

Міністерство освіти і науки України



Державний університет інтелектуальних
технологій і зв'язку

**79-а НАУКОВО-ТЕХНІЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ
ПРОФЕСОРСЬКО-ВИКЛАДАЦЬКОГО СКЛАДУ,
НАУКОВЦІВ, АСПІРАНТІВ ТА СТУДЕНТІВ**

**Матеріали конференції
(21-22 листопада 2024 року)**



Одеса 2024

ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ

Голова організаційного комітету:

ЯМНЮК Б. Я. — начальник Центру науково-технічної інформації та міжнародних програм;

Заступник голови організаційного комітету:

ДЕРКАЧ О. Ю. — начальник Навчально-наукового центру технологій он-лайн освіти;

Члени організаційного комітету:

РОГАЛЬСЬКА-ЯКУБОВА І. І.	— к.філол.н., доц., начальник видавничо-редакційного відділу;
СУМСЬКИЙ І. М.	— зав. лаб. ННВЛ ІКТ та СОРО;
АТАНАСОВ М. В.	— зав. лаб. навчально-наукової лабораторії технологій дистанційної та он-лайн освіти;
ВАСІЛУ Є. В.	— д.т.н., проф., декан факультету ІТК;
РУСАЛОВСЬКИЙ В.Б.	— к.т.н., декан факультету ТР;
ГРАБОВСЬКИЙ О. В.	— к.т.н, доц., декан факультету ЕАМ;
ЧУКУРНА О. П.	— д.е.н., проф., декан факультету БСК.

Адреса:
вул. Кузнечна, 1, м. Одеса, 65023, Україна

<http://www.suitt.edu.ua>
e-mail: dstiip@suitt.edu.ua
тел. (048) 705-03-11

Тези доповідей подаються за оригіналом рукопису. Відповідальність за зміст доповідей та відсутність запозичень у тексті покладено на авторів.

ПРОГРАМНИЙ КОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ

Голова програмного комітету:

НАЗАРЕНКО О.А — д.к.ф.-м.н., проф., ректор;

Заступник голови програмного комітету:

ТАНАЩУК К.О. — д.е.н., проф., проректор з наукової роботи;

ХАДЖИРАДЄВА С. К. — д.н. з держ. управління, проф., проректор з навчальної роботи;

Секція 1. Електронні комунікації та радіотехніка, автоматизація та комп'ютерно- інтегровані технології.

РУСАЛОВСЬКИЙ В.Б. — к.т.н., в.о. декан факультету ТР;

ЛОЖКОВСЬКИЙ А.Г. — д.т.н., проф., проф. каф. КСЕК;

СІДЕНЬ С.В. — к.т.н, в.о. зав. каф. РСТ;

ВОРОБЙОВА О.М. — к.т.н., доц., в.о. зав. каф. АКІТ;

Технічні секретарі

СМАГЛЮК Т. В. — викладач каф. КСЕК;

Секція 2. Інформаційні технології, кібербезпека та захист інформації.

ВАСІЛУ Є. В. — д.т.н., проф., в.о. декан факультету ІТК;

КОРЧИНСЬКИЙ В.В. — д.т.н., проф., зав. каф. КБ та ТЗІ;

ГАДЖИСЬ М. М. — д.т.н., проф., в.о. зав. каф. ІПЗ;

ТРЕГУБОВА І.А. — к.т.н., доц., в.о. зав. каф. КН;

Технічні секретарі:

ЦАРЬОВ Р. Ю. — старший викладач каф. КПС;

Секція 3. Електроніка, інформаційно-вимірювальні технології, транспорт і логістика.

ГРАБОВСЬКИЙ О. В. — к.т.н, доц., в.о. декан факультету ЕАМ;

КОЛОМІЄЦЬ Л. В. — д.т.н., проф., проф. каф. МЯС;

БАНЗАК О. В. — д.т.н., проф., проф. каф. ЕТТЛ;

ПОХЛЕБІНА Т. І. — к.т.н., доц., в.о. зав. каф. ЕТТЛ;

Технічні секретарі:

ОЛЯШ Г. І. — старший викладач каф. МЯС;

