

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Одеський національний технологічний університет
Університет Інформатики і прикладних знань, м.Лодзь, Польща
Національний технічний університет України «Київський
політехнічний інститут»
Навчально-науковий інститут комп'ютерних систем і технологій
«Індустрія 4.0» ім. П.М. Платонова

XXIII Всеукраїнська науково-технічна конференція
молодих вчених, аспірантів та студентів

«СТАН, ДОСЯГНЕННЯ ТА ПЕРСПЕКТИВИ
ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ І ТЕХНОЛОГІЙ»

Матеріали конференції



Одеса

20-21 квітня 2023 р.

Стан, досягнення та перспективи інформаційних систем і технологій / Матеріали XXIII Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів. Одеса, 20-21 квітня 2023 р. - Одеса, Видавництво ОНТУ, 2023 р. – 449 с.

Збірник включає матеріали доповідей учасників конференції, які об'єднані за тематичними напрямками конференції.

Збірник буде корисним як для фахівців і працівників фірм, зайнятих в області ІТ, так і для викладачів, магістрів і студентів вищих навчальних закладів, які навчаються за напрямками і спеціальностями програмного забезпечення, обчислювальної техніки і автоматизованих систем, прикладної математики та обробки інформації, буде корисним професіоналам з комп'ютерного моделювання та розробки комп'ютерних ігор.

Результати досліджень у збірнику представляють собою своєрідний зріз сучасного стану справ в перерахованих галузях знань, який може допомогти як фахівцям, так і студентам університетів скласти загальну картину розвитку інформаційних технологій та пов'язаних з ними питань.

Наукові праці згруповані за напрямками роботи конференції та наведені в алфавітному порядку прізвищ авторів.

Матеріали (тези доповідей) друкуються в авторській редакції. Відповідальність за якість та зміст публікацій несе автор.

Матеріали подано українською та англійською мовами.

Редактор збірника Котлик С.В.

майстрів виробничого навчання автотранспортного профілю в коледжах. Максимович О. (Глухівський національний педагогічний університет імені Олександра Довженка)	
24. Визначення тенденцій розвитку 3D-моделювання та їх вплив на професійну підготовку спеціалістів в цій галузі. Марчук М.С., Дубич К.П. (Рівненський державний гуманітарний університет)	160
25. Використання цифрового інструменту RadiAnt DICOM Viewer студентами III курсу спеціальності «Медицина» в практичних навчальних навичках вибіркового компоненту «Променева діагностика, променева терапія». Мацькевич В.М., Ленчук Т.Л. (Івано-Франківський національний медичний університет)	161
26. Інформаційна система навчально-наукових ресурсів кафедри. Мулик О.В., Свинчук О.В., Бандурка О.І. (Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»)	163
27. Організація комунікації деканату зі студентами. Камушков О.С., Нікітчина Т.М., Перетяка О.С. (Одеський національний технологічний університет)	164
28. ChatGPT in Undergraduate Education: Benefits, Concerns, and Future Prospects. Огарков А.В., Харитонова Л.В., Копка К.О. (National Transport University)	166
29. Методи навчання, практичного тренування та наукової діяльності. Поліщук В.О., Зінченко С.М., Матейчук В.М., Кириченко К.В. (Херсонська державна морська академія)	167
30. Використання ігрових технологій для вивчення іноземних мов. Рудницький М.І. (Національний Університет "Одеська Політехніка")	169
31. Розробка мобільного додатку для вивчення математики. Савченко С.Я., Вербинський Д.І, Мунтян І.В. (ВСП "Фаховий коледж промислової автоматики та інформаційних технологій ОНТУ)	171
32. Роль робототехніки та програмування в освіті майбутнього. Савчук В.А. (Національний університет «Одеська політехніка»)	173
33. Освітні напрямки навчання в сучасному світі. Ткаченко Л. А., Ющенко А. П. (Український державний університет імені Михайла Драгоманова)	175
34. Особливості україномовної термінології в галузі інформатики та комп'ютерних технологій. Франчук Р. В. (Український державний університет імені Михайла Драгоманова)	176
35. Телеграм бот для здобувачів вищої освіти. Черноусов Д.І., Бандурка О.І., Свинчук О.В. (Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»)	178
36. Модернізація навчальної платформи для ОНТУ. Стогул В.М., Болтач С.В., Корнієнко Ю.К. (Одеський національний технологічний університет)	180
Розділ 4: Проектування інформаційних систем та програмних комплексів	182
1. Innovation as an indicator of the success of the company's functioning on the example of the it holding "choco". Amirkhankyzy A., Kim E.R. (University "Turan", Kazakhstan)	182
2. Towards domain modeling approach to software development for bank information systems. Daas T.I. (V.N. Karazin Kharkiv National University)	183
3. Development of an intelligent decision support system for ship movement management considering ship operator fatigue. Nosov P.S., Koretsky O.A., Onyshko D.M., Makarchuk D.V. (Херсонська державна морська академія)	186
4. Digitalization of the loan/installment process on the example of the IT company globerce capital. Sergeev K.A., Kim Ye.R. (University "Turan", Kazakhstan)	188
5. Architecture of software for solving virtual promotion problem based on lambda approach. Orekhov S.V. (Національний технічний університет "Харківський політехнічний інститут")	189
6. Building a model based on NLP for the implementation of semantic search in the	191

