

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
МАТЕМАТИЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ

ЗАТВЕРДЖУЮ
Декан математичного факультету
С.І. Гоменюк
(ініціали та прізвище)
«01» вересня 2025 р.



СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

СИСТЕМИ І МЕТОДИ ВІЗУАЛЬНОГО ПРОГРАМУВАННЯ

підготовки бакалавра

денної та заочної форми здобуття освіти

освітньо-професійна програма Комп'ютерні науки

спеціальності 122 Комп'ютерні науки

галузі знань 12 Інформаційні технології

ВИКЛАДАЧІ: Красікова І.В., к.ф.-м.н., доцент, доцент кафедри фундаментальної та прикладної математики; Ткаченко І.Г., к.ф.-м.н., доцент, доцент кафедри фундаментальної та прикладної математики

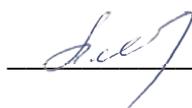
Обговорено та ухвалено
на засіданні кафедри фундаментальної та
прикладної математики

Протокол № 1 від "28" серпня 2025 р.
Завідувач кафедри фундаментальної та
прикладної математики



С.М. Гребенюк

Погоджено
Гарант освітньо-професійної програми



Н.В. Матвіїшина

2025 рік



Зв'язок з викладачем:

Е-mail: studfmznu@gmail.com

Сезн ЗНУ повідомлення: *Красікова Ірина Володимирівна*

Телефон: (050) 514-54-85

Інші засоби зв'язку: moodle

Кафедра фундаментальної та прикладної математики: – *I корпус, ауд. 21*

1. Опис навчальної дисципліни

Метою вивчення навчальної дисципліни «Системи і методи візуального програмування» є засвоєння студентами основ створення програм для ЕОМ шляхом маніпулювання графічними об'єктами замість написання їх тексту (візуальні середовища Scratch, Google Blockly, AppInventor).

Основними **завданнями** вивчення дисципліни «Системи і методи візуального програмування» є:

- засвоєння системних знань з візуального програмування;
- оволодіння основами програмування у середовищах Scratch та Google Blockly;
- набуття навичок роботи в середовищі AppInventor;
- засвоєння основних методів створення програм за допомогою візуальних мов програмування.

Курс розрахований на 1 семестр. Здобувачам в пригоді стане дисципліна «Алгоритмізація та програмування».

Паспорт навчальної дисципліни

Нормативні показники	денна форма здобуття освіти	заочна форма здобуття освіти
Статус дисципліни	Вибіркова	
Семестр	3 -й	
Кількість кредитів ECTS	5	
Кількість годин	150	
Лекційні заняття	30 год.	6 год.
Практичні заняття	30 год.	8 год.
Самостійна робота	90 год.	136 год.
Консультації	Дистанційно, Zoom	
Вид підсумкового семестрового контролю:	залік	
Посилання на електронний курс у СЕЗН ЗНУ (платформа Moodle)	https://moodle.znu.edu.ua/course/view.php?id=5222	



2. Методи досягнення запланованих освітньою програмою компетентностей і результатів навчання

КОМПЕТЕНТНОСТІ/ результати навчання	Методи навчання	Форми і методи оцінювання
<p>ЗК1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу</p> <p>ЗК2. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях</p>	<ul style="list-style-type: none"> - проблемно-орієнтоване навчання - інтерактивні методи навчання - самостійна робота з цифровими ресурсами - моделювання та візуалізація 	<ul style="list-style-type: none"> - виконання лабораторних робіт; - виконання індивідуального завдання.
<p>СК1. Здатність до математичного формулювання та досліджування неперервних та дискретних математичних моделей,</p> <p>СК3. Здатність до логічного мислення, побудови логічних висновків, використання формальних мов і моделей алгоритмічних обчислень, проектування, розроблення й аналізу алгоритмів, оцінювання їх ефективності та складності, розв'язності та нерозв'язності алгоритмічних проблем для адекватного моделювання предметних областей і створення програмних та інформаційних систем</p>	<ul style="list-style-type: none"> - лекційно-демонстраційний метод - проблемно-орієнтоване навчання - моделювання та візуалізація - проєктна діяльність 	<ul style="list-style-type: none"> - виконання лабораторних робіт; - виконання індивідуального завдання.
<p>ПР1 Застосовувати знання основних форм і законів абстрактно-логічного мислення, основ методології наукового пізнання, форм і методів вилучення, аналізу, обробки та синтезу інформації в предметній області комп'ютерних наук</p> <p>ПР5 Проектувати, розробляти та аналізувати алгоритми розв'язання обчислювальних та логічних задач, оцінювати ефективність та складність алгоритмів на основі застосування формальних моделей алгоритмів та обчислюваних функцій</p> <p>ПР9 Розробляти програмні моделі предметних середовищ,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - проблемно-орієнтоване навчання - моделювання та візуалізація - лабораторні роботи - інтеграція знань - проєктна діяльність 	<ul style="list-style-type: none"> - виконання лабораторних робіт; - підсумковий контроль (виконання індивідуального завдання); - підсумковий контроль (залік).



