



**НАУКА и ПРОСВЕЩЕНИЕ**  
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЦЕНТР НАУЧНОГО СОТРУДНИЧЕСТВА



**ЛУЧШИЕ НАУЧНЫЕ ПРОЕКТЫ  
И ИССЛЕДОВАНИЯ 2022**

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



# **ЛУЧШИЕ НАУЧНЫЕ ПРОЕКТЫ И ИССЛЕДОВАНИЯ 2022**

**СБОРНИК СТАТЕЙ МЕЖДУНАРОДНОГО НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОГО КОНКУРСА,  
СОСТОЯВШЕГОСЯ 30 СЕНТЯБРЯ 2022 Г. В Г. ПЕНЗА**

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

УДК 001.1  
ББК 60  
Л87

Ответственный редактор:  
Гуляев Герман Юрьевич, кандидат экономических наук

Л87

**ЛУЧШИЕ НАУЧНЫЕ ПРОЕКТЫ И ИССЛЕДОВАНИЯ 2022:** сборник статей  
Международного научно-исследовательского конкурса. – Пенза: МЦНС «Наука и  
Просвещение». – 2022. – 92 с.

ISBN 978-5-00173-493-2

Настоящий сборник составлен по материалам Международного научно-исследовательского конкурса «**ЛУЧШИЕ НАУЧНЫЕ ПРОЕКТЫ И ИССЛЕДОВАНИЯ 2022**», состоявшегося 30 сентября 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 978-5-00173-493-2

### Ответственный редактор:

Гуляев Герман Юрьевич – кандидат экономических наук

### *Состав редакционной коллегии и организационного комитета:*

**Агаркова Любовь Васильевна** – доктор экономических наук, профессор  
**Ананченко Игорь Викторович** – кандидат технических наук, доцент  
**Антипов Александр Геннадьевич** – доктор филологических наук, профессор  
**Бабанова Юлия Владимировна** – доктор экономических наук, доцент  
**Багамаев Багам Манапович** – доктор ветеринарных наук, профессор  
**Баженова Ольга Прокопьевна** – доктор биологических наук, профессор  
**Боярский Леонид Александрович** – доктор физико-математических наук  
**Бузни Артемий Николаевич** – доктор экономических наук, профессор  
**Буров Александр Эдуардович** – доктор педагогических наук, доцент  
**Васильев Сергей Иванович** – кандидат технических наук, профессор  
**Власова Анна Владимировна** – доктор исторических наук, доцент  
**Гетманская Елена Валентиновна** – доктор педагогических наук, профессор  
**Грицай Людмила Александровна** – кандидат педагогических наук, доцент  
**Давлетшин Рашит Ахметович** – доктор медицинских наук, профессор  
**Иванова Ирина Викторовна** – кандидат психологических наук  
**Иглин Алексей Владимирович** – кандидат юридических наук, доцент  
**Ильин Сергей Юрьевич** – кандидат экономических наук, доцент  
**Искандарова Гульнара Рифовна** – доктор филологических наук, доцент  
**Казданиян Сусанна Шалвовна** – кандидат психологических наук, доцент  
**Качалова Людмила Павловна** – доктор педагогических наук, профессор  
**Кожалиева Чинара Бакаевна** – кандидат психологических наук

