

Міністерство освіти і науки України
Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна»
Рівненський обласний інститут
післядипломної педагогічної освіти
Рівненський інститут
Відкритого міжнародного університету розвитку людини
«Україна»



Матеріали доповідей
I Всеукраїнської науково–практичної конференції
студентів, аспірантів та науковців

„ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ”

25 травня 2007 року

Рівне
2007 рік

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ.

Матеріали доповідей I Всеукраїнської науково-практичної конференції студентів, аспірантів та науковців 25 травня 2007 року. Рівне: РІ ВМУРоЛ «Україна», 2007.– 114с.

Програмний комітет:

- Процюк Віталій Кононович – ректор РІ ВМУРоЛ «Україна» – **співголова оргкомітету;**
- Віднічук Микола Антонович – канд.пед.наук, доц., ректор Рівненського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти – **співголова оргкомітету;**
- Ставицький Олег Олексійович – канд.псих.наук, доцент, проректор з науково-педагогічної роботи РІ ВМУРоЛ «Україна» – **заступник голови оргкомітету;**
- Войтович Ігор Станіславович – канд.пед.наук, в.о.доц., завідувач кафедри природничих дисциплін та інформаційних технологій – **заступник голови оргкомітету;**
- Забара Станіслав Сергійович – докт.техн.наук, проф., декан факультету комп'ютерних систем ВМУРоЛ „Україна”
- Пальчевський Степан Сергійович – докт.пед.наук, проф. кафедри педагогіки Рівненського державного гуманітарного університету;
- Ветров Іван Васильович – начальник обласного управління освіти Рівненської обласної державної адміністрації;
- Сяський Андрій Олексійович – докт.техн.наук, проф., завідувач кафедри інформатики та прикладної математики Рівненського державного гуманітарного університету;
- Галатюк Юрій Михайлович – к.п.н., доц. кафедри МВФіХ Рівненського державного гуманітарного університету;
- Крайчук Олександр Васильович – к.ф.-м.н., доц., декан факультету документальних комунікацій і менеджменту Рівненського державного гуманітарного університету;
- Стахів Ольга Андріївна – канд.екон.наук, доц. кафедри економіки підприємства Національного університету водного господарства і природокористування;
- Нестерчук Михайло Петрович – декан економічного факультету РІ ВМУРоЛ «Україна».

Рекомендовано до друку Вченою радою Рівненського інституту Відкритого міжнародного університету «Україна» (протокол № ____ від _____ 2007 року)

© Рівненський інститут
Відкритого міжнародного
університету «Україна»
© Автори

Програми підготовки фахівців в УФЕІ по основним дисциплінам та їх змісту відповідають сучасним вимогам, весь час коригуються.

Головне завдання підготовки спеціалістів з економічної кібернетики за спрямуванням "Інформаційні системи в менеджменті" – підготувати висококваліфікованих економістів, які вільно орієнтуються в ринкових відносинах України, вміють створювати та використовувати інформаційні системи з метою економічної ефективності та процвітання нашої держави.

ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА РОЗВИТОК МОРАЛЬНИХ ЯКОСТЕЙ ДИТИНИ

Останчук Н.О., аспірант

Рівненський державний гуманітарний університет, м. Рівне

Нині комп'ютерні ігри надзвичайно прибуткова галузь комп'ютерної індустрії, інформаційний продукт, який має величезну аудиторію. Зміна місця і статусу комп'ютерних ігор пов'язана не тільки зі змінами їх технічних і візуальних параметрів, а й з еволюцією змісту та зумовленою останньою зміною функцій. Сучасна комп'ютерна гра це багатофункціональна програма, яку використовують не тільки з робочими, розважальними, а й із навчальними та пропагандистськими цілями. Серед комп'ютерних ігор можна вирізнити два основних типи:

1. Рольові комп'ютерні ігри.

- ігри з видом "з очей" "свого" комп'ютерного героя;
- ігри з видом ззовні на "свого" комп'ютерного героя;
- "Керуючі ігри". (граючому доводиться керувати діями персонажів).

2. Не рольові комп'ютерні ігри.

- аркади;
- головоломки;
- ігри на швидкість реакції;
- традиційно азартні ігри.

Не рольові комп'ютерні ігри створені з розважальною метою і містять в собі розвиваючі елементи. Перед гравцем ставиться певне завдання, яке потрібно розв'язати для проходження на наступний рівень. Це може бути завдання на швидкість реакції, логічне мислення, увагу, креативність та будь-яке інше. Із кожним наступним рівнем кількість завдань збільшується та їх зміст ускладнюється. Такі ігри можна порівняти із звичайними настільними та паперовими розвиваючими іграми. Суть та правила досить схожі. Це кросворди і морський бій з найпростіших, безліч варіантів ігор на групування кольорів, трошки складніші ігри на подолання перешкод із задіянням швидкості реакції та логічного мислення у розв'язанні поставленого завдання. Різниця у тому, що у комп'ютерному варіанті усі ці ігри є зручнішими для використання. Не потрібно возитися з папером, достатньо обрати нову гру і комп'ютер сам видасть новий варіант, також дуже привабливим є величезна кількість кольорів та цікаве мультимедійне оформлення.

