ЕЛЕКТРОННІ ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ: СТВОРЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ, ДОСТУП

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ

Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції

20-21 листопада 2023 р.

Міністерство освіти і науки України

Вінницький національний технічний університет
Національна академія Державної прикордонної служби України
ім. Богдана Хмельницького
Вінницький національний медичний університет ім. М.І. Пирогова
КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти»
КЗ «Сумський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти»
Інститут комп'ютерних систем і технологій "Індустрія 4.0"
ім. П. Н. Платонова
Люблінська політехніка (Польща)
Університет Бельсько-Бяльський (Польща)

«ЕЛЕКТРОННІ ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ: СТВОРЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ, ДОСТУП»

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ

Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції
20-21 листопада 2023 р.

Суми/Віннця
НІКО/КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти»
2023

УДК 004
ББК 32.97
Е50

Рекомендовано до видання Вченою радою КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти» (протокол № 8 від 20.11.2023 р.)

Електронні інформаційні ресурси: створення, використання, доступ. Збірник матеріалів Міжнародної науково-практичної Інтернет конференції 20-21 листопада 2023 р. – Суми/Вінниця: НІКО/ КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти», 2023. – 336 с.

ISBN 978-617-7422-23-4

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
ISBN 978-617-7422-23-4

© КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти», 2023
© Вид-во Суми, НІКО, 2023

ЗМІСТ

Alpashkin M.I., Dmytriiev V.G., Romaniuk O.V.,	Usability testing as an important factor in the development of a successful software product	13
Khoshaba O.M.	Models and criteria for the efficiency of nodes in distributed systems	14
Антонюк Р.І.	Управління розвитком організаційної культури органів публічної влади в сучасних умовах державотворення	19
Апасов О.В.	Поняття «КІБЕРБЕЗПЕКА» та її основні характеристики	21
Базалицький М.Р., Романюк О.Н., Майданюк В.П.	Методи та програмні засоби оброблення і синхронізації контенту та відповідного йому зображення	25
Безкороваєва Н.В.	Створення власного якісного цифрового контенту–запорука успішного дистанційного навчання	27
Біленький О.В., Шарко Ю.О., Савелко Р.О., Шевчук А.О., Бабюк Н.П.	Аналіз способів використання комп'ютерних ігор у процесі навчання	29
Білик О.О.	Формування механізмів електронного управління в освіті дорослих	31
Богомазов Д.В., Катєльніков Д.І.	Розробка модуля штучного інтелекту для гри "МОНОПОЛІЯ"	35
Бойко Н.І., Ройко А.О.	Передбачення переходу за рекламою з використанням глибокого навчання	38
Бондарчук А.А. Радудік О.Є.	Використання інтерактивних засобів навчання для активізації пізнавальної діяльності студентів при вивченні англійської мови	41
Василенко Н. С., Ткаченко О.М.	Результати експериментального порівняння хеш-функцій за кількістю колізій	44
Виниченко Є.О., Торяник Л. О.	Нові технології надихають навчатися	45
Віштак І. В., Майданевич Л. О.,	Переваги впровадження цифрових технологій в промисловість України	48
Вовк Н.Б., Кондрацький В.О.	Ансамблеві методи штучного інтелекту у виявленні неправдивих новин	49

перспективи: третя між нар. наук.-практ. конф.: [в 2 ч.]. Ч 1. // Львівський державний університет безпеки життєдіяльності. — 2012. — 1 (2Ч). — С. 14–26.
2. Пометун О. Інтерактивні технології навчання / О. Пометун, Н. Пироженко. – К.: АПН, 2002. – 134 с.

УДК 004.4

БІЛЕНЬКИЙ О.В., ШАРКО Ю.О., САВЕЛКО Р.О., ШЕВЧУК А.О., БАБЮК Н.П.
Вінницький національний технічний університет

АНАЛІЗ СПОСОБІВ ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ

Анотація. Розглянуто проблему залежності від комп'ютерних ігор. Визначено різноманітні варіанти використання корисних ігор у процесі навчання.

Вступ

Двадцять перше століття представляє собою еру інтернет-покоління, яке має свої переваги, але й недоліки. Однією з ключових проблем є те, що люди витрачають значну частину свого часу на безліч безглуздих комп'ютерних ігор. Це яскраво виявляється особливо в період після карантину та під час війни. Така ситуація дозволяє нам говорити про залежність від комп'ютерних ігор[1] у нашому поколінні.

Це можна вважати проблемою, і вона має два основних можливих вирішення. Перше - це тотальна заборона. Багато людей не можуть контролювати себе. Вони усвідомлюють свою проблему, але не можуть або не хочуть себе контролювати. Проте, такий метод дуже небезпечний, оскільки важливо пам'ятати, що це залежність, і при повній забороні вона може призвести до небезпечних наслідків. Люди після заборони можуть втратити сенс життя і не знають, що робити. Апатія, агресія і негативні думки можуть переслідувати таких осіб. Тому такий метод є важким і вимагає значної уваги і зусиль.

