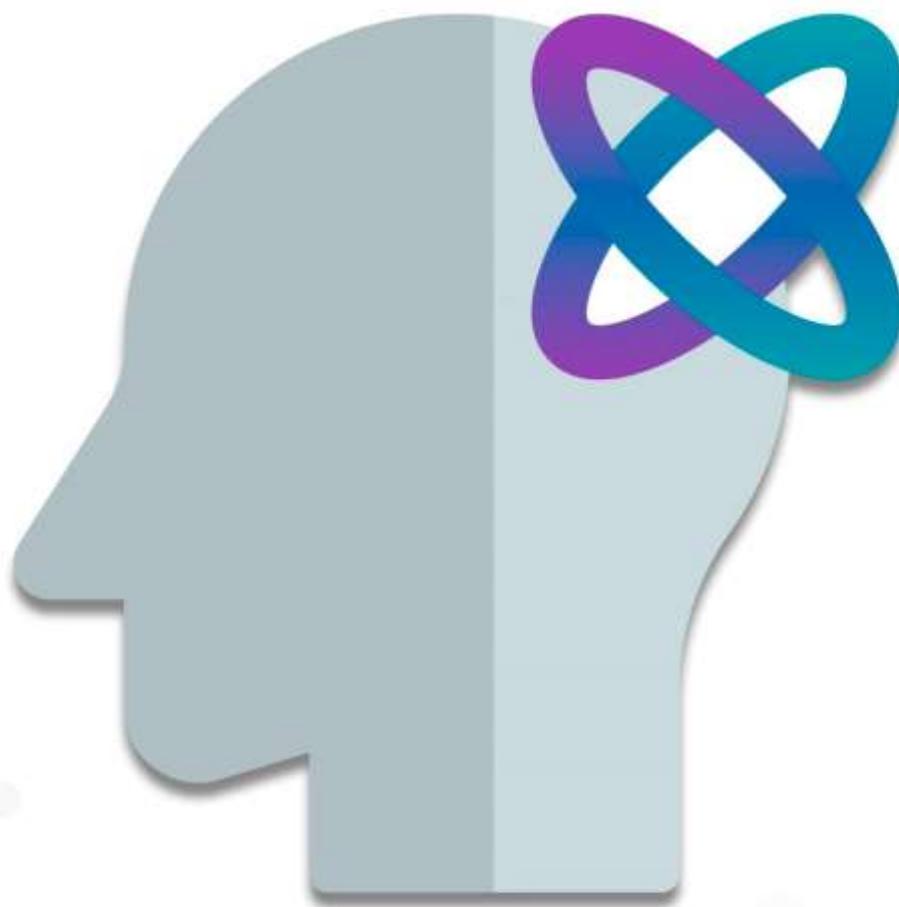


МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЖУРНАЛ

# НАУКА ПЛЮС

№ 25 2024



**ББК 95**

**Ц75**

**Ц 75** Международный журнал «Наука Плюс» \ Отв. ред. Смирнова  
Ю.В.– Саратов: – 2024. – № 25. – 274 с. – URL:  
[https://www.naukaplusj.ru/nauchny\\_zhurnal](https://www.naukaplusj.ru/nauchny_zhurnal)

03.00.00 История. Исторические науки

04.00.00 Социология

06.00.00 Экономика. Экономические науки

10.00.00 Государство и право. Юридические науки

14.00.00 Народное образование. Педагогика

31.00.00 Химия

34.00.00 Биология

67.00.00 Строительство. Архитектура

77.00.00 Физическая культура и спорт

81.00.00 Общие и комплексные проблемы технических и прикладных наук и отраслей народного хозяйства

Ответственный редактор: Смирнова Ю.В.