**Секція 4. Соціальні науки та журналістика: міжнародні відносини,
психологія, соціологія, журналістика, право.**

ПАЛЬЧИНСЬКА М.В.	– д.ф.н., проф., в.о. зав. каф. СГН;
КОКОРЄВ О. В.	– д.політ.н., доц., в.о. зав. каф. ЖСК та ІТ-права;
ПІЛЬОВА С.Г.	– к.пед.н., доц., доц. каф. КР
ЦИБУХ Л.М.	– к.пед.н., доц., доц. каф. СГН;

Технічні секретарі:

ШИЛІНА Н. Є.	– к.педагог.н., доц., доц. каф. ПП;
--------------	-------------------------------------

**Секція 5. Цифрова економіка та бізнес адміністрування: менеджмент,
маркетинг, публічне управління інноваційними та інформаційними
екосистемами**

ЧУКУРНА О. П.	– д.е.н., проф., в.о. декан факультету БСК.
ОРЛОВ В.М.	– д.е.н., проф., проф. каф. ПУ та ЦЕ.;
СТАНІСЛАВИК О. В.	– д.е.н., проф., проф. каф. ММ;
КУХАРСЬКА Н. О	– д.е.н., проф., проф. каф. ММ;
ЦИРА О.В.	– к.ф.н., доц, в.о. зав. каф. ПУ та ЦЕ.;
Технічні секретарі:	
БОРИСЕВИЧ Є. Г.	– старший викладач каф. ММ.



<i>Волянський С.В., Оляш Г.І.</i> СТВОРЕННЯ ВІРТУАЛЬНИХ ПРИЛАДІВ У СЕРЕДОВИЩІ MATLAB.....	277
<i>Волянський С.В., Жеребцова Л.М.</i> ПРОЦЕДУРИ ОЦІНКИ ВІДПОВІДНОСТІ ЗАСОБІВ ВИМІРЮВАЛЬНОЇ ТЕХНІКИ....	280
<i>Габер А.А., Зіангірова Л.Т., Муратков О.О.</i> АНАЛІЗ НОРМАТИВНИХ ДОКУМЕНТІВ У ГАЛУЗІ КОНТРОЛЮ ЯКОСТІ М'ЯСНИХ ВИРОБІВ В УКРАЇНІ ТА ЄВРОПЕЙСЬКОМУ СОЮЗІ.....	282
<i>Габер А.А., Новікова А.І., Челноков О.С., Бондаренко Н.В.</i> ВПРОВАДЖЕННЯ МІЖНАРОДНИХ СТАНДАРТІВ У НАЦІОНАЛЬНУ МЕТРОЛОГІЧНУ СИСТЕМУ.....	284
<i>Габер А.А., Берменко Ю.В., Ветров С.В., Сагайдак В.С.</i> МЕТРОЛОГІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ АВТОМАТИЗОВАНИХ СИСТЕМ КЕРУВАННЯ ТЕПЛОСПОЖИВАННЯМ.....	285
<i>Габер А.А., Берменко Ю.В., Корольов М.В.</i> МЕТРОЛОГІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ У ВІТРОЕНЕРГЕТИЦІ.....	289
<i>Габер А.А., Мазур Є.О., Шаблевський М.О.</i> ПРИКЛАДНЕ ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ ІНФОРМАЦІЙНО- ВИМІРЮВАЛЬНОЇ ТЕХНІКИ.....	291
<i>Грабовський О.В., Литвиненко Т.В.</i> АНАЛІЗ НЕОБХІДНОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ BLOCKCHAIN У СФЕРІ ПІДТВЕРДЖЕННЯ ВІДПОВІДНОСТІ ХАРЧОВОЇ ПРОДУКЦІЇ.....	294
<i>Грачов М.В., Ланюк В.І., Урсуленко В.В.</i> ВПРОВАДЖЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ З МЕТОЮ АВТОМАТИЗАЦІЇ БІЗНЕС-ПРОЦЕСІВ НА ПІДПРИЄМСТВІ АВТОСЕРВІСУ.....	296
<i>Дишель Г.В., Старіков В.</i> ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....	298
<i>Добровольська С.В., Культа С.В., Молчанов Д.І.</i> ЗАСОБИ ВИМІРЮВАЛЬНОЇ ТЕХНІКИ. КОНСТРУКТИВНІ Й СХЕМОТЕХНІЧНІ РІШЕННЯ.....	300
<i>Дяченко О.О.</i> ОЦІНКА ЯКОСТІ ПРОГРАМНОГО КОДУ ЗА ДОПОМОГОЮ СТАТИЧНОГО АНАЛІЗУ.....	302
<i>Кисельова О. І., Грабовський О. В., Габер А. А., Литвиненко Т. В.</i> АНАЛІЗ СИСТЕМИ ВНУТРІШНЬОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЯКОСТІ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ м. ОДЕСИ.....	304
<i>Кунакова С.В., Ткаченко І.О.</i> КОНТРОЛЬ ОБЛІКУ ТА ЯКОСТІ ЕЛЕКТРОЕНЕРГІЇ В УМОВАХ ВОЄННИХ ДІЙ В УКРАЇНІ.....	306
<i>Коломієць Л.В., Гончаренко Д., Гончаренко Д.</i> РОЗРОБКА УНІВЕРСАЛЬНОЇ КОНСТРУКЦІЇ АДАПТЕРА КОНДУКТОМЕТРА АПАРАТА ГЕМОДІАЛІЗУ.....	308
<i>Коломієць Л.В., Овчаров Ю.В., Пінчук І.В., Тімошенко М.Р.</i> РОЗРОБКА АЛГОРИТМУ ПРОВЕДЕННЯ АНАЛІЗУ СТАНУ ВИМІРЮВАНЬ ПІД ЧАС ВИГОТОВЛЕННЯ ВОЛОКОННО-ОПТИЧНИХ КАБЕЛІВ.....	309
<i>Коломієць Л.В., Овчаров Ю.В., Лимаренко О.М.</i> МАТЕМАТИЧНА МОДЕЛЬ ТЕЛЕСКОПІЧНОЇ СТРИЛИ АВТОКРАНА.....	311
<i>Мандзюк В.М., Ветров С.В.</i> ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДІВ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ДЛЯ ВИЯВЛЕННЯ Й КЛАСИФІКАЦІЇ ДЕФЕКТІВ У СИСТЕМАХ КОНТРОЛЮ ЯКОСТІ НА ВИРОБНИЦТВІ.....	313