Інший можливий підхід - це перенаправлення течії у правильне русло. Деякі ігри створені для розвитку людини, що дозволяє грі стати місцем для виявлення креативності та комунікації, де можна розвивати свої здібності. Вона може бути не лише захопливою, а й корисною, сприяючи розвитку різноманітних навичок і вмінь.

Отже, ігри займають значну частину сучасного життя, і можна або повністю відмовитися від них, або прийняти і використовувати їх не лише як цікавий часопровід, але й як дуже корисний інструмент для розвитку.

Аналіз проблеми ігрової залежності

В епоху технологій та постійного підключення комп'ютерна залежність стала актуальною проблемою. Цей феномен характеризується надмірним та примусовим використанням комп'ютерів, інтернету або конкретних програм або ігор, що призводить до негативних наслідків для різних аспектів життя людини.

Комп'ютерна залежність стає все більш поширеною, особливо серед молодого покоління, яке виросло в високотехнологічному та пов'язаному з мережею світі. Легкий доступ до інтернету та привабливий характер онлайн-контенту, такого як відеоігри, соціальні медіа і сервіси для перегляду, сприяють поширеності цієї проблеми. З розвитком технологій загроза комп'ютерної залежності лише зростає.

Комп'ютерна залежність - серйозна проблема з подальшим впливом як на окремих осіб, так і на суспільство в цілому. За розвитку нашого життя, яке продовжує об'єднуватися з цифровою технологією, вирішення проблеми комп'ютерної залежності стає все важливішою задачею.

Інтеграція ігор у навчальний процес виникла як творче та ефективне рішення. Гра, яку часто асоціюють із розвагами та розважальними заходами, має потенціал революціонізувати навчання та залучати студентів тими способами, які іноді важко досягти за допомогою традиційних методів. Освітні ігри залучають студентів, сприяють активному навчанню та

пропонують індивідуалізований, інтерактивний підхід до освіти. Освітній процес постійно змінюється, і інтеграція ігор стає мостом до більш захопливого та ефективного навчального досвіду.

Приклади використання комп'ютерних ігор у навчанні.

Використання комп'ютерних ігор у навчанні[2] не є новою темою, проте спосіб їх реалізації та використання залишаються застарілими та неефективними. Хоча деякі з цих ігор містять розвивальний контент, вони не завжди привертали увагу учнів, і тому час, проведений з ними, обмежувався лише уроками інформатики. Проте існують приклади, коли гравці проводять час у грі з великим інтересом, навіть у вільний від навчання час.

Наприклад Minecraft Education[3] – це спеціальна версія популярної гри Minecraft, розроблена для використання в освіті. Ця версія враховує потреби вчителів та учнів, надаючи унікальні можливості для навчання та розвитку різних навичок.У Minecraft Education вбудовані освітні ресурси та інструменти, які допомагають вчителям створювати захопливі уроки у віртуальному просторі. Це може включати в себе створення історій, математичні завдання, наукові експерименти, архітектурні проекти та багато іншого.

Інший чудовий приклад це Scratch. Це інтерактивне візуальне середовище програмування, розроблене для навчання основам кодування та комп'ютерної науки. Основним принципом Scratch є використання блоків програмування, які представляють різні команди та дії. Scratch дозволяє користувачам створювати різноманітні інтерактивні проекти, такі як ігри, анімації, історії та багато іншого. В процесі створення цих проектів, користувачі отримують навички розв'язання проблем, логічного мислення та творчості.

Також Factorio можна віднести до таких ігор. Це стратегічна гра в жанрі симулятора фабрики. Гравець взятий в ролі інженера, який опинився на планеті, і йому доводиться створити та управляти автоматизованою фабрикою для видобутку ресурсів та виробництва товарів. Основний фокус гри - це проектування та оптимізація систем автоматизації. Гравець будує різноманітні машини, конвеєри та заводські обладнання для автоматичного виробництва і обробки ресурсів. Спрощений, але потужний система логістики дозволяє гравцям створювати складні виробничі лінії.

Ну і варто приділити увагу симуляторам, такі як Microsoft Flight Simulator, Car Mechanic Simulator, та Farming Simulator. Вони пропонують віртуальні середовища, які надають користувачам можливість отримати реальний досвід в різних сферах. Ці ігри сприяють розвитку певних навичок та набуттю знань.

Наприклад, Microsoft Flight Simulator дозволяє гравцям відчути реалістичність льоту та розвивати пілотські навички. Car Mechanic Simulator дозволяє віртуально ремонтувати та модифікувати автомобілі, розвиваючи навички автомеханіка. Farming Simulator дозволяє управляти фермою, долучаючи аспекти фермерського життя.

Отже, існує значна кількість комп'ютерних ігор, які можуть приносити реальну користь гравцеві, сприяючи розвитку різних навичок.

Висновки

Отже, проблема комп'ютерної залежності виникає в умовах постійного доступу до технологій. Проте, замість того, щоб цілком відмовлятися від комп'ютерних ігор, їх можна перетворити на ефективний інструмент для навчання. Приклади таких ігор, як Minecraft Education, Scratch та симулятори, показують, що грамотне використання комп'ютерних ігор може сприяти розвитку різних навичок, від технічних до творчих. Важливо враховувати новаторські підходи та розвивати освітні ігри, щоб створити захопливий та ефективний навчальний процес.