actions, gives feel of handling in real environment. Its informative technologies in education and scientific activity that make practical training more qualified and open ways for new scientific researches.

REFERENCES

- [1] P. Nosov, G. Krapyvko, A. Ben, M. Safonov, S. Zinchenko, «Disabling the dynamic positioning of the vessel as a cause of the negative influence of human factor in maritime transport,» *In: Materials of the International scientific and practical conference dedicated to the memory of professors Fomin Yu. Ya. And Semenov V. S., Odessa (Ukraine) – Istambul (Turkey) – Odessa (Ukraine)*, 24-28 April 2019, pp. 309-315.
- [2] Zinchenko S. M., Mamenko P. P., Grosheva O. O., Mateichuk V. M. Automatic control of the vessel's movement under external conditions // *Scientific Bulletin of KSMA, №2(21), 2019.* – pp.10-15.DOI:10.33815/2313-4763.2019.2.21.010-015.
<http://journals.ksma.ks.ua/nvksma/article/view/480/416>
- [3] S. N. Zinchenko, V. G. Lyashenko, A. A. Shalaeva. Evaluation of the ship's maneuverability using a neural network model synthesized during its normal operation // *Proceedings of the IV MNPК "Safety of life in transport and education, science, practice", Kherson, September 14-16, 2017*, p.236-240
- [4] S. M. Zinchenko, P. P. Mamenko, O. O. Grosheva, V. M. Mateichuk, "Automatic control of the vessel's movement under external conditions," *Scientific Bulletin of KSMA, No. 2(21), p. 10-15, 2019.* doi: 10.33815/2313-4763.2019.2.21.010-015
- [5] 13. Zinchenko S., Tovstokoryi O., Nosov P, Popovych I., Kobets V., Abramov G. Mathematical support of the vessel information and risk control systems // *CEUR Workshop Proceedings, 2805, P. 335-354, 2020.* <http://ceur-ws.org/Vol-2805/paper25.pdf>
- [6] S. N. Zinchenko, V. G. Lyashenko, A. A. Shalaeva, "Calculation and implementation of the avoidance maneuver with ships and targets in the onboard computer," in the materials of the IV MNPК "Safety of life in transport and vibration: education, science , practice", Kherson, April 14-16, 2017, p. 230-235
- [7] Kherson Maritime Specialized Training Center. <https://kmstc.org/>
- [8] Solent University in Southampton (UK) <https://www.solent.ac.uk/>

УДК 004.9

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ВИВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

РУДНИЦЬКИЙ М. І. (rudnytskyi.8864858@stud.op.edu.ua)

Національний університет «Одеська політехніка»

В сучасному світі вивчення іноземних мов стає все більш важливою складовою культурного та професійного розвитку людини. Однак, традиційні методи навчання, такі як лекції та підручники, не завжди ефективні та цікаві для студентів. У зв'язку з цим, з'явилася необхідність використання інноваційних методів та технологій для покращення процесу вивчення іноземних мов.

