

**МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ ПЕРСПЕКТИВНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ  
им. ЛОМОНОСОВА**

**СБОРНИК ИЗБРАННЫХ СТАТЕЙ  
МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНОЙ КОНФЕРЕНЦИИ**

**ИННОВАЦИОННЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ**

ЯНВАРЬ 2024

*Рекомендовано к публикации  
редакционно-издательским советом  
МИПИ им. ЛОМОНОСОВА  
Протокол № 426 от 09.01.2024*



Санкт-Петербург  
Январь 2024

**ББК 72**

**М 34**

Инновационные исследования в современном мире: сборник статей международной научной конференции (Санкт-Петербург, Январь 2024). – СПб.: МИПИ им.Ломоносова, 2024. – 92 с. URL: <https://disk.yandex.ru/d/65k7gltRie4ulg> (дата публикации: 09.01.2024)

**ISBN 978-5-00234-048-4**

**DOI 10.58351/240109.2024.24.31.001**

Сборник материалов конференции включает избранные научные труды участников конференции. Статьи рекомендованы к публикации редакционно-издательским советом Международным институтом перспективных исследований им.Ломоносова.

Материалы международной научной конференции "Инновационные исследования в современном мире" адресованы сотрудникам научно-исследовательских институтов, научно-педагогическим работникам образовательных организаций, руководителям и специалистам государственных и частных организаций в соответствующей тематике сфере деятельности.

Научное издание

**МАТЕРИАЛЫ КОНФЕРЕНЦИЙ МИПИ им.ЛОМОНОСОВА  
СБОРНИК ИЗБРАННЫХ СТАТЕЙ**

**ЯНВАРЬ 2024**

*Сборник издается без редакторских правок.  
Ответственность за содержание статей возлагается на авторов.*

Выпускающий редактор Е.П.Романова  
Ответственный за выпуск А.С.Печенкин  
Подписано к изданию с оригинал-макета 09.01.2024.  
Формат 60x84/8. Гарнитура Time New Roman (статьи), Arial  
Narrow (оглавление, титул).  
Усл.печ.л.5,9. Объем данных 12Мб. Заказ № 42436.  
Международный институт  
перспективных исследований им.Ломоносова  
197348, Санкт-Петербург,  
бизнес-центр Норд-Хауз  
[info@spbipi.ru](mailto:info@spbipi.ru)

ISBN 978-5-00234-048-4



©МИПИ им.Ломоносова, 2024. – Январь

МЕЖДУНАРОДНАЯ НАУЧНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ  
**"ИННОВАЦИОННЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ"**

**АРХИТЕКТУРА**

*Лаер В.М., Преснов О.М.*

Инженерные мероприятия по защите подземных сооружений от грунтовых вод.....6

**ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ**

*Антипина Е.В., Кузнецова М.А.*

Применение настольной игры как способа диагностики полученных результатов обучения у школьников среднего звена.....10

**МЕДИЦИНСКИЕ НАУКИ**

*Волкова Е.А., Сухарева Е.Д., Аликин И.А., Некрасова Л.В., Кулешова В.М.*

Колостомия и илеостомия – операции необходимые для поддержания жизни.....15

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ НАУКИ**

*Белая Ю.Е., Москвитина Н.Ю.*

Особенности формирования начальных экономических представлений у младших школьников в игровой деятельности.....21

*Борисюк М.В., Скороходова А.С.*

Модель формирования логического мышления младших школьников посредством технологии экологического моделирования.....24

*Горева Т.С., Польшин Д.Р.*

Формирование компетенций функциональной грамотности на уроках математики.....29

*Жуков С.М., Степанова Н.В.*

Анализ эффективности методики формирования современной концептуальной модели управления физкультурно-оздоровительной системой в ДООУ.....32

*Колисниченко В.В.*

Формирование экологической культуры детей старшего дошкольного возраста посредством проектной деятельности.....35

*Пискунова М.Ф.*

Влияние личности тренера на результаты соревновательной деятельности баскетболистов: инновационные методы и их результаты.....37

**ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ**

*Евдокимов В.Н.*

Проблема внимания в психологии.....41

**ТЕХНИЧЕСКИЕ НАУКИ**

*Беннер С.А.*

Архитектурно-строительная характеристика объекта: отопление и вентиляция.....47

*Беннер С.А.*

Аэродинамический расчет естественной вентиляции.....50

*Буркина А.С., Королева Е.Г.*

Стратегия развития АПК России: проблемы и перспективы.....53

<i>Гагиев А.В., Беляков Д.И., Конопля К.С.</i> Разработка элементов интеллектуального цифрового устройства оценки параметров движения.....	55
<i>Огородникова Ю.В., Писарев Н.С.</i> Использование модели машинного обучения для эффективной организации воздушных перевозок.....	70
<i>Огородникова Ю.В., Писарев Н.С.</i> Применение машинного обучения в противообледенительной системе самолета.....	72
<i>Соколова А.Е.</i> Определение углов начальной ориентации летательного аппарата в условиях стоянки.....	74
<i>Шахназаров О.В., Мешкова В.М., Лейер Д.В.</i> Проектирование инклюзивных школ: принципы доступности и универсального дизайна.....	77
<b>ЭКОНОМИЧЕСКИЕ НАУКИ</b>	
<i>Алешкин И.А.</i> Стратегическое управление экономической безопасностью России.....	81
<i>Тарасова Д.В.</i> Развитие цифровой экономики.....	84
<b>ЮРИДИЧЕСКИЕ НАУКИ</b>	
<i>Порсев Б.Г., Мухаметгалиева С.Х.</i> Переговоры как вид досудебного урегулирования конфликтов в гражданском праве.....	88
<b>ТЕХНИЧЕСКИЕ НАУКИ</b>	
<i>Бальзанников М.И.</i> Инновации при модернизации региональных энергетических объектов.....	91



**ИННОВАЦИОННЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ  
В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ**

**ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ**



Антипина Елена Валерьевна, к.т.н.,  
Удмуртский государственный университет, Ижевск

Кузнецова Мария Андреевна, магистрант,  
Удмуртский государственный университет, Ижевск

## ПРИМЕНЕНИЕ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ КАК СПОСОБА ДИАГНОСТИКИ ПОЛУЧЕННЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ У ШКОЛЬНИКОВ СРЕДНЕГО ЗВЕНА THE USE OF A BOARD GAME AS A WAY TO DIAGNOSE THE LEARNING OUTCOMES OF MIDDLE SCHOOL STUDENTS

**Аннотация:** В статье рассматривается актуальность применения настольных игр в образовательном процессе учащихся средней школы. Дается описание концепции настольных игр, их разновидности и различные формы, особенности их применения в различных сферах. Проведен анализ современного рынка настольных игр. Описан процесс создания настольной игры для диагностики полученных результатов обучения у школьников на уроках литературы.

**Abstract:** The article discusses the relevance of the use of board games in the educational process of secondary school students. There is demonstrated a description of the concept of board games, their varieties and various forms, features of their application in various fields is given. An analysis of the modern market of board games was carried. The process of creating a board game for diagnosing the learning outcomes of schoolchildren in literature lessons is described.

**Ключевые слова:** настольные игры, образовательная сфера, средняя общеобразовательная школа, дополнительное образование, диагностика знаний.

**Keywords:** board games, educational sphere, secondary school, additional education, knowledge diagnostics.

Настольные игры существовали на всем протяжении человеческой истории. Они развлекали, обучали, развивали, тренировали работу мозга. Так например, пожалуй самая известная и одна из самых древних настольных игр – шахматы, была придумана еще в Древнем Египте и с тех пор не растратила ни своей популярности. Настольные игры существуют в множестве форм и видов: классические с игровым полем, так называемые «бродилки», карточные игры, классические, логические, интеллектуальные, обучающие, азартные, психологические, например «Мафия», экономические, такие как «Монополия», приключенческие и даже спортивные, вроде настольного футбола или бильярда.

В новейшей истории мы могли наблюдать, как настольные игры на время утратили свою популярность, уступив свое место другим видам развлечений в компании. Но на сегодняшний день мы можем с уверенностью сказать, что настольные игры не только возвращают себе популярность, но и активно отвоевывают себе место среди самых популярных видов времяпрепровождения в компании.

Во многом на это повлияли производители настольных игр, которым удалось понять и прочувствовать тенденции в современном мире и подстроиться под существующий спрос. Мало кто сегодня решится утверждать, что рынок настольных игр не процветает.

Огромное количество настольных игр выходит на рынок каждый год. Тенденции в этой сфере не стоят на месте и постоянно переживают метаморфозы.

Основными производителями и поставщиками настольных игр в России на сегодняшний день являются такие компании как «Мир хобби» (Hobby World), «Мосигра» (Mosigra), Hasbro, Gaga Games, «Игровед», «Хобби-Игры», «Технолог». Можно сказать уверенно – на сегодняшний день тема настольных игр актуальна как никогда за последние десятки лет.

Настольные игры теперь можно использовать для обучения, для популяризации какой-либо темы, для развития своего бренда, для привлечения внимания к какой бы то ни было проблеме – настольные игры встречают на сегодняшний день одобрение и интерес со стороны массовой аудитории, и даже становятся в какой-то степени модными.

Игровая диагностика – это использование игровых процедур в диагностической практике [6]. Вариант проведения диагностики знаний обучающихся путем проведения настольной игры имеет достаточный потенциал, в виду общей заинтересованности молодежью тематикой «настолок», их активным распространением в массовой культуре, а так же в связи с увеличением их популярности в последнее десятилетие.