Рецензент: Кирсанова О. Г., кандидат экономических наук, доцент СГЮА

г. Смоленск

ББК 95

© Международный журнал «Наука Плюс», 2024

## СОДЕРЖАНИЕ

**Исторические науки и археология**

*Ткалин А.А., Верчагина И.Ю.* **ИСТОРИЯ И СОВРЕМЕННОСТЬ СЕЛА МЕНЧЕРЕП**..... 7

**Социологические науки**

*Ткалин А.А., Верчагина И.Ю.* **РЫНОК ТРУДА И ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОРИЕНТАЦИЯ НА ПРИМЕРЕ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ В СФЕРЕ ИТ** ..... 17

**Экономические науки**

*Калеева А.А., Гладкова Т.Ю.* **ИСТОРИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ВОЗНИКНОВЕНИЯ АУДИТА В МИРЕ** ..... 25

*Стуковин Д.С., Соленая С.В.* **ВЛИЯНИЕ ТАМОЖЕННЫХ ПРОЦЕДУР ЭКСПОРТА И ВЫПУСКА ДЛЯ ВНУТРЕННЕГО ПОТРЕБЛЕНИЯ НА ФОРМИРОВАНИЕ БЮДЖЕТА РОССИИ** ..... 37

*Ткалин А.А., Верчагина И.Ю.* **СПЕЦИАЛИСТЫ ИТ-ПРОФИЛЯ НА РЕГИОНАЛЬНОМ РЫНКЕ ТРУДА (НА ПРИМЕРЕ КЕМЕРОВСКОЙ ОБЛАСТИ)**..... 44

**Юридические науки**

*Дубровский Н.С.* **ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЕ ПРИЗНАКИ ПРАВОВОГО ГОСУДАРСТВА НА ПРИМЕРЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ** ..... 55

**Педагогические науки**

*Обухова М.Ю.* **ФАКТОРЫ ФОРМИРОВАНИЯ МОТИВАЦИИ ШКОЛЬНИКОВ В КЛАССЕ ФОРТЕПИАНО**..... 64

*Толмачева А.С., Кошель Т.Ю.* **ВОЗМОЖНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАБОТЕ БИБЛИОТЕК** ..... 74

*Шинкаренко В.В., Калус И.В.* **РОЛЬ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ВАЦЛАВА МИХАЛЬСКОГО В ОБУЧЕНИИ БИЛИНГВОВ**..... 82

**Филологические науки**

*Дворецкова А.А., Субботина И.К.* **КОНЦЕПЦИЯ ПРЕСТУПЛЕНИЯ И НАКАЗАНИЯ В РУССКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ** ..... 91

*Мещерякова Т.В., Трухина Т.А.* **СМЫСЛОВЫЕ ОШИБКИ В ПРОЦЕССЕ СИНХРОННОГО ПЕРЕВОДА** ..... 96

*Потапова М.А., Субботина И.К.* **ЗНАЧЕНИЕ МЕТОДОЛОГИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ ЮРИСТА В ДЕЛОВОЙ РИТОРИКЕ** ..... 105