**Колесников Геннадий Николаевич** – доктор технических наук, профессор  
**Корнев Вячеслав Вячеславович** – доктор философских наук, профессор  
**Кремнева Татьяна Леонидовна** – доктор педагогических наук, профессор  
**Крылова Мария Николаевна** – кандидат филологических наук, профессор  
**Кунц Елена Владимировна** – доктор юридических наук, профессор  
**Курленя Михаил Владимирович** – доктор технических наук, профессор  
**Малкоч Виталий Анатольевич** – доктор искусствоведческих наук  
**Малова Ирина Викторовна** – кандидат экономических наук, доцент  
**Месеняшина Людмила Александровна** – доктор педагогических наук, профессор  
**Некрасов Станислав Николаевич** – доктор философских наук, профессор  
**Непомнящий Олег Владимирович** – кандидат технических наук, доцент  
**Оробец Владимир Александрович** – доктор ветеринарных наук, профессор  
**Попова Ирина Витальевна** – доктор экономических наук, доцент  
**Пырков Вячеслав Евгеньевич** – кандидат педагогических наук, доцент  
**Рукавишников Виктор Степанович** – доктор медицинских наук, профессор  
**Семенова Лидия Эдуардовна** – доктор психологических наук, доцент  
**Удут Владимир Васильевич** – доктор медицинских наук, профессор  
**Фионова Людмила Римовна** – доктор технических наук, профессор  
**Чистов Владимир Владимирович** – кандидат психологических наук, доцент  
**Швец Ирина Михайловна** – доктор педагогических наук, профессор  
**Юрова Ксения Игоревна** – кандидат исторических наук

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ТЕХНИЧЕСКИЕ НАУКИ</b> .....	6
ПРОГРАММНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ПАРАМЕТРИЗОВАННОЙ ГЕОМЕТРИИ И ОСНОВНЫХ ПРОЕКТНЫХ РАСЧЕТОВ ДЛЯ КОРАБЛЕЙ КЛАССА АВИАНОСЕЦ ТРЕТЬЯКОВ ОЛЕГ ВЛАДИМИРОВИЧ, ТЕНИШЕВ ПЕТР ГЕННАДЬЕВИЧ, КОРОСТЕЛЕВ АЛЕКСЕЙ АЛЕКСАНДРОВИЧ, НИКИТИНА ГАЛИНА ГЕННАДЬЕВНА .....	7
<b>СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННЫЕ НАУКИ</b> .....	12
РАСШИРЕНИЕ АССОРТИМЕНТА КОМБИНИРОВАННЫХ СТРУКТУРИРОВАННЫХ ИЗДЕЛИЙ С ПРИМЕНЕНИЕМ НЕТРАДИЦИОННОГО РАСТИТЕЛЬНОГО СЫРЬЯ МАНЖЕСОВ ВЛАДИМИР ИВАНОВИЧ, МАКСИМОВ ИГОРЬ ВЛАДИМИРОВИЧ, АЙРАПЕТЯН АРТУР АРМЕНОВИЧ, ШАПОВАЛОВА ЕКАТЕРИНА АЛЕКСАНДРОВНА.....	13
<b>ЭКОНОМИЧЕСКИЕ НАУКИ</b> .....	17
ЛИДЕРСТВО И СТИЛЬ РУКОВОДСТВА АПАЖИХОВА МИЛАНА МУХАМЕДОВНА.....	18
МОНИТОРИНГ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБСЛУЖИВАНИЯ КЛИЕНТОВ БАНКОВ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ МЕЛЕНТЬЕВА ОКСАНА ВЛАДИМИРОВНА.....	23
РЕГИОНАЛЬНЫЙ РЫНОК ЦЕННЫХ БУМАГ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ВЕКОВШИНИНА ЕЛЕНА АЛЕКСАНДРОВНА .....	26
<b>ФИЛОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ</b> .....	31
СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ПОСЛОВИЦ И ПОГОВОРОК АНГЛИЙСКОГО, НЕМЕЦКОГО И РУССКОГО ЯЗЫКОВ ВОЕННОЙ ТЕМАТИКИ БУЧИРИН НИКИТА АНДРЕЕВИЧ .....	32
ОБРАЗ ЛЬВА ТОЛСТОГО В РОМАНЕ ВИКТОРА ПЕЛЕВИНА «Т» ЛОЗОВОЙ СТЕПАН ВАЛЕРЬЕВИЧ .....	37
ЛЕКСИКОГРАФИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ ЯЗЫКОВОЙ ЕДИНИЦЫ «ДИПЛОМАТ» В РЕТРОСПЕКТИВЕ И СОВРЕМЕННОСТИ НАЛБАНДОВА ПОЛИНА СЕМЕНОВНА .....	42
ВЛИЯНИЕ ЛИТЕРАТУРНОЙ ЭВОЛЮЦИИ ТРУМЭНА КАПОТЕ НА ПЕРСОНАЖНЫЙ КОНЦЕПТ В ЕГО ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ЧОТЧАЕВА МЕДИНА КАЗИМОВНА.....	45
ХАРАКТЕРНЫЕ ДЛЯ Т. КАПОТЕ СТИЛИСТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ В ОПИСАНИЯХ ПЕРСОНАЖЕЙ КИПКЕЕВА ЗЕМФИРА КАЗИМОВНА.....	49