КОМПЕТЕНТНОСТІ/ результати навчання	Методи навчання	Форми і методи оцінювання
вибирати парадигму програмування з позицій зручності та якості застосування для реалізації методів та алгоритмів розв'язання задач в галузі комп'ютерних наук		

3. Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Середовище Scratch.

Інтерфейс середовища Scratch та основи роботи з ним. Бібліотека об'єктів. Інтерактивне малювання. Створення анімаційних програм. Команди для роботи зі звуком.

Циклічні програми з відомою та невідомою кількістю повторень. Цикл «завжди». Програми з розгалуженням. Повне та неповне розгалуження. Вкладені програми. Вкладені цикли. Послідовне та одночасне виконання програм. Переміщення об'єктів між шарами.

Особливості ігор та навчальних проєктів. Типи ігор. Класифікація навчальних проєктів. Алгоритм створення ігри. Алгоритм створення навчального проєкту. Приклади.

Змістовий модуль 2. Середовище Google Blockly.

Середовище Google Blockly, інтерфейс, основні можливості, блоки та їх призначення, зв'язок з іншими мовами програмування.

Математичні оператори та функції, можливості їх використання, каталог Math, приклади. Логічні блоки, можливості їх використання, приклади. Можливості створення циклічних програм у Google Blockly. Види циклів. Робота з текстами та символічними змінними, каталог Text, приклади. Можливості створення масивів різних типів даних та робота з ними (звернення до елементів, друк елементів та ін.). Алгоритми сортування інформації (числових масивів та символічних масивів), можливості їх використання, приклади.

Побудова зображень у Google Blockly. Інструмент «Черепашка», її можливості, приклади. Особливості роботи з колірною палітрою. Використання циклічних програм. Використання підпрограмам та функцій, можливості, приклади.

Змістовий модуль 3. Знайомство з середовищем AppInventor. Прості обчислення.

Вступ до AppInventor, інтерфейс, призначення, основні можливості. Режими та функції. Практичні способи створення застосунків. Приклади.

4. Структура навчальної дисципліни

Вид заняття /роботи	Назва теми	Кількість годин		Згідно з розкладом
		о/д.ф.	з.ф.	
Лекція 1	Тема. Середовище Scratch. 1. Інтерфейс середовища Scratch та основи роботи з ним. 2. Бібліотека об'єктів.	2	0,4	за розкладом заочного відділення
Лекція 2	Тема. Середовище Scratch. 1. Створення анімаційних програм. 2. Циклічні програми з відомою та невідомою кількістю повторень.	2	0,4	за розкладом заочного відділення

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Силабус навчальної дисципліни
Системи і методи візуального програмування