<i>Самарина А.П., Самарина В.Б.</i> <b>ПРОБЛЕМА ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ ПО СОСТАВЛЕНИЮ НАУЧНЫХ ТЕКСТОВ В СТУДЕНЧЕСКОЙ СРЕДЕ</b> .....	112
<b>Химические науки</b>	
<i>Барыкина Е.С., Неверова О.П.</i> <b>ВИДЫ НАТУРАЛЬНЫХ ПИЩЕВЫХ КРАСИТЕЛЕЙ</b> .....	121
<b>Биологические науки</b>	
<i>Асабаева Ф.Б., Эльмурзаева Х.М., Умаева А.М.</i> <b>СИСТЕМАТИЧЕСКИЙ И БИОМОРФОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ СЕМЕЙСТВА ТОЛСТЯНКОВЫЕ ЧЕЧЕНСКОЙ РЕСПУБЛИКИ</b> .....	129
<i>Эльмурзаева Х.М., Асабаева Ф.Б., Шахгириева З.И.</i> <b>СИСТЕМАТИЧЕСКИЙ И БИОМОРФОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ СЕМЕЙСТВА ВОРСЯНКОВЫЕ ЧЕЧЕНСКОЙ РЕСПУБЛИКИ</b> .....	136
<b>Строительство</b>	
<i>Брагина В.А., Брагина К.А., Новик А.Н.</i> <b>ПРОЦЕССЫ В ВЕРХНИХ СЛОЯХ ЛИТОСФЕРЫ И ИХ ВЛИЯНИЕ НА СООРУЖЕНИЯ ТРАНСПОРТНОЙ ИНФРАСТРУКТУРЫ</b> .....	144
<i>Трущалова Н.А.</i> <b>ИННОВАЦИОННОЕ РАЗВИТИЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОГО ТРАНСПОРТА РОССИИ</b> .....	155
<b>Физическая культура и спорт</b>	
<i>Борзых А.А., Юдина Н.Н.</i> <b>ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И СПОРТ</b> .....	162
<i>Иванова С.Ю.</i> <b>АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ И СПОРТА В СОВРЕМЕННЫХ СОЦИАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКИХ УСЛОВИЯХ</b> .....	167
<i>Касимова К.В., Юдина Н.Н.</i> <b>ЗНАЧЕНИЕ ЗАНЯТИЙ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРОЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ СПЕЦИАЛИСТОВ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОГО ТРАНСПОРТА</b> .....	174
<i>Лукьянчикова А.Р., Юдина Н.Н.</i> <b>ЗНАЧЕНИЕ РАЗНЫХ ВИДОВ СПОРТА В ЖИЗНИ ЧЕЛОВЕКА</b> .....	186
<i>Могильникова Е.А., Юдина Н.Н.</i> <b>ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И ЕЁ ВЛИЯНИЕ НА РЕШЕНИЕ СОЦИАЛЬНЫХ ПРОБЛЕМ</b> .....	195
<i>Новосадова В.В., Юдина Н.Н.</i> <b>ЗДОРОВЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ И ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА РАБОТНИКОВ ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГИ</b> ....	200
<i>Попкова Д.А.</i> <b>СПОРТ КАК ЧАСТЬ ПРОГРАММЫ ГОТОВ К ТРУДУ И ОБОРОНЕ: ПУТЬ К ЗДОРОВОМУ ОБРАЗУ ЖИЗНИ И ГАРМОНИИ</b>	207
<b>Технические науки</b>	

<i>Морозов Е.П., Комаров Д.А., Сащенко Д.В.</i> <b>ПРОЕКТИРОВАНИЕ И ПЕРВИЧНЫЙ РАСЧЁТ МНОГОЦЕЛЕВОГО МОБИЛЬНОГО РОБОТОТЕХНИЧЕСКОГО КОМПЛЕКСА КДМЕ-23 — АДАПТИВНЫЕ КОЛЁСА</b> .....	215
<i>Морозов Е.П., Комаров Д.А., Сащенко Д.В.</i> <b>ПРОЕКТИРОВАНИЕ И ПЕРВИЧНЫЙ РАСЧЁТ МНОГОЦЕЛЕВОГО МОБИЛЬНОГО РОБОТОТЕХНИЧЕСКОГО КОМПЛЕКСА КДМЕ-23 — ПОДВЕСКА КРИСТИ</b> .....	231
<i>Морозов Е.П., Комаров Д.А., Сащенко Д.В.</i> <b>ПРОЕКТИРОВАНИЕ И ПЕРВИЧНЫЙ РАСЧЁТ МНОГОЦЕЛЕВОГО МОБИЛЬНОГО РОБОТОТЕХНИЧЕСКОГО КОМПЛЕКСА КДМЕ-23 — СИСТЕМА «РАЗВАЛ»</b> .....	249
<i>Турьева Ю.А., Пахомова Л.В.</i> <b>ЦИФРОВИЗАЦИЯ СИСТЕМ МЕНЕДЖМЕНТА ТРАНСПОРТНЫХ ПРЕДПРИЯТИЙ</b> .....	263

**ВОЗМОЖНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
В РАБОТЕ БИБЛИОТЕК**

*Толмачева Августина Сергеевна*

*студент, кафедра истории русской литературы и теории литературы,  
Удмуртский государственный университет,  
РФ, г. Ижевск*

*Кошель Татьяна Юрьевна*

*ст. преподаватель, Удмуртский государственный университет,  
РФ, г. Ижевск*

**POSSIBILITIES OF APPLYING GAME TECHNOLOGIES IN THE  
OPERATION OF LIBRARIES**

*Tolmacheva Augustina Sergeevna*

*student, Department of History of Russian Literature and Literary Theory,  
Udmurt State University,  
Russia, Izhevsk*

*Koshel Tatyana Yurievna*

*Senior Lecturer, Udmurt State University,  
Russia, Izhevsk*

**АННОТАЦИЯ**

В статье рассматривается, как развитие современной игровой культуры влияет на работу библиотек, собственные удачные практики реализации разработки игр в библиотеках и реализация игры «Удмуртские искатели».

**ABSTRACT**

The article examines how the development of modern gaming culture influences the work of libraries, its own successful practices in implementing game development in libraries and the implementation of the game “Udmurt Searchers”

**Ключевые слова:** игровые технологии, интеллектуальные игры, литературные игры, образовательные игры.

**Key words:** gaming technologies, intellectual games, literary games, educational games.

В мире существует бесконечное множество разнообразных игр, их форматов и жанров, открывающих новые пути для обучения, развлечения и исследования. Одним из удивительных и интересных аспектов нашей жизни является возможность создания образовательных игр, способных объединить знания и развлечения.

Множество игр в библиотеках проводятся в виде презентаций, однако, это скучно и на сегодняшний день выглядит, как устаревший формат. Именно поэтому, сейчас библиотеки стараются придумывать новые формы и форматы для привлечения внимания посетителей, находя и реализуя креативные и интересные идеи. Часто библиотеки обращаются к формату настольной игры, так как он представляет собой уникальный и интеллектуально развивающий вариант развлечения, который обладает большим количеством преимуществ:

1. **Интерактивность:** Настольные игры обеспечивают возможность физического участия посетителей, что способствует взаимодействию и социализации.

2. **Интеллектуальное развитие:** настолки могут быть насыщены культурными или познавательными элементами, способствуя развитию умственных способностей посетителей.

3. **Коммуникативные навыки:** играя вместе, люди смогут расширить свои социальные навыки, развивать командное сплочение и улучшать навыки общения.

4. Уникальный формат: настольные игры, прежде всего игровой формат, который дает возможность игрокам самим создавать свои уникальные сценарии и игровые механики, неограниченные рамками традиционных презентаций.

5. Образовательный аспект: через игровой формат библиотекари могут предоставлять информацию и образовательный контент посетителям более интересно, креативно и запоминающе.

6. Привлечение разновозрастных аудиторий: настольные игры могут быть привлекательны для различных групп посетителей, включая детей, подростков и взрослых одновременно.

Рассмотрим несколько удачных примеров игр, созданных библиотеками за последние несколько лет.

Первым в обзоре игр, разработанных с участием библиотеки хочется рассмотреть игры-адаптации хорошо известной, простой и популярной формы – игры-бродилки (по типу «бросай кубик и ходи»).

Одна из разработок в сфере игр-бродилок - креативная игра «Укрощение строптивой». Данная игра была разработана в 2020 году Библиотеками Московского района Санкт-Петербурга специально ко Дню библиотек и Дню рождения Санкт-Петербурга [2]. Данная игра приглашает игроков отправиться в путешествие по библиотеке и справиться таинственными испытаниями библиотечного мира, разбросанными по игровому полю: от избегания запутываний в лабиринте новинок до сохранения читательского билета до самого финала и преодоления соблазна уснуть в зале классики. В игру «Укрощение строптивой» можно играть как онлайн, так и в классическом формате, распечатав игровое поле. Она предназначена для 2-5 игроков, где участники могут использовать любые доступные предметы в качестве фишек, что придает игре индивидуальность и творческий подход к процессу. Особое

внимание стоит уделить тому, что игра была выложена бесплатно, и каждый желающий может скачать ее с легкостью и без каких-либо ограничений. Это делает игру доступной широкой аудитории и способствует повышению ее популярности. Такой подход к распространению игры позволяет привлечь больше участников, поддерживать интерес к библиотечной работе через игровой формат, что так же способствует популяризации библиотечного дела.