<b>ЮРИДИЧЕСКИЕ НАУКИ</b> .....	54
ИСТОРИЯ ФОРМИРОВАНИЯ ГРАЖДАНСКОГО ОБЩЕСТВА В РОССИИ И ЗА РУБЕЖОМ: СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ АНТИПОВА ЕКАТЕРИНА АЛЕКСАНДРОВНА .....	55
СОБИРАНИЕ И ИССЛЕДОВАНИЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВ: СОДЕРЖАНИЕ И СООТНОШЕНИЕ БЫКОВА А.С. ....	58
МЕРЫ ГОСУДАРСТВЕННОЙ ПОДДЕРЖКИ ИНФОРМАЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ В УСЛОВИЯХ СУЩЕСТВУЮЩИХ МЕДИЙНЫХ УГРОЗ ТАРАС ОЛЬГА БОРИСОВНА .....	61
ЭКСПЕРТНОЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ КАК ВИД ДОКАЗАТЕЛЬСТВА В УГОЛОВНОМ ПРОЦЕССЕ: АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ САДИКОВА ДИАНА ДМИТРИЕВНА .....	66
<b>ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ НАУКИ</b> .....	69
ИГРОФИКАЦИЯ ПРИКЛАДНЫХ ДИСЦИПЛИН ТЕХНИЧЕСКОГО НАПРАВЛЕНИЯ КЛЮКМАН МИХАИЛ ВЛАДИМИРОВИЧ, КОВЫРНЁВ МИХАИЛ ВАЛЕРЬЕВИЧ, ПЯТКОВА ИРИНА АЛЕКСАНДРОВНА, СОРОКА ДМИТРИЙ ГЕННАДЬЕВИЧ .....	70
<b>МЕДИЦИНСКИЕ НАУКИ</b> .....	75
РОЛЬ БИОЛОГИЧЕСКИ АКТИВНЫХ ДОБАВОК ДЛЯ СПОРТСМЕНОВ ПРОКУДИН АЛЕКСЕЙ МИХАЙЛОВИЧ, ОВЕЧКИНА ИРИНА АНДРЕЕВНА .....	76
<b>ВЕТЕРИНАРНЫЕ НАУКИ</b> .....	80
СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ БИОХИМИЧЕСКИХ ПОКАЗАТЕЛЕЙ МОЧИ ПРИ УРОЛИТИАЗЕ ЖУРАВЛЕВА ЮЛИЯ СЕРГЕЕВНА .....	81
ЗАРАЗНЫЙ УЗЕЛКОВЫЙ ДЕРМАТИТ ВЕРЕВКИНА МАРИНА НИКОЛАЕВНА, МИШУСТИН ДМИТРИЙ НИКОЛАЕВИЧ .....	84
<b>НАУКИ О ЗЕМЛЕ</b> .....	87
ПЕРСПЕКТИВЫ И ПРОБЛЕМЫ РАЗРАБОТКИ НЕФТЯНЫХ ОТОРОЧЕК И ПОДГАЗОВЫХ ЗАЛЕЖЕЙ АРТАМОНОВ ДАНИЛА СЕРГЕЕВИЧ, ВОБЛИКОВА ЕЛИЗАВЕТА ЮРЬЕВНА, ШАРИПОВ ФАРИТ АЗАТОВИЧ, ШИЛИНА ЕЛИЗАВЕТА КИРИЛЛОВНА .....	88

# ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ НАУКИ

УДК 37.022

# ИГРОФИКАЦИЯ ПРИКЛАДНЫХ ДИСЦИПЛИН ТЕХНИЧЕСКОГО НАПРАВЛЕНИЯ

КЛЮКМАН МИХАИЛ ВЛАДИМИРОВИЧ,  
КОВЫРНЁВ МИХАИЛ ВАЛЕРЬЕВИЧ,  
ПЯТКОВА ИРИНА АЛЕКСАНДРОВНА,  
СОРОКА ДМИТРИЙ ГЕННАДЬЕВИЧ

студенты

ФГБОУ ВО «Владивостокский государственный университет»

*Научный руководитель: Белоус Игорь Александрович*

к.ф.-м.н., доцент

ФГБОУ ВО «Владивостокский государственный университет»

**Аннотация:** Рассмотрены получившие широкое распространение три формы взаимодействия преподавателя и студентов.

Основной целью работы является изучение принципиальных отличий между играми и игрофикациями для выделения и модификации наиболее эффективных методик внедрения активных элементов обучения в образовательный процесс. Проведя декомпозицию игр и игрофикаций были выявлены особенности активностей. Отмечены различия между целями игр, где нужно победить, и игрофикацией – научиться.

Показано, что выделение оптимальных игровых механик, для улучшения процесса обучения, проходил по субъективным критериям, а результат по объективным – успеваемость, направленных на студентов технических специальностей. Установлено, что применение игровых сценариев при проведении лабораторного практикума объективно повышает успеваемость, тем самым увеличивая сформированность умений и навыков профессиональных компетенций.

**Ключевые слова:** электронное обучение, методы обучения, игрофикация, сценарий игрофикации, интерактивный метод, активный метод.

## GAMIFICATION OF APPLIED TECHNICAL DISCIPLINES

Klyukman Mikhail Vladimirovich,  
Kovyrnev Mikhail Valerievich,  
Piatkova Irina Alexandrivna,  
Soroka Dmitriy Gennadievich

*Scientific adviser: Belous Igor Alexandrovich*

**Abstract:** Three forms of interaction between teacher and students, which have become widespread, are described.

The main purpose of the work is to study the fundamental differences between games and gamification in order to identify and modify the most effective methods for introducing active learning elements in the educational process. After decomposition of games and gamification, the following features of activities were

revealed. Already at this stage, differences are noticeable between the goals of games where you need to win, and gamification - to learn.

It is shown that the selection of optimal game mechanics, to improve the learning process, was carried out according to subjective criteria, and the result according to objective - academic performance, aimed at students of technical specialties. Thus, repeated studies for groups of other specialties can give different, but no less interesting situations.

It was found that the use of game scenarios during a laboratory practice objectively increases academic performance, thereby increasing the formation of skills and abilities of professional competencies.

**Key words:**

e-learning, teaching methods, gamification, gamification scenario, interactive method, active method.

### Введение

Систематизируя современные методики преподавания, можно выделить следующие подвиды:

1. Пассивные методы
2. Активные методы
3. Интерактивные методы. [5]

Пассивный метод – взаимодействие жестко разделено на ведущего (преподаватель) и ведомого (студент). Хорошим примером “пассивного” метода преподавания может послужить потоковая лекция в университете или объяснение учителем новой темы в школе. Преподаватель рассказывает, обучающийся - записывает. Допускается слабая интеракция в виде вопросов от студентов к преподавателю и наоборот.

