

**МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЦЕНТР НАУЧНОГО СОТРУДНИЧЕСТВА
«НАУКА И ПРОСВЕЩЕНИЕ»**



НАУКА и ПРОСВЕЩЕНИЕ
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЦЕНТР НАУЧНОГО СОТРУДНИЧЕСТВА

УЧЁНЫЙ XXI ВЕКА

**СБОРНИК СТАТЕЙ МЕЖДУНАРОДНОГО НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОГО КОНКУРСА,
СОСТОЯВШЕГОСЯ 5 ЯНВАРЯ 2022 Г. В Г. ПЕНЗА**

**ПЕНЗА
МЦНС «НАУКА И ПРОСВЕЩЕНИЕ»
2022**

УДК 001.1
ББК 60
У91

Ответственный редактор:
Гуляев Герман Юрьевич, кандидат экономических наук

У91

УЧЁНЫЙ XXI ВЕКА: сборник статей Международного научно-исследовательского конкурса. – Пенза: МЦНС «Наука и Просвещение». – 2022. – 154 с.

ISBN 978-5-00173-146-7

Настоящий сборник составлен по материалам Международного научно-исследовательского конкурса «**УЧЁНЫЙ XXI ВЕКА**», состоявшегося 5 января 2022 г. в г. Пенза. В сборнике научных трудов рассматриваются современные проблемы науки и практики применения результатов научных исследований.

Сборник предназначен для научных работников, преподавателей, аспирантов, магистрантов, студентов с целью использования в научной работе и учебной деятельности.

Ответственность за аутентичность и точность цитат, имен, названий и иных сведений, а также за соблюдение законодательства об интеллектуальной собственности несут авторы публикуемых материалов.

Полные тексты статей в открытом доступе размещены в Научной электронной библиотеке **Elibrary.ru** в соответствии с Договором №1096-04/2016К от 26.04.2016 г.

УДК 001.1
ББК 60

© МЦНС «Наука и Просвещение» (ИП Гуляев Г.Ю.), 2022
© Коллектив авторов, 2022

ISBN 978-5-00173-146-7

СОДЕРЖАНИЕ

ХИМИЧЕСКИЕ НАУКИ	7
DISINFECTION OF DRINKING WATER BY CHLORINE (CL ₂) BEFORE WATER SUPPLY БАШИРОВА АЛИНА РУСТАМОВНА, НОВИКОВА ВАЛЕНТИНА ЕВГЕНЬЕВНА	8
ТЕХНИЧЕСКИЕ НАУКИ	11
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ 3D МОДЕЛИРОВАНИЯ В МЕДИЦИНЕ ЗИГАНШИН ИЛЬДАР АЛЬБЕРТОВИЧ, ВАЛИУЛЛИНА ДИЛЯРА ИЛДУСОВНА	12
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ И ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ПРОГНОЗИРОВАНИЯ РАБОТОСПОСОБНОСТИ АВТОМОБИЛЕЙ ОМАРОВ РИЗВАН КУРБАНМАГОМЕДОВИЧ, УСТАРОВ РАМАЗАН МАГОМЕДЯРАГИЕВИЧ	15
ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ТЕХНИЧЕСКОГО СОСТОЯНИЯ АВТОМОБИЛЕЙ, СИСТЕМ И УЗЛОВ ИХ АГРЕГАТОВ МАМАДИЯРОВА САБИНА ОМИРБЕКОВНА, ЖУМАТАЕВА АРУЖАН	18
СОВРЕМЕННЫЙ ПОДХОД К ПРОЕКТИРОВАНИЮ ОДЕЖДЫ ИВАНОВА СВЕТЛАНА ВАЛЕРЬЕВНА, СЛЕПНЕВ НИКОЛАЙ ВАЛЕРЬЕВИЧ.....	24
ПРИМЕНЕНИЕ БИБЛИОТЕКИ PANDAS ДЛЯ ОБРАБОТКИ ИНФОРМАЦИИ НА ЯЗЫКЕ PYTHON ВАЛИУЛЛИНА ДИЛЯРА ИЛДУСОВНА	28
ПРИМЕНЕНИЕ ФРЕЙМВОРКА IONIC ДЛЯ РАЗРАБОТКИ КРОСС-ПЛАТФОРМЕННЫХ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ ВАЛИУЛЛИНА ДИЛЯРА ИЛДУСОВНА, ЗИГАНШИН ИЛЬДАР АЛЬБЕРТОВИЧ	32
ПРИМЕНЕНИЕ ФРЕЙМВОРКА PYTEST ДЛЯ ТЕСТИРОВАНИЯ ПРОГРАММНОГО КОДА НА ЯЗЫКЕ PYTHON ВАЛИУЛЛИНА ДИЛЯРА ИЛДУСОВНА, ЗИГАНШИН ИЛЬДАР АЛЬБЕРТОВИЧ	35
РЕЦИКЛИНГ ТЕКСТИЛЬНЫХ ОТХОДОВ СПЕЦОДЕЖДЫ НА ОСНОВЕ ШЕРСТИ И ХЛОПКА В УДАЛЕНИИ НЕФТЕПРОДУКТОВ ИЗ ВОДНЫХ РЕСУРСОВ ЕГОРОВ АЛЕКСАНДР ИВАНОВИЧ	38
ИСТОРИЧЕСКИЕ НАУКИ	45
ОСНОВНЫЕ ТРАДИЦИОННЫЕ ЧЕРТЫ БРИТАНСКОГО КОНСЕРВАТИЗМА МАНЦУРОВА Д. А.....	46
ЭКОНОМИЧЕСКИЕ НАУКИ	49
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СБАЛАНСИРОВАННОЙ СИСТЕМЫ ПОКАЗАТЕЛЕЙ ПРИ РАЗРАБОТКЕ СТРАТЕГИИ ПРОМЫШЛЕННОГО ПРЕДПРИЯТИЯ РОМАНЮК НАТАЛЬЯ ВЛАДИМИРОВНА, ШАРНОПОЛЬСКАЯ ОКСАНА НИКОЛАЕВНА, ЖИЛЬЧЕНКОВА ВИКТОРИЯ ВИТАЛЬЕВНА.....	50

АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ ВНЕДРЕНИЯ ЦИФРОВОГО КАРНЕТА АТА НИКОЛАЕВА СОФЬЯ ВЛАДИМИРОВНА	57
ФИЛОСОФСКИЕ НАУКИ	61
ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ И ИСКУССТВО ВЛАДЕТЬ СОБОЙ АНТОШКИНА ЕКАТЕРИНА АЛЕКСАНДРОВНА, БЕЛОВА АЛИНА СЕРГЕЕВНА	62
ИГРОВЫЕ ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ МАТЕРИИ ГИБАДУЛЛИН А.А.	66
ФИЛОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ	69
ТЕМАТИЧЕСКАЯ ГРУППА «АЗАРТНЫЕ ИГРЫ» КАК ОСНОВА МЕТАФОРИЗАЦИИ В РУССКОЯЗЫЧНОМ МЕДИАДИСКУРСЕ АМЕТОВА ДИАНА АБЛЯЛИМОВНА	70
ЮРИДИЧЕСКИЕ НАУКИ	74
ОСОБЕННОСТИ КЛАССИФИКАЦИИ ПРАВОВЫХ РЕСУРСОВ СЕТИ ИНТЕРНЕТ КОРШУНОВА КСЕНИЯ СЕРГЕЕВНА	75
РОССИЙСКОЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО И РЕЛИГИОЗНЫЕ ПРАВИЛА ИСЛАМА: АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ СОГЛАСОВАНИЯ В УРЕГУЛИРОВАНИИ СЕМЕЙНЫХ ОТНОШЕНИЙ СМАГУЛОВА АЛИНА МАРАТОВНА	78
МИРОВЫЕ СИСТЕМЫ ПРИНУДИТЕЛЬНОГО ИСПОЛНЕНИЯ ШАБАЛИНА ЕЛИЗАВЕТА СЕРГЕЕВНА, ТЮЯКБАЕВА САБИНА САГЫНГАЛИЕВНА	82
ПРОФИЛАКТИКА ПРАВОНАРУШЕНИЙ И ПРЕСТУПЛЕНИЙ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИХ В СОЕДИНЕННЫХ ШТАТАХ АМЕРИКИ ГАББАСОВ АСКАР АЙДАРОВИЧ	85
ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ НАУКИ	90
TYPES OF EXERCISES TO FOSTER THE WRITING SKILLS IN A BLENDED LEARNING ENVIRONMENT IN TERTIARY EDUCATION AZIZOV SOLIJON UCHMAS O'G'LI	91
ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ДО И НОО БЕЗРОДНАЯ ЕКАТЕРИНА АЛЕКСАНДРОВНА	96
ПРИМЕНЕНИЕ МЕТОДОВ ПРОЕКТНОГО ОБУЧЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ГИБКИХ И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ НАВЫКОВ У ДЕТЕЙ ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА КАШИН ПАВЕЛ АНДРЕЕВИЧ, БОРМОТОВ АЛЕКСАНДР СЕРГЕЕВИЧ	99
ВЛИЯНИЕ СРЕДСТВ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ НА ПСИХОФИЗИЧЕСКУЮ ПОДГОТОВЛЕННОСТЬ БУДУЩИХ ИНЖЕНЕРОВ-СТРОИТЕЛЕЙ КАРАГОДИНА АННА МИХАЙЛОВНА, БУЯНОВ ИЛЬЯ ВЛАДИМИРОВИЧ	102

