



Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное бюджетное
профессиональное образовательное учреждение
«Комсомольск-на-Амуре колледж технологий и сервиса»

**МАТЕРИАЛЫ
IX КРАЕВОЙ СТУДЕНЧЕСКОЙ НАУЧНО-
ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ
«НАУКА. ТВОРЧЕСТВО. ИННОВАЦИИ. ПРАКТИКА»**



«Наука. Творчество. Инновации. Практика» Краевая студенческая научно-практическая конференция (гор. Комсомольск-на-Амуре, 21.05.2025 - 23.05.2025): материалы и доклады / редкол.: Цевелева М. С., Король Т.И., Санькова А.М., – Комсомольск-на-Амуре, 2025. – 68 с.

В сборнике материалов краевой конференции содержатся материалы исследований обучающихся профессиональных образовательных организаций Хабаровского края, их идеи и практический опыт.

Материалы публикуются в авторской редакции.

© КГБ ПОУ «Комсомольский-на-Амуре колледж технологий и сервиса», 2025 г

СОДЕРЖАНИЕ

Секция 01 Исследовательские проекты в области информационных технологий

Андреев Демьян Александрович «Разработка телеграмм-бота для оплаты доступа в закрытую группу»	5
Володченко Владислав Александрович, Дорошкевич Вячеслав Алексеевич «Интерактивное среда обучения основным принципам программирования на C++ «Programistic Club»»	10
Дигор Снежана Владимировна «Разработка компьютерной игры в жанре «визуальная новелла»»	12
Кулешова Вероника Михайловна «Создание базы данных с интерактивным Web-интерфейсом для автоматизации учета сведений о педагогическом составе образовательной организации»	16
Смирнов Данил Александрович, Бабинов Владимир Витальевич «Проектирование и создание игрового приложения в формате визуально-блочного программирования»	21
Тришин Вадим Васильевич «Разработка web-сайта «Англицизмы в сфере информационных технологий»»	24
Яковлев Кирилл Николаевич, Мазур Максим Константинович «Обучающая игровая платформа для понимания основ построения сетей «ТopoNet»»	28

Секция 02 Исследовательские работы в области естественных наук о жизни и Земле (экология, охрана природы, биология, химия, физика, туризм, география, здорового образа жизни, безопасности жизнедеятельности, физической культуры и спорта и др.)

Ковалёв Иван Игоревич «Календарь полезных привычек: Формирование здорового образа жизни среди молодежи»	30
Полеева Алина Викторовна «Плесень в квартире»	32
Савченко Богдан Михайлович «Комплексное рациональное использование морских биоресурсов на рыбообрабатывающих предприятиях Советско-Гаванского района»	36

Секция 03 Исследовательские работы по гуманитарным наукам (обществознанию, истории России, Дальнего Востока, социальной политике, литературе, родному языку, социологии, психологии, педагогике)

Агаларов Эмин Асад оглы «История русской азбуки: с древности до наших дней»	39
Назарко Марк Максимович «Мнемотехника в иероглифике: ключ к Востоку»	41

Новиков Виктор Константинович «Изготовление памятного календаря «Подземный фронт: вклад шахтеров в Великую Победу!»».....	45
Распопина Ксения Владимировна История организации и развития архивной деятельности в Комсомольске-на-амуре в период с 1947 года по настоящее время	49
Селезнев Кирилл Сергеевич «Свет Айоги: сохранение нанайской культуры».....	51

Секция 04 Исследовательские работы в области организации, охраны труда, экономики и менеджмента, управление предприятием

Гаер Полина Александровна «Изучение особенностей манипуляций мошенников в информационном пространстве и путей защиты от них».....	55
Тетюева Александра Павловна «Моё рабочее место как экологичная среда»	59

Секция 05 Исследовательские работы в области прикладного творчества (дизайна, моды, индустрии красоты и технического творчества)

Показаньева Арина Ильинична «Разработка и выполнения дизайна тематической фотозоны на тему: «День космонавтики»».....	61
Свириденко Софья Сергеевна «Искусство в колледже: влияние росписи на формирование художественного вкуса студенческой молодежи»	64

Разработка телеграмм-бота для оплаты доступа в закрытую группу

Андреев Демьян Александрович

Научный руководитель – Сегиневич Татьяна Сергеевна

КГБ ПОУ «Комсомольский на Амуре колледж технологий и сервиса»

Специальность – 09.02.07, 1 курс

Чат-боты широко используются для автоматизации процессов, улучшения обслуживания и упрощения взаимодействия между человеком и цифровыми системами.

Telegram — это популярный мессенджер, который удобно использовать для личного общения и бизнес-целей. Собственной платежной системы у Telegram, которую можно удобно и законно использовать резидентам РФ, нет. Однако платформу можно интегрировать с внешними платежными сервисами — они работают как посредники и позволяют принимать платежи через Телеграм.

Создание бота для продажи доступа в закрытую группу в Telegram позволяет автоматизировать приём оплат, проверку платежей и выдачу ссылок без участия администратора. Такой бот помогает повысить эффективность работы, экономить время и обеспечивать удобный доступ для пользователей.

Целью проекта является разработка телеграмм-бота для оплаты доступа в закрытую группу.

В качестве задач проекта определены следующие направления работы:

- Изучить современные тенденции оплаты через телеграмм- ботов.
- Изучить подобные аналоги Телеграм-ботов в сфере оплат.
- Найти программное обеспечение для разработки проектного продукта.
- Разработать проектный продукт с использованием возможностей языка программирования Python.
- Провести открытый бета-тест проектного продукта.

Рассмотрим этапы работы над проектом.

Этап 1. Определение функционала Telegram-бота.

Рассмотрим основные функции проектируемого Telegram-бота. Бот должен:

- отправлять приветственное сообщение;
- предлагать выбор способа оплаты (картой, через SberPay, Tinkoff Pay);
- формировать и отправлять платёжную ссылку;
- проверять факт оплаты через API ЮKassa;
- генерировать одноразовую ссылку на вступление в Telegram-группу;
- сохранять данные об оплате в базу данных SQLite;
- работать в автоматическом режиме после запуска.

Этап 2. Выбор технологий для разработки.

Для реализации проекта были выбраны следующие современные информационные технологии:

- Язык программирования Python.
- Библиотека `aiogram 3.7` — асинхронная библиотека Python для разработки Telegram-ботов и работы с Telegram API.
- Сервис ЮKassa.
- SQLite — встроенная база данных для логирования;
- `.env` — конфигурационный файл для хранения переменных окружения.

Этап 3. Разработка команды `/start` и приветствия

На данном этапе была реализована первая точка входа — команда `/start`. В результате пользователь получает краткое описание товара и кнопку для перехода к оплате.

Этап 4. Интеграция платёжной системы

Следующим этапом стало подключение платёжной системы ЮKassa: бот обращается к API и формирует платёж. В результате пользователь получает платёжную ссылку, после чего может оплатить доступ.

Этап 5. Проверка оплаты и выдача доступа

После того, как пользователь нажимает кнопку «Я оплатил», бот через API проверяет статус платежа. Если оплата прошла успешно, бот создаёт уникальную ссылку и отправляет её пользователю.

Этап 6. Работа с базой данных

Для ведения учёта оплат был реализован механизм логирования. В результате создается база данных, в которую записываются следующие данные: Telegram ID пользователя, дата, имя и статус платежа.

Этап 7. Финальное тестирование

На заключительном этапе проект прошёл бета-тестирование, в процессе которого были протестированы все этапы от оплаты до выдачи доступа (использовалась как тестовая, так и реальная касса ЮKassa), выявленные и устранены недочеты и ошибки продукта.

Вернемся к ранее определенному функционалу бота и продемонстрируем реализацию этих функций.

- Функция отправки приветственных сообщений» показана на рисунке 1.