Активный метод – данный метод предусматривает активное взаимодействие между студентом и преподавателем. К примеру, вызов ученика к доске для совместного решения задачи или семинары в университете, когда преподаватель и студенты активно обсуждают пройденную тему и выступают с презентациями. Таким образом не только преподаватель становится источником “трафика” в аудитории, но и сами студенты принимают активное участие в создании информационного поля внутри аудитории.

Интерактивный метод. Интерактивный («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – иметь обратную связь, быть в действии, взаимодействовать. Главная особенность данного метода заключается в реверсивном подходе к обучению. Если в первом варианте взаимодействия главную роль играет преподаватель, а во втором допускается смещение в сторону студентов, то интерактивный метод полностью фокусируется на студентах. В данном формате студенты сконцентрированы на внутригрупповом взаимодействии и основным источником информации становятся сами студенты. Такой подход набирает всё большую популярность, поскольку позволяет студентам сконцентрироваться на формировании способности к критическому анализу и самообразованию. В качестве примера можно привести социальные проекты, исследовательские работы в командах или занятия в формате обучающих игр[4].

В настоящее время, перечисленные выше методы обучения, успешно реализуются с использованием электронного обучения. Этот метод являет собой одну из разновидностей обучения, явным отличием которой является упор в сторону применения информационных технологий и ЭВМ в ходе обучения. Благодаря постоянному развитию электронных вычислительных устройств, а также повсеместному распространению среды «Интернет» валидность применения имеющихся преимуществ растет с каждым днём. Конкретно из преимуществ электронного обучения можно выделить возможность обучения дистанционно, отличный показатель вовлеченности, доступность и т.д. [1].

Основной целью работы является разработка, апробация и оценка эффективности смешанного метода обучения «Геймификация», который включает эффективные приемы традиционной формы обучения с использованием электронного обучения и активно/интерактивные методы. Главная задача работы – внедрение метода «Геймификация» в лабораторный практикум, на примере дисциплины «Общая теория связи», построенный на базе программно-аппаратной платформы NI ELVIS II Emona DATEx и NI Multisim, с использованием одноименного электронного обучающего курса, на базе системы

электронного обучения, построенной на общеуниверситетской платформе Moodle. «Геймификация» – система, которая поможет, при успешной реализации, не только разнообразить, но и кардинально изменить образовательный процесс, сделав его более простым в понимании, интересным и разнообразным.

Применение системы электронного обучения (СЭО) Moodle в качестве платформы для размещения модернизированных, с применением интегральных методов обучения, учебно-методических материалов позволит [1].

- 1) Минимизация трудозатрат преподавателя на проверку выполненных работ;
- 2) Перевод системы проверок и оценивания в режим онлайн с помощью инструментов по созданию онлайн-тестов;
- 3) Используя средства, включенные в состав СЭО, в сжатые сроки предоставлять учебно-методический материал и получать обратную связь от студентов с помощью системы форумов, видеоконференций и комментариев к выполненной работе;
- 4) Централизованно отслеживать успеваемость всего потока, контролировать этапы выполнения работ и своевременно реагировать на отклонения от учебного плана.

### Результаты

Чуть выше было упомянуто, что «карусель» можно адаптировать под типы заданий, отличных от практических. В качестве примера можно привести сценарий «дело случая», который внешне более всего приближен к традиционным способам аттестации. Команде дается случайный элемент схемы и команда должна назвать как можно больше информации о нём. К примеру, первый даёт название и сферы применения элементов, второй описывает принцип работы и его характеристики, а третий дополнительные свойства элемента, которые не перечислили его коллеги.

После разработки и адаптации игровых механик была проведена их апробация на контрольной группе. Данное сравнение, по методологическим причинам, не может быть проведено как «чистый научный эксперимент», но, тем не менее, поможет проследить некоторую общую тенденцию по критерию «успеваемость». В качестве экспериментальной, была группа выбрана группа БИК-18 (рис. 1) и дисциплина «Теория сигналов», имеющая электронный обучающий курс в электронной образовательной среде Moodle. Данная дисциплина прекрасно подходит для проведения эксперимента по внедрению геймификации, так как данный курс предусматривает большой объём часов для лабораторно-практических работ. По итогу курса был вычислен средний балл студента в группе, а так же проведено прямое сравнение с результатами группы БИК-17 (рисунок 2), которая изучала предмет «классическим методом».

