

Міністерство освіти і науки України
Вінницький національний технічний університет
Вінницька академія неперервної освіти
Національна академія Державної прикордонної служби України
ім. Богдана Хмельницького
Люблінська політехніка (Польща)
Новий університет Лісабону (Португалія)

**«ЕЛЕКТРОННІ ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ:
СТВОРЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ, ДОСТУП»**

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ
Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції

1–2 грудня 2015 р.

УДК 004
ББК 32.97
E50

Рекомендовано до видання Вченою радою Вінницького національного технічного університету Міністерства освіти і науки України (протокол № 9 від 25.02.2016 р.)

E50 **Електронні інформаційні ресурси: створення, використання, доступ :** Збірник матеріалів Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції. – Вінниця : ВНТУ, 2016. – 418 с.

ISBN 978-966-641-656-1

Збірник містить матеріали Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції «Електронні інформаційні ресурси: створення, використання, доступ».

Матеріали збірника подано у авторській редакції. Автори опублікованих матеріалів несуть повну відповідальність за підбір, точність наведених фактів, цитат, статистичних даних, власних імен та інших відомостей, Матеріали відтворюються зі збереженням змісту, орфографії та синтаксису текстів, наданих авторами.

УДК 004
ББК 32.97

ISBN 978-966-641-656-1

© Вінницький національний
технічний університет, 2016

Дмитрієва О. А., Гарбуз В. І.

**СИСТЕМА АВТОМАТИЗАЦІЇ РЕГРЕСІЙНОГО ТЕСТУВАННЯ
ІНФОРМАЦІЙНОЇ БЕЗПЕКИ139**

Загирняк С. К.

**ВИКОРИСТАННЯ БЛОГІВ ТА ХМАРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД
ЧАС ВИВЧЕННЯ ІНФОРМАТИКИ У ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ
НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ146**

Залюбівська О. Б.

**ПРАКТИКА ЗАСТОСУВАННЯ ДИСТАНЦІЙНИХ МЕТОДІВ
НАВЧАННЯ РИТОРИКИ У ВИЩОМУ НАВЧАЛЬНОМУ
ЗАКЛАДІ150**

Зоря Ю. М.

**РОЛЬ ІНТЕРНЕТ-ПРОЕКТІВ У ПАТРІОТИЧНОМУ ВИХОВАННІ
УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ160**

Кательніков Д., Бембенюк Б., Череватов М., Побережний М.,
Нефьодов І., Щербань В.

**РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО СЕРВІСУ ПІДТРИМКИ
ТУРИСТИЧНИХ КОМПАНІЙ УКРАЇНИ172**

Кащенко І. П.

**ВИКОРИСТАННЯ МОЖЛИВОСТЕЙ ПЕРСОНАЛЬНОГО САЙТУ
ТА МЕРЕЖІ ІНТЕРНЕТ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ САМООСВІТНЬОЇ
ДІЯЛЬНОСТІ ВЧИТЕЛЯ ТА ПІД ЧАС НАВЧАЛЬНО-
ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ176**

Коваленко О. О., Лихогляд Ю. Т., Бухтіяров Р. С., Лапко М. С., Люби-
вий Б. О., Колос Д. В.

**РОЗВИВАЮЧА ПРОГРАМА-ГРА ДЛЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО
ВІКУ «IT-KINGDOM»181**

Коваленко О. О., Рибак А. О., Білан М. О., Прус О. В., Остапів Д. В.,
Похольчук О. В.

РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО СЕРВІСУ «SHAREYOURDREAM» 184

Коваленко О. О.,
кандидат технічних наук, доцент кафедри програмного забезпечення Вінницького національного технічного університету

Лихогляд Ю. Т.,
студент Вінницького національного технічного університету

Бухтіяров Р. С.,
студент Вінницького національного технічного університету

Лапко М. С.,
студент Вінницького національного технічного університету

Любимий Б. О.,
студент Вінницького національного технічного університету

Колос Д. В.,
студент Вінницького національного технічного університету

РОЗВИВАЮЧА ПРОГРАМА-ГРА ДЛЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ «IT-KINGDOM»

