



**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ЗАЛІЗНИЧНОГО ТРАНСПОРТУ
НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНИЙ ЦЕНТР**

*Присвячується 85-річчю
Українського державного
університету залізничного
транспорту*

**ПРОБЛЕМИ ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ВПРОВАДЖЕННЯ
ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В УНІВЕРСИТЕТІ ЗА
ВІДПОВІДНИМИ РІВНЯМИ
ТА СТУПЕНЯМИ**

**ТЕЗИ НАУКОВО-МЕТОДИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
КАФЕДР УНІВЕРСИТЕТУ**

(2-3 грудня 2015 року)

Харків 2015

Редакційна колегія

Шумик Д.В. (відп. редактор), Руденко Г.І.,
Калабухін Ю.Є., Колісник К.Е.,
Мкртичян Д.І., Прогонний О.М.,
Скорик О.О., Устенко О.В.,
Захарченко В.В., Костенніков О.М.

ТЕЗИ ОБ'ЄДНАНІ ПО СЕКЦІЯХ

СЕКЦІЯ НАВЧАЛЬНО-НАУКОВОГО ЦЕНТРУ ГУМАНІТАРНОЇ ОСВІТИ	3
СЕКЦІЯ ФАКУЛЬТЕТУ ЕКОНОМІКИ ТРАНСПОРТУ	41
СЕКЦІЯ ФАКУЛЬТЕТУ АВТОМАТИКИ, ТЕЛЕМЕХАНІКИ ТА ЗВ'ЯЗКУ	75
СЕКЦІЯ БУДІВЕЛЬНОГО ФАКУЛЬТЕТУ	89
СЕКЦІЯ МЕХАНІЧНОГО ФАКУЛЬТЕТУ	103
СЕКЦІЯ ФАКУЛЬТЕТУ УПРАВЛІННЯ ПРОЦЕСАМИ ПЕРЕВЕЗЕНЬ	113
СЕКЦІЯ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ	125
СЕКЦІЯ ІНСТИТУТУ ПЕРЕПІДГОТОВКИ ТА ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ КАДРІВ	133

терміносполучень, дає можливість знаходити складні перехресні відношення у найбільш близьких мовах, як то російська та українська.

В.О. Лебедєв

ВПЛИВ ВІРТУАЛЬНИХ ІГРОВИХ ПРАКТИК НА ЛЮДИНУ

Процес віртуалізації неможливо зупинити, і найближче майбутнє визначиться як динамічний процес взаємодії віртуальних спільнот та спільнот/цивілізацій традиціоналістських, які йому протистоять. Людина майбутнього буде максимально наближена до концепту кіборга, а фізична реальність, що його оточує, нагадуватиме блочжєкти (термін, який використовує письменник та футуролог Б. Стергінг для позначення виробів, що підлаштовуються під людину). Розвитку віртуальності сприятиме і те, що вона по суті є єдино можливим напрямком подальшого розширення людства, свого роду останнім фронтіром. Створення штучної реальності, що має практично необмежені можливості з моделювання різних середовищ і ситуацій, і здатна наділити аналогічними можливостями користувача, виявляє сприятливу можливість для саморозвитку, самовираження, докладання сил і творчої енергії.

Не можна не торкнутися тут і впливу віртуальних розваг на фізичне здоров'я. Заперечувати те, що при надмірному споживанні вони можуть мати руйнівний вплив на організм, було б не розумно, проте можна навести і протилежні дані, які часто не приймаються у розрахунок критиками сучасних технологій. Так, в Оксфордському університеті виявили, що Tetris може допомогти при лікуванні посттравматичного стресу. У 2003 р. група дослідників на чолі з Д. Бавельєр, з університету міста Рочестера, показала, що люди, які грають у відеоігри, краще справляються із завданнями на розпізнавання образів. У 2009 р. ними ж було показано, що відеоігри підвищують здатність людини розпізнавати контрастність зображень. Об'єктом досліджень стала вибірка з 13 осіб, які не були гравцями, але грали в шутер від першої особи або в більш спокійний симулятор усього 50 годин протягом 9 тижнів. Найбільший ефект справив шутер: у 43 % людей, що грали у нього, було відзначено покращення у розпізнаванні контрастності. У тому ж 2009 р. в журналі «BMC Research Notes» було опубліковано дані про вплив регулярної гри «Тетріс» на мозок дівчаток-підлітків. Показано, що у дівчаток, які грали в нього, ставали товстішими деякі ділянки кори головного мозку. Таким чином, «Тетріс» підвищує ефективність роботи мозку.