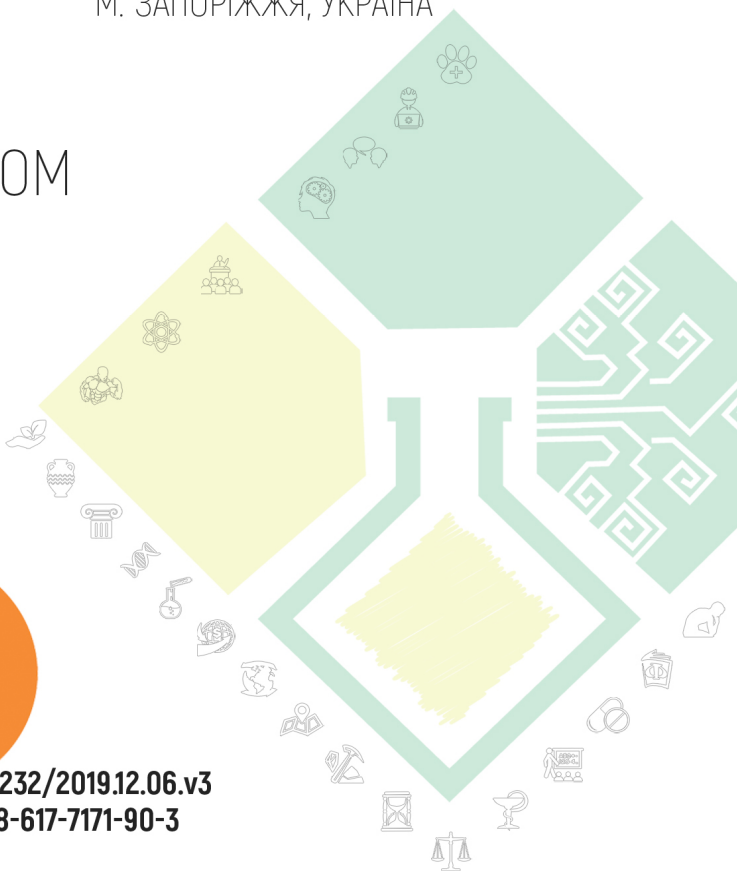


6 ГРУДНЯ 2019 РІК

3 TOM



ISBN 978-617-7171-90-3



ДОЦІЛЬНІСТЬ ЛФК ПІСЛЯ ХІРУРГІЧНОГО ЛІКУВАННЯ МЕТОДОМ ДВОХЕТАПНОЇ ЛАПАРОСКОПІЧНОЇ ХОЛЕЦИСЕКТОМІЇ Аксенкова С.М., Терешкіна О.І.	54
---	----

ІНКЛЮЗИВНЕ НАВЧАННЯ ДІТЕЙ З ПОРУШЕННЯМИ ЗОРУ ЯК МЕТОД ПСИХОПРОФІЛАКТИКИ СОЦІАЛЬНОЇ ДЕЗАДАПТАЦІЇ Гордієнко П.О., Кателевська Н. М.	56
--	----

РИЗИК ПЕРЕЛОМІВ У ПАЦІЄНТІВ З ЦУКРОВИМ ДІАБЕТОМ 2 ТИПУ ПРИ ТРИВАЛОМУ ЗАСТОСУВАННЯ ДАПАГЛІФЛОЗИНА Науково-дослідна група: Колотілов О.В., Безкровна А.С., Бобро В.В.	58
--	----

СЕКЦІЯ VIII. ВЕТЕРИНАРНІ НАУКИ

РЕНТГЕНОГРАФІЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛІКТЬОВОЇ ДИСПЛАЗІЇ В СОБАК Агамалієва К.І.	60
---	----

СЕКЦІЯ IX. ПСИХОЛОГІЧНІ ТА СОЦІОЛОГІЧНІ НАУКИ

ДО ПРОБЛЕМИ СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНОЇ АДАПТАЦІЇ ШКОЛЯРІВ 5-Х КЛАСІВ Вавренюк Т.Д.	62
--	----

КТО ТАКОЇ «Я» Мальцев О.В.	64
--	----

ТЕСТ ПРОФЕСІОНАЛЬНОГО ОРИЄНТИРОВАНИЯ Мальцев О.В.	67
---	----

ШЛЯХИ РОЗВИТКУ ПСИХОЛОГІЧНОГО ЗДОРОВ'Я В УКРАЇНІ Коваленко Ю.С.	69
---	----

СЕКЦІЯ X. СОЦІАЛЬНІ КОМУНІКАЦІЇ ТА КУЛЬТУРОЛГІЯ

SMM ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ МЕТОД ВЕДЕННЯ БІЗНЕСУ Марунчак А.О., Терент'єва Н.В.	74
--	----

АНАЛІЗ АУДИТОРІЇ МІЖНАРОДНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ РЕСУРСІВ Куліченко Т.С.	76
--	----

розвитку необхідних професійних якостей, стимулювати ініціативу, самостійність гравців у ході виконання ігрових завдань.