У наш час швидкого розвитку комп'ютерних технологій, нагально постає питання у пошуку гарних і грамотних спеціалістів у даній сфері. Не дивлячись на те, що ігор з навчання програмуванню достатньо багато [1], комплексної багаторівневої розвиваючої гри з можливістю синергетичного покрокового вивчення різностороннього використання інформаційних технологій не існує. Таке програмне середовище включає в себе не тільки програмування, а і вивчення компонентів комп'ютера, комунікацій з іншими електронними приладами, кібербезпеки, тощо. Серед відомих ігор з програмування можна звернути увагу на такі, як Lightbot – це гра-головоломка про програмування, створена Денні Ярославським, канадським студентом. Мета гри – змусити робота підсвітити всі блакитні плитки на 3D-сітці. Складність полягає в тому, що це потрібно зробити в один підхід, створивши для робота серію команд. Lightbot навчає плану-

вання, тестування, налагодження, процедур і циклам. Ще одна гра – аналог Kodable – це гра-лабіринт, в якій 105 рівнів. Ця гра допомагає навчати дітей основам програмування, як умови, цикли, функції і налагодження. У грі абсолютно не використовується текст, тому в неї можуть грати навіть маленькі діти. Герої гри дуже яскраві, вони схожі на дивних прибульців і дуже подобаються дітям. Розробник навчальних ігор TSS пропонує гру-аналог BeeBot для того, щоб допомогти дітям розібратися з об'єктною мовою програмування і послідовністю команд в програмуванні [1].

Прикладом гри щодо кібербезпеки може бути гра-історія – «Безмежний ліс» [2]. Для дошкільнят можна запропонувати казки-розмальовки на тему безпечного Інтернет.

Розвиваюча програма-гра для дітей дошкільного віку «IT-KINGDOM» охоплює різноманітні аспекти розвитку ІТ-технологій на рівні розуміння та заохочення дитини. Гра формується в комплексному інформаційному середовищі, яке містить довідкову інформацію для батьків, деякі прості тексти для дитини, яка тільки-тільки навчилася читати, аудіопідказки для тих, хто ще не читає та яскраві картинки для вибору різних рівнів гри.

Заохочувальні елементи в грі забезпечать зацікавленість дитини в її проходженні. Усі знання подаються в легкій ігровій формі, щоб дитині легко було запам'ятовувати нову інформацію. У кінці кожного рівня є обов'язковий тест, щоб перевірити і закріпити отриманні знання. У кінці тесту гравець отримує невеличкий приз який допоможе йому в проходженні кінцевого завдання. Також в даній грі вивчати комп'ютер можна на англійській мові і змінювати мову не повертаючись на початок гри. Програма-гра буде корисною для використання як в освітніх закладах, так і для самостійного навчання.

Розвиваюча гра формується на основі зручного інформаційного середовища, в якому збережено баланс візуальних об'єктів, тексту, асоціативних малюнків. Крім того, покрокове виконання ігрових завдань та мотивуючі нагороди при їх виконанні будуть заохочувати гравців.

Якщо розглядати запропонований програмний продукт як бізнес-модель, то для нього можна виділити такі цільові аудиторії – батьки з дітьми (програма для сімейного відпочинку, розвитку дитини); дошкільні навчальні заклади (програма для навчання дітей; дистанційне навчання дітей. Акцент на навчання свідчить про те, що розвиваючі ігри можуть бути доповненням до вправ, які виконують діти не тільки з інформатики (основ програмування), а і з математики, читання та інших предметів. у подальшій роботі над проектом доцільно створити бібліотеку різноманітних ігор з можливістю комбінувати їх між собою для різноманіття занять дитини або у відповідності до освітньої програми.

Список використаних джерел

1. 12 ігор, які навчають дітей програмування [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [http://it-ua.info/news/2015/03/05/12-gor-y k-navchayut-dtey-programuvannya](http://it-ua.info/news/2015/03/05/12-gor-y-k-navchayut-dtey-programuvannya). – Назва з екрану.

2. Безмежний ліс [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://disted.edu.vn.ua/media/bp/loputon_metsa.html. – Назва з екрану.

Наукове видання

**«ЕЛЕКТРОННІ ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ:
СТВОРЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ, ДОСТУП»**

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ

Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції

Підписано до виготовлення 01.03.2016 р.

Системні вимоги:

процесор Pentium; 512 Mb RAM;

Windows XP,7,8; Acrobat Reader 6.0.

Один електронний оптичний диск (CD-ROM);

Обсяг даних 8,44 Мб. Зам. № E2016-01

Видавець та виготовлювач – Вінницький національний технічний університет,

Комп'ютерний інформаційно-видавничий центр

Хмельницьке шосе, 95, ВНТУ, ГНК, к. 114, м. Вінниця, 21021,

тел.: (0432) 59-85-32, 59-81-59.

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи

серія ДК № 3516 від 01.07.2009 р.