Вид заняття /роботи	Назва теми	Кількість годин		Згідно з розкладом
		о/д.ф.	з.ф.	
Лекція 3	Тема. Середовище Scratch. 1. Програми з розгалуженням. 2. Вкладені програми.	2	0,4	за розкладом заочного відділення
Лекція 4	Тема. Середовище Scratch. 1. Алгоритм створення ігри. 2. Алгоритм створення навчального проєкту.	2	0,4	за розкладом заочного відділення
Лекція 5	Тема. Середовище Google Blockly. 1. Інтерфейс, основні можливості. 2. Каталог Math, приклади.	2	0,4	за розкладом заочного відділення
Лекція 6	Тема. Середовище Google Blockly. Каталог Logic. Оператори порівняння.	2	0,4	за розкладом заочного відділення
Лекція 7	Тема. Середовище Google Blockly. Каталог Loops. Можливості створення циклічних програм у Google Blockly.	2	0,4	за розкладом заочного відділення
Лекція 8	Тема. Середовище Google Blockly. Робота з текстом.	2	0,4	за розкладом заочного відділення
Лекція 9	Тема. Середовище Google Blockly. Масиви. Сортування масивів.	2	0,4	за розкладом заочного відділення
Лекція 10	Тема. Середовище Google Blockly. «Черепашка»	2	0,4	за розкладом заочного відділення
Лекція 11	Тема. Середовище Google Blockly. Створення підпрограм.	2	0,4	за розкладом заочного відділення
Лекція 12	Тема. Середовище AppInventor. 1. Інтерфейс, режими. 2. Завантаження додатка на девайс. 3. Екрани. Обмін інформацією між екранами. 4. Практичні методи створення застосунків.	2	0,4	за розкладом заочного відділення
Лекція 13	Тема. Середовище AppInventor. 1. Застосування списків. 2. Малювання, анімація. 3. Приклади застосунків.	2	0,4	за розкладом заочного відділення
Лекція 14	Тема. Середовище AppInventor. 1. Застосування медіа. 2. Спілкування. 3. Приклади застосунків.	2	0,4	за розкладом заочного відділення
Лекція 15	Тема. Середовище AppInventor. 1. Сенсори. 2. Математика в застосунках. 3. Приклади застосунків.	2	0,4	за розкладом заочного відділення

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Силабус навчальної дисципліни
Системи і методи візуального програмування



Вид заняття /роботи	Назва теми	Кількість годин		Згідно з розкладом
		о/д.ф.	з.ф.	
Лаборат. заняття 1	Тема. Робота в середовищі Scratch. Інтерфейс середовища Scratch. Бібліотеки. Створення об'єктів. Положення та напрям виконавця.	2	0,5	за розкладом заочного відділення
Лаборат. заняття 2	Тема. Робота в середовищі Scratch. Малювання у Scratch. Об'єкт Drawing pencil	2	0,5	за розкладом заочного відділення
Лаборат. заняття 3	Тема. Робота в середовищі Scratch. Створення анімацій зі звуком.	2	0,5	за розкладом заочного відділення
Лаборат. заняття 4	Тема. Робота в середовищі Scratch. Програми з розгалуженням. Вкладені програми. Послідовне та одночасне виконання програм.	2	0,5	за розкладом заочного відділення
Лаборат. заняття 5	Тема. Робота в середовищі Scratch. Алгоритм створення ігор у Scratch. Основні етапи та їх реалізація. Типи ігор. Створення навчальних проєктів у Scratch.	2	0,6	за розкладом заочного відділення
Лаборат. заняття 6	Тема. Середовище Google Blockly. Каталог Math, приклади.	2	0,6	за розкладом заочного відділення
Лаборат. заняття 7	Тема. Середовище Google Blockly. Каталог Logic. Оператори порівняння.	2	0,6	за розкладом заочного відділення
Лаборат. заняття 8	Тема. Середовище Google Blockly. Каталог Loops. Можливості створення циклічних програм у Google Blockly.	2	0,6	за розкладом заочного відділення
Лаборат. заняття 9	Тема. Середовище Google Blockly. Робота з текстом.	2	0,6	за розкладом заочного відділення
Лаборат. заняття 10	Тема. Середовище Google Blockly. Масиви. Сортування масивів.	2	0,6	за розкладом заочного відділення
Лаборат. заняття 11	Тема. Середовище Google Blockly. «Черепашка».	2	0,6	за розкладом заочного відділення
Лаборат. заняття 12	Тема. Середовище Google Blockly. Створення підпрограм.	2	0,6	за розкладом заочного відділення
Лаборат. заняття 13	Тема. Створення мобільних додатків в AppInventor. Практичне ознайомлення з методами створення застосунків. Приклади розробки частин окремих застосунків.	2	0,6	за розкладом заочного відділення
Лаборат. заняття 14	Тема. Створення мобільних додатків в AppInventor. Практичне ознайомлення з методами створення застосунків. Приклади розробки частин окремих застосунків.	2	0,6	за розкладом заочного відділення

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Силабус навчальної дисципліни
Системи і методи візуального програмування