Так же стоит отметить, что применяемый формат игры-бродилки очень подходит для реализации краеведческих разработок. Так, интересным представителем здесь является настольная игра «Путешествие по городу Яранску», придуманная и воплощенная в жизнь библиотекарями Кировской области в партнерстве с музеем, архивом, Домом детского творчества, городской администрацией и волонтерами [1]. Этот проект получил грантовую поддержку Президентского фонда культурных инициатив, что говорит о его высокой значимости и успешности в реализации целей культурного развития региона. Грантовая поддержка свидетельствует о том, что идея игры была признана важной и перспективной для развития культурных и образовательных инициатив. Тем более, такое интересное, а главное полезное использование игрового формата «бродилки» для краеведческих целей позволяет эффективно привлекать внимание и интерес любой аудитории к истории и культуре родного города. Такой игровой подход к разработке проекта не только способствует популяризации истории города, но и формирует позитивное восприятие его культурного наследия среди жителей и посетителей, а также укрепляет связь между поколениями.

Краеведческая настольная игра «Путешествие по городу Яранску» представляет собой увлекательное путешествие в историю этого города с помощью игрового поля, 90 информационных двухсторонних карточек, 1 кубика и 4 фишек. Игроки могут ощутить подлинный дух Яранска,

погружаясь в исторические события и достопримечательности, представленные на карточках. Правила игры доступны и понятны для игроков от 2 до 4 человек.

Игра стимулирует активное взаимодействие между игроками и обучает исследовательскому навыку. Оранжевые и красные кружочки поля помогут углубить исторические знания о городе, его памятниках и значимых событиях. Издание игры с дополнительными материалами и возможностью создания индивидуальных краеведческих задач позволяет использовать ее как образовательный инструмент в школах и библиотеках для развития познавательных навыков и творческого мышления у детей.

Таким образом, библиотеки весьма успешно используют игровой формат в практике своей работы. Игры стимулируют активное взаимодействие, развивают критическое мышление, способствуют глубокому усвоению информации и формированию новых знаний. Опыт успешного внедрения игровых форматов в библиотечную деятельность подчеркивает важность инноваций и адаптации к изменяющимся потребностям аудитории. Игровые форматы не только улучшают образовательный процесс в библиотеке, но и способствуют увеличению посещаемости, продвижению культурного наследия и повышению интереса к чтению и обучению. Библиотеки, интегрируя игровые элементы в свою деятельность, становятся более привлекательными для современной аудитории, создают уникальные образовательные возможности и способствуют расширению своей роли как центров культуры, образования и развлечения. Все рассмотренные примеры стали вдохновением для разработки собственной игры с местным колоритом.

Идея создания собственной игры была, давно, но нашла воплощение только в 2023-2024 гг. и выразилась в уникальной краеведческой разработке

под названием «Удмуртские искалки». Эта игра призвана расширить знания игроков о культуре удмуртского народа.

Игра состоит из 4х различных полей, бумажного «фонарика» и 2х типов карточек – с изображениями и описаниями атрибутов для поиска, а также только с описаниями, что повышает уровень сложности. В процессе игры участникам предстоит найти на поле и подсветить при помощи «фонарика» изображение удмуртских символов и местных достопримечательностей, известных личностей. При помощи такого игрового механизма поиск и изучение каждого атрибута станут не только увлекательным приключением, но и способом углубить или расширить свои знания о культуре этноса среди детей от 4х до 12 лет.