З. Андрусенко С.І., Бугайчук О.С. Процесний підхід до управління та процеси діяльності підприємства автосервісу. Автошляховик України. Окремий випуск. Вісник північного наукового центру транспортної академії України. №8, 2005 р. Сс.44-49.

*Дишель Г.В., Старіков В.
Державний університет інтелектуальних технологій і зв'язку*

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

***Анотація** – у роботі розглянуто позитивний досвід використання комп'ютерних ігор за кордоном і в Україні. Проаналізовано можливості їх запровадження в навчальний процес під час вивчення англійської мови.*

***Ключові слова** – комп'ютерні ігри, відеоігри, навчальний процес, мовленнєві навички.*

Актуальність нашої теми викликана зростанням тенденції серед школярів і дорослих проводити багато часу за комп'ютерними іграми. Це сприяло появі досліджень, в яких пропонувалось використовувати відеоігри як інструмент для вивчення різних навчальних предметів. У своїй роботі ми розглядали їх у контексті вивчення англійської мови.

Аналіз джерел сучасних і закордонних досліджень показав, що комп'ютерні ігри можна використовувати як освітній інструмент (Я. Кобинець, О. Юрченко, Maguid Youssef). Він допомагає поєднати навчання з розвагами, підвищує мотивацію й залученість учнів.

У нашій роботі ми мали за мету: а) розглянути потенціал комп'ютерних ігор у навчанні англійської мови. Зокрема, переваги й можливості їх інтеграції в навчальні програми, вплив на мотивацію й ефективність навчання; б) зробити спробу визначення категорії комп'ютерних ігор, що сприяють ефективному вивченню англійської мови; в) дослідити, як комп'ютерні ігри можуть покращити різні аспекти мовних навичок, зокрема, лексичних і граматичних, сприяти розвитку видів мовленнєвої діяльності.

Комп'ютерні ігри вважаються вірусною хворобою 21 сторіччя. Батьки з країн СНД дуже незадоволені тим, що діти години проводять у телефоні чи планшеті. Психологи й працівники медичних закладів, у свою чергу, наводять чисельні дослідження, в яких підкреслюється їх шкода. Захоплення іграми сприяє зниженню якості й кількості мовленнєвої активності дітей, активізує примітивні рефлекси [1], [2].

