

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**ОДЕСЬКА НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ХАРЧОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

**ХІ МІЖНАРОДНА  
НАУКОВО-ПРАКТИЧНА  
КОНФЕРЕНЦІЯ**

**ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ І  
АВТОМАТИЗАЦІЯ – 2018**

**Збірник доповідей**

**Частина II**

Одеса,  
4-5 жовтня 2018

## ЗМІСТ

<i>МОРОЗ А. Н.</i>	3
<i>НОЖКО Т.Г.</i>	4
<i>УЕНОРОВ В.В., РОГЛЕВИНА Н.О.</i>	6
<i>РОМАНЮК О.Н., ЛИСЕНКО Є.С., ВОЙТ Б.Л.</i>	7
<i>РОМАНЮК С. О., НЕЧИПОРУК М. Л.</i>	10
<i>РОМАНЮК О. Н., ПАНФІЛОВА Ю. О., ЧАН А. Л. В.</i>	13
<i>РИБАЛКО І. І., БОГДАНОВА Л. М., АНОСОВ В. Л.</i>	16
<i>СКАКОВСЬКИЙ Ю.М., БАБКОВ А.В.</i>	17
<i>СТАНОВЬКА Т.П., СІРОМЛЯ С.Г., БОЛТАЧ С.В.</i>	20
<i>СУЛІМА Ю.Ю., СУЛІМА Ю.Є.</i>	22
<i>ТРАЧ Н.Р., ВОЛКОВ В.Э.</i>	24
<i>ЮРЧЕНКО В. В., БОГДАНОВА Л. М., АНОСОВ В. Л.</i>	25
<i>УАНАКОВ В.Р.</i>	27
<i>ГНАТЕНКО В.Ю., СТУПЕНЬ П.В.</i>	29
<i>ЛЕОНТЬЄВА І.О., ХОБІН В.А.</i>	31
<i>КОРНІЄНКО Ю.К., БОЙЦОВА О.С., ШАМРАЙ О.А.</i>	33
<i>КОРНІЄНКО Ю.К., КОТЛИК С.В., БОЙЦОВА О.С., ШАМРАЙ О.А.</i>	35
<i>ІВАНОВА А.Г., ОЛЬШЕВСЬКА О.В.</i>	38
<i>ШЕРШУН О.О., ОЛЬШЕВСЬКА О.В.</i>	40
<i>ВОЛКОВА А.Ю., ПРУС В.В., ОЛЬШЕВСЬКА О.В.</i>	42
<i>ХАРАШ К.М., ОЛЬШЕВСЬКА О.В.</i>	43
<i>БОГДАНОВ А.С., КОРНІЄНКО Ю.К.</i>	45
<i>СКАЛІЙ Д.О., ОЛЬШЕВСЬКА О.В.</i>	47
<i>ДЖИДЖУЛА М.В., КОРНІЄНКО Ю.К.</i>	48
<i>ЄПІФАНОВА А.О., КОРЖАН В.С., ОЛЬШЕВСЬКА О.В., ЛОМОВЦЕВ П.Б.</i>	49

## РОЛЬ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У РОЗВИТКУ ТА НАВЧАННІ ДІТЕЙ

Щоб навчитися чомусь новому, людина повинна застосовувати максимум зусиль. Для розвитку дитини це завдання ускладнюється, і тому способи навчання і розвитку повинні нести в собі повну зацікавленість і концентрацію уваги з їхнього боку. Розвиток інформаційних технологій розширив спектр можливостей у цій галузі. Для розвитку і навчання створюються ігри, що дають можливість дати дитині саме те, що потрібно в даний момент розвитку. Ігри можуть навчати, розвивати, виховувати, соціалізувати і розважати дитину. Існують безліч ігор, як дають змогу навчати дитину мовам, простішому поняттю логічних навичок, наукових процесів в більш ненав'язливої, але дієвої формі.

За статистикою Pew Research Center, 97% дітей віком від 12 до 17 років грають у ігри. Саме це мотивує створювати успішні ігри, які дозволять захопити дитину в цей вимір та повністю зосередитися на цьому. Якщо використовувати цей принцип в навчанні, майже кожна дитина буде з захопленням розвивати навички найскладнішого предмету, який в школі сприймається зовсім незрозуміло.

Сухий та завзятий спосіб вивчення нової інформації, в більшості випадків не є вдалим, саме тому, можливість додати інтерактиву з приємною візуальною складовою та прості життєві приклади, добре впливає на дитину. Людині з раннього віку потрібно подати любов до навчання, і саме такий спосіб дає з інтересом і наочною можливістю, в ігровій формі, бачити свої досягнення і отримувати задоволення від самого процесу.

Створення ігор для дітей це складний, але цікавий процес, основою якого є зрозуміти, якими способами можна зацікавити дитину, і людину в цілому. Для створення якісної та дієвої гри, потрібно зрозуміти психологію та інтереси дітей, щоб при проходженні рівня дитина з великим азартом вникала в гру, тим самим отримувала для себе нову інформацію, яка міцніше закріплюється в пам'яті, завдяки подачі, з якою вона була виконана.

Саме завдяки ігровій індустрії в сфері інформаційних технологій на ринку з'являється величезна кількість різноманітних ігор, великою частиною аудиторії яких є маленькі користувачі гаджетів. Зараз користувачами інтернету діти молодшого віку стають більш активніше, саме тому потрібно більше розвивати процес розробки ігор для малечі. Надаючи змогу їм проводити цей час не тільки для розваг, але ще для розвитку своїх можливостей у різних галузях, в тій формі, яка дозволить як найбільше не погасити інтерес дитини.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ляшенко А. Як ігри змінюють освіту [Електронний ресурс] / А. Ляшенко, І. Філіпов, М. Мегединюк. – 2017. – Режим доступу до ресурсу: <https://ain.ua/2017/10/02/yak-igri-zminuyut-osvitu>.
2. Игровое обучение [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Игровое\\_обучение](https://ru.wikipedia.org/wiki/Игровое_обучение).

# **ХІ МІЖНАРОДНА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ**

## **ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ І АВТОМАТИЗАЦІЯ – 2018**

*ОДЕСА*  
*4 – 5 ЖОВТНЯ, 2018*

Збірник включає доповіді учасників ХІ Міжнародної науково-практичної конференції «Інформаційні технології і автоматизація – 2018»

**Редакційна колегія:** Котлик С.В., Хобін В.А.

**Комп'ютерний набір і верстка:** Шамрай О.А.

**Відповідальний за випуск:** Котлик С.В.

## ДЛЯ ПОТАТОК

A blank sheet of lined paper with horizontal ruling lines. A large, faint, diagonal watermark reading "НЕ ОБРАТ" is visible across the center of the page.