В современном мире существует множество настольных игр, разработанных специально, чтобы помочь школьнику разобраться в предмете, или для того, чтобы учителю было проще понять общий уровень знаний ученика [3, 5].

Так например одна из самых популярных на сегодняшний день игр из этой сферы – это «7 на 9». Эта игра тренирует скорость вычислительных навыков у детей младшего и среднего школьного возраста. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее решить математическую задачу, опередив своих соперников. Такой формат позволяет ребенку относительно быстро и с азартом выучить или повторить таблицу умножения, а так же повысит скорость вычисления при базовом сложении и вычитании [4].

Такая игра может применяться как развлечение, так и в качестве диагностики знаний у учащихся прямо во время урока под присмотром учителя. Настольные игры схожего формата так же существуют и в области литературы, логики (как школьного предмета), истории, географии, искусствоведения и многих других.

На основе рассмотренных существующих решений была разработана настольная игра для диагностики знаний по литературе у учащихся средней школы. Основу для игры составили произведения школьной литературы за восьмой класс (рисунок 1).



Рис. 1. Коробка для настольной игры «Литератур»

Для игры были отобраны персонажи из классической литературы, знакомые всем читателям по программе средней школы. Преимущественно использовались книги российских классиков, творивших в 18-19 веках. Каждый персонаж имеет свой яркий и запоминающийся образ (рисунок 2).



Рис. 2. Иллюстрации персонажей в игре «Литератур»

Основная суть игры заключается в том, чтобы игрок, играя за своего персонажа, проходил через определенные испытания, учитывая особенности характера персонажа и сюжетные моменты из его произведения. По ходу игры ребенок не только повторяет сюжет произведения, но и глубже знакомится с героем через его описание в специальной карточке персонажа, так называемом, «паспорте» персонажа.

При разработке дизайна игры была выбрана сдержанная цветовая гамма, наиболее подходящая для изображения персонажей обозначенного временного и литературного периода.

На игровом поле есть четыре основные секции: Паспортный стол (с которого начинается игра) – Почтовая станция – Бал – Ресторация. Между ними еще 28 ходов, каждый из которых выкрашен в цвет той или иной карточки, которую игрок должен вытянуть в зависимости от того, какого цвета поле, на котором остановился его фишка (рисунок 3).





Рис. 3. Один из вариантов игрового поля в игре «Литератур»

Настольная игра «Литератур» разрабатывалась с учетом последних тенденций в области графического дизайна. Были учтены возрастные особенности целевой аудитории, а так же специфика работы на материале художественной литературы [1, 2].

Пробная попытка внедрить игру в учебный процесс показала, что дети заинтересованы в такого рода формате изучения литературы. Данная игра зарекомендовала себя как жизнеспособная практика изучения и повторения материалов уроков литературы в средней школе.

Таким образом, мы можем сделать вывод о том, что внедрение настольных игр в процесс диагностики полученных результатов обучения у школьников среднего звена весьма эффективно и имеет место быть. Современный рынок настольных игр дает нам понять, что подобная практика будет весьма эффективна в условиях процветания и внедрения «в моду» такого полезного развлечения для детей.

#### *Список литературы:*

1. Графический дизайн. Современные концепции: учеб. пособие для вузов / Е.Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е.Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Юрайт, 2018. – 183 с.
2. Мюллер-Брокман, Йозеф. Модульные системы в графическом дизайне. Пособие для графиков, типографов и оформителей выставок [Текст] / Мюллер-Брокман Йозеф. – Изд. Студии Артемия Лебедева, 2021. – 184 с.
3. Молчанов, С.В. Психология подросткового и юношеского возраста: учебник для академического бакалавриата / С. В. Молчанов. – Москва: Издательство Юрайт, 2019. – 351 с
4. Фокин, Егор. 8 развивающих настольных игр, в которые стоит поиграть на уроках [Электронный ресурс]: информационный ресурс Педсовет. – Режим доступа: <https://pedsovet.org/article/8-nastolnyh-igr-v-kotorye-stoit-poigrat-na-urokah?ysclid=liyonvv03f345854386> (дата обращения 20.12.2023).
5. Соколова, Е.В. Модернизация российской системы образования в современных условиях развития общества / Е.В. Соколова // Дельта науки. 2020. № 1. С. 82-84.
6. Игровая диагностика [Электронный ресурс]: информационный ресурс Энциклопедический словарь по психологии и педагогике. – Режим доступа: <https://pedsovet.org/article/8-nastolnyh-igr-v-kotorye-stoit-poigrat-na-urokah?ysclid=liyonvv03f345854386> (дата обращения 20.12.2023).