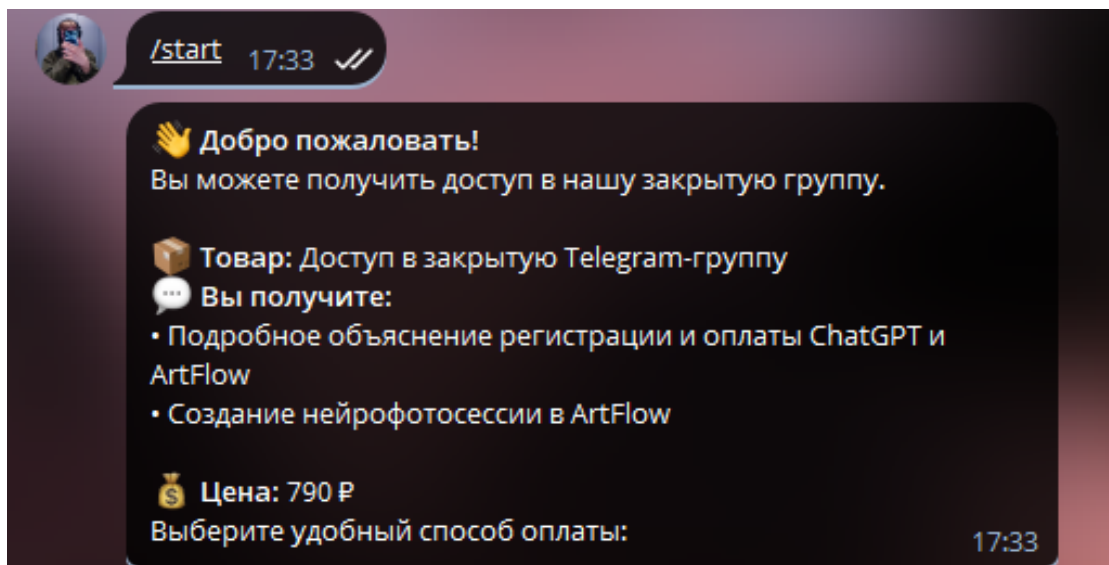


Рисунок 1 — Ответ на команду /start

— Функция выбора способа оплаты (картой, через SberPay, Tinkoff Pay) показана на рисунке 2.

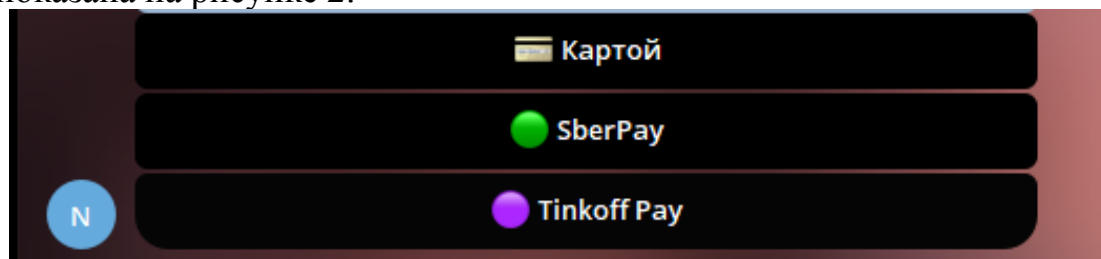


Рисунок 2 — Кнопки выбора оплаты: Картой, SberPay, Tinkoff Pay

— Функции формирования и отправки платежной ссылки, проверка факта оплаты и генерация ссылки на вступление в группу показаны на рисунке 3.

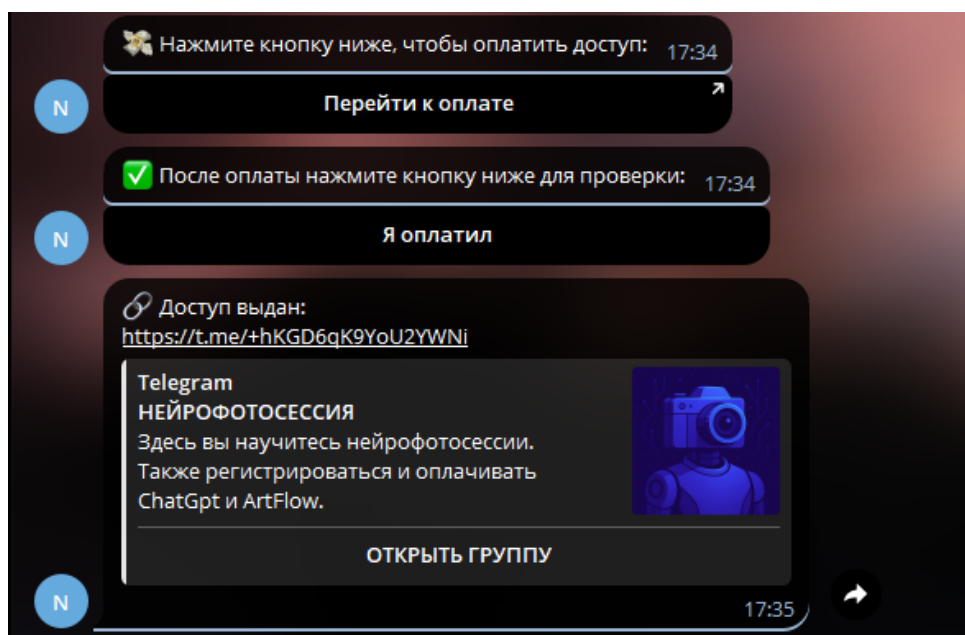
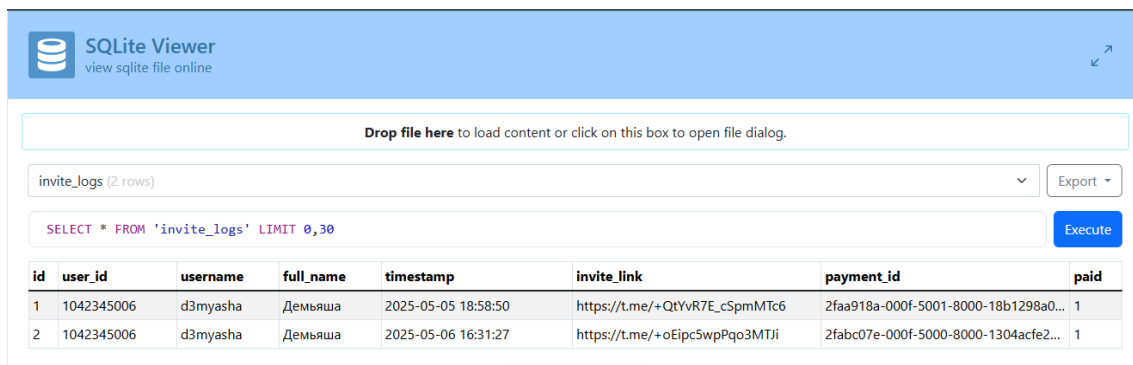


Рисунок 3 — Сообщение с инвайт-ссылкой после успешной оплаты

— Функция сохранения данных об оплате в базу показана на рисунке

4.



id	user_id	username	full_name	timestamp	invite_link	payment_id	paid
1	1042345006	d3myasha	Демьяша	2025-05-05 18:58:50	https://t.me/+QtYvR7E_cSpmMTc6	2faa918a-000f-5001-8000-18b1298a0...	1
2	1042345006	d3myasha	Демьяша	2025-05-06 16:31:27	https://t.me/+oEipc5wpPqo3MTIi	2fab07e-000f-5000-8000-1304ace2...	1

Рисунок 4 – Сохранение данных об оплате в базе данных

— Функция проверки статуса оплаты показана на рисунке 5.

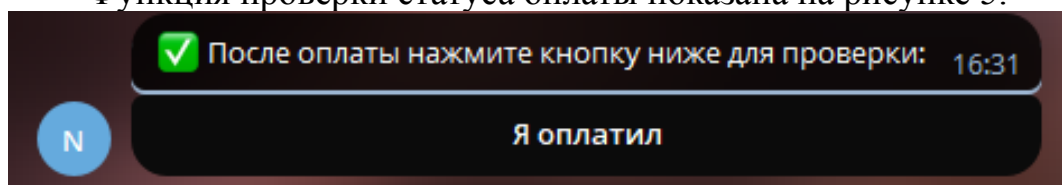


Рисунок 5 – Проверка статуса оплаты

— Функция получения (при успешной оплате) ссылки для вступления в закрытую группу Telegram, показана на рисунке 6.

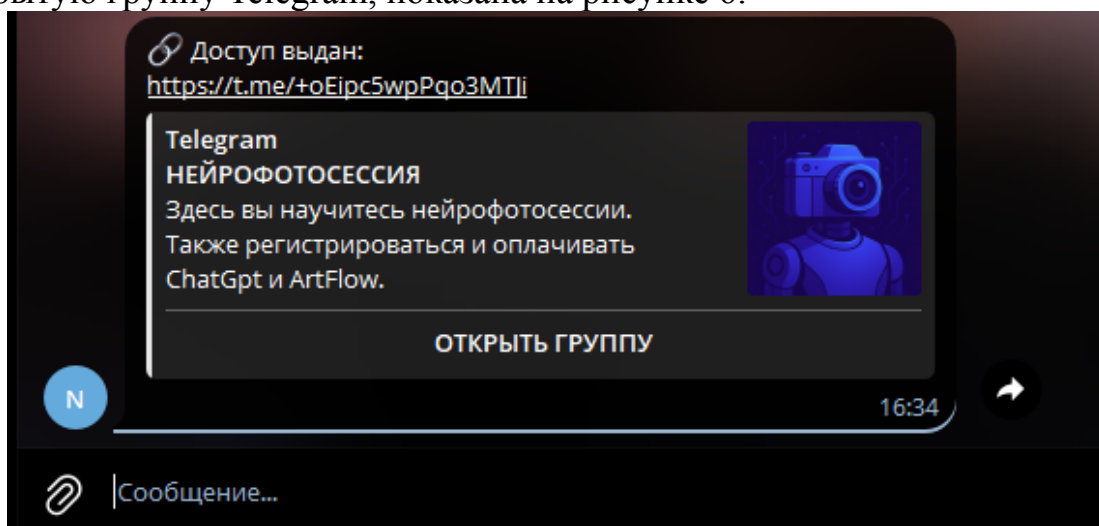


Рисунок 6 – Генерация и выдача ссылки на вступление в закрытую группу

Бот работает полностью в автоматическом режиме и не требует ручного вмешательства со стороны администратора.