### Соотношение оценок в группе БИК-17

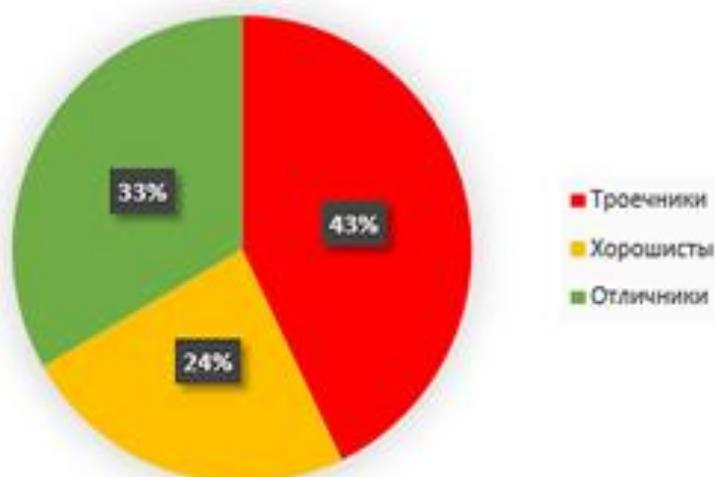


Рис. 1. Круговая диаграмма соотношения оценок студентов группы

Соотношение оценок в группе БИК-18

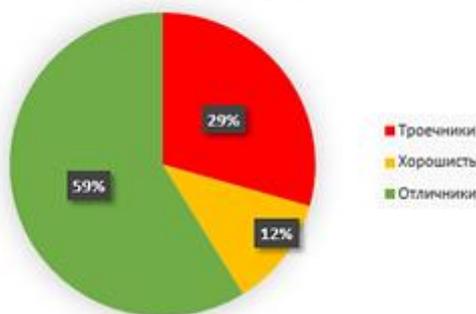


Рис.2. Круговая диаграмма соотношения оценок студентов группы БИК-18 при среднем балле 84.2.

Таблица 1

## Опрос после внедрения геймификации в учебный процесс

Количество человек, участвовавших в опросе	Материал усвоен удовлетворительно	Материал усвоен хорошо	Материал усвоен отлично
17	25%	65%	10%
14	31%	63%	6%
19	27%	60%	13%

Таблица 2

## Опрос до внедрения геймификации в учебный процесс

Количество человек, участвовавших в опросе	Материал усвоен удовлетворительно	Материал усвоен хорошо	Материал усвоен отлично
17	17%	71%	12%
14	20%	72%	8%
19	15%	74%	11%

Мы можем заметить, что после внедрения геймификации усредненное число учащихся стало усваивать материал лучше, чем до внедрения, что напрямую говорит об эффективности по критерию успеваемость и косвенно о интересе студентов.

Итогом проведения апробации стало значительное увеличение студентов с оценкой «отлично», а так же рост общих показателей успеваемости с 76.14 баллов до 84.2, рисунок 11 - БИК-18-01. Данные показатели свидетельствуют о том, что внедрение игровых форм обучения прямо влияют на показатели успеваемости внутри группы. Так же преподавателем было отмечено рост заинтересованности в учебном материале, который проявлялся не только в положительных оценках, но повышенной активности на уроке.

Таким образом, использование игровых механик в игровых дисциплинах показало себя с положительной стороны, что свидетельствует о необходимости дальнейшей работы в данном направлении для создания не только сценариев для внедрения в уже готовый курс, но учебных курсов изначально спроектированных для использования активных элементов обучения.

