- интервал времени в течении которого можно пройти тест (например, с 15.00 14.04.07 по 20.00 15.08.08);
- ограничение времени тестирования (например, 30 минут на все ответы);
- интервал между первой и второй попытками пройти тест;
- интервал между следующими попытками пройти тест;
- количество вопросов на странице;
- случайность порядка вопросов (да/нет);
- случайность порядка ответов (да/нет);
- зависимость попыток (если разрешенная, то пользователь видит свои предыдущие ответы на вопрос и может их изменить);
- тренировка (этот режим разрешает проверять каждый вопрос отдельно, за повторные ответы можно снимать баллы);
- оценивание (лучшая, средняя, первая или последняя попытка);
- штраф за повторный ответ;
- разрешение просматривать информацию из теста (собственные ответы, оценки, комментарий, правильные ответы, объяснение после ответа).

Лучше опишем структуру составления тестов. Тест позволяет разработчику создавать базы вопросов как для самопроверки студентов, так и для организации промежуточного и итогового опросов.

Типы тестов: с несколькими ответами, с выбором верно/не верно или предполагающие короткий текстовый ответ. Все вопросы хранятся в базе данных и в последствии могут быть использованы заново в этом же курсе (или в других).

Студентам можно разрешить проходить тест несколько раз, при этом каждая попытка будет автоматически оцениваться. В процессе тестирования студенты могут увидеть правильные ответы, комментарии преподавателя или просто оценки, в зависимости от того, как настроен тест.

Создание нового теста

1. Выбрать из всплывающего списка «Добавить элемент курса» значение {Тест}, после чего появится форма «Добавить Тест» (см.рис.9.).
2. Указать название теста в поле «Название».
3. Поле «Вступление» предназначено для краткой вводной информации к тесту.
4. В поле «Начало тестирования» укажите точное время начала тестирования (можно отключить).
5. В поле «Закончить тестирование» укажите точное время окончания тестирования (можно отключить).
6. В поле «Случайный порядок вопросов» установите значение «Да», если Вы хотите, чтобы вопросы появлялись в произвольной форме; установите значение «Нет», если Вы хотите, чтобы вопросы появлялись в установленном Вами порядке.
7. В поле «Разрешено» установите количество попыток, которое Вы разрешите студентам. Студентам можно разрешить проходить тест несколько раз. Как правило, в

этом случае тест используется как средство обучения, а не для проверки знаний.

Рис.9. Форма «Добавить тест»

8. В поле «Зависимость попыток», если Вы установите значение «Да» и предыдущую опцию, позволяющую пройти несколько попыток, то каждая последовательная попытка будет содержать результаты предыдущих; и все проделанные попытки будут как одно целое. Но если Вы хотите, чтобы при каждой попытке высвечивались независимые результаты, тогда выберите значение «Нет».
9. Если студентам разрешено несколько раз проходить тест, Вы можете по-разному вычислять итоговую оценку за тест.

Выберите для поля «Оценивание» одно из ниже перечисленных значений:

- лучшая оценка – окончательной оценкой считается лучшая оценка из всех попыток;
- средняя оценка – вычисляется средняя оценка всех попыток;
- первая попытка – в расчет принимается первая попытка (другие попытки игнорируются);
- последняя попытка – итоговой оценкой считается оценка последней попытки.

10. Если Вы выберете значение «Да» в поле «Комментировать ответы», то студентам после каждого ответа будет показан комментарий к их ответам.
11. Если Вы выберете значение «Да» в поле «Показывать правильные ответы», то студенты увидят правильные ответы после завершения тестирования.
12. Если Вы выберете значение «Да» в поле «Разрешить обзор», то студентам будет разрешено просматривать свои попытки прохождения теста, после того, как тест будет закрыт.
13. Поле «Максимальная оценка» предназначена для оценки теста, к которой будут пропорционально приведены оценки тестирования.

Например, Вы установите максимальную оценку для теста 50 (допустим, Вы посчитали, что тест внесет 50% в оценку за весь курс). Не смотря на то, что Ваш тест содержит 10 вопросов и может быть оценен в 100 баллов, итоговая оценка будет пропорционально изменена из расчета: максимальная – 50.

14. Кликнуть по кнопке «Продолжить». Перед Вами появится форма «Банк вопросов» (см.рис.10.), которая содержит кнопку «Редактировать категории» и выпадающее меню «Создать новый вопрос».

Банк вопросов

Название категории:

Отображать вопросы находящиеся в подкатегориях
 Также показывать старые вопросы
 Отображать содержание вопроса в списке

Раздел II

Создать новый вопрос:

Страница: 1 2 (Дальше)

Действие	Название вопроса	Сортировать по типу, названию	Тип
----------	------------------	-------------------------------	-----

Рис.10. Форма «Банк вопросов»

Из списка необходимо выбрать категорию теста и кликнуть кнопку «Показать», чтобы высветить вопросы выбранной категории. Также можно редактировать категории, щёлкнув по кнопке «Редактировать категории», т.е. добавить, изменить или удалить вопросы в категориях.

Категории вопросов помогают хранить вопросы в нескольких списках (например, по темам) вместо одного большого. Каждая категория состоит из названия и краткого описания.

15. В поле «Добавить вопросы» из списка предоставленных значений, выбрать более подходящий вариант (см.рис.11.):

- альтернативный – ответ на вопрос студент выбирает между «Верно» и «Не верно». Если настроена опция «комментировать ответы», студент увидит комментарий после ответа на тест;

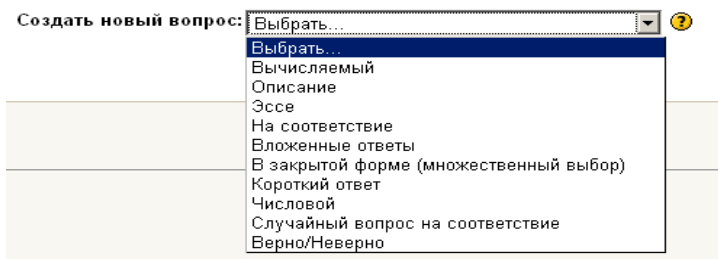


Рис.11. Форма «Создать новый вопрос»

- вопрос в закрытой форме – студент выбирает ответ на вопрос из нескольких вариантов ответов, причем вопросы могут предполагать один или несколько правильных ответов. Каждый вариант ответа должен содержать комментарий, который будет показан напротив выбора студента (если эта опция была разрешена, при создании теста) после окончания теста;
- короткий ответ – при ответе на вопрос студент печатает слово или короткую фразу. Может существовать несколько правильных вариантов коротких ответов, каждый с разной оценкой.
- числовой – при ответе на вопрос студент печатает цифровое значение. Различие данного вида вопросов допускает погрешность в ответах. Например, если ответом является число 30 с допустимой погрешностью 5, это значит, что ответы в области между 25 и 35 также будут считаться правильными;
- соответствие – студенту предоставляется список вопросов и список ответов. Задача студента – выбрать правильный ответ для каждого вопроса и проставить номера вопросов напротив правильных ответов;
- описание – этот вариант не является вопросом как таковым. Всё, что он содержит – это всего лишь напечатанный текст. Студент должен будет написать, например, сочинение или эссе, используя предложения из этого варианта;

- случайные вопросы в открытой форме на соответствие – после ознакомления с вступительным текстом (вопроса) студенту задают несколько вопросов и ответов. Ему нужно будет для каждого из следующих вопросов выбрать соответствующий ответ из меню. Все вопросы одинаковы по балам и вместе они составляют полную оценку на данный вид вопроса. Каждая попытка при этом будет иметь различные вопросы и ответы;
- вложенные ответы – это очень гибкий тип вопроса подобен популярному формату, известному как формат Cloze. Вопросы состоят из текста, который имеет различные типы ответов, включая многократный выбор, короткие ответы и числовые ответы.

Каждый вопрос может быть разной сложности, а в вопросах с несколькими правильными ответами за разные ответы можно давать разное количество баллов (за неправильные можно снимать также разное количество баллов). После тестирования формируется таблица с оценками учеников. Анализ ответов разрешает выяснить, при ответе на какие вопросы было больше всего ошибок.



Где скачать систему Moodle

Систему Moodle можно скачать с официального сайта <http://download.moodle.org>.

Moodle может быть развернут на OS: Linux (любой дистрибутив), WindowsXP/2000/2003, Solaris 10, Mac OS X, Netware 6. Moodle поддерживается сообществом разработчиков посредством сайта www.moodle.org, на котором находится документация, установочные пакеты последней версии, а также средства онлайн поддержки пользователей и разработчиков.

Также на сайте сообществом пользователей Moodle обсуждаются все вопросы технического плана.

Архив оффлайн версии с примерами курсов для среднего образования можно скачать с локального сайта. Инструкция находится внутри архива <http://www.unesco.kz/soft/e-okyty-networked.rar>. Данная версия позволяет разворачивать обучение в компьютерных классах непосредственно с флэш-носителя, и предназначена в основном для продвинутых преподавателей, желающих применять систему ДО локально.

Настройка флеш сервера для работы в локальной сети

Флеш сервер по умолчанию не приспособлен для работы по локальной сети. Для запуска его в качестве сервера локальной сети необходимы несколько простых настроек, доступных по ссылке: <http://www.unesco.kz/soft/e-okyty-networked.doc>



Заключение

В данной Инструкции мы описали некоторые возможности по использованию сервисов системы дистанционного обучения Moodle. Их использование позволяет создавать полноценные онлайн курсы. Однако следует отметить, что в действительности Moodle предоставляет больше возможностей, чем было рассмотрено здесь, так как Moodle сообщество постоянно работает над пополнением сервисов и расширением возможностей этой популярной среды дистанционного обучения.

*Свободное программное обеспечение для
культуры*

Музеолог – цифровой каталог для музеев

Введение



Свободное программное обеспечение Музеолог было разработано ЮНЕСКО в 1998 году на базе проекта, осуществляемого с главными музеями Центральной Азии. Центральный Государственный Музей РК из Алматы, и Исторический Музей Кыргызстана были опорными пунктами для тестирования программного обеспечения в рамках проекта, финансируемого программой по исследованиям и развитию IST Европейского союза.

Программа Музеолог является продолжением проекта «Сеть Наследие – Heritage Net» – телекоммуникационной сети для виртуального музея по историческому, культурному и природному наследию стран Центральной Азии.

Начиная с 2002 года, программное обеспечение поддерживалось Кластерным бюро ЮНЕСКО в Алматы в рамках программы Коммуникация и Информация.

Программа написана, на языке Java – одном из популярных языков для Интернет-приложений, и ею можно пользоваться (в режиме просмотра), не имея специального программного обеспечения на компьютере. Достаточно иметь браузер Internet Explorer версии 5 или выше, так как он поддерживает обработку java-сценариев.

Музеолог способствует созданию научно-организационной базы, которая позволяет обеспечить эффективную

систематизацию – учет, идентификацию и каталогизацию музейных предметов, в т.ч. и научно-исследовательскую работу.

Музеолог – это компьютерная программа по созданию информационных каталогов музейных коллекций, иначе говоря, электронный каталог. Это инструмент, с помощью которого музей реализует следующие задачи:

- сохранение принадлежащей ему коллекции;
- учет и управление этой коллекцией;
- обеспечение доступа общественности к коллекции;
- издание публикаций.

Музеолог имеет ряд отличий по сравнению с другими программами:

- во-первых, Музеолог позволяет производить описание предметов не только с помощью текстовой записи, как в других программах, но также с помощью неограниченного количества цифровых изображений, сопровождающих такую запись;
- во-вторых, особенностью этой программы является возможность ввода в одну и ту же описательную систему как данных, предназначенных для управления коллекцией (сведения о движении экспоната; о реставрации; о сохранности), так и данных, предназначенных для описания коллекций, принадлежащих к различным категориям культурного наследия.

В частности:

- археологические артефакты;
- естественнонаучные предметы;
- предметы изобразительного и декоративно-прикладного искусства, представляющие этнографический и культурологический интерес;

- в-третьих, доступ к программе имеют не только сотрудники данного музея, но и любой пользователь Интернета, который может воспользоваться этой программой в режиме чтения.

При помощи поля «Мое рабочее пространство» сотрудники музея решают, какие экспонаты предоставить для публичного доступа, а какие оставить для внутреннего рабочего пользования.

Кроме того, программа, используя общедоступные форматы, единую методологию, содействует обмену данными между музеями и культурными учреждениями.

Необходимо учесть то, что эта система должна органично вписаться в музейную деятельность и максимально соответствовать специфике и традициям каждого конкретного музея.

Музеолог является реальной возможностью осознания новой роли музеев для передачи содержания музейных коллекций в сферу общественного достояния, организуя свободный доступ населения, применяя новые информационные и коммуникационные технологии.

Программное обеспечение Музеолог содействует формированию новых подходов в образовательных процессах через интеграцию музейных знаний в систему глобальных знаний, в сохранении культурного наследия с помощью нового поколения информационных носителей, включая компьютеры в школах и университетах, мобильные телефоны и новые методологические материалы, основанные на «живых» развивающихся коллекциях.

Важной причиной внедрения музейной каталогизации является конкретное содействие мерам по незаконному обороту

культурных ценностей, что реализовано в виде стандарта ObjectID, соответствующего рекомендациям ЮНЕСКО, и материализованной анкеты музейного объекта в программном обеспечении Музеолог.

Это также будет способствовать снижению коррупции в музейных учреждениях путем вовлечения общественности через информирование о продукте Музеолога и опубликование открытого каталога, являющегося общественным достоянием.

Создание базы данных «Электронного каталога музейного фонда» в целом – большая практическая значимость в деле исследования, сохранения и популяризации отечественной истории и культуры.

Ресурсы для внедрения программного обеспечения Музеолог



Где скачать Музеолог и как его установить?

Программное обеспечение доступно по адресу:

<http://www.unesco.kz/museolog/download/museolog-4.7.4tj-win-bundle.zip>

Разархивируйте скачанный файл в корень отформатированного в NTFS раздела под операционной системой Windows XP.

Допускается работа непосредственно с USB-носителя. Будет создана рабочая директория Музеолог. Войдите в нее.

Как запустить? Как завершить программу?

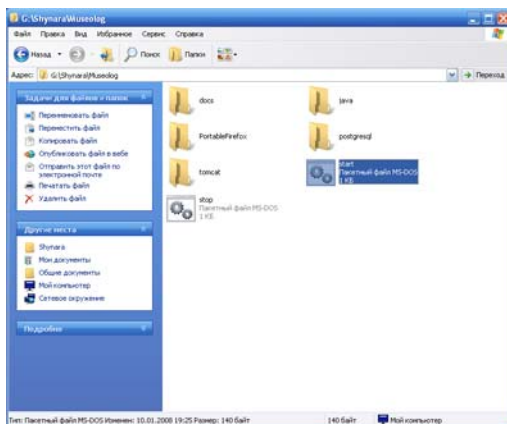


Рис.1. Запуск/Остановка Музеолог

start.bat – запустите двойным щелчком мыши данный файл.

Имя пользователя: **admin**, пароль: **1**

stop.bat – запустите скрипт остановки, и закрытия баз и сохранения данных.