Основным результатом стал полностью функционирующий Telegram-бот, который принимает оплату, проверяет её статус и выдает пользователю ссылку для вступления в группу. Использование программного продукта позволит сократить участие администратора и значительно ускорить процесс подключения новых участников. Практическая значимость проекта заключается в возможности его применения в онлайн-образовании, продаже цифровых продуктов, закрытых клубах и других направлениях, где важна автоматическая выдача доступа после оплаты.

Библиографический список

- 1 Петрова, А.Н. Реализация баз данных: учебное пособие / Петрова А.Н., Степаненко В.Е. — Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 143 с. — ISBN 978-5-4497-1026-0. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/105714.html> (дата обращения: 18.03.2025). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
- 2 Стивенсон, Б. Python: сборник упражнений / Б. Стивенсон; перевод А. Ю. Гинько. — Москва: ДМК Пресс, 2021. — 238 с. — ISBN 978-5-97060-916-3. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/125101.html> (дата обращения: 20.10.2022). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
- 3 Щерба, А. В. Программирование на Python®: первые шаги / А. В. Щерба. — Москва: Лаборатория знаний, 2022. — 251 с. — ISBN 978-5-93208-578-3. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/120878.html> (дата обращения: 12.04.2022). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
- 4 Aiogram API: [сайт] — URL: <https://aiogram-birdi7.readthedocs.io/en/latest/> (дата обращения: 20.02.2025).
- 5 Python-telegram-bot : [сайт]. — URL: <https://docs.python-telegram-bot.org/en/stable/index.html> (дата обращения: 18.03.2025).
- 6 sqlite3 — Интерфейс DB-API 2.0 для баз данных SQLite : [сайт]. — URL: <https://docs.python.org/3/library/sqlite3.html> (дата обращения: 10.03.2025).

Интерактивная среда обучения основным принципам программирования на C++ «Programistic Club»

Володченко Владислав Александрович

Дорошкевич Вячеслав Алексеевич

Научный руководитель – Морошкин Евгений Максимович

КГБ ПОУ «Комсомольский на Амуре колледж технологий и сервиса»

Специальность – 09.03.07, 3 курс

Современный мир характеризуется активным развитием цифровых технологий, повсеместным использованием мобильных устройств и интернета. Люди проводят значительную часть своего свободного времени в виртуальном пространстве, взаимодействуя с цифровыми устройствами и приложениями. Особую популярность приобретают компьютерные игры, становящиеся не только развлечением, но и эффективным инструментом передачи знаний и формирования новых компетенций.

Наше исследование направлено именно на использование потенциала игр для решения образовательных задач. Именно игровая форма обучения приобретает особую значимость в условиях стремительно развивающейся цифровой экономики, повышая доступность качественного профессионального образования для широкого круга пользователей.

Особенность предлагаемого подхода заключается в создании специально спроектированного игрового продукта, ориентированного на ознакомление пользователей с базовыми понятиями одного из самых распространенных языков программирования — C++. Несмотря на свою распространённость и востребованность, C++ часто воспринимается новичками как сложный и труднопонижаемый язык, требующий серьёзных интеллектуальных вложений. Таким образом, задача состоит в разработке эффективного инструмента, способствующего упрощению начального этапа изучения языка.

Игра представлена в виде визуальной новеллы, объединяя элементы художественного повествования и пошагового введения теоретических и практических компонентов языка программирования. Такой подход позволяет заинтересовать целевую аудиторию, привлечь внимание молодежи и обеспечить комфортные условия для первичного знакомства с основами C++.

Цель проекта — разработать оригинальную и увлекательную интерактивную игру, предназначенную для помощи учащимся и всем желающим освоить базовые принципы программирования на языке C++. Мы стремимся превратить процесс изучения программирования в интересное занятие, которое доступно каждому вне зависимости от предыдущего опыта.

Выбор библиотеки Ren'Py на языке Python обусловлен её удобством и эффективностью для разработки обучающих игр жанра визуальной новеллы. Эта библиотека позволила сконцентрироваться непосредственно на содержании курса, предоставив готовый инструментальный для быстрого создания качественной учебной игры.

В результате наша игра сочетает доступные учебные материалы с увлекательными сюжетными линиями, предлагая игрокам комплексный подход к освоению важнейших конструкций и возможностей языка C++. Благодаря этому пользователи получают уникальную возможность учиться в комфортной обстановке, наслаждаясь сюжетом и совершенствуясь одновременно.

Таким образом, наш проект отражает современные потребности общества и создает новую перспективную платформу для эффективного изучения программирования, доступную широкому кругу лиц.

Библиографический список:

1. Kolya's Game Dev Blog. Руководство по началу работы с Ren'Py для начинающих разработчиков образовательных игр. – URL: <https://kolya-gamedev.blogspot.com/p/renpy-tutorial-for-beginners.html> (дата обращения: 14.05.2025). – Текст: электронный
2. Ren'Py Documentation Team. Официальная документация библиотеки Ren'Py. – Режим доступа: <https://renpy.org/doc/html/>. – Дата обращения: 15.05.2023. – Текст: электронный.
3. Ахмедов, Т. Современные подходы к геймифицированному обучению программированию / Тимур Ахмедов. – Текст: электронный // Хабр: блог-платформа. – URL: <https://habr.com/ru/post/675343/> (дата обращения: 14.05.2025).
4. Васильев, Е. В. Учебно-методическое пособие по игровому обучению программированию на языке C++ / Евгений Васильев. – Чебоксары: ЧГУ, 2021. – 120 с.
5. Гамма, Э. Паттерны проектирования / Эрик Гамма, Ричард Хелм, Ральф Джонсон, Джон Влиссидес. – М.: Вильямс, 2019. – 448 с. – ISBN 978-5-8459-2140-3
6. Дэвенпорт, Т. Homo Digitalis: Как цифровые технологии меняют нашу жизнь / Томас Дэвенпорт, Джоанн Джонс. – Москва: Альпина Паблишер, 2021. – 320 с. – ISBN 978-5-9614-2682-5
7. Иванов, С. А. Обучение программированию с помощью компьютерных игр: теория и практика / Сергей Иванов, Алексей Смирнов. – Москва: Проспект, 2020. – 256 с.
8. Макконнелл, С. Совершенный код: Практическое руководство по созданию надежного и эффективного программного обеспечения / Стив Макконнелл, Майк Коупленд, Марк Эллерман. – Санкт-Петербург: Питер, 2020. – 912 с. – ISBN 978-5-496-02086-5
9. Мироненко, В. А. Опыт разработки образовательной визуальной новеллы на платформе Ren'Py / Виктор Мироненко // Образовательные технологии и общество. – 2022. – № 2. – С. 34–41.
10. Симонова, О. Ю. Интерактивные методы обучения программированию в высшей школе / Ольга Симонова, Татьяна Борисова // Высшее образование в России. – 2020. – № 4. – С. 45–54.
11. Харви, Д. Программирование на C++ для начинающих / Дэвид Харви. – Москва: Диалектика, 2020. – 400 с. – ISBN 978-5-9072-3473-1

Разработка компьютерной игры в жанре «визуальная новелла»

Дигор Снежана Владимировна

Научный руководитель – Сегиневич Татьяна Сергеевна

КГБ ПОУ «Комсомольский на Амуре колледж технологий и сервиса»

Специальность – 09.02.07, 1 курс

Визуальная новелла – это жанр компьютерных игр, подвид текстового квеста, в котором зрителю демонстрируется история при помощи вывода на экран текста, статичных и анимированных изображений, а также звукового и музыкального сопровождения. Актуальность компьютерных визуальных новелл заключается в их способности сочетать элементы повествования и игры, что делает их интересными и вовлекающими для широкого круга аудитории. Визуальные новеллы служат мощным средством для передачи эмоций и идей, для вовлечения аудитории в уникальный игровой опыт.

