

Міністерство освіти і науки України
Криворізький державний педагогічний університет

**ЗБІРНИК НАУКОВИХ ПРАЦЬ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ
КРИВОРІЗЬКОГО ДЕРЖАВНОГО ПЕДАГОГІЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ**
(приурочено до 90-річчя КДПУ)

Кривий Ріг – 2020

ЗМІСТ

ПСИХОЛОГІЧНИЙ СУПРОВІД КАР'ЄРНОГО САМОПРОЕКТУВАННЯ СТУДЕНТІВ-ПСИХОЛОГІВ	8
<i>Світлана Антонова</i>	
СЛІДСТВО У СПРАВІ «ПІЗАНСЬКА ВЕЖА»: ФІЗИЧНИЙ АНАЛІЗ	12
<i>Ксенія Архипченко</i>	
МІЖПРЕДМЕТНА ІНТЕГРАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО РОЗВИТКУ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ» У 2 КЛАСІ.....	15
<i>Марія Білан</i>	
<i>Маргарита Кірєєва</i>	
ВИВЧЕННЯ ШВИДКОЗМІННИХ МЕХАНІЧНИХ РУХІВ У ШКІЛЬНІЙ ЛАБОРАТОРІЇ ФІЗИКИ	19
<i>Олександра Богданова</i>	
«КОЛИ ЩЕ ЗВІРІ ГОВОРИЛИ» І. ФРАНКА: АЛЕГОРИЧНІ, ІДЕЙНІ ТА НАЦІОНАЛЬНІ СМИСЛИ КАЗОК	22
<i>Дар'я Бут</i>	
ГЕНДЕР ТА РЕКЛАМА: ЯК РЕКЛАМА НАВІЮЄ ГЕНДЕРНІ СТЕРЕОТИПИ.....	25
<i>Ірина Волохіна</i>	
СУДОВІ УСТАНОВИ В УКРАЇНСЬКИХ ЗЕМЛЯХ XIV-XVI ст.....	28
<i>Олександр Городецький</i>	
ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ДРУГОКЛАСНИКІВ НА УРОКАХ СЛОВЕСНОСТІ В УМОВАХ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ.....	31
<i>Анастасія Гречка</i>	
<i>Ольга Ушакова</i>	

ОЛЕШКІВСЬКІ ПІСКИ ЯК НОВА ТУРИСТИЧНА ДЕСТИНАЦІЯ УКРАЇНИ	34
<i>Андрій Гуда</i>	
МОЖЛИВОСТІ КВАНТОВОГО ПРОГРАМУВАННЯ ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ ЗАДАЧ МАШИННОГО НАВЧАННЯ	37
<i>Павло Загородько</i>	
КОМУНІКАТИВНІ РОЛІ І СТРАТЕГІЇ ЯК БАЗОВІ СКЛАДОВІ ПОНЯТТЯ КОМУНІКАТИВНОГО ІМІДЖУ	41
<i>Юлія Зашкола</i>	
ПОБУДОВА ЧИСЛОВИХ РЯДІВ ЗА ДОПОМОГОЮ КВАДРАТА ТАНГРАМ.....	45
<i>Аліна Комарова</i>	
ЛІНГВІСТИЧНІ ПІДХОДИ ДО ВИВЧЕННЯ ПОНЯТЬ СТРАТЕГІЇ І ТАКТИКИ	48
<i>Дар'я Корецька</i>	
ФОРМУВАННЯ ЛІНГВОКУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ УЧНІВ СТАРШИХ КЛАСІВ НА МАТЕРІАЛІ НІМЕЦЬКОЇ КАЗКИ.....	52
<i>Кристина Користова</i>	
РОЛЬ ПРОПАГАНДИ У ФОРМУВАННІ ТОТАЛІТАРНОГО РАДЯНСЬКОГО СУСПІЛЬСТВА (КІНЕЦЬ 1920 – 1 ПОЛОВИНА 1930-Х РР.)	55
<i>Сергій Корнієнко</i>	
ЩОДО ПРОБЛЕМИ ФОРМУВАННЯ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ СТАРШОКЛАСНИКІВ ЯК ОСНОВИ ЇХ ПРОФЕСІЙНО-ОСОБИСТІСНОЇ САМОРЕАЛІЗАЦІЇ.....	58
<i>Анастасія Кошеленко</i>	
СТРУКТУРНІ Й СЕМАНТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ІДІОМАТИЧНИХ ПОБАЖАНЬ УДАЧІ В АНГЛІЙСЬКІЙ МОВІ.....	61
<i>Кристина Кошельник</i>	

