

A silver laptop is shown from a low angle, open. The screen displays a glowing, semi-transparent globe with a grid of latitude and longitude lines. The globe is centered over the laptop's keyboard. The background is a soft, light blue gradient. The text "Інтернет : глобальне добро або зло?" is overlaid in a bold, blue, serif font across the middle of the image.

Інтернет : глобальне добро або зло?



Історія виникнення інтернету





Мережа мереж

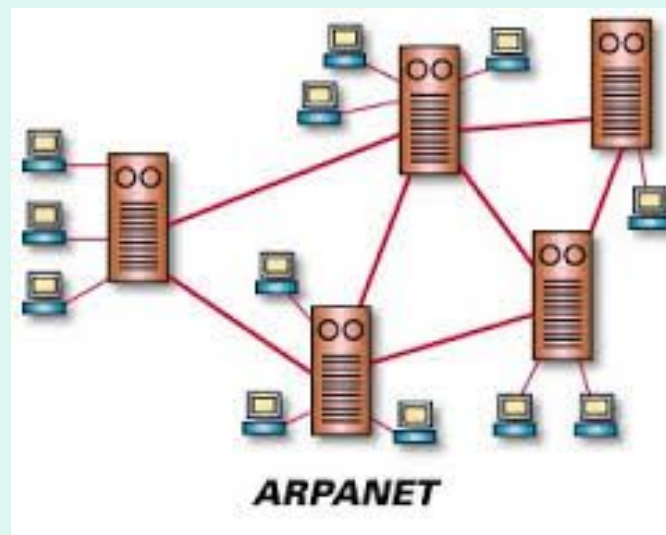
Інтернет — **всесвітня система взаємополучених комп'ютерних мереж.**

Інтернет складається з мільйонів локальних і глобальних приватних, публічних, академічних, ділових і урядових мереж, пов'язаних між собою з використанням різноманітних дротових, оптичних і бездротових технологій.

1962 рік Джозеф Ліклайдер (1915-1990), керівник Агентства передових дослідницьких проєктів США висловив ідею Всесвітньої комп'ютерної мережі.



1969 рік Міністерство оборони США започаткувало розробку проекту, який мав на меті створення надійної системи передачі інформації на випадок війни. Агентство запропонувало розробити для цього комп'ютерну мережу. Ця мережа була названа ARPANET.



Подальший розвиток ARPANET

До 1971 року була розроблена перша програма для відправки електронної пошти мережею, яка відразу стала дуже популярною.

У 1973 році до мережі через трансатлантичний кабель були підключені перші іноземні організації з Великобританії та Норвегії — мережа стала міжнародною.

У 1970-х роках мережа загалом використовувалась для пересилки електронної пошти, тоді ж появились перші списки поштових розсилок, групи новин та дошки оголошень.

До кінця 1970-х років почали активно розвиватись протоколи передачі даних, що були стандартизовані у 1982—1983 роках.



У 1983 році за мережею ARPANET закріпився термін «Інтернет».