Вместе с тем, создание некачественных игр в данном жанре, в которых степень интерактивности обычно низка, и от зрителя лишь изредка требуется сделать определенный выбор, выявляет проблему создания качественного контента в данном направлении.

Представляемый проект направлен на решение указанной проблемы, поскольку объединяет интерактивное повествование и художественную графику, и содержит высокую степень вовлеченности зрителя в сюжетную линию игры.

Цель проекта - разработать компьютерную игру в жанре «Новелла».

Задачи проекта:

- Анализ особенностей визуальных новелл и их механик.
- Разработка сюжета и персонажей.
- Освоение основ языка Python и использование RenPy.
- Дизайн и создание интерфейса.
- Подбор звуковых эффектов и фоновой музыки.
- Разработка компьютерной игры, её тестирование и отладка.

Для достижения цели и решения поставленных задач был выбран игровой движок RenPy – свободный, простой в использовании фреймворк для создания визуальных романов. Он предоставляет множество инструментов для создания игр различной сложности.

Создаваемый продукт – компьютерная игра в жанре «визуальная новелла» включает интерактивную новеллу с разветвленным сюжетом, персонажами, качественной графикой и звуковым сопровождением, что будет способствовать вовлечению пользователей в конкретный сюжет, а также общее повышение интереса к жанру «визуальных новелл».

До начала разработки игровой новеллы, были оформлены идеи для главного сюжета. Для этого был использован специальный ресурс - Milanote, в

котором выстраивалась структура идеи самого проекта. В нем были сформированы дизайны предполагаемых персонажей игры, а также первые наброски самого повествования – сюжетной линии.

Когда было собрано достаточно референсов и идей для концепта сюжета и самих персонажей, началась работа в художественном направлении в Krita – полнофункциональном приложении для цифровой живописи. Так как игра планируется быть более масштабной, в ней было обработано несколько главных персонажей, которые должны появиться в окончательной версии новеллы. Процесс работы с персонажами показан на рисунке 1.



Рисунок 1 – Работа с персонажами (первые скетчи)

Затем началась работа с цветовой гаммой для персонажей. Персонажи должны были подходить своему характеру, а также своей природе существования. Поэтому было сделано несколько вариантов их цветного оформления.

Когда были выбраны наилучшие варианты цветового оформления, начался процесс проработки эмоций у персонажей, чтобы сделать их в игре живее и интересней. Для этого, на конечном варианте персонажа, были перерисованы руки, а также выражения лица, что позволит менять герою эмоции на лице в зависимости от моментов игры. Работа с графическим выражением эмоций показана на рисунке 2.

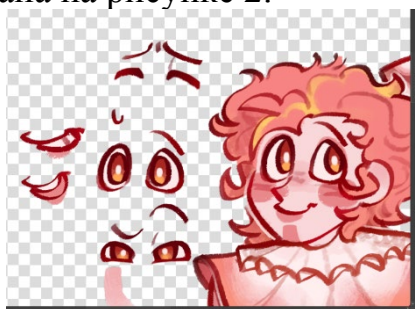


Рисунок 2 – Работа с выражением лица персонажа

Закончив с отрисовкой главного героя, началась работа с движком RenPy. В скрипт были добавлены коды для определения персонажей, изображений, а также звукового сопровождения.

На следующем этапе в игру был добавлен персонаж и реализована способность выражения персонажем эмоций в зависимости от сюжетной линии. Работа с персонажем продемонстрирована на рисунке 3.



Рисунок 3 – Первоначальный вид персонажа в игре

Затем началась работа по проработке внешнего вида игры в целом, начиная от заднего плана, заканчивая дизайном настроек игры. На рисунке 4 показана работа с меню, оформленным с помощью авторского шрифта.



Рисунок 4 – Оформление меню игры

Далее происходила проработка дальнейшего монолога главного героя, в котором он менялся внешне в зависимости от эмоций, а также были добавлены анимационные эффекты. Также в игру был добавлен блокнот с другими персонажами, о которых говорит главный герой, оформленный с помощью анимационного эффекта перелистывания. Блокнот, который также является полностью авторской разработкой, продемонстрирован на рисунке 5.



Рисунок 5 – Работа с блокнотом, раскадровка анимации

После проработки всех окон монолога персонажа, по сюжету игры должны появляться окна с выбором действия. Работа с кодом, в данном случае, в виду сюжетной условности, была затруднительна, поскольку нуждалась в проработке каждого варианта из трех представленных. Визуальная часть, продемонстрированы на рисунке 6.

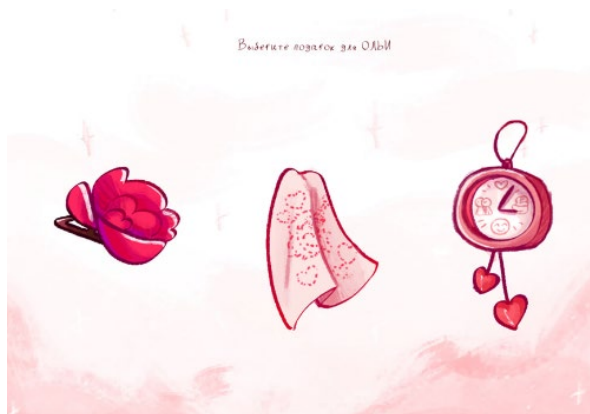


Рисунок 6 – Фрагмент кода и визуализация выбора действий

После проработки визуальной части и работы с кодом программы, в игру были добавлены музыкальное сопровождение и звуковые эффекты.

Таким образом, в результате работы была создана полноценная компьютерная игра в жанре «Визуальная новелла».

На основании результатов проведенной работы можно сделать вывод о том, что проблема создания качественных игр в жанре «визуальной новеллы» действительно актуальна, поскольку низкая степень интерактивности и ограниченные возможности для игрока, как правило, приводят к разочарованию и снижению интереса к подобным продуктам.

В процессе работы над проектом было стремление решить эту проблему, разработав концепцию игры, которая не только предлагает увлекательный сюжет, но и обеспечивает большее количество взаимодействий с игроком. Изучая язык программирования и движок для создания визуальной новеллы, было использовано множество кодов для написания скрипта игры, которые хорошо дополняли игру визуальной частью, погружая игрока в определенную атмосферу. Таким образом, цель проекта достигнута, задачи решены. А, доработав игру, можно добавить новых и интересных интерактивных действий в игровую сюжетную линию.

Библиографический список

- 1 Ren'Py Documentation. Официальная документация по Ren'Py. Полное руководство по созданию визуальных новелл [сайт]. – URL: <https://www.renpy.org/doc/html/> (2023)
- 2 Кун, В. С. Разработка игр на Python: практическое руководство для начинающих / В. С. Кун. - Москва: БХВ-Петербург, 2022. - 280 с.
- 3 Снелл, Д. Изучаем Python: создание игр и приложений / Д. Снелл. - Санкт-Петербург : Питер, 2020. - 400 с.
- 4 Визуальные новеллы на Ren'Py. Статья на Хабре о создании визуальных новелл с использованием Ren'Py [сайт]. – URL: <https://habr.com/ru/post/485090/> (2019)
- 5 Уроки по Ren'Py. Серия видеоуроков на YouTube, посвященных созданию игр на Ren'Py [сайт]. – URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL8F5A6B0E4A7B6C7B> (2021)

**Создание базы данных с интерактивным
Web-интерфейсом для автоматизации учета сведений
О педагогическом составе образовательной организации**

Кулешова Вероника Михайловна

Научный руководитель – Король Татьяна Игоревна

КГБ ПОУ «Комсомольский - на – Амуре колледж технологий и сервиса»

Специальность 09.02.07 «Информационные системы и программирование», 3
курс

В современном мире веб-приложения стали неотъемлемой частью бизнеса, образования и повседневной жизни. Одной из ключевых технологий, обеспечивающих их работу, является взаимодействие веб-интерфейса с базой данных. Это позволяет пользователям удобно получать, изменять и хранить информацию, а разработчикам – создавать сложные и функциональные системы [3].

Основной целью проекта было: разработать базу данных с интерактивным web-интерфейсом с применением языков HTML, CSS, PHP и JavaScript.

Для достижения цели были решены следующие задачи:

- рассмотрен вопрос применения веб-технологии как средства автоматизации хранения и обработки данных;
- изучена технология HTML, CSS, PHP и JavaScript с целью создания веб-интерфейса;
- сформирована база данных, содержащая сведения о педагогических работниках колледжа;
- реализована связь между базой данных и интерактивным web-интерфейсом для удобства обработки информации.

Сегодня веб-приложения стали неотъемлемой частью бизнеса и образования. Взаимодействие веб-интерфейса с базой данных упрощает доступ к информации для пользователей, обеспечивает безопасное хранение и редактирование данных, а также автоматизирует рутинные процессы, такие как формирование отчётов и поиск данных [2].