АГРЕСИВНА ПОВЕДІНКА ЯК ПРОЯВ ПСИХОЛОГІЧНОГО ЗАХИСТУ
ОСОБИСТОСТІ У ПІДЛІТКОВОМУ ВІЦІ..... 64

Уляна Курілова

ПОТОЧНИЙ СТАН І ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ МЕТОДИЧНОЇ
СИСТЕМИ НАВЧАННЯ ІНФОРМАТИКИ У ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ
СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ УКРАЇНИ 67

Людмила Легка

ВОКАЛЬНО-ОРФОЕПІЧНІ ВМІННЯ : ТЕОРЕТИЧНИЙ АСПЕКТ 71

Ганна Малій

ВІРТУАЛЬНИЙ ХОР ЕРІКА ВІТАКЕРА..... 74

Мармиш Вікторія

МООС ЯК ФОРМА ПІДВИЩЕННЯ ІКТ-КОМПЕТЕНТНОСТІ
ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ..... 77

Михайло Мінтій

КОЛАБОРАЦІОНІСТСЬКА ПРЕСА ЯК ДЖЕРЕЛО З ІСТОРІЇ
ПОВСЯКДЕННЯ НАСЕЛЕННЯ ОКУПОВАНИХ ТЕРИТОРІЇ (на прикладі
преси міст Кривий Ріг та Кам'янське) 80

Наталя Москаленко

МІЖПРЕДМЕТНІ ЗВ'ЯЗКИ ГЕОМЕТРІЇ ТА ШКІЛЬНОГО КУРСУ
РОБОТОТЕХНІКИ ЯК ЕЛЕМЕНТ STEM-ОСВІТИ 84

Няньчук Владислав

ДОСЛІДЖЕННЯ КРЕАТИВНОГО МИСЛЕННЯ ПІД ЧАС КОМП'ЮТЕРНОЇ
ГРИ..... 87

Станіслав Підпригора

GEOGEBRA ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ STEM-КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ УЧНІВ У
НАВЧАННІ МАТЕМАТИКИ 91

Ольга Пилипенко

РЕАЛІЗАЦІЯ АЛГОРИТМІВ КОНВЕРТАЦІЇ ТА ІМІТАЦІЇ В СИСТЕМІ АДАПТАЦІЇ ДИЗАЙНУ САЙТУ ДЛЯ ЛЮДЕЙ З ПОРУШЕННЯМ КОЛЬОРОСПРИЙНЯТТЯ.....	95
<i>Владислав Пірогов</i>	
ЖАНРОВА СПЕЦИФІКА ДИТЯЧОГО ФЕНТЕЗИ (ДО ПОСТАНОВКИ ПРОБЛЕМИ).....	98
<i>Анна Рева</i>	
РОЗРОБКА ГРИ-КВЕСТУ ЗАСОБАМИ РУШІЯ UNITY	102
<i>Богдан Ростальний</i>	
СТАНОВЛЕННЯ МУЗИЧНОЇ ОСВІТИ В УКРАЇНІ XVII – XVIII СТОЛІТЬ: ГУМАНІСТИЧНІ ПРИНЦИПИ Г. СКОВОРОДИ.....	105
<i>Рудик Катерина</i>	
«ДИСКУРСИВНА СТРАТЕГІЯ» І «ТАКТИКА»: ЗІСТАВЛЕННЯ ТА УТОЧНЕННЯ ПОНЯТЬ	108
<i>Анастасія Савіцька</i>	
ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ СТУДЕНТІВ	113
<i>Семашкіна Вікторія</i>	
ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ МОВНО-ЛІТЕРАТУРНОЇ ГАЛУЗІ ЗАСОБОМ ТЕХНОЛОГІЇ ВУОД.....	116
<i>Анастасія Сівачук</i>	
ФОРМУВАННЯ ПІДПРИЄМЛИВОСТІ ТА ФІНАНСОВОЇ ГРАМОТНОСТІ УЧНІВ 2 КЛАСУ У КОНТЕКСТІ ОСВІТНІХ ІННОВАЦІЙ	119
<i>Іванна Скупейко</i>	
<i>Анна Мудрук</i>	
ЕКОЛОГІЧНИЙ МОНІТОРИНГ НА ТЕРИТОРІЇ КРИВОРІЖЖЯ.....	123
<i>Анастасія Сорочинська</i>	