У сучасних реаліях обмежити дитину чи підлітка від гаджета не вийде, тому кращим кроком буде заохочувати їх пізнавати світ і вчитися за допомогою цих самих пристроїв. Тому, щоб зменшити шкідливий вплив на підростаюче покоління, в країнах Європи комп'ютерні ігри використовують для освіти. Наприклад, серед відеоігор з історичним контекстом можемо назвати такі, як: «Rome Total War», «Medal of Honor», деякі частини «Call of Duty» «Assassin's Creed». Так, творці останньої, у 2018-2019 роках створили інтерактивний підручник «Assassin's Creed Discovery Tour: Ancient Egypt» й «Assassin's Creed Discovery Tour: Ancient Greece» з історії Стародавніх Єгипту й Греції. Розробники разом з професійними істориками підготували короткі лекції, присвячені політичному устрою країн у ті часи, повсякденню й побуту, а також війнам і міфам. В одній з середніх шкіл Річмонда (Каліфорнія, США) школярі використовували цю гру для додаткових, позашкільних занять, отримуючи нові знання з історії [3].

У Норвегії у 2016 р. комп'ютерні ігри включили до шкільної програми з метою навчити школярів управлінським якостям, командній роботі, оперативному реагуванню в стресових ситуаціях. У Швеції гра «Minecraft» є обов'язковою частиною шкільної програми.

Завдяки цієї грі - пісочниці учні: а) отримують знання з програмування. Так, в «Академії професій майбутнього» для учнів від 9 років пропонують курс «Minecraft: програмування на Python для дітей». Він дозволяє в ігровій формі дізнатися правила написання програмного коду; б) розвивають навички планування, креативності, логічного й просторового мислення; в) отримують знання з анатомії, біології, природознавства, інженерії; г) розвивають навички читання, письма, рахування [4].

Серед комп'ютерних ігор, що сприяють ефективному вивченню англійської мови, також можна виділити наступні види:

Освітні ігри, або *Edutainment*, де останнє – неологізм, який складається з англійських слів «education» й «entertainment» – жанр [відеоігор](#), де одночасно відбувається навчання й розвага. Ця категорія ігор надає учням можливість усвідомити, що результат залежить від них, відчути дух здорового суперництва, здобути бажання вивчати англійську мову, щоб стати кращим у класі або групі. Впровадження мультимедіа: музики, діалогів з фільмів, відео, картинок з мемами, – надає мотивацію через розвагу. Прикладом освітніх ігор можемо назвати такі: «Придумай, хто це», «Спіймай, якщо можеш», «Так, звичайно, якщо...» та ін.

Рольові ігри (Role-Playing Games, RPGs) – жанр [відеоігор](#), де основна частина ігрового процесу полягає в управлінні персонажем чи групою персонажів, які досліджують ігровий світ, виконують різноманітні завдання (квести) й розвиваються, слідуючи сюжету. Такі ігри виділяються своїм неквапливим, повільним ритмом. Велика кількість мовного й мовленнєвого матеріалу у вигляді текстових й аудіо діалогів допомагає вивчати англійську в зручному темпі. Серед найбільш популярних можемо назвати: «Dragon Age», «Mass Effect», «Skyrim, Oblivion».

Мультиплеєрні ігри (Multiplayer Games) – жанр [відеоігор](#), мета яких надавати змогу гравцям зі всього світу грати разом. Це допомагає формувати мовленнєві навички. Такі ігри пропонують два варіанти комунікації: а) текстову; б) голосову. Перевагою виступає те, що, координуючи свої дії, пропонуючи стратегії й план просування, прислуховуючись до інших гравців, школярі використовують як активний, так і пасивний словниковий запас. Серед найбільш ефективних ігор зазначимо: «Dota 2», «League of Legends», «Counter Strike 2», «Valorant», «Call of Duty», «Battlefield».

Підбиваючи підсумки, зазначимо, що використання комп'ютерних ігор стає все більш популярним під час вивчення іноземних мов. Вони надають можливість школярам формувати словниковий запас, розвивати навички аудіювання, говоріння, читання й письма. Серед найбільш корисних, на наш погляд, виступають рольові й мультиплеєрні ігри.