Созданный проект позволил оптимизировать рабочий процесс методического отдела колледжа, сократив время на обработку данных. Создание проекта происходило в несколько этапов.

1 этап. Исследование и проектирование.

Перед началом разработки проведено изучение современных практик создания веб-интерфейсов и баз данных. Это позволило расширить технический кругозор и сформировать понимание того, как эффективно реализовывать сложные функциональные требования в веб-приложениях.

2 этап. Дизайн и верстка

Для создания дизайн-макета использовалось веб-приложение PIXSO. Интерфейс выполнен в минималистичном стиле, чтобы не отвлекать пользователя от работы с данными. Созданный дизайн можно увидеть на рисунке 1 [4].

Основные принципы дизайна включают простоту, удобство и адаптивность. Интерфейс интуитивно понятен, обеспечивает быстрый доступ к ключевым функциям и корректно отображается в разных браузерах.



Рис. 1. Дизайн в PIXSO

3 этап. Разработка функционала

Для работы с кодом использовался Visual Studio Code.

Фронтенд-часть включает HTML для структуры страниц, CSS для стилового оформления и JavaScript для интерактивных элементов.

Бэкенд-часть реализована на PHP, который обеспечивает подключение к базе данных и обработку запросов [1].

Функционал разработанной системы. Пользователи могут зарегистрироваться в системе или войти под своей ролью: методист, преподаватель или администратор. Форму входа можно увидеть на рисунке 2.

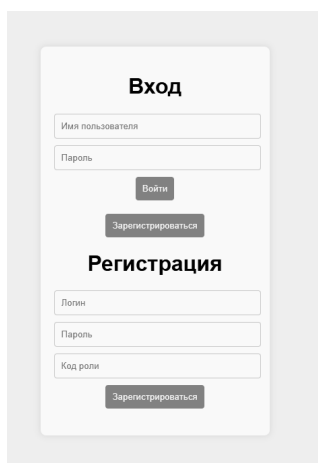
The image shows a web form with two sections. The top section is titled 'Вход' (Login) and contains two input fields: 'Имя пользователя' (Username) and 'Пароль' (Password), followed by a 'Войти' (Login) button. Below this is a 'Зарегистрироваться' (Register) button. The bottom section is titled 'Регистрация' (Registration) and contains three input fields: 'Логин' (Login), 'Пароль' (Password), and 'Код роли' (Role code), followed by a 'Зарегистрироваться' (Register) button.

Рис. 2. Форма Регистрации/Авторизации

В зависимости от роли пользователь получает доступ к разным функциям. Преподаватель может просматривать только свои данные, методист имеет возможность редактирования, а администратор обладает полным доступом к системе.

Раздел "Таблицы" позволяет добавлять, редактировать и удалять записи. В "Запросах" доступен поиск и фильтрация данных. "Отчёты" дают возможность генерации и скачивания данных в формате .xlsx. "Формы" предназначены для расширенного ввода данных о преподавателях. "Администрирование" доступно только администраторам и позволяет управлять пользователями системы. Пример таблицы с данными можно увидеть на рисунке 3.

[Выйти из аккаунта](#)
[Вернуться в главное меню](#)

Таблица: Общие сведения об преподавателях

Поиск по фамилии

ID	Фамилия	Имя	Отчество	Телефон 1	E-mail	Наличие Категории	Наличие Кураторства	Кафедра	Должность
22	Карунов	СВММДН	Кушкааваааа	+7 (909) 092-34-3	dlgbvsn@mgkg	rgdth	highk	history	prepod
26	Карунов	СВММДН	МОЧСМ	+7 (909) 092-34-3	dlgbvsn@mgkg	Высшая	NOOOOOOOO	jhk	uborchick
27	Карунов	КУКУ	МОЧСМ	+7 (909) 092-34-3	yghg@gmail.com	Нет	highk	jhk	uborchick

Добавить запись

Фамилия Имя Отчество Дата рождения

Телефон 1 Телефон 2 E-mail

Наличие категории Наличие кураторства Кафедра Должность

Редактировать запись

Общие сведения : Полная таблица

Individ_id	Фамилия	Имя	Отчество	Дата рождения	Телефон 1	Телефон 2	E-mail	Наличие категории A	Наличие кураторства	Кафедра	Должность
22	Карунов	СВММДН	Кушкааваааа	2024-12-01	+7 (909) 092-34-3	+7 (547) 547-53-32	dlgbvsn@mgkg	rgdth	highk	history	prepod
23	Улюпов	Улюпо	Ванькович	2000-01-01	+7 (909) 092-34-3	+7 (475) 674-67-86	yghg@gmail.com	RONDONDON	NOOOOOOOO	mathematic	uborchick
24	Алпадинов	Или я	Кукушков	2024-12-14	+7 (909) 092-34-3	+7 (475) 674-67-86	yghg@gmail.com	RONDONDON	highk	mathematic	uborchick
25	Леденко	Давид	Ильинов	2024-12-22	+7 (909) 092-34-3	+7 (475) 674-67-86	mtm@dghjk	-	-	-	-
26	Карунов	СВММДН	МОЧСМ	2024-11-27	+7 (909) 092-34-3	+7 (547) 547-53-32	dlgbvsn@mgkg	Высшая	NOOOOOOOO	jhk	uborchick

Рис. 3. Пример таблицы данных

4 этап. Тестирование и внедрение

Внедрение веб-интерфейса, пилотный запуск его работы был проведен в локальной сети колледжа. В том числе разработано руководство пользователя, с помощью которого были проинструктированы будущие пользователи системы (работники научно-методического отдела и педагоги). То, как проводилось ознакомление с системой на практике можно увидеть на рисунке 4.

Проект позволил значительно оптимизировать работу методического отдела:

- упрощен процесс отслеживания квалификации преподавателей;
- автоматизировано формирование отчетности;
- сокращено время на обработку данных.



Рис. 4. Проведение экскурсии в web-интерфейсе

Система продолжает развиваться, планируется расширение функционала и интеграция с другими сервисами колледжа.

Данный проект является уникальным по работе с базой данных через web-интерфейс. Возможности и функции, представленные на web-интерфейсе, позволят сотрудникам колледжа более слаженно и просто отслеживать данные, такие как повышение квалификации, наличие тех или иных стажировок, наличие и срок квалификационной категории.

Библиографический список:

1. Астафьева, Н. Е., Гаврилова, С. А. Информатика и ИКТ. Практикум для профессий и специальностей технического и социально-экономического профилей / Н. Е. Астафьева, С. А. Гаврилова, под ред. М.С. Цветковой. – М.: Академия, 2012. – 256 с.
2. Безмоздин, Л. Н. В мире дизайна / Л. Н. Безмоздин-Ташкент: Фан, 2010 – 345 с.
3. Воронкова О.Б. Информационные технологии в образовании: интерактивные методы / О.Б. Воронкова. – Ростов н/Д: Феникс, 2010. – 315 с. – Свердловская ОУНБ; КХ; Инв. номер 2311409-КХ.
4. Дакетт, Джон HTML и CSS. Разработка и дизайн веб-сайтов. / Джон Дакетт. - М.: «Манн, Иванов и Фербер», 2019. – 114 с.

Проектирование и создание игрового приложения в формате визуально-блочного программирования

Смирнов Данил Александрович

Бабилов Владимир Витальевич

Научный руководитель – Евгений Максимович Морощкин

КГБ ПОУ «Комсомольский на Амуре колледж технологий и сервиса»

Специальность – 09.03.07, 3 курс

Целью данного проекта является создание учебной компьютерной игры, направленной на повышение интереса и вовлечения молодежи в мир программирования через игровые механизмы. Основное назначение игры — научить игроков пониманию структуры программы и основ алгоритмизации с помощью наглядных и интуитивно воспринимаемых визуальных элементов.

Современное образование испытывает потребность в инновационных подходах к обучению технически сложным предметам, таким как программирование. Особенно важным является раннее знакомство с основами программирования, что способствует подготовке нового поколения специалистов, компетентных в условиях быстроразвивающегося информационного общества.

Традиционные способы обучения, основанные исключительно на лекциях и упражнениях, зачастую недостаточны для полного понимания материала студентами и вызывают снижение интереса к предмету. Здесь приходит на помощь игровой подход, позволяющий внедрить элементы веселья и удовольствия в учебный процесс, создавая стимул к глубокому познанию материала.

Компьютерные игры становятся мощнейшим средством педагогического воздействия, превращая изучение сложных дисциплин в увлекательное путешествие. Их применение способствует развитию логического мышления, навыков принятия решений и ориентации в ситуациях неопределённости. Данный проект нацелен на эффективное освоение основ программирования, комбинируя процесс обучения с позитивным восприятием новой информации.