МІСЬКИЙ ПЕЙЗАЖ У ТВОРЧОСТІ КРИВОРІЗЬКИХ МАЙСТРІВ	126
<i>Анна Суровцева</i>	
КОНТРАСТ І НЮАНС ЯК ЗАСІБ ВИРАЗНОСТІ В ЖИВОПИСНІЙ КОМПОЗИЦІЇ НАТЮРМОРТУ НА ЗАНЯТТЯХ З ЖИВОПІСУ	130
<i>Марія Таран</i>	
МОДА І РЕЛІГІЯ В ЖИТТІ ЛЮДИНИ ТА СОЦІУМУ	133
<i>Терехова Марина</i>	
У СТУДЕНТСЬКОМУ ВІСІ	136
<i>Анна Терещенко</i>	
ДЕЯКІ ОСОБЛИВОСТІ ФАУНИ ТВЕРДОКРИЛИХ КРИВОРІЗЬКИХ ЗАНЕСЕНИХ ДО ЧЕРВОНОЇ КНИГИ ДНІПРОПЕТРОВСЬКОЇ ОБЛАСТІ... 140	
<i>Андрій Трошин</i>	
<i>Юлія Голуб</i>	
ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ УЧІННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБОМ ТЕХНОЛОГІЇ WEB-КВЕСТ	144
<i>Анастасія Тютюнник</i>	
АФОРИСТИЧНА ПАЛІТРА ПОЕЗІЇ ВОЛОДИМИРА КАЛАШНИКА	147
<i>Ірина Убізська</i>	
ЛІНГВОКРЕАТИВНА СПЕЦИФІКА МОВЛЕННЄВОГО ПОРТРЕТУ ПЕРСОНАЖУ ТВОРУ О. ДОММА «DER BRAVE SCHÜLER OTTO KAR»... 150	
<i>Юлія Філоненко</i>	
СТВОРЕННЯ ТА ПЕРШІ ЕТАПИ РОЗВИТКУ ОРГАНІЗАЦІЇ «САЮДІС» В ДОКУМЕНТАХ КДБ ЛИТВИ (1988-1989 рр.)	153
<i>Олександр Холодняк</i>	
ВОКАЛЬНА ТВОРЧІСТЬ Р. ШУМАНА В КОНТЕКСТІ СУЧАСНИХ СОЦІАЛЬНИХ ВИКЛИКІВ	158
<i>Жанна Цікурєнко</i>	

ЛІНГВІСТИЧНА ПІДГОТОВКА ЯК ВАЖЛИВА СКЛАДОВА
ГУМАНІТАРИЗАЦІЇ ВИЩОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ..... 161

Павло Шанін

РОЗРОБКА ПРОТОТИПУ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ
ПРОФОРІЄНТАЦІЙНИХ КВЕСТІВ У ДОПОВНЕНІЙ РЕАЛЬНОСТІ 164

Дмитро Шенілев

РОЗРОБКА ГРИ-КВЕСТУ ЗАСОБАМИ РУШІЯ UNITY

Богдан Ростальний

студент I курсу магістратури фізико-математичного факультету

Науковий керівник – к. фіз.-мат. н., доц. Моїсеєнко Н. В.

