

Також хочеться виділити програму яка допоможе у підготовці 3D моделі для друку.

Cura – застосунок для підготовки моделі для 3d друку, безкоштовний для користування.

Основні висновки: Має доцільно використовувати для створення 3D моделей та різноманітних ефектів й анімації, але всі інші застосунки можуть реалізовувати подібне. Усі вони схожі, але кожний застосунок має свою специфіку використання та галузь застосування.

ЛІТЕРАТУРА

1. 3D моделювання анімованих персонажей // Наукоємні технології. –2015. –№2. –С. 133–134

Псьол Анастасія

студентка 3 курсу

факультету фізико-математичної, комп'ютерної і технологічної освіти

Наук. керівник: **Г.М.Алексєєва,**

к.п.н. доцент (БДПУ)

ВИКОРИСТАННЯ ПРОГРАМИ LEARNINGAPPS ДЛЯ РОЗРОБКИ ДИДАКТИЧНИХ МАТЕРІАЛІВ УЧНІВ 5 КЛАСУ ДО ТЕМИ «БЕЗПЕЧНЕ КОРИСТУВАННЯ ЕЛЕКТРОПРИЛАДАМИ»

Актуальність. Сервіс LearningApps є додатком Web 2.0 для підтримки освітніх процесів у навчальних закладах різних типів. Конструктор LearningApps призначений для розробки, зберігання інтерактивних завдань з різних предметних дисциплін, за допомогою яких учні можуть перевірити і закріпити свої знання в ігровій формі, що сприяє формуванню їх пізнавального інтересу.

Мета: навчання школярів безпечному користуванню електроприладами засобами гул сервісів.

Сутність дослідження. LearningApps.org – онлайн-сервіс, який дозволяє створювати інтерактивні вправи. Він є конструктором для розробки різноманітних завдань з різних предметних галузей для використання і на уроках, і позаурочний час, і для малечі, і для старшокласників.

Сервіс LearningApps надає можливість отримання коду для того, щоб інтерактивні завдання були розміщені на сторінки сайтів або блогів викладачів і учнів [1].

Для ефективного вивчення учнями 5 класу теми «Безпечне користування електроприладами» ми пропонуємо використовувати розроблене дидактичне завдання

Побутові електроприлади полегшують працю господинь, скорочують час на виконання домашніх робіт. Значення електрики в житті людини дуже велике. У побуті, в повсякденному житті людини електричний струм використовується як для освітлення житлових приміщень, так і для живлення різних побутових приладів. За допомогою

цих приладів можна приготувати їжу, випрати і випрасувати білизну, прибрати приміщення, тривалий час зберігати продукти свіжими. Усі побутові електроприлади вмикаються в мережу за допомогою з'єднувального електричного дроту і вилки. Дія електричного струму на людину може призвести до електричних травм та пошкоджень: скорочення м'язів (супроводжується сильним болем), втрата свідомості, порушення роботи серця чи дихання (або кількох цих порушень разом). Іноді трапляються ураження струмом, які призводять до смерті людини [2].

Поетапна розробка вправи з використанням LearningApps:

1. Запустили LearningApps і вибрали віконце «Створення вправи»;
2. Обрали майбутній вид програми для нашої вправи;

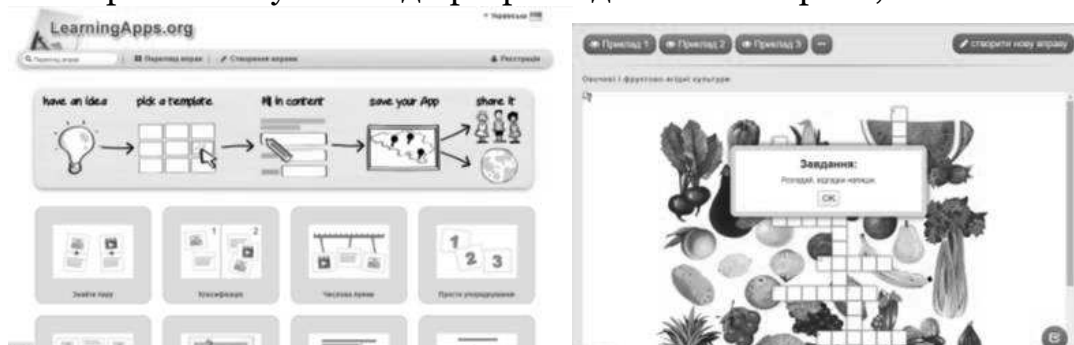


Рис.1. Знімок екрану програми LearningApps

3. Після цього програма запропонувала багато прикладів для створення кросворду;
4. Далі заповнили програму, вказали назву та зробили опис завдання;
5. Встановили фонове зображення кросворду;
6. Ввели малюнки та відповіді до них;
7. Написали текст зворотнього зв'язку, який з'явився, коли правильне слово було введено;
8. Зберегли вправу;
9. Зберегли нашу вправу;
10. Зробили перевірку та відредагували недоліки;



Рис.2. Перевірка вправи

Основні висновки. LearningApps.org є сервісом для підтримки процесів навчання та викладання за допомогою невеликих інтерактивних модулів. Ці модулі можуть використовуватись безпосередньо як навчальні ресурси або для самостійної роботи.

ЛІТЕРАТУРА

1. Аман І. С. Інтернет-сервіс мультимедійних дидактичних вправ LearningApps : веб-сайт. URL: <http://internetservisi.blogspot.com/p/learning-apps.html> (дата звернення: 12.03.2020).

2. LearningApps.org : веб-сайт. URL: <http://learningapps.org/> (дата звернення: 12.03.2020).

Єлизавета Стойчева,

студентка 3 курсу

Факультету фізико-математичної, комп'ютерної
та технологічної освіти

Наук. керівник: **Г.М.Алексєєва,**

к.п.н. доцент (БДПУ)

ПРОГРАМУВАННЯ ТА ЖІНКИ УКРАЇНИ:

КАТЕРИНА ЛОГВИНІВНА ЮЩЕНКО

Актуальність. В історії програмування є талановита жінка, чиїм покликанням стала розробка програмного забезпечення до цифрових обчислювальних машин. Катерина Логвинівна Ющенко – засновник української школи програмування член-кореспондент НАН України.

Нашій співвітчизниці судилося разом з колегами продовжити в Україні той напрям досліджень, біля витоків якого стояла талановита англійка Ада Августа Лавлейс та її видатний друг Ч. Бебідж, який присвятив своє життя ідеї створення «аналітичної машини» – першої в світі цифрової обчислювальної машини з програмним керуванням. Можливо, це збіг обставин, а, можливо, знак долі, що початок творчої діяльності Катерини Логвинівни Ющенко збігся з роками відродження і здійснення його геніальної ідеї.

Мета дослідження. Освітити професійний шлях нашої співвітчизниці в історії програмування Катерини Логвинівни Ющенко.

Сутність дослідження. На комп'ютері Лебедева можна було працювати завдяки спеціальній мові програмування, яку розробила Катерина Ющенко. Вона так сформулювала свій новаторський принцип: «У програмі вказуються не власне числа, а адреси комірок пам'яті, ініціалізовані потрібними числами». Цей принцип дозволив ще у 1955 р. створити зручну систему понять для опису архітектури комп'ютера та його системи команд. Саме створення «адресної мови» – перше фундаментальне досягнення наукової школи теоретичного програмування члена-кореспондента НАНУ К. Л. Ющенко.

У своїх винаходах і розробках науковці були на крок попереду від американців. Випередивши створення перших мов програмування – Фортрана (1958), Кобола (1959) й Ангола (1960), воно підготувало появу не