Созданная образовательная игра позволяет детям и подросткам изучать основы программирования через решение увлекательных задач в формате визуально-блочных алгоритмов. Вместо традиционного текста программа строится из отдельных блоков-команд, каждое действие которого соответствует конкретной инструкции в языке программирования.

Пользователи проходят серию уровней, решая задачи разной степени сложности. Основная задача каждого уровня — собрать последовательность инструкций, ведущих героя к достижению цели. Сложность увеличивается постепенно, начиная с простых линейных алгоритмов и заканчивая многозадачными сценариями, учитывающими ветвления и циклы.

Такой подход не только облегчает усвоение абстрактных понятий программирования, но и создаёт атмосферу успеха и удовлетворения от

правильно выполненных заданий. Это позволяет ученику почувствовать себя настоящим программистом, решающим реальные задачи.

Для реализации задуманного проекта были использованы следующие современные инструменты:

- Unity: популярный игровой движок, широко применяемый для создания игр и интерактивных приложений. Позволяет удобно организовать работу над проектом, давая возможность сосредоточиваться на дизайне и логике игры.

- Blender: бесплатная профессиональная система трехмерного моделирования, использованная для создания персонажей и окружения игры. Обеспечивает полный цикл работы с графикой и позволяет сэкономить ресурсы на приобретение сторонних продуктов.

- C#: универсальный язык программирования, на котором написана логика игры. Поддерживается всеми современными технологиями и обладает богатым набором функций для быстрой разработки качественных приложений.

Эти инструменты вместе обеспечивают быстрое и качественное воплощение идеи игры, открывают большие возможности для расширения функциональности и модификации проекта в будущем.

Главная особенность данного проекта — его способность вызывать у учеников желание самостоятельно разбираться в материалах, повышать интерес к процессу познания и поддерживать стабильную мотивацию к учёбе. Игровой подход делает обучение естественным и непринужденным, создавая ощущение, что ученик сам принимает участие в формировании своих знаний.

Использование игровых механик позволяет учащемуся научиться составлять последовательные шаги для решения задач, понимать причины ошибок и исправлять их, улучшая своё мастерство. Итогом игры становится уверенность в собственных силах и готовность перейти к более продвинутым формам изучения программирования.

Таким образом, данная игра способна стать важным ресурсом для учителей и преподавателей, желающих повысить эффективность уроков программирования и заинтересовать молодёжь новым направлением, соответствующим требованиям современности.

Библиографический список:

1. Астафьева, Н. Е., Гаврилова, С. А. Информатика и ИКТ. Практикум для профессий и специальностей технического и социально-экономического профиля. – М.: Академия, 2012. – 256 с.
2. Ахмедов, Т. Современные подходы к геймифицированному обучению программированию. – Текст: электронный // Хабр: блог-платформа. – URL: <https://habr.com/ru/post/675343> (дата обращения: 14.05.2025).
3. Безмоздин, Л. Н. В мире дизайна. – Ташкент: Фан, 2010. – 345 с.
4. Бонд, Д. Г. Unity и C#. Геймдев от идеи до реализации, 2-е издание. – СПб.: Питер, 2023. – 928 с. – ISBN 978-5-4461-XXX-X

5. Воронкова, О. Б. Информационные технологии в образовании: интерактивные методы. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2010. – 315 с.
6. Зайцев, В. С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие. – Челябинск: Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019. – 23 с.
7. Серых, Е. М., Бусловская, М. А., Шестакова, Л. А., Сорокина, Г. В. Интерактивные игры как средство повышения познавательной активности дошкольников. – Психология и педагогика: методика и проблемы, 2017, С. 218–223.
8. Торн, А. Искусство создания сценариев в Unity. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 368 с. – ISBN 978-5-94074-XX-X

Разработка web-сайта «Англицизмы в сфере информационных технологий»

Тришин Вадим Васильевич

Научный руководитель – Сегиневич Татьяна Сергеевна

КГБ ПОУ «Комсомольский на Амуре колледж технологий и сервиса»

Специальность – 09.02.07, 1 курс

Англицизм - заимствование слов из английского языка в какой-либо другой язык. Слова и фразы, заимствованные из английского, часто становятся неотъемлемой частью технической терминологии, что позволяет упростить общение между профессионалами из разных стран. Однако это также создает определенные сложности, поскольку не все специалисты могут быть знакомы с англицизмами или правильно их использовать.

В связи с этим, разработка web-сайта «Англицизмы в сфере информационных технологий» является очень актуальной, поскольку позволит специалистам в области IT из разных стран коммуницировать между собой для решения насущных вопросов.

Целью проекта является разработка сайта «Англицизмы в сфере информационных технологий».

В качестве задач выступают:

- 1 Разработка концепции сайта, выбор средств реализации.
- 2 Подбор материала, написание текстов, создание словаря англицизмов.
- 3 Разработка дизайна, создание HTML/CSS файлов.
- 4 Добавление анимационных эффектов с помощью средств JavaScript.

Созданный продукт «Web-сайт «Англицизмы в сфере информационных технологий» позволит грамотно использовать англицизмы специалистам в сфере ИТ.

Общая структура сайта представлена на рисунке 1



Рисунок 1 – Общая структура сайта

Ключевой страницей, разработанной на первом этапе, является страница «Меню» (первая страница, на которую попадает пользователь). Главной задачей было создание интуитивно понятной навигации, которая позволит пользователям быстро и легко ориентироваться на сайте. Для этого на странице «Меню» были размещены кнопки, ведущие к ключевым разделам: «О сайте», «Определение англицизма», «История возникновения англицизмов», «Словарь». Результат работы показан на рисунке 2.

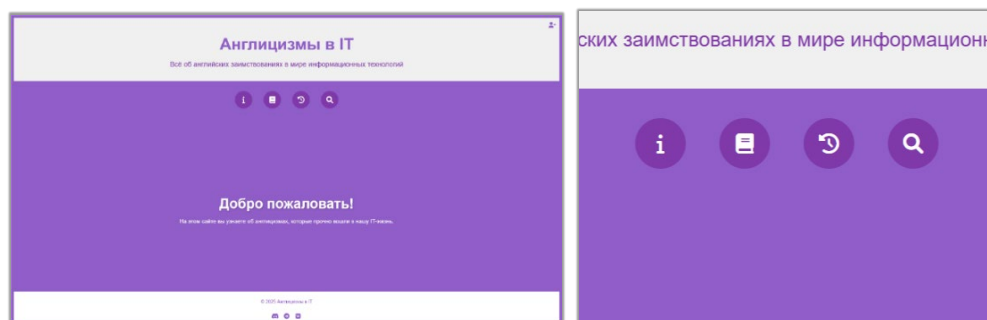


Рисунок 2 - Реализация навигации на странице «Меню»

Для расширения возможностей взаимодействия с аудиторией и продвижения сайта были добавлены иконки социальных сетей. Таким образом, пользователи могут легко делиться интересными материалами с друзьями и подписчиками в социальных сетях.

Также была реализована возможность регистрации/авторизации на сайте с помощью кнопки .

Разработка страницы «О сайте» началась с внедрения текстового блока с информацией о ресурсе. Было важно, чтобы пользователи с первого взгляда понимали, о чем этот сайт и какую пользу он может им принести. Чтобы сделать страницу более информативной и привлекательной, на нее были добавлены разделы, посвященные целям и задачам проекта, а также подробное описание его тематики. Результат работы представлен на рисунке 3.

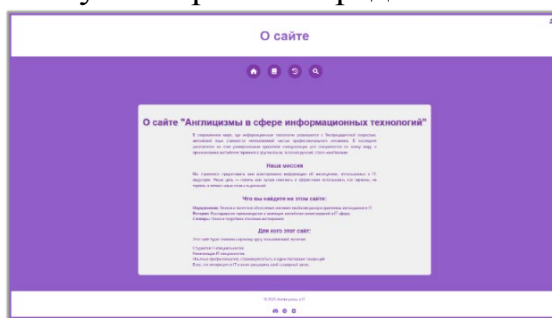


Рисунок 3 – Страница «О сайте»

В рамках разработки страницы «**Определение англицизма**» необходимо представить пользователям исчерпывающую информацию о значении и особенностях использования английских заимствований в IT-сфере. В итоге, страница «Определение англицизма» предоставляет пользователям ценный ресурс, содержащий подробные сведения об английских заимствованиях в IT-сфере, включая определения, примеры использования и другую полезную информацию. Итоговый вид страницы представлен на рисунке 4.