Рольові комп'ютерні ігри – це новий складний вид гри, паперового та настільного варіанту якої не існує. Можна навести приклад дитячої гри в "Козаки – Розбійники". Коли діти збираються гуртом, розділяють між собою ролі та грають за певними правилами. Гра закінчується тоді, коли виконується певна умова, в даному випадку – якщо перемаже одна з двох груп. Або Козаки або Розбійники. Уявіть собі такий самий світ, щось подібне до кінофільму про гру. Де детально, із дотриманням усіх реальних правил та пропорцій, в яскравих кольорах та з продуманим звуковим супровідом відбувається гра. Гра, за якою можна не тільки спостерігати, а й взяти участь. Не

просто взяти фішку – людину і керувати її діями, а мати можливість створити цю людину-гравця, дати їй ім'я, одягнути на свій смак, обрати предмети вжитку, зачіску, фігуру, надати своєму гравцю усіх тих властивостей, яких ви тільки забажаєте. Те, що не так просто зробити з собою в реальному житті у світі комп'ютерної гри робиться одним натиском на кнопку. Це захоплює. Починає подобатись. Та це лише перший крок. Тепер герой потрапляє у певний світ, світ гри яку він обрав. Найбільш популярними серед дітей та молоді є рольові ігри військового характеру. Де найкращим стає той, хто вб'є усіх своїх ворогів та пройде крізь усі перешкоди. Все це супроводжується відповідними реальності картинками з калюжами крові, стогіном, звуками пострілів. Також вони приваблюють дітей, особливо хлопчиків тому, що в такі ігри можна грати по мережі цілими групами, що додає варіативності, неочікуваності, відчуття змагання з реальними людьми. Саме рольові ігри є найбільш захоплюючими та небезпечними, що може навіть привести до комп'ютерної адикції. Часто спроби батьків відірвати сина або доньку від рольової гри завершуються страшними скандалами, істериками, випадками - така сила азарту. Відвернути дитину від телевізора і то легше: будь-який найстрашніший, мерзотний фільм має кінець. А азартна гра може продовжуватися нескінченно: програвши, хочеться виграти, а вигравши - закріпити успіх.

Загалом вплив комп'ютерних ігор на свідомість, зокрема незрілу, можна недооцінити, але не можна перебільшити. Комп'ютерна гра проникає в найглибші шари психіки, і ця маніпуляція є тому агресивнішою, що гравець не усвідомлює її. Для підлітка (та й для юнака) це лише гра. Проте гравець, на відміну від споживача інших інформаційних продуктів, не обмежується пасивним споживанням інформації. В процесі сучасної гри неодмінно запускається психологічний механізм співучасті. Неминуче ототожнення глядача/читача з героєм фільму/книги в комп'ютерній грі набуває активного характеру. Гравець перетворюється на учасника подій, причому емоції, які він відчуває, вбиваючи віртуального ворога, на думку деяких психологів, практично тотожні відчуттям учасника реальних бойових дій. До того ж, на відміну від фільмів, які тривають кілька годин, у комп'ютерну гру можна грати нескінченно і ніхто не знає, де фатальна межа, за якою віртуальний світ стає такою ж частиною свідомості, як і реальний.

Також усі психологи вважають небажаним проводити багато часу за комп'ютером дітям, що не досягли юнацького віку. І це пов'язано не тільки із комп'ютерними іграми а і з усім потоком інформації, яку діти вбирають в себе наче губка. У захопленні дитина починає проводити багато часу за електронною машиною і зводить реальне спілкування з людьми до мінімуму. А це призводить з часом до втрати навиків спілкування і невміння знаходити спільну мову зі своїми однолітками.

Слід особливо підкреслити, що доступ до комерційних комп'ютерних ігор агресивного змісту дітям дошкільного віку треба повністю унеможливити. В маленьких дітей ще не сформовано інтегрований образ реального світу, тому умовність «іграшок» може негативно позначитися на їхньому психічному й моральному розвитку. Якщо дитина достатньо вразлива, цей вплив може набувати навіть шизофренуючого характеру. Крім того, на думку спеціалістів, дитина часто «застряє» на етапі так званого дитячого аутизму й егоцентризму, тобто виявляється нечутливою до вимог справжнього світу дорослих.