Бібліографія

1. Особливості психологічної залежності від комп’ютерних ігор у підлітково-юнацькому віці [Електронний ресурс] – Режим доступу: https://ap.uu.edu.ua/article/227
2. Використання комп’ютера у процесі навчання молодших школярів [Електронний ресурс] – Режим доступу: https://vseosvita.ua/library/embed/000a9d-fa95.docx.html

3. Українських освітян навчатимуть використовувати інноваційний інструмент Minecraft Education для навчання через гру [Електронний ресурс] – Режим доступу: https://osvitoria.media/news/ukrayinskykh_osvityan_navchatymut_vykorystovyvatu_innovaciynyi_instrument_minecraft_edycation_dlya_navchannya/
4. Scratch [Електронний ресурс] – Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/Скретч_(мова_програмування)

БІЛИК О.О.
КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти»

ФОРМУВАННЯ МЕХАНІЗМІВ ЕЛЕКТРОННОГО УПРАВЛІННЯ В ОСВІТІ ДОРОСЛИХ

Увага до освіти дорослих стала частиною міжнародної політики на рівні Європейського Союзу та Організації Об'єднаних Націй протягом другої половини XX століття і помітно зросла на початку XXI століття. Освіту дорослих здебільшого розглядають як невіддільну частину освіти протягом життя. В контексті цього актуальними для розуміння є загальні засади політики у цій сфері, які міжнародні організації пропонують країнам впроваджувати на національному рівні. Перелік таких засад, зокрема, міститься в Рекомендації ЮНЕСКО щодо навчання і освіти дорослих, прийнятій у 2015 р [2].

Освіта дорослих є ключовими компонентами навчання впродовж життя і охоплюють усі форми освіти і навчання, спрямовані на забезпечення участі дорослих у житті суспільства, їхню активну трудову діяльність. Зазначається, що розвивати навчання та освіту дорослих треба передусім для того, щоб забезпечити грамотність і базові навички для людей, які не змогли здобути їх, досягнувши дорослого віку. Крім того, цілі навчання та освіти дорослих полягають у тому, щоб (а) розвивати у людей певні особистісні навички, такі як критичне мислення, здатність діяти автономно та відповідально, (б) підвищувати спроможність кожної людини діяти відповідно до вимог економіки та ринку праці, (в) сприяти розвитку суспільства, що навчається, зокрема відповідно до цілей сталого розвитку, а також для (г) зміцнення солідарності між людьми і спільнотами, (ґ) сприяння мирному співіснуванню в суспільстві, дотриманню прав людини, (д) формування здатності молоді та дорослих протистояти викликам і (е) для усвідомленого захисту людьми довкілля. Освіта та навчання дорослих розглядається у шести взаємопов'язаних вимірах: політика, урядування, фінансування, участь, інклюзія та справедливість, якість. При цьому наголошується на необхідності зробити освіту та навчання дорослих пріоритетним напрямом державної політики, забезпечивши їй необхідне фінансування. Також підкреслюється важливість залучення усіх заінтересованих сторін (стейкхолдерів) у розробленні та реалізації політично важливих рішень у сфері освіти дорослих. Потрібно також гарантувати оцінювання якості освіти дорослих відповідно до певних встановлених стандартів і правил [3].

Складниками освіти дорослих є: післядипломна освіта; професійне навчання працівників; курси перепідготовки та/або підвищення кваліфікації; безперервний професійний розвиток; будь-які інші складники, що передбачені законодавством, запропоновані суб'єктом освітньої діяльності або самостійно визначені особою.

Післядипломна освіта передбачає набуття нових та вдосконалення раніше набутих компетентностей на основі здобутої вищої, професійної (професійно- технічної) або фахової передвищої освіти та практичного досвіду. Післядипломна освіта включає: • спеціалізацію — профільну спеціалізовану підготовку з метою набуття особою здатності виконувати завдання та обов'язки, що мають особливості в межах спеціальності; • перепідготовку — освіту дорослих, спрямовану на професійне навчання з метою оволодіння іншою (іншими) професією (професіями); • підвищення кваліфікації — набуття особою нових та/або вдосконалення раніше набутих компетентностей у межах професійної діяльності або галузі знань; • стажування —

ЕЛЕКТРОННІ ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ: СТВОРЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ, ДОСТУП:

Збірник матеріалів
Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції
20-21 листопада 2023 р.

Редактор С.А.Пойда, М.С. Ніколаєнко
Комп'ютерне верстання С.А.Пойда, М.С. Ніколаєнко

Підписано до друку 15.11.2023 Гарнітура Times New Roman
Формат 60х84/16 Папір офсетний
Друк цифровий Ум. друк. арк. 19,4
Тираж 300 пр. Зам. № 2/23

Видавництво НІКО
м.Суми, вул.Харківська, 54
Свідоцтво про внесення до Державного реєстру
суб'єктів видавничої справи України
серія СМв № 044
від 15.10.2012
E-mail: ms.niko@i.ua
Телефон для замовлень: +38(066) 270-64-68