Галузь розробки програмного забезпечення є однією з тих, що стрімко розвиваються та відповідають потребам ринку. Разом з кіноіндустрією, комп'ютерні ігри є однією з найбільш цікавих та популярних областей застосування інформаційних технологій. Це своєрідний тренд масової електронної культури зі своїми звичаями, традиціями, правилами.

Згідно дослідженню українського сегменту ринку розробників ігор, проведене інноваційним парком UNIT.City разом з компанією ACHIEVERS HUB за підтримки Lenovo, в цій галузі працюють більше 100 компаній, 75% головних офісів яких розташовані в українських містах. Найбільше компаній-розробників зосереджено в столиці України – більше 50 компаній мають свої офіси в Києві. В 11-и обласних центрах країни працюють представництва ігрових компаній, більше всього їх представлено в Одесі, Дніпрі та Харкові. Також офіси трьох гравців ринку відкриті в Кривому Розі (рис. 1).



Рис. 1. Географія офісів геймдев компаній в Україні [1].

Одним з ключових освітніх трендів сучасної освіти є включення ігор у навчання. Метою цього процесу є залучення та підвищення уваги учнів для поліпшення їх мотивації при вирішенні практичних завдань, навчання новим видам діяльності. Квест-ігри як один з жанрів комп'ютерної гри також можуть з успіхом застосовуватися в освітньому процесі.

Метою нашої роботи було створити 2D гру-квест за допомогою ігрового рушія Unity3D (рис. 2).