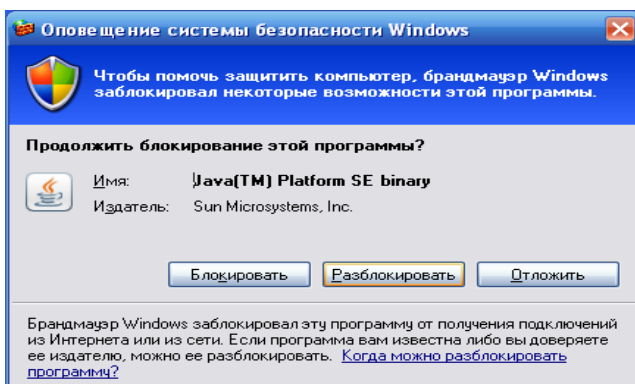


Рис.2. Запуск серверных частей Музеолог и оповещение системы безопасности Windows

Оповещение системы безопасности Windows. Происходит блокирование программы Java(TM) Platform SE binary: нажимаем кнопку «Разблокировать» (см.рис.2.).

Примечание. После запуска Музеолог происходит запуск серверных частей – веб-сервера Apache Tomcat и СУБД PostgreSQL.

Запуск цифрового каталога Музеолог

Чтобы запустить программу, в Интернет Explorer или Mozilla набираем адреса:

Сервер Музеолога установленный в музее – <http://localhost:8080/museolog> или <http://127.0.0.1:8080/museolog>.

Центральный сервер установленный в ЮНЕСКО <http://www.unesco.kz/museolog>.

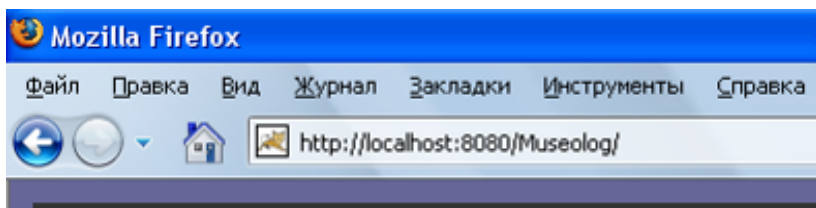


Рис.3. Адрес Сервера Музеолог

Примечание. Музеолог также может быть запущен с флэш-карты, отформатированной под NTFS.

Не извлекайте флэш-накопитель, не завершив работу Музеолога командой stop.bat.

Режим «чтения»



Рис.4. Первая страница ПО Музеолог

В открывшемся окне (см.рис.4.) мы видим, что можно выбрать один из режимов:

- Режим «Чтение»,
- «Режим пользователя».

Режим «чтения»/оку доступен для любого пользователя Интернет и может выполнять запросы по всем вышеназванным категориям, кроме инвентарного номера. Т.е. у пользователя в режиме «чтение» есть право только на просмотр экспоната с описанием полей подтвержденных администратором (создателем записи).

Кроме того, вызванная через режим «чтения» запись будет содержать только ту информацию или те поля, которые мы хотим сделать доступными для общественности.

В режиме «чтения» Вы можете осуществить поиск артефактов по различным критериям и просмотр информации об артефактах.

Режим пользователя

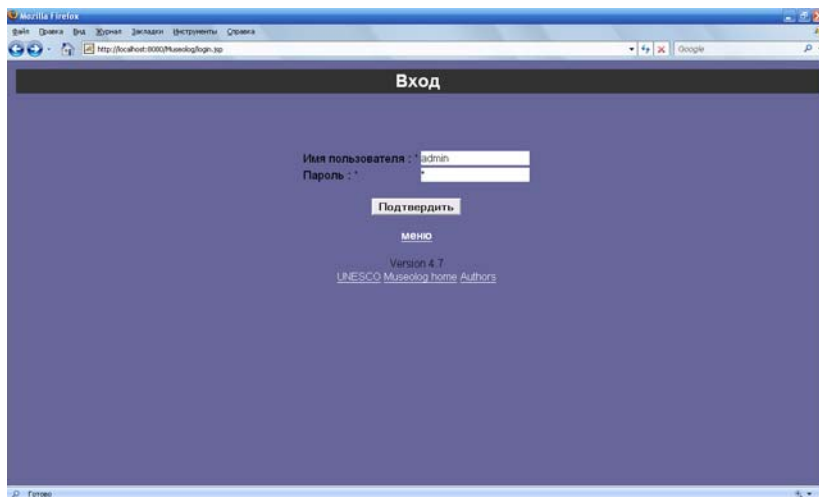


Рис.5. Вход в Музеолог

Ввод записей в базу данных будет осуществляться зарегистрированными пользователями (сотрудниками музея), которые могут войти в программу через окно «режим пользователя», набрав последовательно свое имя и пароль. Например: Имя пользователя: **admin**, пароль: **1** (см.рис.5.)

В «Главном меню» администратора (см.рис.6.) находятся следующие пункты:

- «Артефакты другие» – добавить новую запись по артефактам с типом «Артефакты»;
- «Археология» – добавить новую запись по артефактам с типом «Археология»;

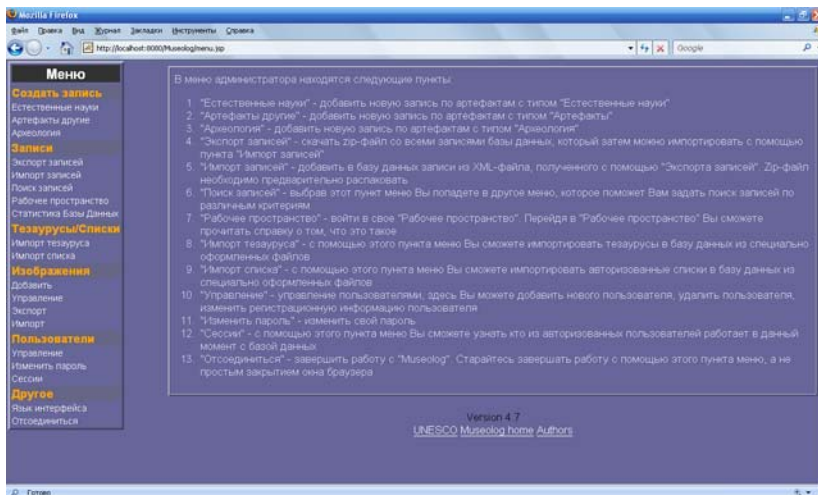


Рис.6. Интерфейс главного меню администратора

- «Естественные науки» – добавить новую запись по артефактам с типом «Естественные науки»;
- «Экспорт записей» – скачать zip-файл со всеми записями базы данных, которые затем можно импортировать с помощью пункта «Импорт записей»;
- «Импорт записей» – добавить в базу данных записи из XML-файла, полученного с помощью «Экспорта записей». Zip-файл необходимо предварительно распаковать;
- «Рабочее пространство» – войти в свое рабочее пространство. Перейдя в «Рабочее пространство», Вы сможете прочитать справку о том, что это такое;
- «Импорт тезауруса» – с помощью этого пункта меню Вы сможете импортировать тезаурусы в базу данных из специально оформленных файлов;
- «Импорт списка» – с помощью этого пункта меню Вы сможете импортировать авторизованные списки в базу данных из специально оформленных файлов;
- «Управление» – управление пользователями, здесь Вы можете добавить нового пользователя, удалить пользователя, изменить регистрационную информацию пользователя, изменить свой пароль.
- «Списки» – с помощью этого пункта меню Вы сможете узнать кто из авторизованных пользователей работает в данный момент с базой данных.
- «Отсоединиться» – завершить работу с "Museum". Старайтесь завершать работу с помощью этого пункта меню, а не простым закрытием она браузера

пользователя, изменить регистрационную информацию пользователя;

- «Изменить пароль» – изменить свой пароль;
- «Сессии» – с помощью этого пункта меню Вы сможете узнать, кто из авторизованных пользователей работает в данный момент с базой данных;
- «Отсоединиться» – завершить работу Музеолога. Старайтесь корректно завершать работу с помощью этой команды в меню, а не простым закрытием окна браузера.

Структура каталога

В цифровом инвентарном каталоге каждый предмет или группа предметов сопровождаются следующими данными:

- структурированная запись, цифровой эквивалент традиционной инвентарной карточки;
- цифровые изображения;
- библиографические сведения.

Ниже приводится описание этих сведений.

Предметы, группы предметов Каталог может содержать как отдельные предметы, так и группы предметов. Существуют два варианта включения в каталог группы предметов.

Первый вариант – это группа, каждый элемент которой требует отдельного описания. Если взять в качестве примера **триптих**, то каждому **панно** присваивается отдельная запись каталога. Описание самого триптиха производится отдельно. Записи по каждому из трех панно должны содержать ссылку на запись триптиха, и наоборот, запись триптиха должна содержать ссылки на записи каждого из панно. Существование отдельных идентификационных номеров группы и ее составляющих частей обеспечит осуществление операций по управлению (перемещение, реставрация и т.д.) той или иной частью или всей

группой. Таким образом, группа является при определенных обстоятельствах разъединимой.

Второй вариант представляет собой группу, составляющие части которой не требуют индивидуального описания. Описание набора должно содержать указание количества отдельных частей, их совместное происхождение и т.д. Каждый из элементов не инвентаризуется отдельно. В подобных случаях группа всегда рассматривается, управляется, перемещается как одно нерасторжимое целое.

Структурированные записи

Записи могут иметь различную структуру в зависимости от того, описывают ли они **артефакты** (изобразительные, декоративные, народные искусства и традиции, этнографические коллекции, механизация), **археологические предметы** или **предметы естественнонаучных коллекций**.

Это разделение на три большие группы предметов обуславливается тем фактом, что указания на происхождение предмета достаточно сильно различаются в зависимости от того, идет ли речь об артефакте исторической эпохи, археологическом артефакте или о предмете природного происхождения, извлеченного из биотопа или геологической формации.

Каждая запись содержит несколько десятков описательных полей. Некоторые из них факультативны, другие носят обязательный характер, т.е. их наличие необходимо для полноты записи.

Описательные поля разбиты на группы, каждая из которых соответствует сведениям, связанным с одной из главных функций каталога: управление коллекцией, научное и художественное описание, сохранение и т.д.

В случае просмотра полной записи сведения представлены в разбивке на эти группы.

Для каждого типа записи существуют следующие виды групп:

Запись артефактов:

- управление коллекцией – эта группа содержит сведения, необходимые для управления коллекцией: идентификационный номер предмета, настоящее местонахождение, имя владельца предмета, способ приобретения и т.д;
- обозначение – наименование предмета или категории, к которой он принадлежит, название (для произведения, имеющего название), номер комплекта или его составных частей в случае, когда речь идет о комплекте;
- описание – физическое, эстетическое или этнографическое описание предмета;
- консервация – сведения о физическом состоянии предмета и об операциях по его реставрации и консервации;
- историческая справка – совокупность сведений об истории предмета: автор, если он известен, период или дата создания, место происхождения;
- библиография – библиографические данные, относящиеся к инвентаризируемому предмету;
- управление документацией – эта группа содержит сведения, касающиеся записи каталога и соответствующих ей цифровых изображений, а не о предмете, подвергающемся инвентаризации.

Запись археологических предметов:

- управление коллекцией;
- обозначение;
- описание;
- консервация;
- происхождение (сведения относительно точного географического расположения места археологических раскопок, при которых был найден предмет);
- датировка (культурный период (если он известен) и технический метод датировки);
- библиография;
- управление коллекцией.

Запись естественнонаучных предметов:

- управление коллекцией;
- происхождение (сведения относительно места, где был найден предмет);
- определение и описание (поля этой категории построены, разумеется, из расчета описания природных объектов);
- консервация;
- управление документацией.

Необходимо отметить, что группа управления коллекцией присутствует во всех записях, независимо от категории предмета. Поля этой группы, будучи общими для всех категорий, позволяют управлять многоплановой коллекцией, объединяющей артефакты, естественнонаучные и археологические предметы.

Редактирование записи. Чтобы отредактировать введенную в базу запись, надо в главном меню выбрать пункт «Мое рабочее пространство», где находятся все записи пользователя, входящие в базу с собственным паролем. Выбираем запись и нажимаем режим «Изменить». На восстановленном окне делаем поправку в тексте и нажимаем на команду «Изменить». Если

нами было добавлено изображение без изменений в тексте, то и командой «Изменить» добавляется только изображение.

«Мое рабочее пространство» – «Рабочий стол», здесь может находиться следующее:

- записи, которые Вы ввели, но не подтвердили (т.е. автор записи);
- результаты импорта записей;
- результаты импорта изображений;
- файл экспорта записей;
- файл экспорта коллекции изображений.

В окне «Мое рабочее пространство» находятся все записи пользователя, которые можно изменить (редактировать данные), просмотреть, подтвердить готовые описания для общего каталога и удалить. Применить любые действия, относящиеся к записям, введенным пользователем в базу, имеет право только тот пользователь, который может заходить под этим паролем.

Для того, чтобы сделать запись доступной для посетителей Музеолог в режиме «Чтение», необходимо в меню «Мое рабочее пространство» подтвердить запись. Посетитель Музеолога не может изменить или удалить запись, у него право только на просмотр экспоната (режим «Чтение») с описанием полей, подтвержденных администратором (сотрудником музея). Только администратор имеет право добавить пользователей для ввода записи в базу.

Создание записи

Для того чтобы создать новую запись, заполняем обязательные поля со знаком «*» и нажимаем кнопку «Создать» (см.рис.7). После того, как запись создана, заполняем остальные поля (редактируем запись) и нажимаем команду «Изменить». В

режиме редактировании записи кнопка «Изменить» выполняет команду «Сохранение документа».

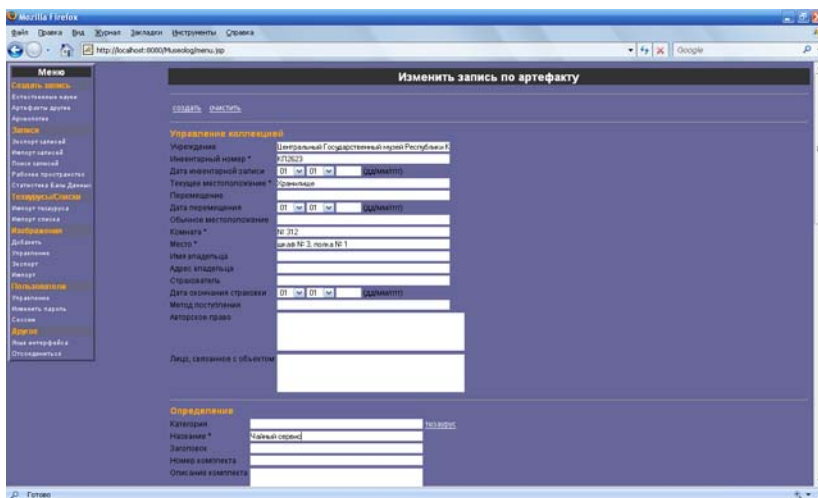


Рис.7. Создание записи

Поиск записи

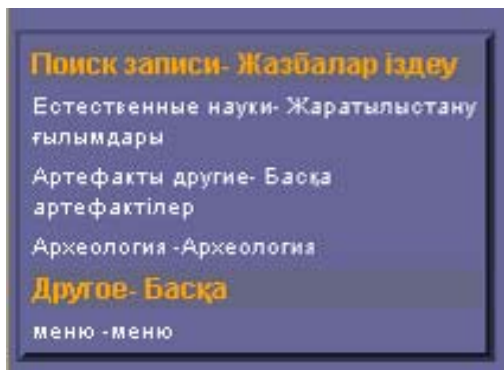


Рис.8. Категории культурного наследия. Поиск записи

В режиме пользователя Вы можете осуществить поиск артефактов по различным критериям и изменить, просмотреть, переместить или удалить информацию (см.рис.8).