Між тим, хочемо зазначити, щоб уникнути негативних наслідків ігрової залежності, використання відеоігор повинно бути дозованим із залученням дорослого, який повинен заохочувати дитину ділитися враженнями, отримувати підтримку, вступати до діалогу. Також важливо дозувати час проведення з гаджетом. За умов дотримання цих умов, комп'ютерні ігри можуть стати потужним інструментом для формування англомовних навичок і розвитку вмінь.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Клейман З. Час, проведений за комп'ютерними іграми, не впливає на здоров'я – дослідження. <https://www.bbc.com/ukrainian/features-62335633>
2. Кобинець Я. Комп'ютерні ігри та навчання: поєднати, розділити чи заборонити. <https://ms.detector.media/media-i-diti/post/25141/2020-07-28-kompyuterni-igry-ta-navchannya-poiednaty-rozdilyty-chy-zaboronyty/>
3. Maguid Youssef. What Happens When Students and Teachers Go Hands-on With Discovery Tour: Ancient Greece.

<https://news.ubisoft.com/en-us/article/2Qdtl7NjIUPC5XO2JkJdLo/what-happens-when-students-and-teachers-go-handson-with-discovery-tour-ancient-greece>

4. Бабій І. Комп'ютерні ігри у Норвегії включили у шкільну програму

<https://gk-press.if.ua/komp-yuterni-igry-u-norvegiyi-vklyuchyly-u-shkilnu-programu/>

5. Шиян О. Як комп'ютерні ігри впливають на навчальні здібності дітей. Освіта.

https://zaxid.net/yak-kompyuterni-igri-vplivayut-na-navchalni-zdibnosti-ditey_n1594842

6. Відеоігри в освіті: як Minecraft: EE використовують в Україні

<https://tsn.ua/cybersport/videoigri-v-osviti-yak-minecraft-ee-vikoristovuyut-v-ukrayini-1735996.html>

7. Nishi Sharma, Himanshu Joshi, Manjari N Pranava. Traditional Vs Modern English Language Teaching Methods: Study Based on a Survey.

<https://www.researchgate.net/publication/380433898-Traditional-Vs-Modern-English-Language-Teaching-Methods-Study-Based-on-a-Survey>

8. Юрченко О. Навчання розвагою: 5 ігор за методом Edutainment.

<https://osvitoria.media/experience/navchannya-rozvagoyu-5-igor-za-metodom-edutainment/>

*Добровольська С.В., Культа С.В., Молчанов Д.І.
Державний університет інтелектуальних технологій і зв'язку*

ЗАСОБИ ВИМІРЮВАЛЬНОЇ ТЕХНІКИ. КОНСТРУКТИВНІ Й СХЕМОТЕХНІЧНІ РІШЕННЯ

Засоби вимірювальної техніки, основними функціональними вузлами яких є різні електронні пристрої, застосовуються для вимірювання електричних величин як на постійному струмі, так і в широкому діапазоні частот, а також для дослідження форми радіосигналів і характеристик радіоелектронних пристроїв і спостереження за ними, для генерування випробувальних сигналів. За принципом дії засоби вимірювальної техніки розподіляються на аналогові й цифрові.

В аналогових вимірювальних приладах покази є безперервною функцією вимірюваної величини, а цифрові засоби вимірювальної техніки автоматично виробляють дискретні сигнали вимірювальної інформації, і їх покази подаються в цифровій формі. Аналогові засоби вимірювальної техніки можливо розділити на чотири основні групи.

До першої групи – найбільшої – відносять прилади для вимірювання параметрів і характеристик сигналів (наприклад, вольтметри, осцилографи, частотоміри, аналізатори спектра та ін.).

Друга група – прилади для вимірювання параметрів і характеристик елементів електричних і радіоелектронних схем та вимірювання характеристик активних і пасивних двополюсників і чотиріполюсників. Сюди входять вимірювачі опорів, ємності, індуктивності, параметрів транзисторів, тунельних діодів, електронних ламп, а також прилади для зняття частотних і перехідних характеристик тощо.

Третю групу утворюють вимірювальні генератори, які є джерелом сигналів різних рівнів, форм, частоти.

Елементи вимірювальних схем, такі як атенуатори (подільники сигналів), фазообертачі та інші – входять до четвертої групи [1].

Цифрові вимірювальні прилади, пристрої й системи (ЦВП), у свою чергу, класифікують за способом перетворення безперервної величини на дискретну, за структурною схемою АЦП і за способом врівноваження. За способом перетворення розрізняють цифрові прилади з кодо-, часо- й частотно-імпульсними перетвореннями.