Мотиви ігрової діяльності містяться у ній самій і здатні виконувати роль «пускового пристрою» для формування інших (навчальних, професійних) мотивів. Гра перетворює учня в суб'єкта педагогічного процесу, забезпечує формування принципів певної діяльності (яка імітується), вольових якостей, цілісного досвіду, необхідного в майбутній професії. Ця властивість гри зумовлює її місце у навчальному процесі. Отже, гра - діяльність, що імітує реальні дії або умови, основною метою якої є процес, а не результат. Тому гра є ефективним методом навчання в будь-якому віці.

Список використаних джерел:

1. Виговська, С. В. & Багинська, О. В. Застосування ігрових методів навчання під час викладання дисципліни «Педагогіка». *Вісник Національного університету оборони України*. 2014. Вип. 5. С. 21-24.
2. Ельконін, Д. Б. *Психологія гри*. 1978. С. 304.
3. Чепурна, М. В. Рольова гра — один з основних засобів особистісно-зорієнтованого навчання. М. В. Чепурна. *Англійська мова та література*. 2006. №22-23. С. 17-27.
4. Ende, K., Grotjahn, R., Kleppin, K. & Mohr I. (2013). *Deutsch Lehren Lernen 6. Curriculare Vorgaben und Unterrichtsplanung*. Goethe-Institut. München. S. 71-76.

ВИКОРИСТАННЯ НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ОСНОВНИЙ ВИКЛИК ЩОДО РЕФОРМИ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

Сімкіна Маргарита Андріївна

викладач кафедри іноземних мов

*Таврійського державного агротехнологічного університету
імені Д. Моторного, Україна*

Кожного дня сучасні технології все більше набувають поширення майже у всіх галузях людської діяльності. Дана тенденція пов'язана безпосередньо з очевидною кризою та некомпетентністю класичних засобів для вирішення різноманітних проблем на фоні масової комп'ютеризації.

Особливе місце в марафоні комп'ютеризації займає педагогічна діяльність. Питання масового впровадження комп'ютеризованого обладнання в навчальних закладах України є досить неоднозначною темою, оскільки під комп'ютеризацією мається на увазі не тільки забезпечення навчальних закладів новітнім обладнанням, а перехід навчального процесу на новий рівень з використанням спеціального програмного забезпечення.

Практика впровадження такої методологічної концепції у навчальний процес активно пропонується і водночас приймаються спроби модернізації традиційних методик навчання. Для чого це потрібно і чому це так важливо? Не зважаючи на здавалося б, першочергове та очевидне бажання бути в тренді, ця проблема залишається важливою оскільки вона направлена саме

на підвищення інтересу й мотивації студентів до навчальних дисциплін, зокрема і до вивчення іноземних мов [1]. На сьогодні вивчення і вільне володіння англійською мовою є важливим кроком для становлення фахівця міжнародного рівня. Але, як ми бачимо на практиці, велика кількість студентів не засвоює в повній мірі навчальний матеріал, а на самостійне вивчення іноземної мови в більшості з них просто не вистає часу.

Рациональним підходом для вирішення цієї проблеми є створення й активне впровадження спеціалізованого навчаючого пристрою, який супроводжуватиметься програмою. Принцип роботи програми базується на індивідуальній потребі студента в вивченні незнайомих йому слів англійською мовою. Її метою є краще запам'ятовування лексики і її регулярне повторення та, як результат, підвищення рівня словникового запасу [2].

Реалізація подібної концепції є доцільною і можливою на платформі «Arduino», яка представляє собою спеціальне кросплатформне середовище для розробки різного роду електронних пристроїв будь-якого призначення, як для професіоналів, так і для новачків. Популярність даної платформи полягає саме в простоті засвоєння, зручності, найголовніше, відкритості архітектури і програмного коду.

Але для роботи з даною системою необхідно володіти базовими навичками та знаннями в області схемотехніки і програмування на мові C++. Система «Arduino» фактично дозволяє нам перетнути кордон між віртуальним світом та фізичним. Під цим уособленням мається на увазі створення програмного продукту, який би не тільки віртуально виконувався на комп'ютері, а й представляв незалежну структурну одиницю, з можливістю фізичної взаємодії з нею без комп'ютерного обладнання [3].