МЕДИЦИНСКИЕ НАУКИ	106
СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ К ОПЕРАТИВНОМУ ЛЕЧЕНИЮ ФИБРИЛЛЯЦИИ ПРЕДСЕРДИЙ (ОПЕРАЦИЯ «ЛАБИРИНТ») БАЗИЯНЦ ЛУСИНЭ РОСТИСЛАВОВНА, БЕЗБАБИЧЕВА ТАТЬЯНА СЕРГЕЕВНА, АГАДЖАНЫН АННА АРТУРОВНА, ЛЕВИНА ЮЛИЯ АЛЕКСЕЕВНА.....	107
МОЛОДОСТЬ, СТАРОСТЬ, ДОЛГОЖИТЕЛЬНОСТЬ И БЕССМЕРТИЕ ЧЕЛОВЕКА ДЕРЯБИН НИКОЛАЙ ИВАНОВИЧ	111
ОБОСНОВАНИЕ ОБОГАЩЕНИЯ ФИТО-КОМПОНЕНТАМИ КИСЛО-МОЛОЧНЫХ БЛЮД ДЛЯ КОРРЕКЦИИ НУТРИТИВНОГО СТАТУСА СПОРТСМЕНОВ ОСПАНОВ БЕКТАС СЕКЕРБЕКОВИЧ, АСЕТ НУРСУЛТАН,	117
ФОРМАЛИЗМ В ОБУЧЕНИИ ОКАЗАНИЮ ПЕРВОЙ ПОМОЩИ НА РАБОЧЕМ МЕСТЕ И ПУТИ ЕГО ПРЕОДОЛЕНИЯ ЗИЛЬБЕРМАН АНАСТАСИЯ СЕРГЕЕВНА.....	122
СОЦИОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ	127
ИСТОРИКО-ПРАВОВЫЕ АСПЕКТЫ СТАНОВЛЕНИЯ МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНЫХ ЦЕНТРОВ ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ ГОСУДАРСТВЕННЫХ И МУНИЦИПАЛЬНЫХ УСЛУГ ДОЛГУШЕВА АНАСТАСИЯ ЮРЬЕВНА.....	128
СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМАТИКА В ПЕЧАТНЫХ СМИ РД КАК ФАКТОР ФОРМИРОВАНИЯ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТАЦИЙ У МОЛОДЕЖИ СУЛАЕВА ЖАННА АБДУЛГАМИДОВНА	132
ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ	135
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ УСПЕШНОСТЬ СУБЪЕКТА ТРУДА, ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ АНТОШКИНА ЕКАТЕРИНА АЛЕКСАНДРОВНА, ФИЛОНОВА ОЛЬГА АЛЕКСАНДРОВНА.....	136
КУЛЬТУРОЛОГИЯ	140
СПЕЦИФИКА ОРАТОРСКОГО ДИСКУРСА НЕНАСИЛИЯ (НА ПРИМЕРЕ АФРОАМЕРИКАНСКОГО ОБЩЕСТВЕННОГО ДЕЯТЕЛЯ М.Л. КИНГА) ГРИЦЕНКО ВИОЛЕТТА ВЯЧЕСЛАВОВНА.....	141
НАУКИ О ЗЕМЛЕ	146
НАБЛЮДЕНИЯ ПО РЕЗУЛЬТАТМ ЗАБИВКИ САЙНЫХ ФУНДАМЕНТОВ НОВИКОВА ВАЛЕНТИНА ЕВГЕНЬЕВНА, БАШИРОВА АЛИНА РУСТАМОВНА	147
РОЛЬ ГЕОДЕЗИИ В СТРОИТЕЛЬСТВЕ НОВИКОВА ВАЛЕНТИНА ЕВГЕНЬЕВНА, БАШИРОВА АЛИНА РУСТАМОВНА	151

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ НАУКИ

УДК 373

ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ДО И НОО

БЕЗРОДНАЯ ЕКАТЕРИНА АЛЕКСАНДРОВНАСтудент 2 курса,
ФГБОУ ВО «Сибирский государственный индустриальный университет»*Научный руководитель: Шимлина Инна Владимировна,
доктор педагогических наук, профессор,
ФГБОУ ВО «Сибирский государственный индустриальный университет»*

Аннотация: в статье рассматривается игровая технология в дошкольном образовании и начального общего образования, преемственность игровых технологий в ДО и НОО.