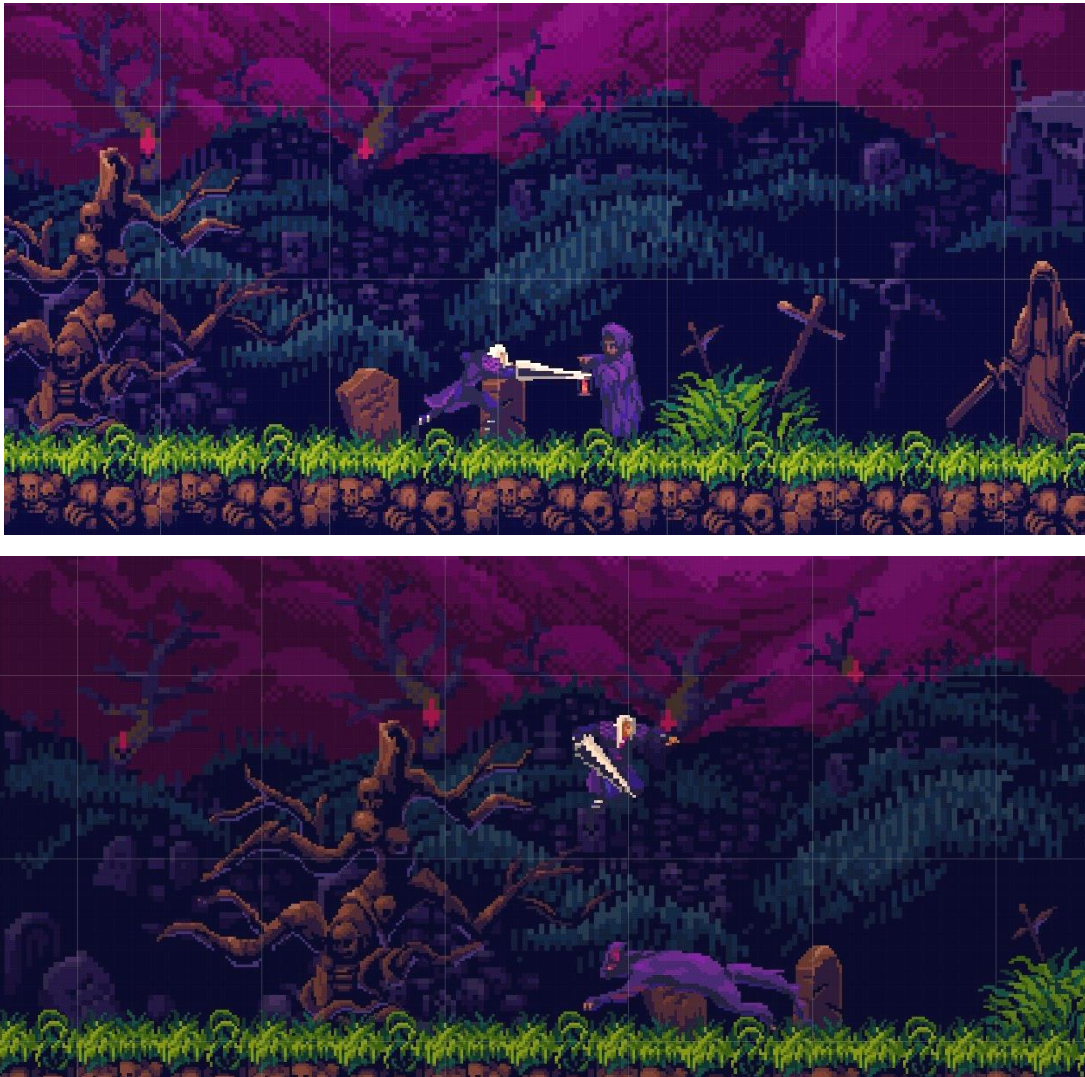


Рис. 2. Приклади копій екрану з розробленої 2D гри-квесту.

У процесі вивчення проблеми розробки комп'ютерних ігор отримані результати, узагальнення яких надає можливість зробити такі висновки.

Для розробки комп'ютерних ігор існує велика кількість різноманітних інструментальних засобів, найбільш популярними з яких є рушії, безкоштовні або умовно безкоштовні для некомерційного використання. Великий вибір

допоміжних засобів для розробки комп'ютерних ігор надає можливість вільно комбінувати їх, використовуючи як основний Unity – багатоплатформний рушій для розробки дво- та тривимірних програм [2].

У процесі розробки комп'ютерних ігор доцільно застосовувати інтегрований підхід, за якого проектування із застосуванням стандартних об'єктів виконується у середовищі візуального проектування Unity, а надання стандартним об'єктам нових властивостей та створення нових виконується у пов'язаному із ним середовищі об'єктно-орієнтованого програмування Visual Studio.

Реалізація інтегрованого підходу виконана в процесі створення комп'ютерної гри-квесту «Way of Thorns» за допомогою ігрового рушія Unity3D. Розроблено концепт-план гри, в якому було визначено основні ідеї гри, жанр, аудиторія, та платформа на якій гра буде розповсюджуватися, визначені мінімальні та рекомендовані вимоги до системи.

Проведене дослідження може бути продовжене в напрямі розробки більш складних комп'ютерних ігор, що включатимуть більш різноманітні завдання та можуть бути застосовані в освітньому процесі.

Література

1. Огляд українського геймдев-ринку. URL: <https://ain.u/2018/06/22/obzor-ukrainskogo-gejmdeva/> (дата звернення: 26.09.2020).
2. Гаранін О. М., Кацко О. О., Моїсеєнко Н. В. Інструментарій розробника в курсі «Розробка комп'ютерних ігор». *Новітні комп'ютерні технології*. Кривий Ріг : Видавничий центр ДВНЗ «Криворізький національний університет», 2017. Том XV. С. 161–164.