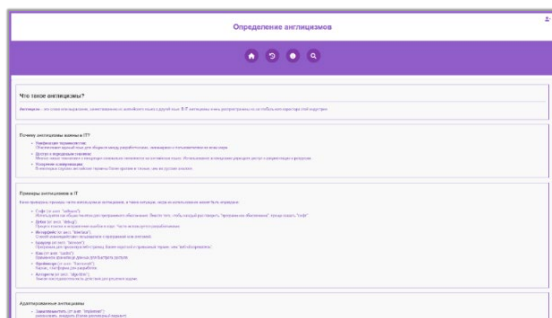


Рисунок 4 – Итоговый вид страницы «Определение англицизма»

При разработке страницы **«История возникновения англицизмов»** было проведено исследование, включающее сбор информации о ключевых этапах проникновения английских слов в IT-лексику. Был охвачен период от зарождения IT в англоязычных странах до современного доминирования английского в программировании и науке, история развития языков программирования и многое другое. Разработанная страница не только предоставляет пользователям информацию о зарождении IT в англоязычных странах, доминировании английского в науке и технике, развитии языков программирования и других ключевых аспектах, но и обеспечивает удобство взаимодействия с контентом. Итоговый вид страницы представлен на рисунке 5.

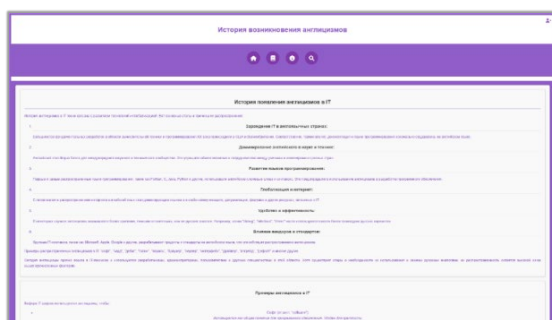


Рисунок 5 – Итоговый вид страницы «История англицизмов»

Разработка страницы **«Словарь»** началась с добавления структурированных списков IT-англицизмов, удобно классифицированных по буквам английского алфавита. Для максимально быстрого поиска нужного термина были внедрены кнопки мгновенного перемещения к соответствующему разделу словаря. Итоговый вид страницы можно увидеть на рисунке 6.

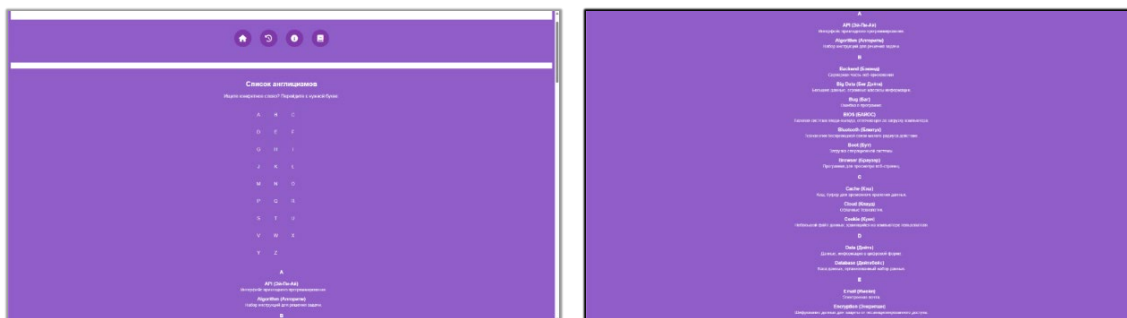


Рисунок 6 – Итоговый вид страницы «Словарь»

Для удобства пользователей на странице «Вход / Регистрация» реализованы различные способы авторизации. Были интегрированы кнопки для входа через Google, Facebook, Apple, VK, Telegram, GitHub, а также сохранена возможность традиционного входа с использованием электронной почты и пароля. Способы авторизации представлены на рисунке 7.



Рисунок 7 – Варианты авторизации на сайте

В рамках данной работы был разработан web-сайт, посвященный IT-англицизмам, целью которого было создание удобного и информативного ресурса с актуальными сведениями о современных англоязычных терминах. Цель проекта успешно достигнута, задачи решены. Сайт получился информативным, современным, с интуитивно понятным интерфейсом, легким в использовании.

Проект направлен на решение проблемы неоднозначного понимания англицизмов в IT-сфере. Часто, даже опытные специалисты сталкиваются с трудностями в интерпретации новых терминов, что может приводить к ошибкам и недопониманию. Разработанный веб-сайт предоставляет четкие и понятные определения англицизмов, а также примеры их использования, что способствует устранению этих пробелов в знаниях. Таким образом, сайт эффективно способствует решению проблемы неоднозначности в использовании англоязычной терминологии.

Библиографический список

- 1 Зинина, О. А. Лексикология английского языка = English Lexicology: Учебное пособие / Зинина О.А., Окаева А.Б. - Минск :РИПО, 2017. - 138 с.
- 2 Лингвистические и методические аспекты формирования межкультурной компетенции: сборник научных трудов по материалам II Всероссийской очно-заочной научно-практической конференции (г. Уфа, 30 ноября 2023 г.) : сборник научных трудов / составитель Н. М. Газизова. — Уфа : БГПУ имени М. Акмуллы, 2023. — 560 с.
- 3 Матюшенков, В. С. Dictionary of Slang in North America, Great Britain and Australia. Словарь английского сленга. Особенности употребления сленга в Северной Америке, Великобритании и Австралии / В. С. Матюшенков. - 6-е изд. - Москва : Флинта, 2024. - 176 с.
- 4 Морозова, Н. Н. Лексикология английского языка = Practice Makes Perfect : учеб. пособие / Н. Н. Морозова. - Москва : Прометей, 2020. - 102 с.
- 5 Новосадова, М. В. Справочник IT-терминов / М. В. Новосадова. — Москва, Вологда : Инфра-Инженерия, 2023. — 68 с.

Обучающая игровая платформа для понимания основ построения сетей «ТopoNet»

Яковлев Кирилл Николаевич

Мазур Максим Константинович

Научный руководитель – Евгений Максимович Морощкин

КГБ ПОУ «Комсомольский на Амуре колледж технологий и сервиса»

Специальность – 09.03.07, 3 курс

Проект направлен на создание оригинальной пазл-игры, предназначенной для обучения принципам построения компьютерных сетей. Игра призвана сочетать образовательные цели с увлекательным геймплейным опытом, обеспечивая эффективный и приятный способ приобретения профессиональных навыков. Для реализации проекта используются актуальные технологии Unity, Blender и язык программирования C#.

Сегодняшний цифровой мир диктует высокие требования к знаниям и умениям в области информационных технологий. Одним из важных направлений является изучение принципов организации компьютерных сетей, которые лежат в основе функционирования современного цифрового пространства. Тем не менее, традиционные формы обучения зачастую оказываются недостаточно интересными и продуктивными для многих студентов, что снижает качество усвоения материала.

Поэтому возникла необходимость внедрения инновационных методик, позволяющих эффективно передавать знания и поддерживать высокий уровень мотивации у учащихся. Решение данной проблемы видится в применении игровой формы обучения, которая доказала свою высокую эффективность и привлекательность для современной молодёжи.

Создание пазл-игры для изучения компьютерных сетей решает сразу две важные задачи: повышает интерес студентов к изучению сложного материала и формирует необходимые профессиональные навыки в приятной и увлекательной атмосфере. Разработанная нами игра стимулирует развитие критического мышления, способности анализировать ситуации и находить эффективные решения в ходе выполнения интересных задач.

Цель проекта — разработка оригинальной игры, помогающей студентам усваивать ключевые аспекты сетевого оборудования и архитектуры компьютерных сетей в формате интерактивного пазла. Игровой подход даёт возможность развивать практические навыки в безопасной среде, приближённой к реальной профессиональной деятельности.

Вдохновение для проекта почерпнуто из популярной пазл-игры Dorfromantik, но с акцентом на конкретные игровые сценарии и ограничения ресурсов. Пользователи выступают в роли системных администраторов, строящих различные виды сетевых топологий, включая звезду, шину, кольцо и другие типы сетей. Они решают задачи, располагая сетевое оборудование (маршрутизаторы, компьютеры, сервера и коммутаторы) на поле из гексагональных клеток и соединяя их между собой.

Игра создана таким образом, чтобы игрок мог экспериментировать с различными конфигурациями, находя оптимальное решение каждой поставленной задачи. Это развивает умение мыслить стратегически и искать рациональные подходы к решению проблем, связанных с архитектурой компьютерных сетей.

Для реализации проекта мы использовали современный набор инструментов: Unity, Blender и язык программирования C#. Эти средства позволяют быстро и качественно реализовать игровой процесс и интерактивные элементы, поддерживая высокое качество графики и функциональность игры.