Ключевые слова: игра, игровая технология, детей дошкольного возраста, дети начального школьного возраста, игра и учеба.

CONTINUITY OF GAMING TECHNOLOGIES IN DO AND DOE

Bezrodnaya Ekaterina Alexandrovna,*Scientific adviser: Shimlina Inna Vladimirovna*

Annotation: the article examines gaming technology in preschool education and primary general education, the continuity of gaming technologies in preschool and non-educational institutions.

Key words: play, play technology, preschool children, primary school children, play and study.

В современном мире происходит модернизация образования. В дошкольной сфере образования появляются инновационные подходы к педагогическому мастерству дошкольных работников. На сегодняшний день самым актуальным и доступным в реализации ФГОС ДО является именно игровая технология, которая становится популярнее в педагогическом сообществе.

Технология игрового обучения – это организация такого учебного процесса, который рассматривает воспитание и обучение, как компонент педагогической культуры. В нем изучаются методы и формы для оптимизации игровой деятельности детей, средства активизации психических процессов, а также диагностики, коррекции и адаптации к жизни [3, с. 95].

Педагогические игры обладают важным признаком – это четко поставленная цель обучения, которая соответствует педагогическому результату. Они могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

В дошкольной образовательной организации при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают средством побуждения и стимулированием учебной деятельности, создается игровая форма занятий. Деятельность дошкольников выстроена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе, так как именно игра выступает ведущей деятельностью в данном возрасте и удовлетворяет возрастные потребности детей [4, с. 241].

Для использования в обучающем процессе игровых ситуаций, для создания возможности принятия ребенком роли действующего персонажа на себя, игровая технология должна отвечать психологически обоснованным требованиям. Необходимо организовывать совместную деятельность ребенка и

педагога - это средство, воссоздающее некоторые элементы игры, и способствует преодолению разрыва при переходе от ведущей игровой деятельности к учебной [4, с. 263].

Игра – это средство воспитания, в котором в качестве инструмента формирования личности воспитанника педагог использует его свободную, игровую деятельность в воображаемой и реальной ситуациях, направляя ее на развитие положительных качеств личности.

Целесообразно включенные в обучение и воспитание игры или элементы игры, придают учебной или воспитательной задаче актуальный, конкретный смысл, который активизирует мыслительные, эмоциональные и волевые силы детей, а также ориентируют их на решение поставленных задач.

С детьми младшего дошкольного возраста игровые технологии используются как игровые моменты. Например, в период адаптации детей к дошкольному учреждению, игровые моменты формируют эмоциональный контакт, вызывают доверие к окружающим людям, помогают увидеть в воспитателе доброго и отзывчивого человека. Первые игровые ситуации должны использоваться во фронтальной форме образовательной деятельности, чтобы ни один из детей не чувствовал себя обделенным вниманием. Предлагаем использовать следующие игры: «Карусели» - цель игры является создание положительной эмоциональной обстановке; «Хоровод» - целью игры является создание эмоционально благоприятной атмосфере в группе.

Со среднего дошкольного возраста особенностью игровых технологий является то, что игровые моменты проникают во все виды деятельности детей: учебная деятельность и игра, труд и игра, повседневная бытовая деятельность и игра. Например, для детей 4-5 лет для развития внимания можно использовать следующие игры: «Соберись на прогулку», «Домик для зверей» и т.д. Для детей старшего дошкольного возраста предлагаем использовать такие игры, как «Найди отличия» - развитие внимания; «Пряталки» - развитие памяти и т.д.

Использование в учебно-воспитательных целях игровых методов и приемов позволяют:

1. Увеличить мотивы практической деятельности детей и процесс обучения;
2. Восстановить межличностные отношения в коллективе и решить проблемы в нем;
3. Воспроизводить проблемность и сложность учебного материала, который включается в игровые ситуации [1].

Игра включает педагогические возможности:

- дидактические возможности – помогают войти ребенку в мир знаний, познавать основы наук, приобщают к социокультурному наследию;
- диагностические возможности – позволяют просматривать динамику эмоциональной, интеллектуальной и моторно-практической сферы человека
- социализирующие возможности – помогают ребенку осознавать себя как часть большого социального общества, узнавать нормы и традиции этнокультурного бытия;
- развивающие возможности – раскрывают природные задатки и способности ребенка, которые дают толчок в развитии интеллекта, воли и эмоциональной сферы;
- психотерапевтические возможности – создают адаптивные условия для отношения с детьми и решения конфликтов [2].