Поиск отдельных музейных предметов, внесенных для примера в разделе «Артефактов», может производиться по нескольким параметрам:

- название;
- заголовок (для печатных изданий, художественных произведений);
- главный инвентарный номер;
- категории (выбор из тезауруса – предметный классификатор);
- область знаний (тезаурус);
- техника исполнения (тезаурус);
- материал (тезаурус);
- изображение;
- датировка.

Выбирая в Главном меню строку «Поиск», Вы попадаете в другое окно, где можете задать поиск записей по одному или нескольким параметрам (название, материал, датировка и т.д.).

Например, Вы знаете только название или инвентарный номер экспоната. В соответствующем поле вы набираете известные Вам данные и даете на подтверждение. В следующем окне получаете карточку заданного Вами для поиска экспоната. Возможен списочный вариант поиска по общим данным: год поступления, находки, материал, техника и т.д.

Экспорт записи

1. После ввода нескольких экспонатов в базу надо сохранить версию. Для этого в главном меню выбираем команду «Экспорт записи» (см.рис.9.). Экспорт длится довольно долго (время прямо пропорционально количеству записей в базе данных), поэтому выполняется в «фоновом режиме».
2. «Мое рабочее пространство»: выбираем строку «результаты экспортирования записей».

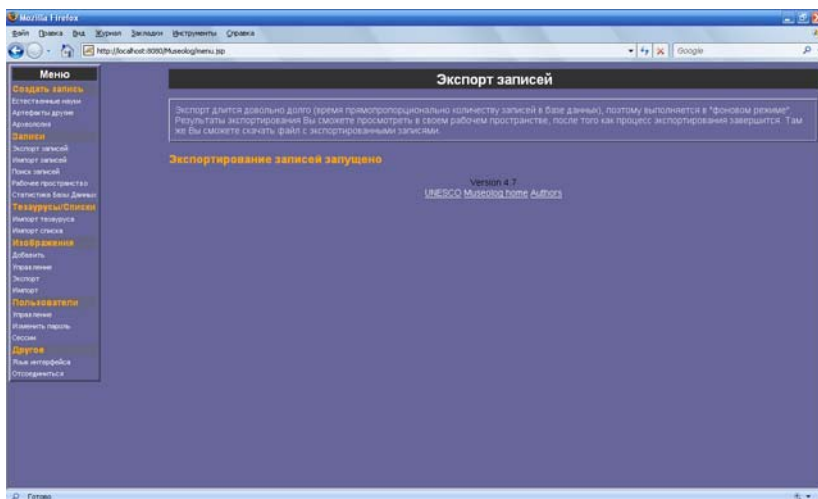


Рис.9. Экспорт записи

3. «Результаты экспортирования записей»: нажимаем на строку «скачать файл экспорта».
4. Окно «Загрузка файла»: нажимаем на кнопку «сохранить».
5. В диалоговом окне выбираем папку для сохранения архивного файла и вводим название: нажимаем на кнопку «сохранить» (см.рис.10.).

Примечание. Создание архива цифрового каталога на регулярной основе (запись базы данных и цифровых изображений) является абсолютной необходимостью.

Цифровой каталог – это память музея. Его создание может потребовать нескольких лет работы. Поэтому не забудьте каждый раз создавать архив.

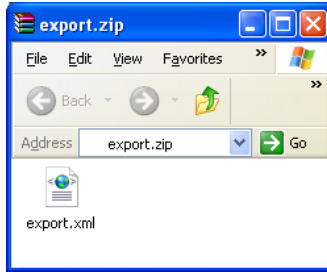


Рис.10. Результат экспорта записи

Импорт записи

1. Указываем путь к файлу с экспортированными записями (export.zip), через нажатие кнопки «Обзор» (см.рис.11.). Следите за тем, чтобы экспортированный файл был сделан версией Музеолог 4.3 и выше.
2. В окне «Выбор файла» в строке «Папка» выбираем путь к файлу (export.zip).

Например: E:\museolog\backup_CSMRK\export.zip.
Выполняем команду «Открыть».

3. В окне «Импорт записей» в строке «Выбрать файл», прописываем путь: E:\museolog\backup_CSMRK\export.zip и нажимаем кнопку «Импорт». «Импортирование записей запущено». Результаты импортирования Вы сможете просмотреть на своем рабочем пространстве, после завершения процесса импортирования.

Примечание. Импорт длится довольно долго (время прямо пропорционально количеству записей в базе данных), поэтому выполняется в «фоновом режиме».

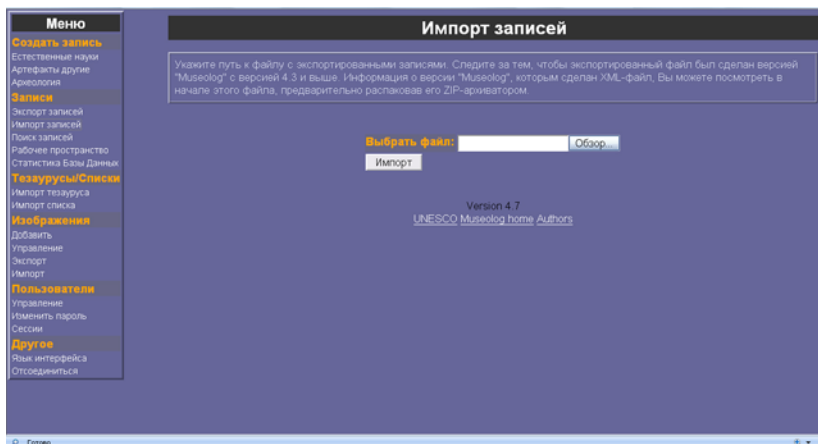


Рис.11. Импорт записи

4. В окне «Мое рабочее пространство» для просмотра результатов импортирования записей нажимаем на строку «ошибки при импортировании записей».

5. Результат импортирования записей (см.рис.12.)

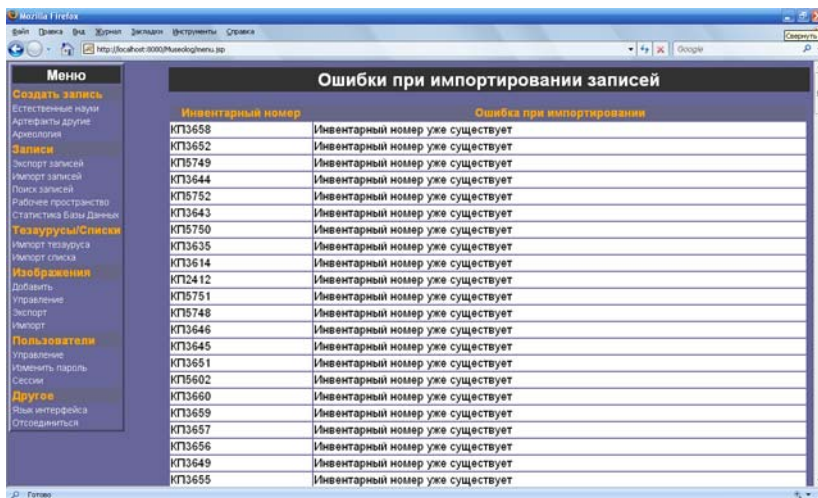


Рис.12. Импортированные записи

Удалить запись

В Главном меню выбираем пункт «Мое рабочее пространство». В этом меню выбираем категорию экспоната и соответствующую запись. В списке под каждой записью находится команда «Удалить». Выбираем требуемую для удаления запись и задаем команду «Удалить». После чего выходит подтверждение об удалении записи.

Работа с изображениями

Все предметы, входящие в музейную коллекцию, должны быть сфотографированы. Предмет может рассматриваться в качестве инвентаризованного только в том случае, если соответствующая ему запись является полной (заполнены все обязательные поля) и если было сделано необходимое количество фотографий предмета, которые, в свою очередь, получили номера и были занесены в архив.

Цифровые изображения имеют важнейшее значение для сохранности коллекции: в случае повреждения предмета фотографии часто оказывают неоценимую помощь при реставрации. В случае кражи или исчезновения предмета передача его фотографий полиции и таможенным службам значительно увеличивает вероятность идентификации украденного предмета при его вывозе за границу или последующей продаже. Кроме того, фотографии играют важную роль в сотрудничестве между культурными учреждениями и в организации выставок (выбор предметов для предоставления во временное пользование).

Количество фотографий каждого предмета зависит от типа предмета: для предметов типа плана (таблицы, рукописи, рисунки), как правило, достаточно одной фотографии. Две фотографии необходимы для двусторонних предметов, таких как медали или монеты. В том, что касается трехмерных

предметов, количество фотографий должно выбираться в соответствии с требованиями научной документации и идентификации предмета.

Создание цифровых изображений каталога и работа с ними предусматривает нижеследующие задачи:

- цифровое фотографирование;
- перенос на компьютер;
- индексация изображений;
- создание архива.

Импорт изображений

1. Указываем путь к файлу с экспортированным изображениям (images.zip), через нажатие кнопки «Обзор» (см. рис.13.).

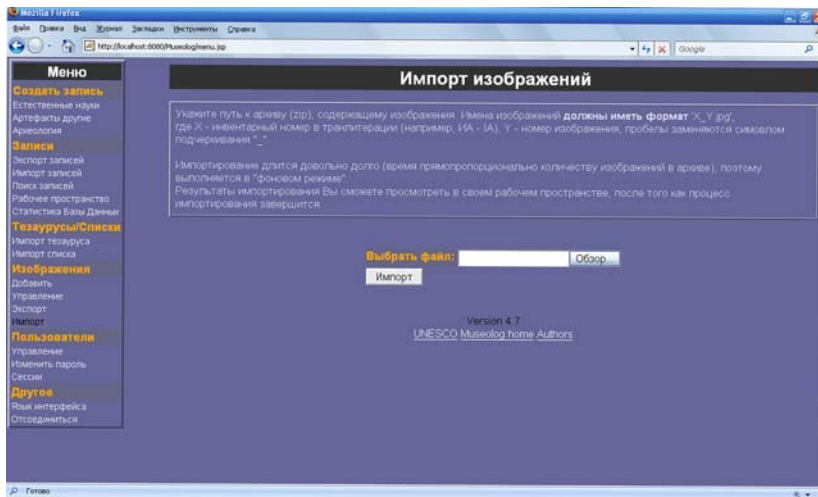


Рис.13. Импорт изображений

2. В окне «Выбор файла» в строке «Папка» выбираем путь к файлу (images.zip).

Например: E:\MUSEOLOG\backup_CSMRK\images.zip.

Выполняем команду «Открыть».

3. В окне «Импорт записей» в строке «Выбрать файл», прописываем путь:

E:\MUSEOLOG\backup_CSMRK\images.zip и нажимаем кнопку «Импорт». «Импортирование изображения запущено».

Результаты импортирования Вы сможете просмотреть на своем рабочем пространстве, после завершения процесса импортирования.

4. В окне «Мое рабочее пространство» для просмотра результатов импортирования изображений нажимаем на строку «ошибки при импортировании изображений».

5. Результат импортирования изображений (см.рис.14.).

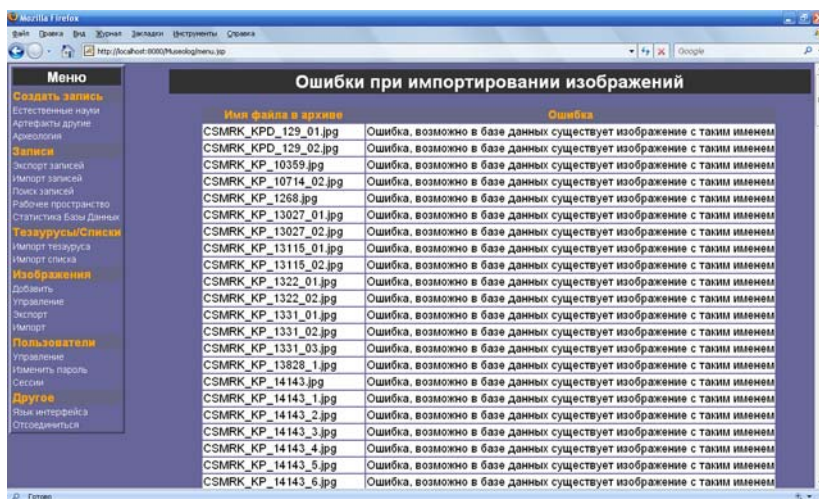


Рис. 14. Импортированные изображения

Добавление изображения

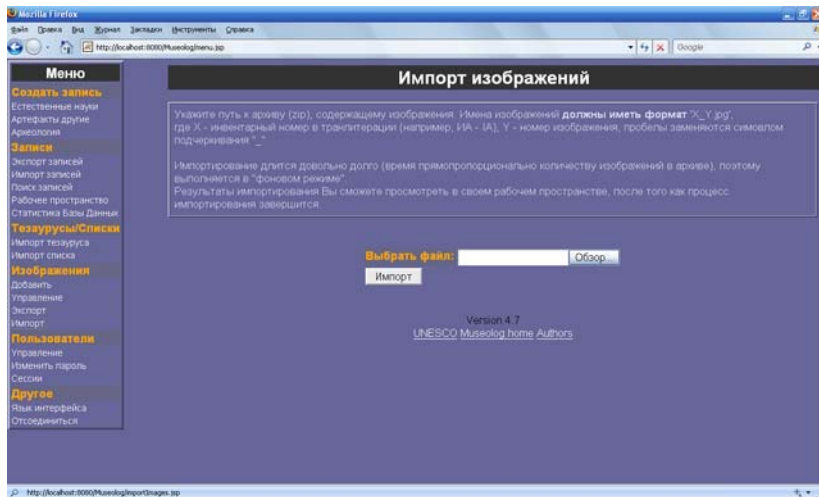


Рис.15. Добавление изображения

1. Указываем путь к файлу на вашем диске, через нажатие кнопки «Обзор» (см.рис.15.).
2. В окне «Выбор файла» в строке «Папка» выбираем путь к файлу.

Например: C:\Documents and Settings\Администратор\Мои документы\Мои рисунки\CSMRK_KP_047.jpg
Выполняем команду «Открыть».

3. В окне «Добавление изображений» в строке «Выбрать файл» прописываем путь:

C:\Documents and Settings\Администратор\Мои документы\Мои рисунки\CSMRK_KP_047.jpg и нажимаем кнопку «Добавить». «Изображение добавлено в коллекцию»: Результат Вы сможете просмотреть, войдя в раздел меню «Управление изображениями».

4. В окне «Управление изображениями» появятся результаты добавления изображений, а также Вы сможете просмотреть

само изображение нажатием на строку «CSMRK_KP_047». Здесь же вы можете просмотреть существующие изображения, а также удалить ненужные нажатием команды «Удалить» (см.рис. 16.).