Вид заняття /роботи	Назва теми	Кількість годин		Згідно з розкладом
		о/д.ф.	з.ф.	
Лаборат. заняття 15	Тема. Захист індивідуального завдання.	2	0	
Самостійна робота	Тема. Робота в середовищі Scratch. 1. Ознайомитися з середовищем візуального програмування. 2. Переглянути рекомендовані матеріали. 3. Виконати тренувальні вправи. 4. Створити план роботи над своїм проєктом, підготувати потрібну інформацію. 5. Створити свій проєкт.	20	30	
Самостійна робота	Тема. Робота в середовищі Google Blockly. 1. Ознайомитися з середовищем візуального програмування. 2. Переглянути презентації лекцій. 3. Виконати завдання лабораторних робіт.	30	60	
Самостійна робота	Робота в середовищі в AppInventor. 1. Ознайомитися з середовищем AppInventor. 2. Переглянути онлайн-ресурси. 3. Створити план роботи над застосунком.	10	16	
Самостійна робота	Підготовка до підсумкового контролю: 1 Виконання індивідуального завдання 2 Підготовка до тестування	30	30	

5. Види і зміст контрольних заходів

Вид заняття/роботи	Вид поточного контрольного заходу	Зміст контрольного заходу	Критерії оцінювання та термін виконання	Усього балів
Поточний контроль				
Лабораторні заняття 1-5	Контрольне завдання 1	Розміщено в СЕЗН ЗНУ https://moodle.znu.edu.ua/mod/folder/view.php?id=704274 Завдання полягає в створенні анімованої вікторина за заданою тематикою	Завдання виконується в середовищі Scratch. Проєкт надається на перевірки. Оцінювання відбувається за такими критеріями: Дизайн – 5 балів; Змістове наповнення – 5 балів; Використання анімації, звуків інших ефектів – 5 балів; Функціональність та безпомилкова робота – 5 балів.	20
Лабораторні заняття 6-12	Контрольне завдання 2	Розміщено в СЕЗН ЗНУ https://moodle.znu.edu.ua/mod/folder/view.php?id=704276 Завдання полягає в виконанні 7 лабораторних робіт	Завдання виконується в середовищі Blockly. Посилання на код надається на перевірки. Бали розподіляються пропорційно між кількістю задач. Під час	40

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Силабус навчальної дисципліни
Системи і методи візуального програмування



Вид заняття/роботи	Вид поточного контрольного заходу	Зміст контрольного заходу	Критерії оцінювання та термін виконання	Усього балів
			захисту роботи студент відповідає на питання стосовно створення коду	
Усього поточний контроль				60
Підсумковий контроль				
Залік	Теоретичне завдання: тестування	Питання для підготовки розміщено в СЕЗН ЗНУ https://moodle.znu.edu.ua/mod/quiz/view.php?id=704136 Заліковий тест містить 10 питань.	Тест виконується за розкладом сесії. Містить 10 питань, кожне питання оцінюється в 2 бали	20
	Практичне завдання: Індивідуальне практичне завдання	Індивідуальне завдання. Полягає в створенні додатка в середовищі MIT App Inventor. Середовище має хмарне розташування. Завдання виконується згідно свого варіанта. Докладний зміст завдання розташований в СЕЗН ЗНУ https://moodle.znu.edu.ua/mod/resource/view.php?id=704134	Додаток буде оцінюватися за трьома позиціями: 1. Дизайн - 4 бали 2. Функціональність (виконання задачі) - 8 балів 3. Зручність використання (зрозумілий інтерфейс та можливості додатка) - 3 бали Захист додатка (коментарі до функціонування додатка та відповіді на питання) - 5 балів. Захист відбувається під час заліку (заочна форма) або на останньому лабораторному занятті (денна форма)	20
Усього підсумковий контроль				40

Шкала оцінювання ЗНУ: національна та ECTS

За шкалою ECTS	За шкалою університету	За національною шкалою	
		Екзамен	Залік
A	90 – 100 (відмінно)	5 (відмінно)	Зараховано
B	85 – 89 (дуже добре)	4 (добре)	
C	75 – 84 (добре)		
D	70 – 74 (задовільно)		
E	60 – 69 (достатньо)		
FX	35 – 59 (незадовільно – з можливістю повторного складання)	2 (незадовільно)	Не зараховано
F	1 – 34 (незадовільно – з обов'язковим повторним курсом)		