### Заключение

В качестве результатов разработок и исследований можно выделить следующие пункты:

1. Практическим результатом стало создание методического пособия по внедрению методов геймификации для дисциплин технической направленности вроде «Теория сигналов». Данное пособие является поэтапным описанием развития интерактивности процесса обучения для повышения итогового среднего балла в группе.

2. Научная новизна заключается в систематизации методов интеракции студентов, конкретизации возможных вариантов геймификации, определения краткосрочного (в рамках одного семестра) влияния игрофикации на успеваемость и заинтересованность студентов.

3. Проведена апробация различных сценариев геймификации с дальнейшим анализом их влияния на ключевые компоненты обучения:

- Взаимодействие между студентами
- Скорость выполнения заданий
- Результат выполнения заданий

4. Также стоит отметить достижение значительных результатов в решении следующих проблем:

- Проблему концентрирования внимания у учащихся
- Проблему усвоения полученных знаний, путем их практического применения в предложенной нами форме
  - Проблему низкой коммуникации среди студентов во время обучения
  - Проблему раскрытия индивидуальных способностей студентов
  - Проблему отсутствия моментального отклика студентов о практических занятиях.

Кроме этого, проведенное нами исследование, в виде опроса и обработки данных об успеваемости в точке промежуточной аттестации по дисциплине «Общая теория связи», показывает, что при работе студентов с разработанными концептами «Геймификации», их вовлеченность, заинтересованность увеличивается, а успеваемость – заметно повышается.

#### Список источников

1. Belous I.A., A.Y. Chupalov (2019). Comparative analysis of modern distance learning systems, / Вестник московского городского педагогического университета. Серия: Информатика и информатизация образования: Москва, Россия: Московский городской педагогический университет. (стр. 85-95).

2. Denis Dautov, Anna Korochentseva, Mohamed Kadom Mahdi Al Hussini (2019) Features of clip thinking and attention among representatives of generations X and generations Z / SHS Web of Conferences 70, 06001 : <https://www.shs-conferences.org/articles/>

3. Клюкман М.В., Пяткова И.А., Белоус И.А. (2020). ГЕЙМИФИКАЦИЯ, ВНЕДРЕНИЕ АКТИВНЫХ ФОРМ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС ТЕХНИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН. Сборник статей XV Международного научно-исследовательского конкурса. Москва. Россия: Наука и Просвещение

4. Левченкова Т.В., Черенкова И.А. (2017) Активные методы как средства обеспечения интерактивной формы обучения в высшем образовании. Materials of the III international scientific conference. Vědecko vydavatelské centrum «Sociosféra-CZ» Branch of the Military Academy of Communications in Krasnodar. Краснодар. Россия: Vědecko vydavatelské centrum «Sociosféra-CZ» (стр. 17-21).

5. Олесова М.М., Афанасьева С.Р. (2018). Теоретические аспекты проблемы формирования познавательной активности студентов. Педагогический журнал: Москва. Россия: Аналитика Родис (стр. 9-18).

6. Олесова М.М., Афанасьева С.Р. (2019) Активные и интерактивные формы обучения в высшей школе / III Ломоносовские чтения. Актуальные вопросы фундаментальных и прикладных исследований. Потрозоводск. Россия: Международный центр научного партнерства «Новая наука». (стр 16-24).

НАУЧНОЕ ИЗДАНИЕ

# ЛУЧШИЕ НАУЧНЫЕ ПРОЕКТЫ И ИССЛЕДОВАНИЯ 2022

Сборник статей

Международного научно-исследовательского конкурса

г. Пенза, 30 сентября 2022 г.

Под общей редакцией

кандидата экономических наук Г.Ю. Гуляева

Подписано в печать 1.10.2022.

Формат 60×84 1/16. Усл. печ. л. 5,3

МЦНС «Наука и Просвещение»

440062, г. Пенза, Проспект Строителей д. 88, оф. 10

[www.naukaip.ru](http://www.naukaip.ru)