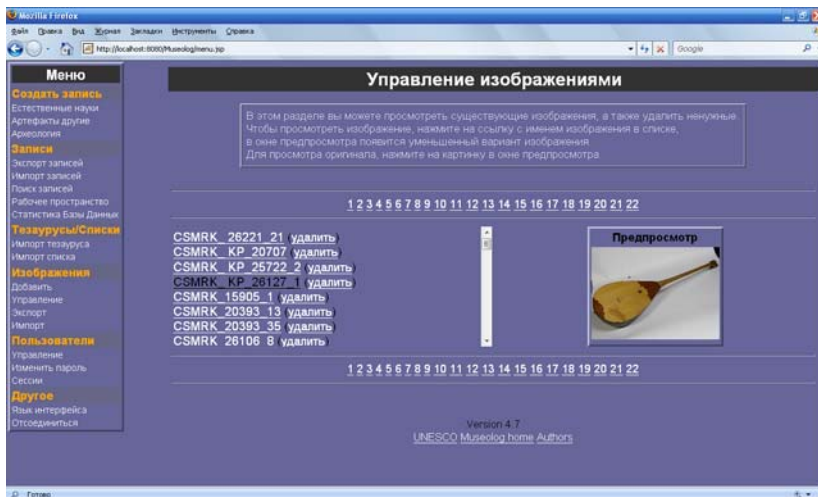


Рис.16. Управление изображениями

Ключ к дешифровке изображений предметов, внесенных в Музеолог

Каждый внесенный в Музеолог артефакт и каждое изображение имеет собственный код.

Для удобства начальные символы кодов в записи артефакта и в изображении должны совпадать, так будет удобнее для пользователя идентифицировать отдельные графические файлы и определять их точную принадлежность.

Количество фотографий должно выбираться в соответствии с требованиями научной документации и идентификации предмета.

Например:

CSMRK_KP_3232_4_01.JPG,
CSMRK_KP_3232_4_01_11.JPG,
CSMRK_KP_3232_4_01_22.JPG, где

CSMRK – код музея (Центральный Государственный музей РК);

KP_3232_4 – инвентарный номер экспоната по Главной Книге поступления музея или КП 3232/4 , где инвентарный номер имеет дробь;

Двухсторонний предмет (медали, монеты): 01 – передний план; 02 – задний план;

Трехмерный предмет: 01 – передний план; 02 – задний план; 03 – сбоку;

11 – одна из частей предмета или 22 – одна из частей предмета; и т.д.

JPG – расширение файла с изображением в формате JPEG.

Коды областных музеев Казахстана:

- КОМГИК – Карагандинский областной историко-краеведческий музей;
- АОІКМ – Атырауский областной историко-краеведческий музей;
- АОКРІКМ – Курмангазинский районный историко-краеведческий музей (АО-Атырауская область; К-Курмангазинский; R-районный);
- КЗІКМ – Кызылординский областной историко-краеведческий музей;
- КЗJРКІКМ – Жанакорганский районный культурно-историко-краеведческий музей (KZ-Кызылординская область; J-Жанакорганский; R-районный; K-культурно-);
- КЗSHRІRJM – Шиелійский районный музей историй рисосеяния им. Ы.Жахаева (KZ- Кызылординская область; SH-Шиелійский; R-районный; I-историй; R-рисосеяния; J-Жахаев; M-музей);

- РАІКМ – Павлодарский областной историко-краеведческий музей;
- PALIBYM – г.Павлодар Музей литературы и искусства им. Бухар жырау (В-Бухар; Y-жырау; М-музей);
- SEIKM – Семипалатинский областной историко-краеведческий музей;
- VKEMZ – Восточно-Казахстанский архитектурно-этнографический природно-ландшафтный музей заповедник;
- VKEMZ_KP_###_### – для основного фонда;
- VKEMZ_KPNV_###_### – научно-вспомогательный фонд.

Тезаурусы и нормативные алфавитные списки (иногда называемые просто нормативные списки) содержат установленные термины, используемые для индексации предметов коллекции. Эти словари играют важную роль для обеспечения координации, индексации и осуществления эффективного поиска информации.

Тезаурус представляет собой упорядоченную иерархию терминов. Он начинается с корневого термина. В зависимости от типа тезауруса, термины могут объединяться тремя взаимосвязями:

- объединение данного термина с более конкретными терминами (ипонимическая взаимосвязь);
- объединение названия географической местности с названиями местностей низшего уровня, являющихся частью предыдущей (географическая взаимосвязь);
- объединение названия физического предмета с названием составляющих его частей (взаимосвязь физического состава).

Каждый отдельно взятый тезаурус программы Музеолог может содержать только одну из вышеуказанных взаимосвязей и

только один корневой термин. Выражаясь техническим языком, Музеолог работает исключительно с однотипными тезаурусами.

Например, тезаурус культурных периодов, построенный на базе ипонимической взаимосвязи:

- 00 – период
- 01 – доисторический
- 02 – каменный век
- 03 – палеолитический
- 03 – неолитический
- 03 – мезолитический
- 02 – переходный период
- 03 – чалколитический
- 03 – энеолитический
- 03 – последний неолитический
- 02 – бронзовый век
- 03 – ранний бронзовый век
- 03 – средний бронзовый век
- 03 – поздний бронзовый век
- 02 – железный век
- 03 – ранний железный век
- 03 – средний железный век
- 03 – поздний железный век и т.д.

Импорт тезауруса

1. В меню выбираем пункт «Импорт тезауруса» где, выбираем один из тезаурусов, который Вы хотите импортировать, нажимаете команду «ОК» (см.рис.17.).

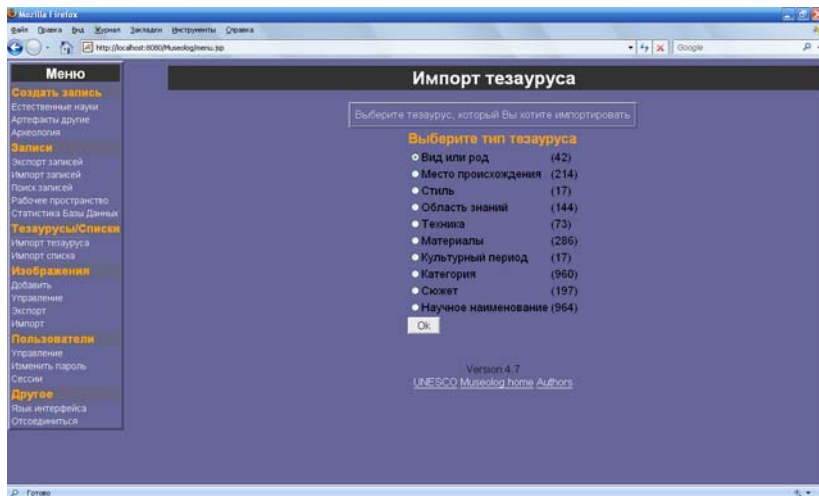


Рис.17. Импорт одного из тезаурусов

2. В строке «Выбор файл источника» указываем путь к файлу, содержащему тезаурусы, заранее сохраненному специалистом в текстовом формате, путем нажатия кнопки «Обзор» (см.рис.18.).
3. В окне «Выбор файла» указываем путь к файлу, содержащему нужный тезаурус.
Например: C:\distrib\museolog\thesaurus\vid_rod_specie.txt и нажимаем кнопку «Открыть».
4. В строке «Выберите файл источник» прописывается путь C:\distrib\museolog\thesaurus\vid_rod_specie.txt и нажимаем кнопку «ОК».

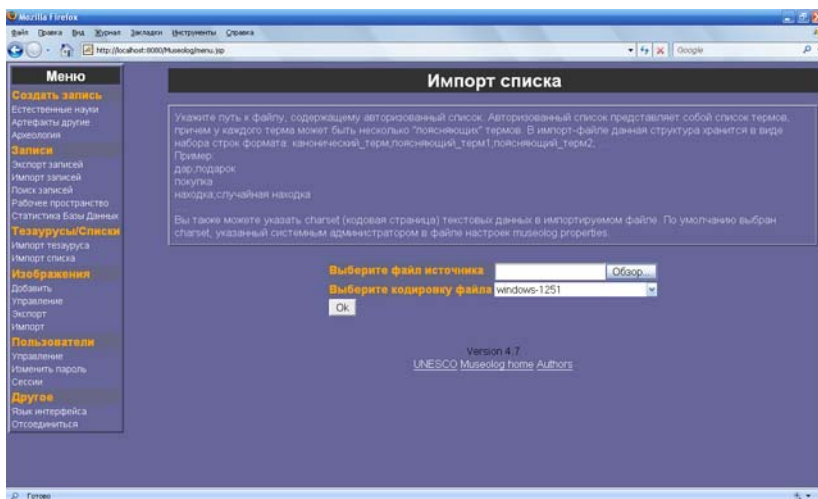


Рис.18. Выбор файл источника

Результат импортирования тезауруса Вы сможете просмотреть нажатием пункта «Импорт тезауруса» в меню.

- Показателем выполнения импорта тезауруса является количество записей, соответствующих ему (см.рис.19.).

Примечание. Для импортирования остальных тезаурусов нужно повторить последовательно все шаги «Импорт тезауруса» (см. пункты 1-5).

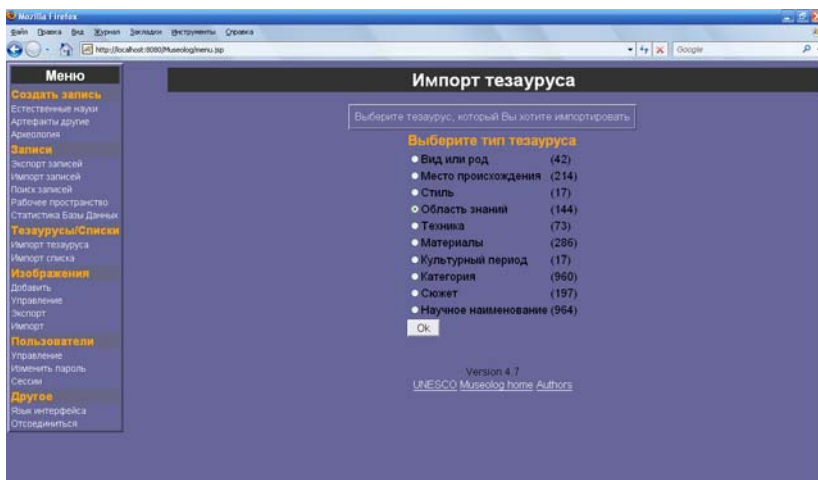


Рис.19. Импорт тезауруса

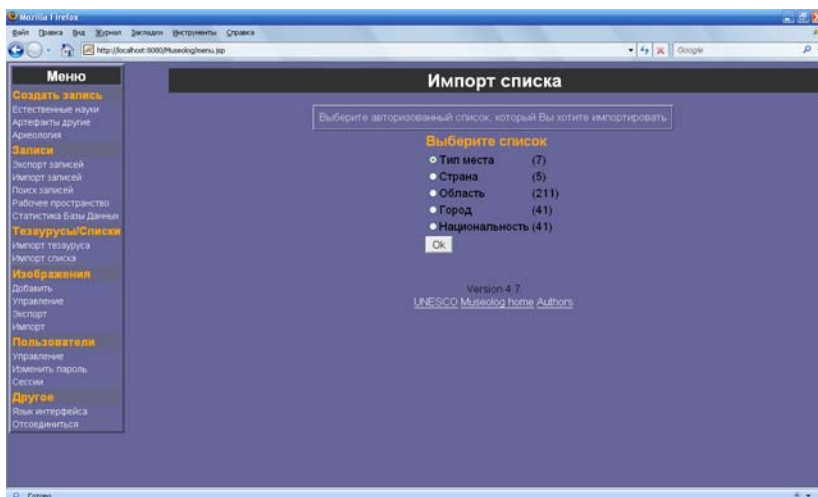


Рис.20. Импорт списка



Внимание. Действия по импортированию списка выполняются при выборе в меню пункта «Импорт списка» (см.рис.20) и аналогичны всем последовательным шагам «Импорт тезауруса» (см. пункты 1-5).

Для импортирования остальных авторизованных списков надо повторить последовательно все шаги «Импорт списка».

Учётная карточка Паспорта предмета

Учётная карточка Паспорта предмета (Object ID) помогает учреждениям, обществам и отдельным лицам понять, как вести единую документацию о предметах искусства и антиквариата, разыскивать предметы культуры и творения природы в случае кражи, незаконного вывоза и утраты и восстанавливать эти предметы в случае их частичного разрушения или повреждения.

Проект разработки Паспорта предмета был предложен в 1993 г. Фондом Дж. Пола Гетти – одним из ведущих учреждений по содействию искусству и охране культурного наследия.

Фонд разработал стандарт, официально введенный в 1997 г.⁸ и включающий в себя результаты экспертных совещаний и международных обзоров практической деятельности, а также консультаций с правоохранительными органами и таможенными учреждениями, музеями, институтами культурного наследия, организациями, занимающимися куплей,

⁸ В сотрудничестве с Организацией Объединенных Наций по вопросам образования, науки и культуры (ЮНЕСКО), Интерполом, Советом Европы, Международным советом музеев, Совещанием по безопасности и сотрудничеству в Европе и Информационным агентством США.

продажей и оценкой предметов искусства, а также страховыми компаниями.

Международные учреждения (ЮНЕСКО, ИКОМ, Интерпол и др.) содействуют использованию стандарта Паспорта предмета. В настоящее время его всемирными неисключительными административными правами обладает ИКОМ.

Для того, чтобы приступить к заполнению карточки Object ID⁹, необходимо открыть запись в режиме редактирования. Если записи не существует, её необходимо создать (см. в разделе «Создание записи»).

Высота или длина	единица измерения
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Ширина	единица измерения
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Глубина	единица измерения
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Диаметр	единица измерения
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Вес	единица измерения
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Рис.21. Учетная карточка Паспорта предмета (Object ID)

Поля Object ID находятся в конце страницы редактирования записи программного обеспечения Музеолог. Многие из полей Object ID дублируются с полями Музеолог.

⁹ Организацией Объединенных Наций по вопросам образования, науки и культуры «Юридические и практические меры против незаконного оборота культурных ценностей» РУКОВОДСТВО ЮНЕСКО.

Воспользуйтесь соответствующей ссылкой для того, чтобы **скопировать значения полей Музеолог в поля Object ID** (см.рис.21.).



Заключение. Программное обеспечение Музеолог позволяет обеспечить решение музейных задач, организовать доступ к коллекциям для общественности и исследователей.

*Свободное программное обеспечение для
доступа к информации*

Создание коллекции документов с помощью Библиотечного интерфейса Гринстоун

Введение

Причинами создания компактной версии Цифровой библиотеки Гринстоун в 2006 году, были недостаток в ресурсах и сроки, отводимые на тренинги. Предустановленные USB-сервера помогли библиотекарям и профессионалам в области информации усилить собственный потенциал в качестве поставщиков информации. Интересы тренингов были обращены в сторону вопросов «как создать и поддержать коллекции Цифровой библиотеки».