6. Основні навчальні ресурси **Рекомендована література**

1. Булгакова О. С., Зосімов В. В. Інформатика: візуальне програмування. Одеса : Олді-плюс, 2020. 312 с.
2. Тітова О. О., Мухін В. В. Візуальні мови програмування : методичні рекомендації до виконання лабораторних робіт для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Інженерія програмного забезпечення» освітньо-професійної програми «Програмна інженерія». Запоріжжя : ЗНУ, 2020. 50 с.
3. Марчук М., Крашеніннік І. Огляд візуальних мов програмування для навчання майбутніх інженерів програмістів. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*. 2017. Vol. 5. No 2. pp. 23-27.
4. Івашко В. В. Конспект лекцій з навчальної дисципліни «Програмне забезпечення інформаційно-вимірjuвальних систем». Чернівці : Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича, 2021. 80 с.
5. Алудден Й., Гамбель Ф., Фігус В., Вагліасінді Ф. Програмування для дітей: Створюй відеоігри за допомогою Скретч. Харків : Ранок, 2019. 128 с.
6. Діккінс Р., Мелмот Дж., Стовелл Л. Scratch. Кодування для майбутніх програмістів. Київ : КМ-Букс, 2019. 96 с.
7. Кашеев Л. Б., Коваленко С. В., Коваленко С. М. Інформатика. Основи візуального програмування : навчальний посібник. Харків : Веста, 2011. 192 с.
8. Семеренко В. П. Візуальне програмування : навчальний посібник. Вінниця : ВНТУ, 2010. 113 с.
9. Wainwright M. 25 Scratch 3 Games for Kids: A Playful Guide to Coding Paperback. No Starch Press, 2019. 128 p.
10. Visual Programming Languages. Огляд візуальних мов програмування (in English) URL : <http://blog.interfacevision.com/design/design-visualprogramming-languages-snapshots/>
11. Rearick B. Blockly. Cherry Lake Publishing, 2017. 32 p.
12. Lovett A. Coding with Blockly. Cherry Lake Publishing, 2017. 24 p.
13. Wolber D., Abelson H., Spertus E., Looney Liz. App Inventor 2: Create Your Own Android Apps. O'Reilly Media. 2014. 360 p.

Інформаційні ресурси

1. Наукова бібліотека Запорізького національного університету. URL : <http://library.znu.edu.ua/>
2. Система електронного забезпечення навчання ЗНУ. URL : <https://moodle.znu.edu.ua/course/view.php?id=5222>
3. Ігри для майбутніх програмістів. Сайт навчальних ігор Blockly. URL : <https://blockly.games/?lang=uk>
4. Про візуальне програмування та Google Blockly. Сайт прикладної математики primat.org. URL : http://primat.org/publ/nachinajushhim/pro_vizualne_programuvannja_ta_google_blocly/66-1-0-1497
5. Середовище Blockly. URL : <https://blockly-demo.appspot.com/static/demos/code/index.html>
6. Спільнота та середовище Scratch. URL : <https://scratch.mit.edu/>
7. Learn to build Android Apps in hours (in English). URL : <http://www.appinventor.org/>



7. Регуляції і політики курсу

Відвідування занять. Регуляція пропусків.

Відвідування усіх занять є обов'язковим. У разі поважної причини відсутності студента на занятті, студент має розібратися з матеріалом самостійно та за потреби задати питання викладачу на консультації.

Політика академічної доброчесності

Кожний студент мусить виконувати завдання поточного та підсумкового контролю самостійно та відповідно свого індивідуального варіанту. Якщо студент виконує інший варіант завдання, така робота не зараховується та підлягає перевиконанню. За умови підозри на несамостійне виконання завдання (онлайн-ресурси, ChatGPT) студент запрошується на відеоконференцію на платформі Zoot, де відповідає на питання стосовно виконаного завдання. В разі відмови надати пояснення стосовно своєї роботи, робота не зараховується.

Використання комп'ютерів/телефонів на занятті

Використання технічних засобів (мобільних телефонів, ноутбуків, планшетів та інших персональних гаджетів) під час лекційних і лабораторних занять передбачено лише в навчальних цілях. Використання мобільних телефонів для спілкування протягом лекційних або лабораторних занять заборонено.

Комунікація

Комунікація студентів з викладачем здійснюється під час аудиторних занять та на консультаціях. За потреби – через Moodle, електронну пошту. Термінові повідомлення надсилаються студентам через Moodle. Запрошення на відеоконференції на платформі Zoot розміщено на сторінці в СЕЗН ЗНУ.

ДОДАТКОВА ІНФОРМАЦІЯ

ГРАФІК ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ 2025-2026 н. р. доступний за адресою:
<https://tinyurl.com/yckze4jd>.

НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС ТА ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЯКОСТІ ОСВІТИ. Перевірка набутих студентами знань, навичок та вмінь (атестації, заліки, іспити та інші форми контролю) є невід'ємною складовою системи забезпечення якості освіти і проводиться відповідно до Положення про організацію та методику проведення поточного та підсумкового семестрового контролю навчання студентів ЗНУ: <https://tinyurl.com/y9tve4lk>.

ПОВТОРНЕ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІН, ВІДРАХУВАННЯ. Наявність академічної заборгованості до 6 навчальних дисциплін (в тому числі проходження практики чи виконання курсової роботи) за результатами однієї екзаменаційної сесії є підставою для надання студенту права на повторне вивчення зазначених навчальних дисциплін. Порядок повторного вивчення визначається Положенням про порядок повторного вивчення навчальних дисциплін та повторного навчання у ЗНУ: <https://tinyurl.com/y9pkmmp5>. Підстави та процедури відрахування студентів, у тому числі за невиконання навчального плану, регламентуються Положенням про порядок переведення, відрахування та поновлення студентів у ЗНУ: <https://tinyurl.com/ycds57la>.

ВИРІШЕННЯ КОНФЛІКТІВ. Порядок і процедури врегулювання конфліктів, пов'язаних із корупційними діями, зіткненням інтересів, різними формами дискримінації, сексуальними домаганнями, міжособистісними стосунками та іншими ситуаціями, що можуть виникнути під час

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Силабус навчальної дисципліни
Системи і методи візуального програмування



навчання, регламентуються Положенням про порядок і процедури вирішення конфліктних ситуацій у ЗНУ: <https://tinyurl.com/57wha734>. Конфліктні ситуації, що виникають у сфері стипендіального забезпечення здобувачів вищої освіти, вирішуються стипендіальними комісіями факультетів, коледжів та університету в межах їх повноважень, відповідно до: Положення про порядок призначення і виплати академічних стипендій у ЗНУ: <https://tinyurl.com/yd6bq6p9>; Положення про призначення та виплату соціальних стипендій у ЗНУ: <https://tinyurl.com/y9r5dpwh>.

ПСИХОЛОГІЧНА ДОПОМОГА. Телефон довіри практичного психолога **Марті Ірини Вадимівни** (061) 228-15-84, (099) 253-78-73 (щоденно з 9 до 21).

УПОВНОВАЖЕНА ОСОБА З ПИТАНЬ ЗАПОБІГАННЯ ТА ВИЯВЛЕННЯ КОРУПЦІЇ
Запорізького національного університету: **Банах Віктор Аркадійович**
Електронна адреса: v_banakh@znu.edu.ua
Гаряча лінія: Тел. +380612271276

РІВНІ МОЖЛИВОСТІ ТА ІНКЛЮЗИВНЕ ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ. Центральні входи усіх навчальних корпусів ЗНУ обладнані пандусами для забезпечення доступу осіб з інвалідністю та інших маломобільних груп населення. Допомога для здійснення входу у разі потреби надається черговими охоронцями навчальних корпусів. Якщо вам потрібна спеціалізована допомога, будь ласка, зателефонуйте (061) 228-75-11 (начальник охорони). Порядок супроводу (надання допомоги) осіб з інвалідністю та інших маломобільних груп населення у ЗНУ: <https://tinyurl.com/ydhcsagx>.

РЕСУРСИ ДЛЯ НАВЧАННЯ

НАУКОВА БІБЛІОТЕКА: <http://library.znu.edu.ua>. Графік роботи абонементів: понеділок-п'ятниця з 08.00 до 16.00; вихідні дні: субота і неділя.

СИСТЕМА ЕЛЕКТРОННОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ НАВЧАННЯ (MOODLE):
<https://moodle.znu.edu.ua>

Якщо забули пароль/логін, направте листа з темою «Забув пароль/логін» за адресою: moodle.znu@znu.edu.ua.

У листі вкажіть: прізвище, ім'я, по-батькові українською мовою; шифр групи; електронну адресу. Якщо ви вказували електронну адресу в профілі системи Moodle ЗНУ, то використовуйте посилання для відновлення паролю <https://moodle.znu.edu.ua/mod/page/view.php?id=133015>.

ЦЕНТР ІНТЕНСИВНОГО ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ: <http://sites.znu.edu.ua/child-advance/>