Отже, потрібен спільний контроль з боку держави, педагогів і батьків за раціональним та правильним вибором комп'ютерних ігор. У кожній сім'ї повинні існувати певні правила гри в «іграшки» й перегляду телепередач і відеофільмів, які регулюють їхню кількість і зміст. Не зайвим стане і коментар-пояснення з боку батьків про те, що насильство не варто наслідувати.

Проте, слід враховувати, що психічне протистояння зразкам агресивної поведінки не можна забезпечити тільки відгородженням дитини від таких наочних прикладів (практика і реальна дійсність свідчать, що таке навряд чи можливе). Набагато

результативнішим є виховання здатності до самостійного й критичного оцінювання дій навколишніх з позицій власних, достатньо високих моральних, етичних критеріїв і художнього вподобання.

На сучасному етапі розвитку комп'ютерних технологій психологи-дослідники беруть активну участь у пошуку й розробленні принципово нових розвиваючих комп'ютерних ігор, які б не тільки розважали й емоційно розряджали дітей, а й виконували науково-дослідницькі й практичні функції: допомагали діагностувати психіку дітей і коригувати їхні особистісні властивості, відхилення в поведінці, зокрема, підвищену агресивність. І такі ігри вже є, але їх дуже мало. Тому на порядку денному стоїть питання про розроблення та створення якісно нових пакетів комп'ютерних ігор, що передбачають розв'язання психопрофілактичних, психодіагностичних та психокорекційних завдань.

Список використаної літератури

1.Павелків Р.В. Загальна психологія. Підручник. К., 2004. 506с.

2.Хелен Би. Развитие ребёнка. – 9-е изд. – СПб.: Питер, 2004. – 768с.

3.Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1978.

4.При підготовці використані матеріали сайту

<http://flogiston.ru/articles/netpsy/gameaddict>

ОСНОВНІ ЗАВДАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ МЕНЕДЖМЕНТУ

Ірина Петруняк, викладач

РІ ВМУРОЛ „Україна”, м. Рівне

Інформаційну систему менеджменту розглядають, як складову частину системи управління, яка включає збір, аналіз і обробку існуючої чи створення нової інформації з можливим використанням найсучасніших досягнень в галузі інформаційних технологій.

Основними задачами інформаційної системи менеджменту є:

- відображення на інформаційній моделі об'єкта управління і його функціонування;
- підвищення якості управління: повне і своєчасне інформаційне забезпечення, підготовка рішень, вирішення управлінських задач, зберігання проміжної і вихідної інформації;
- підвищення продуктивності праці осіб, які приймають рішення, та інших працівників управлінського апарату, звільнення їх від завантаження рутинною роботою;
- вдосконалення методів і засобів управління, розв'язок нових управлінських задач, особливо задач оптимізації, ускладнення алгоритмів прийняття рішень, вибіркоче інформаційне забезпечення керівників;
- стабілізація чисельності управлінського персоналу при зростанні якості управління;
- виконання ролі первинної інформаційної ланки і джерела інформації, доступної для машинної обробки.

Етапи аналізу інформаційних потоків. Перед початком проектування інформаційної системи менеджменту потрібно сформулювати етапи формування інформаційного процесу, який полягає в проведенні наступних заходів:

1. Встановлення потреби в інформації. Точнішому плануванню і пов'язаному з ним кращому рішенню протистоять витрати на придбання інформації, тому що

ЗМІСТ**Секція 1. Інформаційні технології в освіті**

1. <i>Галатюк Ю.М.</i> Педагогічне моделювання суб'єкта творчої навчально-пізнавальної діяльності	3
2. <i>Войтович І.С.</i> Використання інформаційних технологій у наукових дослідженнях	9
3. <i>Галатюк М.Ю.</i> Застосування інформаційних технологій в організації творчої навчально-пізнавальної діяльності	11
4. <i>Громов Д.В.</i> Про можливість вдосконалення професійного спрямування бакалаврів за напрямком «Прикладна математика»	14
5. <i>Зараї Віра</i> Віртуальний факультет.....	15
6. <i>Крайчук Ольга, Денищук М.Ф.</i> Аналіз систем вищої освіти в різних країнах світу.....	20
7. <i>Либак Ірина, Денищук М.Ф.</i> Конкурентоспроможності вищих навчальних закладів на ринку освітніх послуг.....	21
8. <i>Липінська Тетяна, Денищук М.Ф.</i> Підходи до формалізації подання нових знань у навчальному процесі	23
9. <i>Матвійчук Аліна</i> Комп'ютерні технології, як засіб навчання читання в початковій школі.....	25
10. <i>Матвійчук Віта, Зараї В.М.</i> Навчальна програма «вчитель Visual Foxpro»	27
11. <i>Мирончук Тетяна, Войтович І.С.</i> Застосування комп'ютерних технологій при вивченні хімії	29
12. <i>Мусяця Леонід</i> Комп'ютерні технології в творчій роботі над складеними задачами.....	33
13. <i>Станкевич Наталія, Зараї В.М.</i> Навчальна програма «Основи Access»	34
14. <i>Токарець Алла, Петрук Ольга, Войтович І.С.</i> Побудова графіків функцій з використання ІКТ.....	36
15. <i>Шидловський А.І.</i> Інноваційно-інформаційні комп'ю-терні технології в освіті.....	39
16. <i>Ярмошук І.В.</i> Використання інформаційних технологій при вивченні курсу «Вища математика»	42