По этой причине сложные детальные руководства по использованию Гринстоун были отложены, приоритеты были отданы программному обеспечению, которое называется Greenstone Librarian Interface (GLI) или Библиотечный Интерфейс Гринстоун, являющийся компонентом системы и ответственный за управление библиотечными коллекциями.

Модели метаданных были заведомо упрощены и сняты с повестки тренингов, целью которых было научить создавать полнотекстовые коллекции, где описания книг сводились бы к очень простой процедуре и с минимальными затратами времени. Именно поэтому дружественная и простая модель «библиотеки развития» стала основой описания.

Другие возможности Гринстоун приведены в объемных руководствах на сайте главного разработчика Гринстоун http://www.greenstone.org/index_ru университета Вайкато, Новая Зеландия.

Данное руководство ориентировано на работников публичных и университетских библиотек, государственных служащих и профессионалов информационных служб.

Для успешного создания коллекций желательно уметь пользоваться ИКТ, владеть программным обеспечением:

- Microsoft Word – для обработки документов;
- Уметь пользоваться сканером;
- Fine Reader для оцифровки материалов, предоставленных в печатном виде;
- Notepad – для редактирования метаданных.

Цифровая Библиотеки Гринстоун помогает организовать большие информационные массивы файлов в виде индексированной поисковой системы, включая простые документы Word и более сложные публикации в виде электронных книг, хранящихся у пользователей в отдельных файлах.

Прежде чем приступить к созданию коллекции, хотелось бы перечислить все шаги, которые предстоит провести:

1. Установить на свой компьютер программное обеспечение Гринстоун.
2. Создать папку, куда войдут обработанные для коллекции материалы.
3. Запуск программного комплекса Гринстоун.
4. Создать новую коллекцию.
5. Собрать коллекцию.
6. Наполнить новую коллекцию описаниями документов.
7. Описать новую коллекцию. Выбрать предпочтения.
8. Запустить создание коллекции.
9. Просмотреть результат.

Подготовка файлов для Вашей коллекции



1. Установить на свой компьютер программное обеспечение Гринстоун.

Установить Гринстоун можно, предварительно загрузив его с сайта разработчика, например для создания новых коллекций можно использовать версию 2.81 (ссылка проверена 30 декабря 2008).

<http://prdownloads.sourceforge.net/greenstone/Greenstone-2.81rc2-win32.exe>



2. Создать папку, куда войдут обработанные для коллекции материалы

Подготовку файлов для коллекции необходимо начинать с создания новой папки. Например, в папке «Мои документы» создать папку с названием «Дос». Поместить в неё необходимые файлы (документы) в формате Word.

Названия файлов (документов) должны быть лаконичными, короткими, прописанные латинскими буквами или арабскими цифрами.

В содержании документа в начале, в середине и в конце нужно поставить теги, как показано на рисунке (см.рис.1).

Вместо «Заголовок документа» необходимо вставить название текущего документа, вместо «Текст документа...» – вставить основной текст документа и т.д.

```
<!--
<Section>
<Description>
<Metadata name="Title">Заголовок документа</Metadata>
</Description>
-->
Текст
документа.....
.....
.....
<!--
</Section>
<Section>
<Description>
<Metadata name="Title">Глава 1</Metadata>
</Description>
-->
Текст главы 1.....
.....
.....
конец документа

<!--
</Section>
-->
```

Рис.1. Обязательные теги

В нашу рабочую папку «Дос» помещаем обработанные, т.е. с тегами Word документы и присваиваем им названия: 01.doc, 02.doc, 03.doc и т.д.

Примечание. Данные теги являются обязательными. Если документ небольшой, тогда его не нужно разбивать на главы, и промежуточный тег можно не использовать.

Необходимо создать столько же файлов с расширением .jpg, 01.jpg, 02.jpg, 03.jpg и т.д., это может быть обложка книги или соответствующее изображение. Таким образом, подготовка файлов для создания вашей первой цифровой коллекции

закончено. Теперь переходим непосредственно к процессу создания и дальнейшего развития цифровой коллекции.

Процесс создания коллекции с применением Библиотечного интерфейса Гринстоун

3. Запуск программного комплекса Гринстоун

Предположим, что на ваш компьютер успешно установлено программное обеспечение Гринстоун. В меню Пуск --> Все программы находим Greenstone Digital Library Software (см.рис.2).

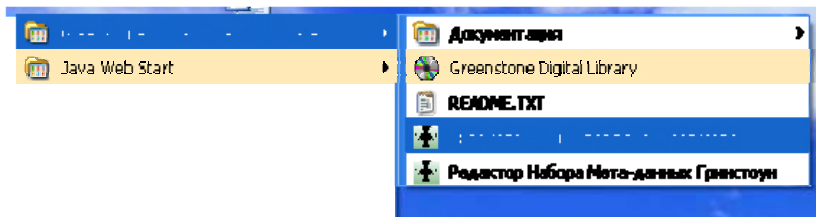


Рис.2. Меню программы Гринстоун

В подменю этой программы находим значок «Библиотечный интерфейс Гринстоун» и открываем его (см.рис.3.).



Рис.3. Значок «Библиотечный интерфейс Гринстоун»

Библиотечный интерфейс Гринстоун служит для создания и обработки коллекций и выглядит следующим образом (см.рис.4.).

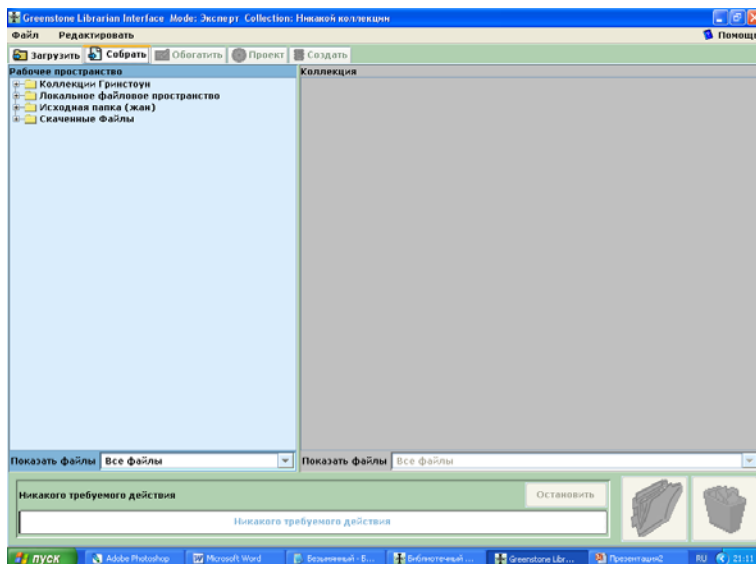


Рис.4. Вид Библиотечного интерфейса Гринстоун

4. Создать новую коллекцию

Чтобы создать новую коллекцию откройте меню «Файл» и выберите в нём пункт «Новый...» (см.рис.5).

В открывшемся окне «Создать новую коллекцию» (см.рис.6.) необходимо заполнить поля: «Название/заголовок коллекции», «Описание содержания».

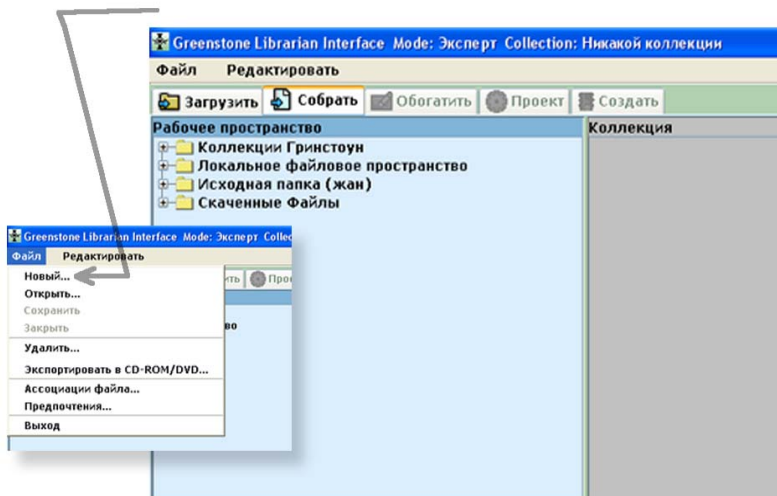


Рис.5. Создание новой коллекции

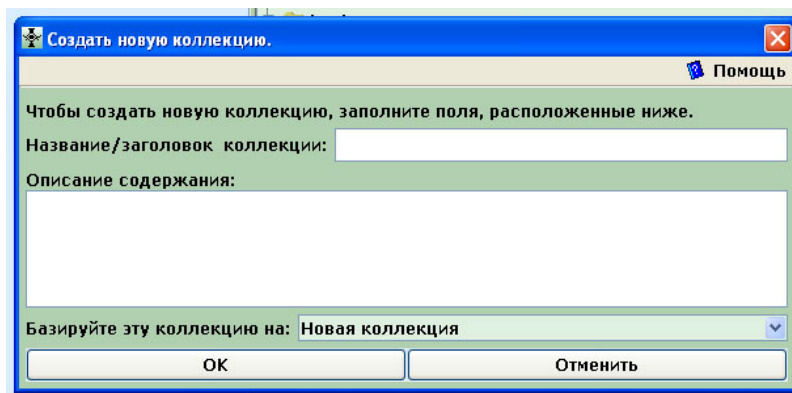


Рис.6. Окно «Создать новую коллекцию»

Используйте клавишу Enter для того, чтобы разбить описание на параграфы. Наконец, Вы должны определить, должна ли новая коллекция иметь тот же самый вид и установки метаданных, что

и существующая коллекция, или же начать по умолчанию «Новую коллекцию» (см.рис.7.).

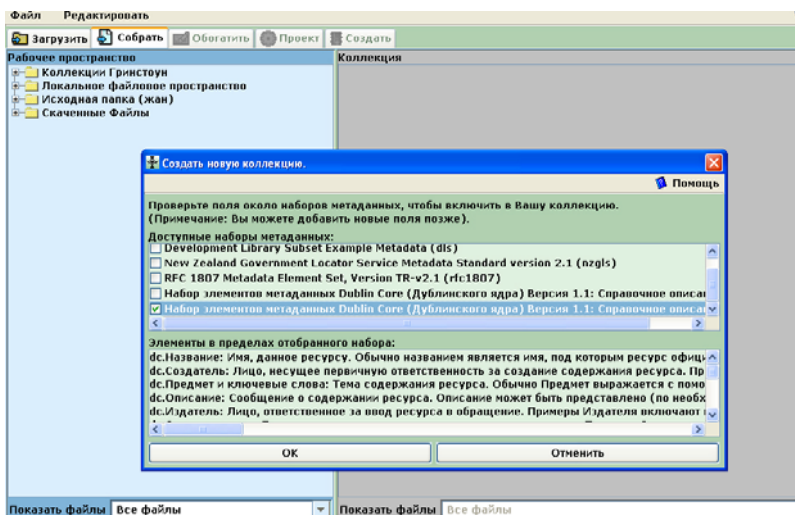


Рис.7. Набор метаданных

Набор метаданных «Development Library Subset Example Metadata (dls)» нас вполне устроил.

Подробнее о том, что такое метаданные смотрите в разделе Тезаурус в конце книги.

Набор dls – набор полей библиотеки развития, этот набор устроил потому, что ориентирован на рядового читателя и основная масса коллекций в мире устроена на этом наборе.

Поскольку обработка идет по полным текстам коллекций, то dls набор метаданных дает 6 полей, сильно упрощая обработку.

Имя коллекции в папке **Greenstone/Collect/proba.doc** должно быть таки же коротким и лаконичным, написанное латинскими буквами. Здесь proba.doc условное название нашей коллекции.

5. Собрать коллекцию

В разделе «Собрать» открываем рабочее пространство компьютера (левое окно) и с помощью мыши перетаскиваем документы в новую коллекцию из созданной нами папки «Дос» (см.рис.8). Все выбранные документы будут сосредоточены в папке **Greenstone/Collect/имя_вашей_коллекции/Import**.

Примечание. Проверено на практике, что наилучший результат сборки созданных коллекций достигается в версии Гринстоун 2.52.

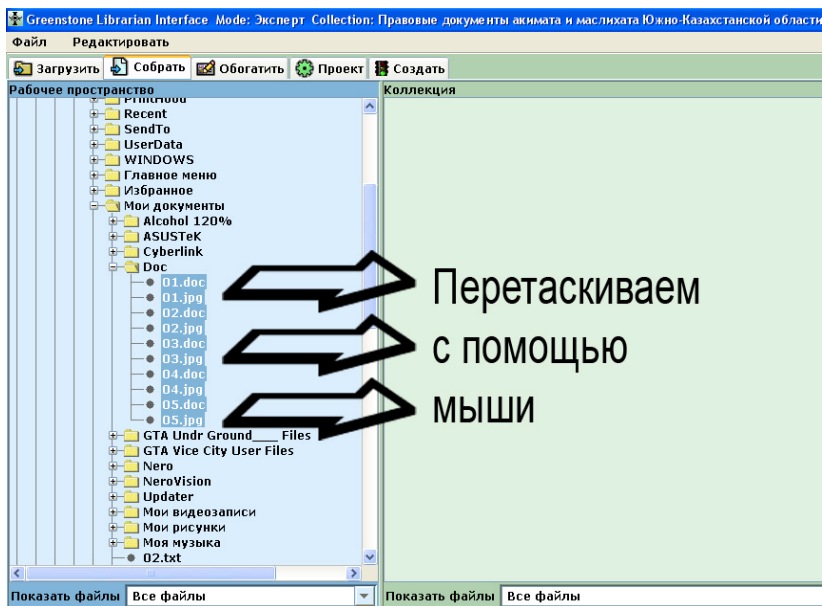


Рис.8. Раздел «Собрать коллекцию»

Регулярно сохраняйте Вашу коллекцию, открывая меню «Файл» и выбирая в нём пункт «Сохранить». Библиотечный интерфейс автоматически сохраняет коллекцию при выходе из программы или загрузке другой коллекции.

Коллекции сохраняются в папку «collect» установленного каталога Гринстоун. Именуются они сокращенной версией названия коллекции. Документы сохраняются в подпапку «import», а метаданные – в файлы «metadata.xml».

Конфигурационная информация сохраняется в файл «collect.cfg» каталога «etc». Некоторая информация также сохраняется в файл с именем коллекции и расширением «.col».

6. Наполнить новую коллекцию описаниями документов

Описание каждого документа коллекции – обязательный этап, который формирует меню вашей цифровой библиотеки. Для этого во вкладке «Обогатить» нужно установить метаданные (см.рис.9), а именно:

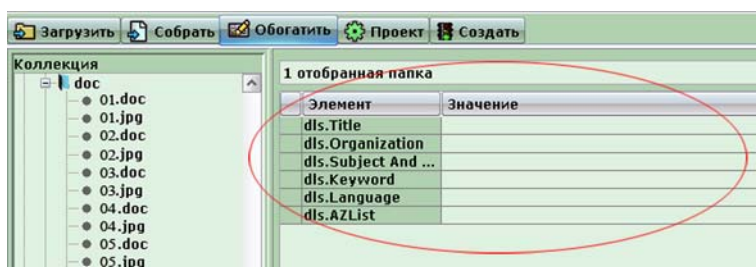


Рис.9. Раздел «Обогатить»

- Title (заголовок, ключевое слово);
- Organization (организация издающая этот материал);
- Subject (указатель или субъект, ответственный за материал);
- Keyword («ключевые слова» или способы поиска);
- Language (язык);
- AZList – первая буква ключевого слова или заголовка;

Пример описания книги (документа) метаданными (см.рис.10).

