

Методи дослідження. Методи захисту через нейронну мережу.

Висновки. Після дослідження предметної області та детального аналізу поставленої проблеми було встановлено актуальність розробки системи пошуку та усунення вразливостей на веб-ресурсі. Шляхом аналізу різних видів атак та проведення теоретичних і практичних досліджень було сформовано набір методів для дослідження, проведено їх порівняння та аналіз, а також було визначено стек технологій та інструментів розробки, визначеної відносно продуктивності, ступінь інтеграції та зручність використання. Дослідження також показали, що на ринку відсутня подібна комплексна і загальнодоступна система. Отже, програмний комплекс, що розроблюється, має широкі можливості для розвитку і великі шанси зайняти своє місце на ринку.

Ключові слова: JavaScript, front-end, web, веб-додаток, захист, безпека.

Список літератури:

1. Воронкова, В. Г. (2012). *Філософія розвитку сучасного суспільства: теоретико-методологічний контекст: монографія*. Запоріжжя.
2. Воронкова, В. Г. (2015). *Административная деятельность как объект саморефлексии руководителя // К: «Видавництво «Гілея», Вип. 100. С.91-97.*
3. Жуков, Ю. В. (2012). *Основы веб-хакинга. Нападение и защита*. 206 с.
4. Dafydd, Stuttard, Marcus Pinto *The Web Application Hacker's Handbook: Finding and Exploiting Security Flaws 2 edition Wiley; 2011. 912с.*
5. Соснін, О. В., Воронкова, В. Г., Ажажа, М. А. (2011). *Інвестиції в людські й розвиток в умовах глобальної трансформації.- Навчальний посібник. Львів «Магнолія 2006». 602 с.*

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННЫХ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЯХ ОБУЧЕНИЯ И ИХ ВЛИЯНИЕ НА РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ

Шевченко Глеб (Запорожье, Украина)

Актуальность темы исследования. На основании историографического анализа психолого-педагогической литературы можно установить, что в последнее время увеличилось внимание ученых к разработке сущности феномена «педагогическая технология», выявлению его характеристик и типов. В данном исследовании, наибольшее внимание представляют игровые технологии, которые связаны с игровой формой контакта между преподавателем и учащимися, через реализацию определенного сюжета. При этом в содержание игры включаются образовательные задачи (Вавилова, и др., 2007).

Цель работы – анализ игровых технологий, их методов и приемов организации педагогического процесса в современных психолого-педагогических технологиях обучения.

Проблемная ситуация. В образовательном процессе, в педагогической теории и практике проблема применения игровых технологий не нова. Для педагогов, в настоящее время, игровые технологии представляют большой интерес. Попытка научной классификации игры и определение ее одним исчерпывающим понятием возникала не раз. На данный момент научно определены только связи между игрой и человеческой культурой. Также установлено значение, которое оказывает игра на развитие личности человека, установлена биологическая природа игры эмпирическим путем и ее обусловленность психологическими и социальными факторами. Тем не менее, игровые технологии остаются «инновационными» в системе образования (Дыбина, 2008).

Методы исследования. Анализ проводится на основе методов, функций, педагогических целей, особенностей и разновидностей обучающих игр. В результате изучения данной проблемы приводится роль игровых технологий среди современных психолого-педагогических технологий обучения.

Результат исследования. В отечественной и мировой педагогической практике накоплены знания, которые могут быть использованы. К этим знаниям относятся игровые технологии, которые нашли широкое применение в нашей практике. Обучающие игры имеют большой потенциал с позиции приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции человека в отношении собственной деятельности, общения и самого себя. Игра, как одно из педагогических средств обучения и воспитания, переживает период расцвета. Интерес к игре в настоящее время возрастает. Это вызвано развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения и обусловлено социальными и экономическими потребностями формирования активной личности (Ермолаева, 2005).

Выводы. Осуществленное исследование позволяет утверждать, что игра – исторически обусловленный элемент культуры, представляющий собой вид произвольной деятельности индивида. В игре происходит обогащение и воспроизведения социального опыта предыдущих поколений, освоение норм и правил человеческой жизнедеятельности принятием игровой роли, виртуальное моделирование игрового пространства, условий своего собственного бытия в мире. Игра является способом освоения человеком мира и отношений в нем, способом самоутверждения. В педагогическом процессе разнообразные игры широко используются в качестве метода, средства и технологии обучения (Кукушин, и др., 2005).

Игровые технологии обладают дидактическими возможностями, поскольку они обеспечивают применение и закрепление знаний, полученных в процессе изучения различных дисциплин, формирование у студентов представления о профессиональной деятельности в избранной

специальности; развитие навыков управления реальными процессами. Осуществление принципов педагогических технологий ведет преподавателя к овладению педагогическим мастерством, а студентов – своей профессиональной деятельностью (Михайленко, 2011).

Ключевые слова: игра, технологии, игровые технологии, педагогические технологии, обучение.

Список литературы:

1. Вавилова, Л. Н., Кузина, Т. С. (2007). Методические рекомендации. Под общ. ред. В.М. Паниной. Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИПО».
2. Дыбина, О. В. (2008). Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография. М.: Педагогическое общество России.
3. Ермолаева, М. Г. (2005). Игра в образовательном процессе: Методическое пособие. 2-е изд., доп. СПб.: СПб АППО.
4. Кукушин, В. С., Болдырева-Вараксина, А. В. (2005). Педагогика начального образования. М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ».
5. Михайленко, Т. М. (2011). Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. Челябинск: Два комсомольца. С. 140-146.
6. Товарніченко, В. О. (2012). Маргінальна наука: соціально-культурний аналіз // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. Вип.49. С.135-143.
7. Товарниченко, В. А. (2017) Информационная война в глобальном мире - подмена критериев рациональности: философский анализ. Гуманітарний вісник ЗДІА. Вип. 71. С. 90-96. ISSN 2072-7941
8. Товарніченко, В. О. (2016). Гра як прояв маргінальності в громадянському суспільстві Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. 2016.- Вип. 64. С.121-128.
9. Олексенко, Р. (2015) Епоха глобалізації, її вплив на інформаційне суспільство // П'ята всеукраїнська наукова конференція «Сучасні соціально-гуманітарні дискурси». С.56-59.