В ходе реализации игры можно выделить несколько основных этапов:

1. Определение основной аудитории и выбор механизма игры являются ключевыми шагами в процессе разработки игрового продукта. Именно поэтому, мы выбрали для реализации игры детскую библиотеку И. А. Крылова, отсюда наша основная возрастная группа участников (дети от 4 до 12 лет, а также их родители);

2. Исследование удмуртской культуры, истории, достопримечательностей и традиций для выявления возможных атрибутов. На данном этапе потребовалось ознакомиться с историей и значимыми личностями Удмуртии, мифами, достопримечательностями и местным колоритом;

3. Разработка оформления игры, карточек и заданий. Сюда вошла подготовка материалов: сбор фотографий и референсов, артефактов, символов, достопримечательностей, которые будут использоваться в игре; поиск программы для рисования. Выбор пал на удобную в исполнении графическую программу – Krita. Наличие текстурных кисточек и их многообразие также

облегчало работу при создании «текстур» для единой стилистики игры. Дизайн игровых компонентов требует тщательного планирования и творческого подхода;

4. Поиск денежных средств и подходящей типографии, которая сможет реализовать данный проект с минимальными финансовыми затратами;

5. Презентация игры. Мероприятие прошло в библиотеке-филиале им. И. А. Крылова МБУ ЦБС г. Ижевска. Игра «Удмуртские искалки» получила отличные отзывы аудитории была успешно внедрена практику работы библиотек-филиалов, где основной аудиторией являются дети, а также делается упор на краеведческое направление работы (всего 7 библиотек).

Несмотря на некоторые трудности, возникавшие при создании краеведческой настольной игры «Удмуртские искалки» данный проект является важным вкладом в популяризацию культурного наследия удмуртского народа.

Основные преимущества, которые можно выделить при использовании данной игры в библиотечной практике:

- «Удмуртские искалки» позволяют более глубоко погрузиться в мир удмуртской культуры и истории через настольную игру, что способствует проявлению образовательной ценности данной игры;

- настольные игры в целом способствуют развитию коммуникативных навыков и сближению между посетителями библиотеки, создавая атмосферу командного взаимодействия и обмена знаниями. Также данная игра, благодаря качественной реализации дарит участникам приятные тактильные ощущения от самого процесса игры (в отличие от электронных ресурсов, которые нельзя физически потрогать);

- данная игра подходит для широкого числа посетителей библиотеки, у неё увлекательный и доступный формат досуга для детей,

подростков и взрослых, что способствует привлечению посетителей всех возрастов.

- игра пользуется большой популярностью, она собирает участников на библиотечных мероприятиях краеведческой направленности в детском саду, школе и дома.

В 2024 году игры, сочетающие в себе элементы обучения, развлечения и культурного наследия, становятся все более популярными и актуальными. Время, проведенное за настольными играми, помогает людям уйти от повседневных забот и электроники. В этом контексте «Удмуртские искалки» является отличным выбором для библиотечной сферы, поскольку она не только развлекает, но и обогащает культурное и интеллектуальное наследие, способствуя активному и содержательному проведению времени посетителями библиотеки.

### **Список литературы:**

1. Дождикова, Е. Бросай кубик – узнавай историю. «Прогулка» в формате настольной игры / Елена Дождикова ; Яранская центральная районная библиотека им. Г. Ф. Боровикова [Кировская область] // Библиополе. – 2023 – № 5 – С. 33–37. – (Хроники краеведа).
2. Журнал «Современная Библиотека» запись от 04.06.2020. – URL: [https://vk.com/wall-33164554\\_21269](https://vk.com/wall-33164554_21269) (дата обращения: 11.03.2024)
3. Национальная библиотека Ямала запись от 27.07.2023. – URL: [https://vk.com/@nb\\_yanao-tundra-zasypaet-prosypaetsya-etnomafiya](https://vk.com/@nb_yanao-tundra-zasypaet-prosypaetsya-etnomafiya) (дата обращения: 11.03.2024)