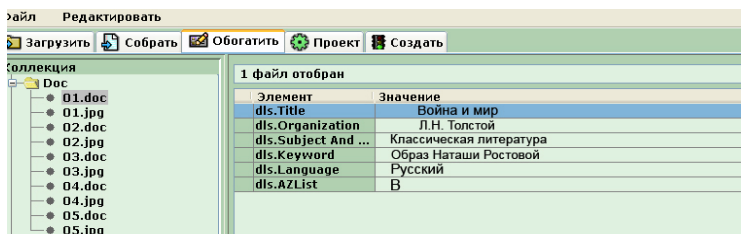


Рис.10. Заполненные поля раздела «Обогатить»

Теперь, имея несколько отобранных файлов в вашей коллекции, опишите их, заполнив **Значения** соответствующих **Элементов**.

Используйте представление обогащения для задания метаданных документам в коллекции.

Метаданные – это данные о данных. Например, Название, Автор, Дата создания и т.д. Каждый предмет метаданных состоит из двух частей:

- «элемент» означает, какой предмет имеется ввиду (например, автор);
- «значение» присваивает этому элементу его значение (например, имя автора).

Нажав на любой ряд в таблице, вы сможете просмотреть и отредактировать детали метаданных в нижней секции окна.

7. Описать новую коллекцию

Раздел «Общие возможности» (см.рис.11.) содержит следующую информацию:

- электронная почта создателя;
- электронная почта лица, поддерживающего коллекцию;
- «Название/заголовок коллекции», папка коллекции; в нашем случае «proba»;
- URL пиктограммы страницы «about» – это логотип коллекции, который нужно создать и расположить в папке Greenstone/Collect/имя коллекции/images, нажав кнопку «Просмотреть», чтобы задать его;
- URL пиктограммы стартовой страницы – это баннер коллекции, который наряду с другими, ранее созданными коллекциями, будет отображён на стартовой странице цифровой библиотеки. Баннер следует расположить в папке Greenstone/Collect/имя коллекции/images, нажав кнопку «Просмотреть», чтобы задать его.

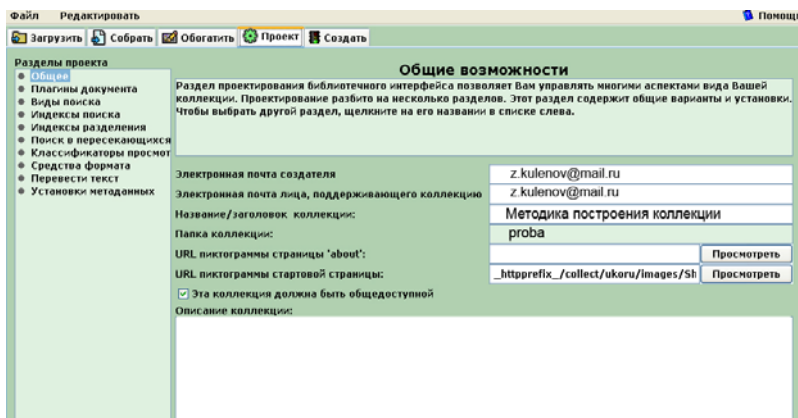


Рис.11. Раздел «Общие возможности»

В разделе проекта «Плагины документа» выбираем plugin WordPlug, так как наша коллекция состоит только из документов Word.

«Виды поиска», «Индексы поиска», «Индексы разделения», «Классификаторы просмотра», «Средства формата» оставить без изменений.

Чтобы осуществить поиск документов по каким-то заданным коллекциям, в разделе проекта «Поиск в пересекающихся» нужно выставить галочки напротив соответствующих коллекций (см.рис.12.).

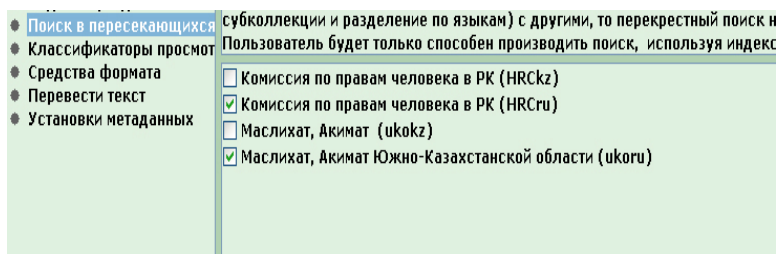


Рис.12. Поиск в родственных коллекциях

Имея собранные документы для коллекции, аннотировав их метаданными и разработав дизайн коллекции, Вы теперь можете приступить непосредственно к созданию коллекции.

8. Запустить создание

Кнопка создать коллекцию (см.рис.13.) инициирует процесс генерации коллекции.

Иногда в процессе сборки коллекции что-то может пойти не так. Возможно, некоторые файлы нельзя обработать, например: оставшаяся часть коллекции сгенерирована успешно, и ее уже можно просмотреть, но некоторые документы в ней отсутствуют.

В этом случае появится сообщение «An error has occurred and the collection could not be created». Когда такое случается, возможно,

будет полезным перейти в экспертный режим GLI (Файл-->Настройки-->Режим, см.Предпочтения) и запустить пересборку для того, чтобы увидеть и затем исправить все сообщения об ошибках.

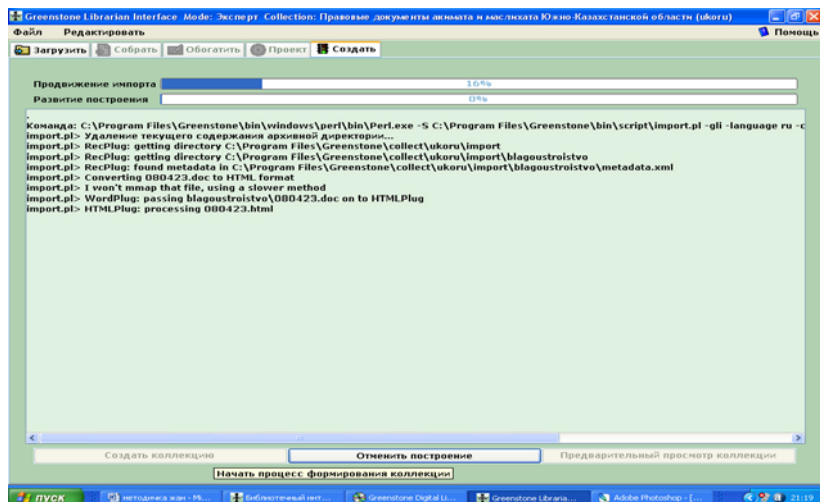


Рис.13. Создать коллекции

Установка «Эксперт» в настройках, позволяет проводить детальный анализ особенностей построения вашей коллекции, и решать возникающие при сборке проблемы.

Рекомендуется для пользователей, которые имеют опыт использования Гринстоун и способны выполнить задачи поиска и устранения неполадок, которые включают интерпретацию и отладку выпуска от PERL-скриптов.

Все средства Библиотечного интерфейса Гринстоун при этом доступны.

В случае успешной сборки Вам будет предложен «Предварительный просмотр коллекции».

9. Просмотреть готовую коллекцию

По завершению построения коллекции, нажать на кнопку «Предварительный просмотр коллекции»; браузер покажет конечный результат. Например, (см.рис.14.).

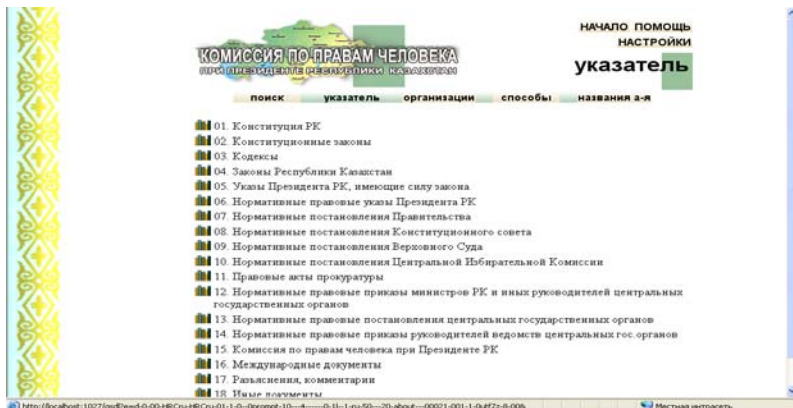


Рис. 14. Пример готовой коллекции с выбранной вкладкой указатель



Заключение. Перечисленные девять шагов дают прямое руководство для непосредственного использования цифровой библиотеки в учреждениях, занимающихся созданием и распространением электронной информации. Мы будем благодарны вам за отзывы, касающиеся данного раздела, для его дальнейшего улучшения, которые просим Вас направлять по адресу: almaty@unesco.org

*Обзор дополнительного свободного
программного обеспечения*

OpenUSS система для университета

Введение

В этом разделе дается обзор программного обеспечения, которое вы легко можете найти на сайте: www.unescobkk.org/education/ict

Это методическое пособие содержит информацию о веб-инструментах, которые могут быть использованы учителями для повышения уровня преподавания и обучения, а также администраторами для повышения производительности и эффективности работы.

В описываемом программном обеспечении все инструменты сопровождаются инструкциями.

Эти инструменты были созданы офисом ЮНЕСКО в Бангкоке в рамках проекта «Подготовка и повышение квалификации преподавателей в области использования ИКТ для повышения эффективности преподавания и обучения», который основан японским целевым фондом (JFIT).

Open Source University Support System (OpenUSS) является платформой электронного обучения на основе модели ASP (Application service Provider). Одна или несколько организаций либо учреждений могут обслуживаться одним экземпляром OpenUSS.

OpenUSS дает пользователям гибкость в использовании – каждый может выбирать свой собственный канал (например, компьютер или мобильный телефон) для доступа к приложениям OpenUSS.

OpenUSS включает основные функции системы управления обучением (LMS), такие как хранение данных, но больше отвечает за доступность данных, а не за содержание. Это высоко-масштабная программа, которая может поддерживать тысячи пользователей.

OpenUSS предоставляет современные услуги информатизации и коммуникации в сети для пользователей:

- персональное управление учебными материалами;
- серверы e-mail для отдельных курсов;
- специальные тематические форумы;
- модерлируемые чаты;
- архивирование лекций на компакт-диск для автономной поддержки;
- открытые и закрытые группы пользователей;
- OpenUSS для обучающихся.

Мобильность является решающим фактором для успеха компьютерного обучения при получении высшего образования. OpenUSS основывается на новаторских коммуникационных технологиях, таких как WAP и SMS.

Это означает, что студенты могут получить текущую информацию о научных мероприятиях мгновенно – будь то дома или по мобильному телефону.

Для того, чтобы предоставить студентам массив информации на заказ, OpenUSS оснащен технологией индивидуальных персонализированных динамических ресурсов. Учащиеся записываются на желаемые интерактивные курсы и после зачисления получают точную информацию, которая им необходима, поскольку OpenUSS может независимо управлять любым количеством подразделений, организованным университетом (например, факультеты или институты). Студентам предлагается комплексный подход к любой информации, касающейся их исследований.

OpenUSS инструктор

OpenUSS инструктор – система основанная на веб, OpenUSS дает широкую сеть возможностей для преподавателей. Все учебные материалы хранятся в структурированной базе данных – проблемы с содержанием и точностью курса веб-сайта остались в прошлом.

Содержимое базы данных может быть заархивировано в конце семестра, что позволяет распространять их в автономном режиме на носителях. В этом случае поддерживается инновационная концепция дистанционного сотрудничества, вместе с OpenUSS, публикуя новые учебные материалы с домашнего компьютера преподавателя. Все, что для этого требуется – это подключение к Интернет и стандартный браузер. С этой базовой конфигурацией все виды учебных материалов, например, слайд-шоу, текстовые документы и электронные таблицы, могут быть опубликованы и распространены немедленно.

В связи с тем, что OpenUSS автоматизирует управление учебными материалами, процедуры работы с персоналом могут быть ощутимо сокращены. В то же время базированная на типовых учетных записях концепция предлагает высокие стандарты стабильности и взаимосвязей.

OpenUSS основана на компонентно-направленной архитектуре, которая разделяет все компоненты на 2 части:

1. Основные компоненты.
2. Расширенные компоненты.

Основные компоненты являются главными компонентами OpenUSS. Они представляют доменно-ориентированные eLearning компоненты, такие как Assistant, Student, Enrollment, и т.д.

Расширенные компоненты охватывают все внедоменные функции системы OpenUSS. Туда входит: Discussion, Chat, Lecture. Эти компоненты разделены для упрощения создания функций и модулей извне системы.

OpenUSS написано как Java приложение на основе Enterprise Java Beans (EJB). Расширенная переносимость OpenUSS сделана для эффективного использования имеющихся аппаратных ресурсов.

OpenUSS базируется на технологии сервера приложений. Таким образом, она остается устойчивой при высоких нагрузках при работе пользователей.

Архитектура также поддерживает распределение отдельных компонентов системы на разные аппаратные элементы.

Исходные продукты, используемые для реализации системы:

- презентационный уровень: Enhydra Servlet Server (или эквивалентные);
- уровень бизнес-процесса: JOnAs EJB Server (или эквивалентные);
- уровень данных: InterBase, PostgreSQL (или эквивалентные);

- сторонний хостинг в настоящее время не доступен для этого программного обеспечения.

Статьи и ссылки:

Учебник по установке:

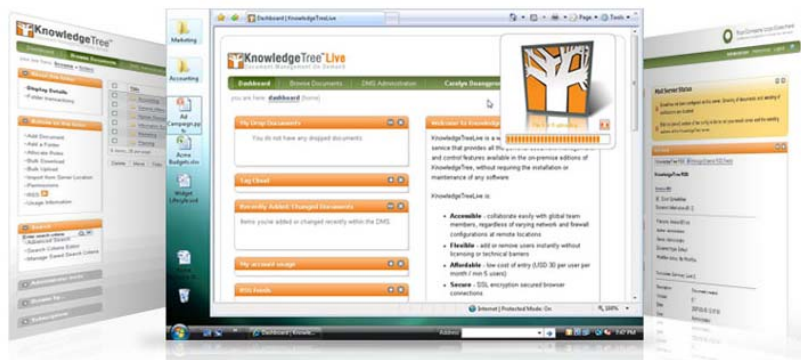
<http://www.campussource.de/software/openuss/download.html#doku>

Руководство пользователя:

<http://www.campussource.de/software/>

SCORM объекты для OpenUSS: <http://www.adlnet.org/>

KnowledgeTree



KnowledgeTree – это программное обеспечение по управлению документами. Оно было спроектировано для легкого обеспечения сохранности, обмена, слежения и управления документами. Оно является открытым, но в отличие от многих из открытых программ подобного рода, KnowledgeTree полностью поддерживается на коммерческой основе. KnowledgeTree решает вопросы управления документами для корпораций, государственных учреждений, средних и малых предприятий, школ и многих других организаций.