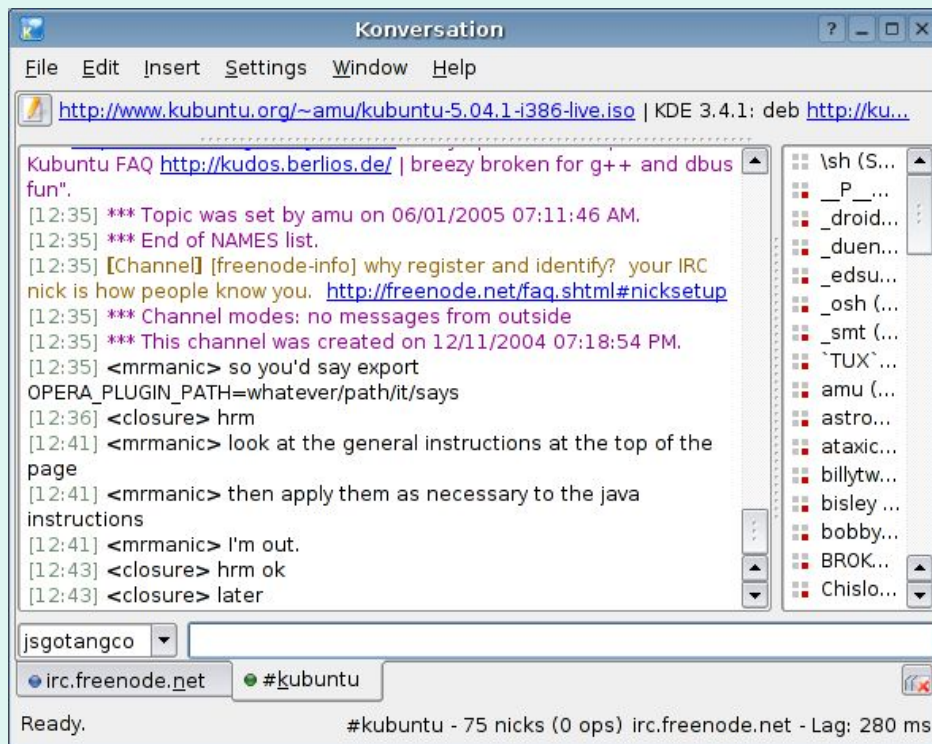


У 1984 році була розроблена система доменних назв. Тоді ж у мережі ARPANET з'явився серйозний суперник — мережа NSFNet. NSFNet була сформована з дрібніших мереж, включаючи відомі на той час Usenet та Bitnet і мала значно більшу пропускну здатність, аніж ARPANET.

До цієї мережі за рік під'єдналось близько 10 тисяч комп'ютерів; звання «Інтернет» почало плавно переходити до NSFNet.



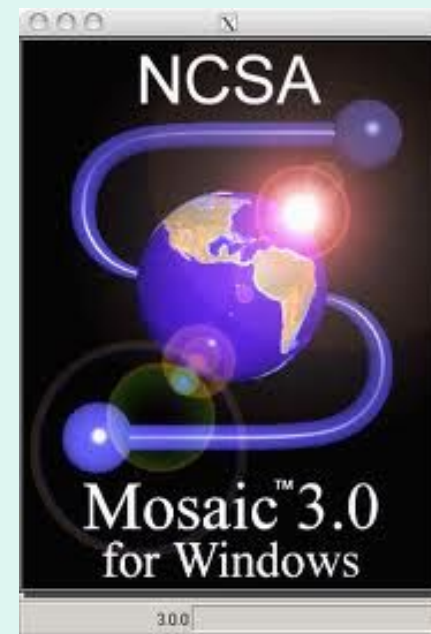
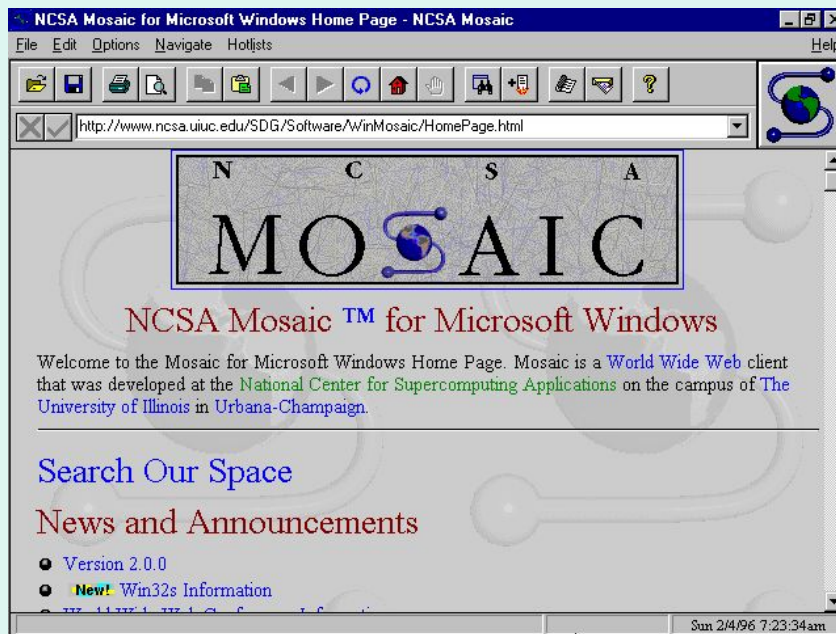
У 1988 році було винайдено протокол Internet Relay Chat (IRC), завдяки якому в Інтернеті стало можливим спілкування в реальному часі (чат).