Секція 2. Інформаційні технології в суспільно-економічній діяльності

17. <i>Василькевич Олександр, Ставицька О.Г.</i> Вплив особливостей спілкування в мережі Інтернет на процес соціалізації студентської молоді.....	44
18. <i>Герасименко Н.П.</i> Інформаційні технології в соціально-економічних дослідженнях	46
19. <i>Головач Ірина, Романюк Я.В.</i> Охорона праці користувачів ПК.....	48
20. <i>Кардаш Олександр, Фесюк М.Г.</i> Інформаційні технології в економічній діяльності, значення та основні проблеми.....	50
21. <i>Колос В.В.</i> Інформаційні технології як фактор підвищення ефективності управління.....	52
22. <i>Куценко В.М.</i> Генерування випадкових величин.....	54
23. <i>Куценко В.М.</i> Кластерний аналіз економічних явищ і процесів.....	58
24. <i>Лавренюк Іванна, Романюк Я.В., Красовська А.М.</i> Юридичні гарантії у сфері охорони праці користувачів ПК.....	63
25. <i>Онищук Вікторія</i> Інформаційні системи в менеджменті – наукова і прикладна спеціалізація.	65
26. <i>Остапчук Н. О.</i> Вплив комп'ютерних ігор на розвиток моральних якостей дитини.....	67
27. <i>Петруняк Ірина</i> Основні завдання інформаційної системи менеджменту....	69
28. <i>Пляшко Ольга, Денищук М.Ф.</i> Сучасний стан та перспективи інформаційної	

підтримки бухгалтерів.....	70
29.Самолук Марина, Романюк Я. В. Вплив комп'ютерної техніки на здоров'я людини.	72
30.Хомич Вікторія, Воронко Р.М. Сучасні інформаційні технології для ведення обліку та контролю на торговельних підприємствах.....	75
31.Цибко Ганна, Янченко Тамара Шляхи застосування сучасних інформаційних технологій у роботі соціального педагога.....	77
32.Мичка Алла, Назаревич В.В. Ефективність сприйняття навчального матеріалу з психології в процесі мультимедійної презентації.....	79
33.Узаревич Наталія, Назаревич В.В. Перевірка надійності та валідності за допомогою ПК.....	81
Секція 3. Інформаційні технології в еколого-економічному моніторингу	
34. Забара С.С., Стефанович В.С. Комп'ютерне моделювання процесів розповсюдження забруднень мілких водойм.....	85
35.Баранюк Людмила, Переходько Галина, Ліхо О.А. Перспективи поліпшення екологічної ситуації.....	86
36.Бідюк Ольга, Мороз Ольга, Матушевська Н.Р. Інформаційні технології в екології.....	90
37.Бушко Олена, Ковальчук Яна, Ліхо О.А. Методика оцінки екологічного стану басейнів малих річок (на прикладі басейну Західного Бугу).....	93
38.Кирильчук Т.І., Ярмошук І.В. Планування економічного розвитку Корецького району.....	95
39.Кошинський Дмитро, Матушевська Н.Р. Створення системи еколого-економічного моніторингу в басейні річки Устя.....	96
40.Марушкевич Людмила, Данилюк Олександр, Войтович І.С. Застосування інформаційних технологій у веденні земельного кадастру.....	98
41.Мацьоха Ігор, Галанзовський Олександр, Матушевська Н.Р. Роль геоінформаційних систем (ГІС) у системах екологічного моніторингу	100
42. Міщук Т, Панчук С., Матушевська Н.Р. Моделювання забруднення атмосфери від промислових підприємств та організація моніторингу.....	103
43.Савич Роман, Войтович І.С. Автоматизація моніторингу забруднення навколишнього природного середовища підприємствами м. Рівне	106
44.Тарасюк О.В., Ліхо О.А. Оцінка рівня антропогенного навантаження в басейнах річок.....	107
45.Бальчаровська К., Ліхо О.А. Еколого-економічне моделювання забруднення приземного шару атмосфери.....	109
46.Потапчук Т.В. Матушевська Н.Р. Розробка системи моніторингу стану довкілля міста.....	111
ЗМІСТ	113