Использование KnowledgeTree

KnowledgeTree имеет преимущества в применении в школе из-за простоты использования. Открытость исходных кодов позволяет программе быть легко расширяемой и персонализированной. Школы будут иметь возможность легко адаптировать KnowledgeTree с помощью приборной панели, которая обеспечивает быстрый доступ к текущим задачам и проверке документов. KnowledgeTree быстро внедряемая система и имеет множество функций, которые перечислены ниже:



Сохраняйте, распространяйте, отслеживайте и управляйте документами с KnowledgeTree

- Доступ KnowledgeTree из Web, Windows, Microsoft Office и сторонних клиентов WebDAV.
- Простой в использовании веб-интерфейс доступен из современных версий Mozilla Firefox и Microsoft Internet Explorer.
- «Drag & drop» доступ к хранилищу документов с рабочего стола Microsoft Windows.
- Доступ к хранилищу документов из приложений Microsoft Office с помощью панели инструментов и меню.
- Сохранение сообщений электронной почты Microsoft Outlook и вложенных в них файлов в хранилище документов.



Распространяйте, управляйте и защищайте

- Хранилище документов на веб-основанной платформе интранет/экстранет способствует легкому сотрудничеству.
- Поиск содержания документов (Microsoft Office, OpenDocument, PDF, XML, HTML, RTF, текст) и метаданных, используя простой одностроковый поиск или путем создания сложных булевых критериев поиска.
- Усовершенствованное и легкое в использовании управление документами с помощью широко известных концепций «check-in» и «check-out».
- Мощная модель безопасности, основанная на группах и ролях, позволяет управлять доступом к документу и контролировать действия с ним.

- Точный и детальный просчет всех действий с документом.
- Возможность загружать несколько документов, используя архивные файлы или из файловой системы с сервера.



Сотрудничайте друг с другом при разработке контента

- Построение современных рабочих потоков, которые управляют формированием документов и извещают определенных пользователей или группы о необходимости выполнения действий.
- Предоставление доступа к документу в ходе рабочего процесса только тем пользователям, которым документ необходим.
- Назначение автоматических рабочих триггеров для конкретных типов документов или папок.
- Привязка документов позволяет управлять похожими по содержанию и теме документами как группой.
- Обсуждайте документы, используя встроенные форумы.
- В хранилище имеется управляемая рассылка документов.
- Технология подписки на документ и папку позволяет пользователям получать уведомления, о действиях выполняющихся с документом.
- Сохраняйте стандартные строки поиска, чтобы пользователи имели к ним доступ из приборной панели системы.



Создайте структуру хранилища

- Создавайте учетные записи пользователей, группы и роли, которые отображают структуру и процессы Вашей организации.
- Управляйте папками – назначайте разрешение для групп и пользователей.
- Определяйте динамические условия, которые позволяют выделять разрешения на документ, основанные не на иерархическом подходе, а по метаданным документов, которые содержатся в информации по транзакциям.
- Создавайте типы документов для разных классов документов, которые использует Ваша организация.
- Определяйте наборы полей метаданных для документов и делайте их либо применимыми ко всем документам, или назначаемыми на основе типа документа.
- Поля метаданных могут быть простыми текстовыми полями или сложными структурами, такие как выпадающие списки.



Сканируйте документы напрямую в хранилище KnowtdeTree

- KnowledgeTree Desktop Imaging позволяет загружать документы, используя TWAIN-совместимые устройства, просмотреть результаты загрузки, добавлять метаданные к документу и загружать документ на KnowledgeTree, все в одном, простом в использовании мастере.
- Мастер сканирования KnowledgeTree Desktop Imaging позволяет повторное использование метаданных из предыдущих запусков. Мастер сканирования, обеспечивает загрузку большого количества документов настолько просто, насколько это возможно.

- KnowledgeTree Desktop Imaging использует технологии оптического распознавания символов для преобразования содержимого загруженного документа в метаданные, что позволяет KnowledgeTree проиндексировать ваш документ и облегчает поиск в документе.

KnowledgeTree Desktop Imaging поддерживает TWAIN-совместимые устройства ввода, что позволяет использовать оборудование от настольных до профессиональных сканеров с автоматической подачей документов.



Интегрирование в инфраструктуру аутентификации и авторизации вашей организации

- Пользователи и группы могут быть созданы на внутренней базе данных или из LDAP источника.
- Синхронизирование ваших схем членств к группам KnowledgeTree с Вашей инфраструктурой Microsoft ActiveDirectory.
- На одном сервере могут быть использованы несколько провайдеров аутентификации.



Управление пользователями

- Настраиваемая панель инструментов позволяет просматривать подписку, документы в очереди, проверенные документы и быстрые ссылки.

- Легко создавать и управлять системными справочными материалами в приложении.
- Определяйте полезные сохраненные поиски доступные всем пользователям.
- Гибкая и легко настраиваемая программная архитектура.
- Архитектура на базе PHP и MySQL обеспечивает низкие барьеры для разработчиков, желающих настроить и расширить приложение.
- Portlet и Dashlet концепции позволяют легко усовершенствовать пользовательский интерфейс KnowledgeTree.
- Легко настраиваемые шаблоны пользовательского интерфейса и i18n (интернационализации) схемы.
- Мощная plug-in архитектура, которая раскрывает действия и триггеры ядра и позволяет быстро и просто расширять все системные функции, включая парсеры файлов, управление документами, рабочий процесс, провайдеры хранилища и аутентификации.

Установка

Ниже приводится необходимое ПО для установки и запуска KnowledgeTree:

- Apache сервер
- MySQL
- И одна из следующих платформ:
 - Red Hat Enterprise Linux 3 и 4 (32-битный x86).
 - Fedora Core 4 и 5 (32-битный x86).
 - SUSE Linux Enterprise сервер 9 и 10 (32-битный x86).
 - Ubuntu 6 LTS (32-битный x86).
 - Oracle Enterprise Linux (32-битный x86).
 - Microsoft Windows 2003 Server SP1.
 - Microsoft Windows XP Professional SP2.

Статьи и ссылки

Интеграция веб-сервисов в KnowtedgeTree:

<http://people.knowledgetree.com/conrad/2007/04/30/integrating-into-the-knowledge-tree-web-service.html>

Скриншоты и демо-видео:

<http://www.knowledgetree.com/products/screenshotsvideos>

Пособия и Руководства пользователя:

<http://docs.knowledgetree.com>.

Демо: http://wiki.knowledgetree.com/Main_Page

Gallery 2



Gallery2 – это программное обеспечение для обмена фотографиями. Ее функционал позволяет адаптировать его как для общих альбомов, так и для частных. Gallery2 является программным обеспечением с открытым исходным кодом, под лицензией GPL, разработано и поддерживается сообществом пользователей и разработчиков. Gallery2 является бесплатным для скачивания и использования.

Применение

Галерея – это коллекция фотоальбомов. Вы можете иметь сколько угодно Галерей на своем веб-сервере и каждая Галерея может содержать сколько угодно фотоальбомов. Конфигурирование Gallery2 и администрирование фотоальбомов производится полностью через веб-интерфейс.

Gallery2 работает с несколькими различными инструментальными средствами обработки изображений и доступна на более чем 30 языках.

Сайт Gallery2 имеет два разных способа доступа: как пользователь, имеющий учетную запись, с возможностью внесения изменений; или в качестве гостя, который может иметь доступ в режиме просмотра изображений и другой мультимедии.

Пользователи

Изначально в системе один пользователь – администратор. Этот пользователь может делать в Галерее все. Обычно Вы с помощью доступа администратора создаете других пользователей, которым может быть разрешено создавать и поддерживать собственные альбомы. Также пользователи могут самостоятельно регистрироваться и подписаться на уведомления об изменениях в Галерее через электронную почту.

Ниже приведены действия, которые может реализовывать зарегистрированный пользователь:

Альбомы. Альбом – это группа фотографий и фильмов внутри галереи. Альбомы могут быть вложенными внутри друг друга и могут быть настроены на индивидуальной основе. Альбомы могут иметь конкретные права, и собственник альбомов может открывать разрешение различным пользователям. Альбомы могут быть скрытыми, что позволяет видеть их существование только конкретным пользователям, вошедшим в систему.

Иконка альбома по умолчанию – это уменьшенная копия первого изображения, добавленного в альбом, но может быть настроена на отображение всего или части любого изображения, загруженного в альбом. Изображения в альбоме могут быть отсортированы на основе даты добавления, даты снимка, и т.д. Весь альбом может быть удален, перемещен или переименован. Все заголовки изображений могут быть отредактированы разом, без необходимости открытия каждой картинки. Также можно отобразить все комментарии вместе, для удобства просмотра и модерации. Кроме того, если включен опрос для альбома, результаты может увидеть владелец альбома, или по желанию владельца они могут отображаться в верхней части страницы.

Альбом также может быть помечен водяными знаками и может быть настроен его владельцем различным образом. Вы можете изменить название, цвет, фон, шрифты и обрамление.

Вы также можете указать целевой размер иконок и промежуточные размеры фото. Число строк и столбцов в альбоме настраивается так же, как и ряд других опций просмотра.

Фото. Если у вас есть соответствующие права, то Вы можете добавлять фотографии в альбом. Метод загрузки по умолчанию установлен в мастере конфигурации, также есть несколько способов сделать это:

- загрузить zip файл с фотографиями и видеороликами;
- использовать форму, чтобы за один раз загрузить до 10 фотографий и дополнительный файл с описаниями;
- указать веб-страницу, чтобы Галерея скопировала все фотографии и видеоролики с этой страницы;
- копировать все изображения в папку на Вашем веб-сервере, и Галерея копирует их непосредственно в альбом.
- использование встроенных апплетов, применяя «drag & drop» картинок и видеороликов для загрузки.
- использовать Gallery Remote или один из других методов.

По мере загрузки Вами фотографий, к ним автоматически будут созданы иконки. Эти иконки добавляются в Ваш альбом. Кроме того, к ним могут быть автоматически применены водяные знаки.

После загрузки фотографий Вы можете производить с ними следующие действия:

- изменить название, заголовок, ключевые слова, и другие поля, которые Вы задали;
- изменить эскизы с помощью Java-апплета, выбирая лишь часть изображения для эскиза;
- поворот изображения, несколько раз на 90 градусов;
- перенести фото на другое место в том же альбоме или в другой альбом;

- скрыть фото, чтобы только владелец альбома или пользователи с соответствующими правами смогли увидеть его;
- удалить фотографию;
- добавить выбранный Вами водяной знак к фотографии.

Зеркалирование альбомов. Gallery2 позволяет зеркалировать Ваши альбомы на любом необходимом количестве удаленных серверов. Это позволяет запускать Вашу Gallery на компьютере с ограниченной пропускной способностью, но по-прежнему получать свои изображения из быстрых источников, например, как Интернет-провайдеры (ISP) с высокой пропускной способностью.

Подключение. Gallery2 имеет дистанционный протокол для взаимодействия с ним без веб-интерфейса.

Дистанционная работа

Gallery Remote – это Java программа, которая запускается в любой системе, поддерживающей Java. Пользователи могут использовать его для отправки фотографий в галерею через интерфейс «drag & drop».

Для легкого добавления фотографий в Gallery2 доступны другие методы, в том числе, которые поддерживают системы Windows XP, Apple's, iPhoto, а также мобильные телефоны, perl, python, и другие.

Для публикации Вашей галереи и обновлений к ней может быть использован RSS.

Посетители и функции

Пользователи, просматривающие альбом, могут легко перемещаться в верхнюю или нижнюю части каждой страницы альбома. Каждому альбому можно дать свой собственный

уникальный URL. Каждая фотография в альбоме, в свою очередь, имеет свой собственный уникальный URL. Вы можете использовать эти URL-адреса, чтобы обратиться к конкретным фотографиям из Gallery2. В дополнение к этому пользователь может настроить и использовать следующие функции при просмотре альбома:

Языки. Gallery2 поддерживает свыше 30 языков, и Вы можете выбрать язык. Gallery2 может автоматически определять язык из конфигурации браузера пользователя, или же пользователю может быть предоставлен выбор языка с выпадающего списка или фотографии флагов стран.

Уникальные, короткие URL-адреса. Если Ваш сервер поддерживает `mod_rewrite` (модуль для Apache), Ваши альбомы и фотографии могут иметь короткие и легко запоминающиеся URL, такие как `http://example.com/gallery/springbreak/thebeach`.

Вписание в окно изображений. Gallery2 может динамически изменять размеры изображений в браузере пользователя для того, чтобы сделать их как можно большими, но в то же время помещающимися в окне браузера.

Печать фотографий. Gallery2 поддерживает несколько сервисов для вывода фото на печать, которые позволяют посетителям заказать печать фотографий в Вашей Gallery2.

Поиск по ключевым словам. Посетители могут искать в галерее текст в описаниях или дополнительных полях альбомов и фотографий. Счетчик кликов Gallery2 отслеживает, сколько раз альбомы и фотографии просматривались, и отображает это в Вашей галерее для того, чтобы Вы знали, какие работы являются наиболее популярными.

Публичные комментарии. Посетители могут комментировать изображения, и другие пользователи могут просматривать их.

Зарегистрированные пользователи с надлежащими правами могут удалять комментарии и просматривать их все на одной странице.

Опрос. Владелец альбома может организовывать опрос, где посетители могут проголосовать за более понравившиеся изображения и оставить отзывы о каждом изображении. Результаты могут отображаться в верхней части альбома или быть видны только владельцу альбома.

Слайд-шоу. Посетители могут просматривать изображения и, если настроено, изображения из вложенных альбомов, в виде слайд-шоу в окне браузера или в полноэкранном режиме.

Дерево альбомов. Дерево всех альбомов и вложенных альбомов с интерактивными ссылками на них может быть помещено на первой странице вашей галереи, что обеспечит быстрый и легкий доступ ко всем альбомам.

Gallery2 обладает множеством функций, которые составляют основные компоненты этой программы. Знание этих функций – это все что требуется, чтобы понять возможности и целесообразность использования Gallery2. В ней есть как базовые функции обмена фотографиями, так и всеобъемлющие функции, которые позволяют использовать программное обеспечение в полной мере.

Основные особенности Фотоальбома:

- удобные в создании Фотоальбомы;
- простые способы добавление фотографий;
- «Drag & Drop» инструменты;
- администрирование и редактирование фотографий и альбомов;
- автоматическая генерация иконок и изображений другого размера;
- поддержка большого количества типов рисунков.

Общие особенности:

- возможность одновременной работы нескольких пользователей;
- управление пользователями и группами;
- темы и возможность их выбирать;
- всестороннее управление разрешениями;
- модули дополнения функций;
- интеграция в системы управления содержанием (CMS), порталов, форумов, блогов;
- создание пользовательских альбомов
- создание сообществ;
- масштабируемость для поддержки нескольких тысяч пользователей;
- Image Firewall для защиты изображений;
- высокая безопасность приложений для обеспечения конфиденциальности;
- мультимедиа для потокового видео, музыки и т.д.
- обширные уровни подальбомов для организации.