Одним з таких інноваційних методів є використання ігрових технологій для вивчення іноземних мов. Гра - це природний спосіб навчання, який вже давно використовується у навчанні. Застосування ігрових технологій у вивченні іноземних мов може покращити якість та результативність процесу навчання та забезпечити більш активну участь студентів у ньому. Однак, питання ефективності використання ігрових технологій для вивчення іноземних мов є неоднозначним та потребує детальнішого дослідження.

Метою даного дослідження є дослідження ефективності використання ігрових технологій для вивчення іноземних мов. Завданнями дослідження є:

1. Аналіз літератури щодо використання ігрових технологій у вивченні іноземних мов.

2. Вивчення позитивних та негативних сторін використання ігрових технологій для вивчення іноземних мов.
3. Оцінка ефективності використання ігрових технологій у порівнянні з традиційними методами навчання іноземних мов.
4. Розробка та апробація ігрових технологій для вивчення іноземних мов.
4. Аналіз результатів дослідження та висновки щодо ефективності використання ігрових технологій у вивченні іноземних мов.

Ігрові технології для вивчення іноземних мов можуть бути різних типів комп'ютерних ігор від настільних ігор, до віртуальних реалістичних ігор. Використання ігрових технологій для вивчення іноземних мов має позитивні та негативні сторони.

Позитивні сторони використання ігрових технологій для вивчення іноземних мов включають:

1. Забезпечення більш активної участі студентів у процесі навчання. Ігрові технології можуть забезпечити інтерактивність та енергійність у процесі вивчення, що стимулює студентів до активної участі у ньому[1].
2. Покращення мотивації студентів до вивчення іноземних мов. Гра - це природний спосіб навчання, який сприймається студентами як приємний та цікавий процес. Використання ігрових технологій може зробити процес навчання більш захоплюючим та мотивуючим для студентів[1].
3. Забезпечення більш ефективного запам'ятовування матеріалу. Гра може забезпечити більш глибоке та тривале запам'ятовування матеріалу, оскільки вона сприяє залученню більшої кількості чуттєвих каналів[2].

Негативні сторони використання ігрових технологій для вивчення іноземних мов включають:

1. Відсутність показника рівня вивчення мови. Оскільки гри можуть бути зроблені на різні рівні складності, може бути важко оцінити рівень знання мови студентів.
2. Ризик переваги гри над самим процесом навчання. Ігрові технології можуть бути настільки захоплюючими, що студенти можуть забувати про основну мету процесу - вивчення мови[1].
3. Відсутність можливості використання ігрових технологій в певних ситуаціях, наприклад, використання комп'ютерних ігор може бути обмежено в школах або установах вищої освіти з обмеженим доступом до комп'ютерів[2].

Одним із можливих рішень для зменшення негативних сторін використання ігрових технологій для вивчення іноземних мов може бути комбінація ігор з традиційними методами навчання, що забезпечить більш збалансований та ефективний процес навчання.

Отже, використання ігрових технологій для вивчення іноземних мов є актуальним та ефективним підходом до навчання, який може забезпечити більш активну участь студентів у процесі навчання, покращити їх мотивацію до вивчення іноземних мов та забезпечити більш ефективне запам'ятовування матеріалу. Однак, необхідно враховувати негативні сторони використання ігрових технологій, такі як відсутність показника рівня вивчення мови, ризик переваги гри над самим процесом навчання та обмеження використання в певних ситуаціях. Комбінація ігор з традиційними методами навчання може забезпечити більш збалансований та ефективний процес навчання. Для досягнення успіху використання ігрових технологій для вивчення іноземних мов необхідно враховувати індивідуальні потреби та можливості студентів, забезпечити доступ до необхідного обладнання та програмного забезпечення, а також надавати належну підтримку та навчання для ефективного використання ігрових технологій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ЛІТЕРАТУРИ

1. Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill.
2. Aldrich, C. (2005). Learning by doing: A comprehensive guide to simulations, computer games, and pedagogy in e-learning and other educational experiences. San Francisco, CA: Pfeiffer.