Схематична адаптація даного технологічного рішення представлена на рисунку 1. Схема пристрою має просту для сприйняття структуру, і складається з наступних компонентів:

- Плати Arduino Nano V3.0 – вона працює на чіпі ATmega328P і має дещо менший форм фактор на відміну від класичної Arduino Uno;
- LCD дисплея розмірності 1602, на базі контролера HD44780;
- кнопки управління.

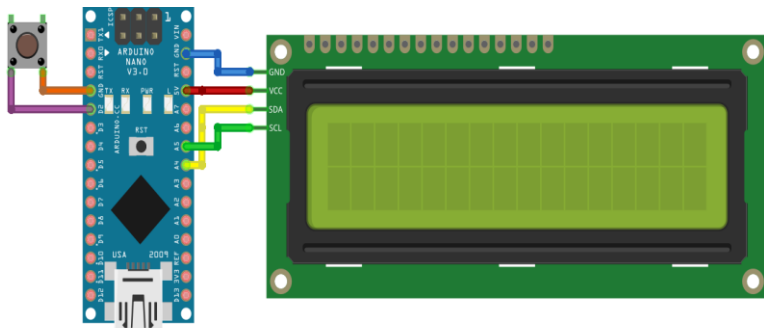


Рис. 1. Функціональна схема пристрою

Програмна адаптація являє собою програмне забезпечення з вбудованим словником та можливістю його доповнення. Працює програма у режимі ігрової

симуляції або вікторини, тобто для запропонованого англійського слова виводяться різні варіанти перекладу і необхідно давати правильну відповідь за допомогою керуючої кнопки. В кінці виводяться результати і підбиваються підсумки.

Структура програмної частини представлена у вигляді масиву – структури даних, яка зберігає упорядкований набір елементів, доступ до яких здійснюється за присвоєним індексом до цього елемента або ім'ям. Підбір варіантів перекладу, що зберігається в масиві з метою подальшого виводу їх на дисплей, базується на алгоритмі «Сортування бульбашкою», точніше однією з його модифікацій під назвою «Алгоритм Шейкерного сортування». Це означає, що в випадку коли порядок є неправильним, елементи масиву за рядками спочатку попарно порівнюються між собою і міняються місцями в напрямку до максимального елемента, який залишається в кінці. І лише потім процес сортування повертається на 180° і попарно порівнює елементи масиву в протилежно-оберненому напрямку до мінімального елемента, який повинен знаходитись на початку. Тобто, мається на увазі, що процес підбору варіантів перекладу для виведеного слова завершиться тільки тоді, коли буде дана правильна відповідь.

Перевагою даного рішення, в першу чергу, є компактність і зручність даного пристрою. Оскільки він може бути скомпонований і прикріплений до чого завгодно і дозволить користувачеві в будь-який момент перевірити свої знання англійських слів. Подібного роду концепція дозволить будь-якому студенту підвищити рівень свого лексичного запасу вдвічі, а то й втричі швидше.

Відразу слід зазначити, що подібні рішення і методики не ставлять за мету зруйнувати встановлену класичну систему навчального процесу, а слугують скоріше як допоміжний засіб для покращення навчального процесу, роблячи його більш захоплюючим і цікавим, перетворюючи процес вивчення нових слів в свого роду інтерактивну гру.

Якщо досліджувати це питання більш детально, то треба зауважити, що для реалізації такої реформи існує ряд проблем і нюансів, які є перешкодами на шляху впровадження даної концепції в стадію активної експлуатації. Одною з вірогідних перешкод можна вважати індивідуалізацію свідомості людини, оскільки кожному потрібен індивідуальний підхід. Також, не зважаючи на активне впровадження подібного роду рішень в навчальний процес, існує касти людей, які проти подібних реформ чи змін, віддаючи перевагу традиційним методам і підходам. Пояснити подібну технофобію можна саме страхом змін в установленому порядку і світогляді цієї категорії людей.

Так чи інакше технологічні рішення з використанням новітніх комп'ютерних технологій все ж таки повністю ввійдуть в повсякденне життя кожної людини і діяльності, яку вона виконує. Це лише питання найближчого майбутнього.

Список використаних джерел:

1. Раджабова, Д.К. (2018). Вплив сучасних педагогічних технологій у вивченні іноземних мов. *Молодий вчений*, (19), 228-230.
2. Дудені, Г. & Хоклі, Н. *Як вчити англійську мову за допомогою технологій*. Хар-поу: Лонгман.
3. Джереми, Б. (2016). *Навчання в Ардуїно. Інструменти та прийоми технічної магії*, 124–146.