Установка Gallery2

Чтобы установить необходимо выполнение следующие требований:

- Web-сервер: Gallery 2 поддерживает Apache, IIS, и Zeus.
- PHP: Gallery 2 необходим PHP 4.x или выше.
- База данных: Gallery 2 может использовать MySQL 3.x или 4.x, 5.x, PostgreSQL 7.x, 8.x, Oracle 9i и 10g, IBM DB2 8,2, Microsoft SQL Server.
- Image Processing Library: для работы Gallery 2 необходим NetPBM 9.x или новее, ImageMagick 4.x или новее, GD 2.x или новее, или GraphicsMagick 1.x или новее.

Ниже приводится список хостов, которые полностью совместимы с Gallery2:

- PowWeb: <http://partners.powweb.com/powweb/index.bml>
- DreamHost: <http://partners.powweb.com/powweb/hosting.bml>
- VistaPages: <http://vistapages.com/index-gallery-splash.php>

Статьи и ссылки

Особенности Gallery2:

<http://lifehacker.com/software/digital-photos/>

Учебник Gallery2:

<http://www.siteground.com/tutorials/gallery/index.htm>

Модули Gallery2:

<http://codex.gallery2.org/Gallery2:Download#Modules>

Темы Gallery2:

<http://codex.gallery2.org/Gallery2:Downtoad#Themes>

Вопросы и ответы по Gallery2:

<http://codex.gallery2.org/Gallery2:FAQ>

Обмен фотографиями:

<http://www.pcphotomag.com/how-to/sharing--websites/>

Open Admin for Schools

Open Admin for *Schools*

Или «Открытый Администратор для школ» является инструментом для выполнения задач школьной администрации. Это свободно распространяемое

на лицензии GNU General Public License программное обеспечение с открытым исходным кодом.

Данная программа имеет только веб-интерфейс и может работать от централизованно расположенного для всего подразделения сервера или от одного компьютера в школе. Она предназначена для поддержки всего подразделения на одном или нескольких центральных компьютерах, также может работать для одной школы.

В настоящее время несколько школьных отделов используют этот подход и имеют 15 школ на едином центральном сервере. Это возможно потому, что программа спроектирована с низкими требованиями на ресурсы сервера и пропускной способности сети.

Использование Open Admin

Организационная структура Open Admin for Schools проста, с отдельными секторами администрирования по категориям. Инструмент позволяет школе создать два или несколько виртуальных веб-сайтов. Пользователь с правами Администратора (admin) управляет всем содержанием сайтов, а пользователь с правами Учителя (teacher) – информацией класса.

Для доступа к сайту класса в качестве учителя необходимо ввести пароль, который может сохраняться в cookies, которые истекают в короткий период, для последующего ограничения доступа. Другой сайт – сайт родителя/студента, находится под контролем ID и паролей пользователей родителей/студентов. Школа связана с офисными работниками других учреждений для предоставления им доступа к нужной информации о школе, может использоваться четвертый виртуальный сайт. Каждый сайт защищен паролями.

Open Admin for Schools в настоящее время имеет следующие особенности:

Демография. Сохраняет информацию студентов и их семей, которую можно просмотреть и распечатать в различных формах. Демография студента расширяема, Вы можете добавить свои собственные дополнительные поля для хранения важной информации об учащихся школ. Это стало возможным благодаря использованию шаблонов в нескольких функциях.

Состав участников. Участники могут быть отмечены либо секретарем в школьной канцелярии или учителем в классе. Это дает возможность делать разное число периодов в день: для начальных классов, средних и старших классов. Также позволяет начальным классам иметь по 2 занятия в день (утро/вечер) с самоподготовкой, в то время как старшим классам может оформляться посещаемость по предметам за определенный период (основываться на предметах).

Отчеты о посещаемости интегрированы в карт/отчет прогресса. Доступны различные отчеты посещаемости, различные методы отметок посещаемости для использования преподавателями и/или секретарями для применения в школьной практике.

Дисциплина. Простой модуль для отслеживания событий связанных с поведением и результатами. Поведение классифицируется. Предоставляются статистические отчеты. Зачисления и исключения также фиксируются в модуле.

Система табеля. Гибкая система отчетности по предметам (до 20), интегрированная отчетность посещаемости и т.д. Все таблицы печатаются как PDF отчеты и могут содержать логотип школы. Все предметы могут иметь текстовые комментарии неограниченной длины и могут иметь произвольный порядок. Стандартный отчет посещаемости предоставляет: дни зачисления, дни пропусков занятий и время опоздания.

Модули экспорта/импорта. Чтобы позволить студентам легко переходить в другую школу без повторного ввода данных демографической информации существует экспорт данных в другие программы.

Поддержка: Saskatchewan SDS для прямой передачи провинциальным органам демографии студента, предметов, отметки регистрации через XML.

Интернет журнал. Чтобы позволить учителям ставить оценки и допуски в онлайн из школы или из дома. В нем можно сгруппировать оценки предметов и отправить непосредственно в систему табелей.

Родителям можно просматривать журнал посещаемости, журнал класса (если разрешено), а также таблицу оценок. Эта возможность легко интегрируется в существующие школьные сайты.

Интернет дневник позволяет учителям планировать и просматривать свои занятия/дни.

Система полностью построена с использованием свободных инструментов с открытым исходным кодом и поставляется вместе с исходными кодами. Вся система написана на Perl и хранит информацию в базах данных MySQL, SQL и PostgreSQL. Perl программы интерпретируются, они легко доступны и могут быть изменены с учетом потребностей школы. Они также весьма малы и при необходимости призваны облегчить внесение изменений.

Печатная продукция имеет очень высокое качество, поскольку все отчетные PDF формы генерируются динамически из базы данных с помощью системы верстки Tex/LaTeX.

Она была широко опробована на нескольких различных дистрибутивах Linux (которые по умолчанию имеют все необходимое установленное программное обеспечение, за исключением дополнительных модулей Perl). Все необходимое программное обеспечение имеется в свободном доступе.

Программное обеспечение не требует больших затрат по обслуживанию, и несколько серверов могут управляться централизованно. Программа также может функционировать на MS Windows-сервере (поскольку основные инструменты также доступны на этой платформе), однако это требует дополнительных усилий (и затрат) в обслуживании.

Установка Open Admin for Schools

Чтобы установить и использовать Open Admin for Schools, необходимы следующие требования:

- Веб-сервер, как Apache.
- Интерпретатор Perl.
- СУБД MySQL или PostgreSQL.
- Стандарт Tex, установить включая pdflatex.

Для полной функциональности, необходимо дополнительное программное обеспечение.

Статьи и ссылки

Open Admin software: <http://richtech.ca/openadmin>

Admin Demo: <http://bcsa.richtech.ca/>

Teacher Demo: <http://bcst.richtech.ca/>

Parent Demo: <http://bcsp.richtech.ca/>

Special Ed Demo: <http://iep.richtech.ca>

Вопросы и ответы: <http://richtech.ca/openadmin>

Глоссарий

Артефакты другие – предметы изобразительного, декоративного, народного искусства и традиций, этнографических коллекций, оборудования.

Археология – историческая наука, изучающая прошлое человечества на основании археологических источников с помощью специальных, присущих ей методов.

Археологические источники разнообразны, но их можно разделить на две основные группы: письменные и вещественные. Несмотря на то, что археология периодически обращается к письменным источникам (наскальные изображения или эпиграфические тексты), основными остаются вещественные источники.

Археологические источники разделяются по характеру и способу извлечения из них информации. Они представлены несколькими группами: орудия труда, оружие, предметы быта, материалы духовной культуры. Обнаружить археологические предметы можно, как правило, в местах, непосредственно связанных с жизнью людей или их захоронениями.

Браузер – программа для просмотра веб-страниц. Браузер анализирует код HTML, находит специальные символы, называемые тегами, и использует их для отображения изображений, изменения вида текста, создание ссылок на другие веб-страницы и т.д. Наиболее популярны следующие браузеры: Internet Explorer, Firefox, Mozilla, Netscape, Opera.

Веб-страница – сетевой документ, открываемый в браузере. Обычно веб-страница создается в формате HTML и содержит, как правило, текст, изображения и ссылки. В связи с развитием технологий, веб-страницей также могут называться документы и в другом формате, например, XML, Flash, PDF и т.д.

Гипонимическая взаимосвязь. **Гипоним** – понятие, в отношении к другому понятию, выражающее подвид, более

конкретное понятие. В отношении некоторого множества объектов, гипонимом является понятие, отражающее подмножество к исходному.

Примеры гипонимов:

Гипонимы понятия растение: трава, дерево, папоротник, ива;

Гипонимы понятия наука: физика, химия, антропология;

Гипонимы понятия личность: Архимед, писатель и др. ¹⁰

Гипоним – [\langle гр. *hуро* - внизу, под + *опута* - имя] – лингв. слово с более узким значением (объемом понятия) по отношению к слову с более широким значением (напр., «особняк» по отношению к «дом», а «дом» – по отношению к «жилище»). Противоп. – гипероним.

(Источник: "Словарь иностранных слов". Комлев Н.Г., 2006)

Гринстоун – комплекс программного обеспечения цифровой библиотеки для создания, построения и распространения полнотекстовых коллекций.

Дистанционное обучение – взаимодействие учителя и учащихся между собой на расстоянии, отражающее все присущие учебному процессу компоненты (цели, содержание, методы, организационные формы, средства обучения) и реализуемые специфичными средствами Интернет-технологий или другими средствами, предусматривающими интерактивность.

Дистанционное образование – образование, реализуемое посредством дистанционного обучения.

Естественные науки – предметы природного происхождения, извлеченного из биотопа или геологической формации.

¹⁰ <http://www.wikiznanie.ru/ru-wz/index.php/%D0%93%D0%B8%D0%BF%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%BC>

Импорт – копирование внешних данных во внутреннее хранилище компьютера.

Коллекция – совокупность публикаций, объединенных названием.

Cookies – (Куки, печенье) – это небольшой объем данных, которыми веб-сервер помечает браузер при его посещении. При следующем визите сервер уже знает, что пользователь посетил сайт, и действует соответственно. В более изощренных системах при помощи cookies-технологии возможно изучить пристрастия посетителя и при каждом визите показывать ему соответствующую.

Музеолог – это компьютерная программа по созданию информационных каталогов музейных коллекций, иначе говоря, электронный каталог.

Метаданные – описание набора данных, имеющее специальные поля описания, например библиографическое описание публикаций. В Гринстоун встречается 6 полей (Заголовок, Тема, Организация, Язык, Ключевые слова, Алфавитный указатель).

Логин – это ваш уникальный псевдоним на сайте, который используют, чтобы не набирать каждый раз длинные имя и фамилию.

MOODLE – Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment – (модульная объектно-ориентированная динамическая учебная среда).

Набор метаданных – описание полей библиотеки: автор, название документа или книги, год издания, ключевые слова.

Обогатить – наполнить коллекцию метаданными.

Пароль – секретный набор символов и цифр, ключ, который вместе с логином открывает доступ на сайт.

Панно – (фр. panneau от лат. pannus - кусок ткани) – живописное произведение декоративного характера, обычно предназначенное для постоянного заполнения каких либо участков стены (настенное панно) или потолка (плафон); барельеф, резная, лепная или керамическая композиция, служащая для той же цели.

Панно, выполненные на внешних стенах здания из цветных плиток или в технике фрески, называют иногда муральями.

СОПО – свободное программное обеспечение с открытыми кодами или FOSS – Free Open Source Software.

СУБД – Система управления базами данных (в нашем случае MySQL, PostgreSQL)

Тезаурус – (от греч. – сокровище) в современной лингвистике – особая разновидность словарей общей или специальной лексики. Тезаурусы, особенно в электронном формате, являются одним из действенных инструментов для описания отдельных предметных областей.

Триптих – (греч.- втрое сложенный) – произведение изобразительного искусства (чаще – живописи, реже – графики или скульптуры в виде рельефа), состоящее из трех самостоятельных частей на общую тему. Средняя часть триптиха обычно выделяется значительностью содержания и размерами.

Тэги – это метки, которые вы используете для указания браузеру, как он должен показывать ваш web-сайт. Все тэги имеют одинаковый формат: они начинаются знаком «<» и заканчиваются знаком sign «>».

Всё содержимое, помещённое между открывающим и закрывающим тэгами, является содержимым тэга.

В HTML также имеются тэги, которые являются и открывающими, и закрывающими. Эти тэги не содержат текста, а являются метками, например, перенос строки выглядит так:
.

Паспорт предмета (Object ID) – это удобный в использовании стандарт для учета данных о предметах искусства и творениях природы.

Форум – это форма общения на сайте. Каждое сообщение на форуме имеет своего автора, тему и собственное содержание. Как правило, форумы подразделяются на темы, и каждый ваш ответ будет частью общего открытого обсуждения определенной темы. Круг тем форумов ничем не ограничен. Еще одна особенность форума – не обязательно отвечать в реальном времени. Темы и ответы хранятся в течение неограниченного периода времени.

Формат PDF – это универсальный формат документа, позволяющий сохранять точный внешний вид – шрифты, форматирование, цвета, картинки. Документы в формате PDF можно просматривать и печатать, используя бесплатную программу Adobe Acrobat Reader, которую можно скачать с сервера фирмы Adobe (www.adobe.com). Формат PDF не зависит от платформы. Для просмотра и печати файла не требуется приложение, в котором исходно был создан документ. В этот формат можно преобразовать практически любой документ или отсканированное изображение. Однако для того, чтобы это сделать, в большинстве случаев требуется полный пакет Adobe Acrobat, содержащий Adobe Acrobat Distiller и Adobe Acrobat Writer.

Цифровая библиотека – совокупность коллекций электронных публикаций

Чат – в переводе с английского – разговор. В Интернете чат представляет собой такой ресурс, где можно говорить с другими пользователями в режиме реального времени.

ЧАВО – Часто задаваемые вопросы

Электронная почта или e-mail – электронный почтовый ящик в Интернете, на который пользователь получает и отправляет электронные письма. Адрес ящика может выглядеть так:

qwerty@mail.kz, zhanna77@mail.ru или demo_demo@gmail.com. Создать его можно быстро и бесплатно на многих почтовых серверах.

Экспорт – копирование внутренних данных для внешнего использования.

Язык HTML (HyperText Markup Language) – (язык разметки гипертекста) это система верстки веб-страниц, которая определяет, какие элементы и каким образом должны располагаться в документе. Чтобы показать, что мы имеем дело не с обычным текстовым документом, используется термин HTML-документ. Подобные документы открываются под управлением браузера.

HTML-документы могут быть созданы при помощи любого текстового редактора или специализированных HTML-редакторов и конвертеров. Выбор редактора, который будет использоваться для создания HTML-документов, зависит исключительно от понятия удобства и личных пристрастий каждого автора.

Язык XML (англ. eXtensible Markup Language – расширяемый язык разметки). XML - текстовый формат, предназначенный для хранения структурированных данных (взамен существующих файлов баз данных), для обмена информацией между программами, а также для создания на его основе более специализированных языков разметки (например, XHTML), иногда называемых словарями. XML является упрощённым подмножеством языка SGML.

Целью создания XML было обеспечение совместимости при передаче структурированных данных между разными системами обработки информации, особенно при передаче таких данных через Интернет.