В младшем школьном возрасте формой обучения также является игровая технология, так как учебная деятельность школьников тесно связана с игровой. Игровая технология позволяет сделать работу учащихся не только на творческо-познавательном уровне интересной и увлекательной, но и повседневное обучение учебных предметов. Игры позволяют пользоваться имеющимися знаниями в новых ситуациях, вносят интерес и разнообразия в учебный процесс школьников [1, с. 81].

Игры и учеба – это разные виды деятельности. Для школьников игра имеет вспомогательное значение, а также является важной и существенной, потому что помогает сделать более явными смысл объектов и явлений. Переход к учебной деятельности происходит постепенно, и имеет переходные формы, в качестве которых могут выступать дидактические игры.

Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, цель которых заключается в передаче знаний, умений и навыков в форме игровых приемов. Они направлены на решение конкретных задач обучения, а также оказывают воспитательное и развивающее воздействие [4, с. 322].

В дидактической игре интерес детей от игрового действия переходит в умственную задачу. Данные игры являются средством воспитания активности ребенка, они позволяют активизировать психические процессы детей, дети охотнее преодолевают возникающие у них трудности, вызывают живой интерес к познанию, помогают сделать учебный материал увлекательным и красочным. При помощи дидактических игр ребенок наблюдает, сравнивает, анализирует, сопоставляет, классифицирует предметы по признакам, производит анализ и синтез, производит обобщение. А также дидактическая игра повышает эмоциональный тонус ученика, следовательно, повышается и учебная деятельность детей.

Предлагаем использовать при обучении младших школьников следующие дидактические игры:

- на уроках обучения грамоте: «Найди домик», «Правильно-неправильно», «Сколько и какие?»;
- на уроках русского языка: «Эхо», «Конкурс пародистов», «Найди слог»;
- на уроках математики: «Быстро занять места», «Микрокалькулятор»;
- на уроках окружающего мира: «Зеленые загадки», «Узнай птицу по описанию» и т.д.

Данные игры погружают ребенка в процесс познания, помогают лучше ориентироваться в окружающем мире. А также развивают мышление, память, внимание, восприятие, наблюдательность.

В настоящее время много различных игровых технологий, рассмотрим наиболее эффективные для обучения, воспитания и развития детей младшего школьного возраста:

1. Применение дидактических, ролевых игр на уроке с детьми школьного возраста;
2. Использовать в учебном процессе игровые задания по типу «Урок-соревнования», «Урок-конкурс», «Урок-КВН», «Урок-путешествие» и т.д.;
3. Использование игры в определенный этап урока, с целью знакомства нового материала, закрепление знаний, умений и навыков, повторение и систематизация ранее изученного материала;
4. Применение игровых технологий во внеклассной работе, например, организация КВН, экскурсии, олимпиад и т.д.

Таким образом, применение игровых технологий в образовательном процессе, является средством, которое помогает обеспечить преемственность между ФГОС ДО и ФГОС НОО. Игровые технологии помогают адаптироваться обучающимся к новым условиям, вызывают стойкий познавательный интерес к окружающей действительности, а также помогают создавать и поддерживать положительный эмоциональный настрой в детском коллективе. Использование игровой технологии, как дидактическая игра с младшими школьниками положительно влияет на учебную деятельность.

Список источников

1. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой: книга для учителя [Текст] / Н. П. Аникеева. – Москва: Просвещение, 2007. – 143 с.
2. Абуков, А. Ф. Методологические аспекты использования игры (игрового метода) в педагогике и психологии [Текст] / А.Ф. Абуков. - «Знание». – 2016. – №11. – 57 с.
3. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] / Т. М. Михайленко. - Педагогика: традиции и инновации : материалы I Междунар. науч. конф. - Челябинск : Два комсомольца, 2011, 146 с.
4. Репринцева, Е. А. Педагогика игры: Теория. История. Практика [Текст] / Е. А. Репринцева. – Курск : Изд-во Курск. гос. ун-т, 2005. – 421 с.

© Е. А. Безродная, И. В. Шимлина

НАУЧНОЕ ИЗДАНИЕ

УЧЁНЫЙ XXI ВЕКА

Сборник статей
Международного научно-исследовательского конкурса
г. Пенза, 5 января 2022 г.
Под общей редакцией
кандидата экономических наук Г.Ю. Гуляева
Подписано в печать 6.01.2022.
Формат 60×84 1/16. Усл. печ. л. 9,7

МЦНС «Наука и Просвещение»
440062, г. Пенза, Проспект Строителей д. 88, оф. 10
www.naukaip.ru