У 1990 році мережа ARPANET припинила своє існування, програвши конкуренцію NSFNet. Тоді ж було зафіксовано перше підключення до Інтернету телефонною лінією.



1993 році з'явився знаменитий Веб браузер (англ. web-browser) NCSA Mosaic. Всесвітня павутина ставала дедалі популярнішою.



1995 рік тенета стали основним постачальником інформації в Інтернеті, обігнавши за обсягом трафіку протокол передачі файлів FTP; було сформовано WWW. Можна сказати, що тенета перетворили Інтернет і створили його сучасний вигляд. З 1996 року Всесвітнє павутиння майже повністю підмінило собою поняття «Інтернет».



У 2000 р. нараховувалося близько 327 млн користувачів, з них тільки в США чисельність перевищувала 100 млн чоловік.



5 січня 2011 року кількість інтернет-користувачів у світі сягнула 2 мільярдів.





Правила використання електронної пошти:

1. Ніколи не відкривайте підозрілі повідомлення або вкладення електронної пошти, що надійшли від людей, яких ви не знаєте. Натомість відразу видаляйте їх, вибравши відповідну команду в меню повідомлення.

2. Ніколи не відповідайте на небажану пошту.

3. Використовуйте фільтр спаму свого провайдера інтернет-послуг або програми електронної пошти (якщо він є).

4. Використовуйте нову або родинну адресу електронної пошти для запитів в Інтернеті, форумів тощо.

5. Ніколи не пересилайте «ланцюгові» повідомлення електронної пошти. Видаляйте їх одразу після надходження.





Типи мережєвих захоплєнь:

- Нав'язливий серфінг – пошук інформації, подорожі по мережі;
- Віртуальне спілкування – переписка, участь в чатах, форумах, поява багатьох віртуальних знайомих;
- Віртуальний шопінг – мережєві азартні ігри, аукціони, непотрібні покупки в Інтернеті;
- Ігрова залежність – комп'ютерні і мережєві ігри;





1. Реклама. Багатомільйонна аудиторія мережі Internet дозволяє привернути увагу до продукції, що продається, або послуг .

2. Маркетинг. Розміщення в Internet інформації презентаційного характеру дозволяє компаніям заявити про себе і свою діяльність.

3. Зв'язок з філіями і мобільними співробітниками. За допомогою Web-вузлів підприємства та організації можуть розширити можливості звичайної електронної пошти Internet, надавши можливість користувачам (співробітникам, клієнтам, постачальникам та ін.) права доступу до найсвіжіших корпоративних даних.

4. Публікація інформації. Internet надає незаперечні переваги перед іншими засобами масової інформації, маючи можливість в будь-який час з будь-якої точки земної кулі надати новини, огляди, довідкові дані, електронні бібліотеки, аудіо- і відеодані.

5. Спільна розробка проектів. Internet надає можливість спільної розробки програмних продуктів, чим досягається істотне скорочення витрат на організацію робочих груп програмістів.

6. Спрощення бізнес-процесів. У рамках Internet- технологій існує можливість організації Internet-мереж, які є гнучким і конкурентоспроможним засобом, що дозволяє підприємствам більш ефективно використовувати свій інформаційний потенціал і свою інформаційну інфраструктуру.

7. Електронна комерція. Купівля і продаж різноманітних продуктів і послуг за допомогою глобальної мережі Internet.



Позитивні

- ✓ Спілкування без меж в реальному масштабі часу.
- ✓ Оперативний глобальний пошук інформації.
- ✓ Передача файлової інформації без використання зовнішніх носіїв.
- ✓ Інтернет-торгівля і банківські операції.
- ✓ Можливість дистанційної освіти.
- ✓ Додаткові робочі місця.
- ✓ Системи оперативного опитування соціологічного або іншого.
- ✓ Розподілені розрахунки.



Негативні

- ✓ Розваги.
- ✓ Підміна реального спілкування віртуальним.
- ✓ Погіршення креативної здатності.
- ✓ Шкода здоров'ю.
- ✓ Розповсюдження комп'ютерних вірусів.
- ✓ Розповсюдження нелегальної інформації.
- ✓ Можливість невірогідності інформації.
- ✓ Порушення авторських прав.
- ✓ Відносна незахищеність електронних грошей.
- ✓ Електронний спам.
- ✓ Вторгнення в особисте життя.
- ✓ Висока вартість послуг провайдерів.