Unity выступает основой для создания игрового мира, предоставляет широкий спектр готовых решений для обработки физики, анимации и управления игровым пространством. Язык программирования C# использовался для написания скриптов, управляющих логикой игры, обеспечивая надёжность и удобство дальнейшей поддержки проекта.

Blender же стал незаменимым помощником при создании трёхмерных моделей игровых объектов, таких как маршрутизаторы, компьютеры и прочие компоненты сетевого оборудования. Простота использования и обширные возможности Blender позволили добиться высокого качества визуализации игровых элементов.

Таким образом, созданный проект уникален своей возможностью соединить образовательный контент с развлекательным элементом, делая изучение основ компьютерной сети лёгким и увлекательным занятием даже для начинающих разработчиков. Проект имеет большой потенциал для дальнейшего развития и адаптации под разные направления ИТ-обучения, открывая новые горизонты для развития креативных подходов в образовании.

Библиографический список:

1. Unity Learn Platform: – Режим доступа: <https://learn.unity.com/>, дата обращения: 15.05.2025. – Текст: электронный.
2. Адамчик, А. A Beginner's Guide to Creating Games with Unity Engine. – Нью-Йорк: Apress, 2021. – 360 с. – ISBN 978-1-4842-6567-6
3. Александров, П. Компьютерные сети: Принципы, технологии, протоколы. – СПб.: Питер, 2020. – 560 с. – ISBN 978-5-4461-1532-6
4. Ахмедов, Т. Современные подходы к геймифицированному обучению программированию / Тимур Ахмедов. – Текст: электронный // Хабр: блог-платформа. – URL: <https://habr.com/ru/post/675343/> (дата обращения: 14.05.2025).
5. Иванов, С. А. Обучение программированию с помощью компьютерных игр: теория и практика. – Москва: Проспект, 2020. – 256 с.
6. Официальная документация Unity: – Режим доступа: <https://docs.unity3d.com/>, дата обращения: 15.05.2025. – Текст: электронный.
7. Павлов, А. А. Геймификация процесса обучения программированию. – Информационные технологии в образовании, 2021, № 3, стр. 15–22.

**Календарь полезных привычек: Формирование здорового образа жизни
среди молодежи.**

Ковалёв Иван Игоревич

Научный руководитель – Маковецкая Елена Владимировна
КГБ ПОУ «Чегдомынский горно-технологический техникум»

Специальность – 23.02.04, 1 курс

Проект «Календарь полезных привычек» ориентирован на студентов Верхнебуреинского района и нацелен на привлечение молодежи к здоровому образу жизни. Итоговым продуктом стал уникальный адвент-календарь, который помогает формировать и поддерживать полезные привычки в повседневной жизни. Календарь представлен как в печатном, так и в электронном варианте, что обеспечивает его удобное использование дома в индивидуальном режиме.

Каждый день календаря отведён для самостоятельной записи достижений, фиксации тренировок и иной важной информации, что способствует развитию самодисциплины и мотивации. Встроенные QR-коды ведут на тщательно подобранные научно обоснованные материалы — это могут быть видео с правильной техникой выполнения упражнений, статьи и советы по питанию. Дополнительная поддержка осуществляется через мотивирующие фразы, что помогает сохранять интерес и отслеживать собственный прогресс.

В результате использования календаря наблюдалось значительное улучшение поведения молодежи в сторону ведения более здорового образа жизни. Отмечено увеличение уровня физической активности участников проекта, что подтверждает эффективность предложенных рекомендаций. Молодые люди начали уделять больше внимания качеству своего питания, следуя советам календаря. Кроме того, среди участников проекта фиксировалось улучшение общего самочувствия и повышение уровня энергии. Это позволяет утверждать, что календарь значительно повлиял на формирование и закрепление полезных привычек. Таким образом, проект подтвердил исходную гипотезу и продемонстрировал важность систематического подхода к продвижению здорового образа жизни среди молодежи. В планах дальнейшего развития – расширение и адаптация проекта для других целевых аудиторий и регионов.

Выбор привычек и образовательных материалов для календаря основан на современных научных подходах к формированию здорового образа жизни у молодежи. Проведённое тестирование среди студентов показало, что календарь прост и удобен в применении, а также востребован участниками. Проект имеет потенциал для масштабирования и дальнейшего развития как эффективного инструмента популяризации ЗОЖ в молодежной среде.

Библиографический список:

1. Кови, Стивен Р. 7 навыков высокоэффективных людей: Мощные инструменты развития личности. М.: Альпина Паблишер, 2015. — 288 с.
2. Карнеги, Дейл. Как завоевывать друзей и оказывать влияние на людей. М.: Попурри, 2016. — 400 с.
3. Фрис, Тимоти. Проект счастливое детство: Как вырастить настоящего мужчину и сильную женщину. М.: Эксмо, 2020. — 288 с.
4. Гретчен Рубин. Проект счастья: Как посвятить один год экспериментам по обретению счастья. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 288 с.
5. Брэгг, Пол, и Патриция. Шокирующая правда о воде и соли. М.: Вектор, 2008. — 320 с.
6. Майндвалли, Вишен Лакьяни. Код экстраординарности: как жить играючи и достигать успеха. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 288 с.

Плесень в квартире

Полеева Алина Викторовна

Научный руководитель – Шипилова Татьяна Владимировна
КГБ ПОУ «Комсомольский-на-Амуре строительный колледж»

Специальность 08.02.14, 1 курс

Идея этого проекта возникла после изучения темы «Грибы» по дисциплине «Биология».

Целью работы стало изучение способов борьбы с плесенью в жилых помещениях и анализ их эффективности.

Задачи исследовательской работы:

1. Изучить биологические особенности плесневых грибов;
2. Определить основные причины появления плесени в жилых помещениях;
3. Найти подтверждение в литературных источниках вредного влияния плесени на здоровье человека;
4. Изучить способы борьбы с плесенью;
5. Оценить эффективность народных способов борьбы с плесенью и химических препаратов.
6. Разработать рекомендации по предотвращению развития плесени в жилых помещениях.

Что мы знаем о плесневых грибах? Несмотря на множество научных исследований, плесень остается одной из загадок нашего мира, до конца не изучена и появляется каждый раз в новом качестве. Мы привыкли к запаху плесени, входя в подъезд старого дома, наша ванная комната с черными грибами не шокирует нас. Опрос соседей и одногруппников дал примерно одинаковый результат: подавляющее большинство до сих пор считает плесень бесплатным «украшением», мелкой неприятностью и никак нее не реагирует. Но я относительно недавно к плесени стала относиться как к серьезной проблеме.

Установлено, что плесень — это микроскопические грибы, обладающие огромной скоростью размножения и поселяющиеся на продуктах питания, растительных остатках, различных органических материалах, таких как бумага, дерево и др., и изделиях из них.

Плесневые грибы мы чаще всего называем просто «плесень» или «грибок», хотя видов таких грибов довольно много.

Их тело представлено мицелием (разветвленной клеткой) и спорангием (головка или кисточка), образующим миллионы спор. Споры имеют микроскопические размеры и моментально разносятся. При попадании в подходящие условия быстро прорастают, образуя характерный налет.

Возможно, у вас уже сложилось негативное отношение к плесневым грибам. Однако человек может использовать плесень себе на благо. Первый в мире антибиотик пенициллин был получен из плесневых грибов рода *Пеницилл*. Также, некоторые виды плесени активно используются при производстве продуктов питания: сыра, колбас, вина.

Однако большая часть плесневых грибов действительно наносят большой ущерб хозяйству. Продукты, которые покрылись плесенью, нельзя употреблять в пищу, так как в них развиваются токсичные продукты ее жизнедеятельности — микотоксины. Плесень поражает не только еду, но и строительные материалы и жилища. Это очень опасно: если грибок появился на стене, нельзя просто отрезать кусок стены и заменить его новым. Грибница плесени прорастает очень глубоко, поэтому нужно очистить много слоев поверхности специальными химикатами, которые не дадут плесени появиться вновь.

Жить в помещении, где растет плесень, опасно для здоровья. Плесневые грибы активно выделяют споры, которые попадают в организм человека с воздухом. Это вызывает легочные заболевания, аллергию, отравления и может привести к хроническим болезням. Особенно опасны грибки для детей и людей со слабым иммунитетом. В наших квартирах чаще всего живет опасная черная плесень. А значит с плесенью надо бороться.

Одной из задач нашего исследования было установить причины появления плесени в квартире. Во-первых, это повышенная влажность воздуха в помещении. Во-вторых, отсутствие вентиляции в помещении, где нет проветривания. Установка пластиковых окон также нарушает естественные вентиляционные процессы. В-третьих, переохлаждение стен. Эта причина возникает из-за грубых нарушений норм при строительстве здания и со временем у вас появится плесень под обоями. Еще одна причина - трещины в стенах. Если стены дома имеют трещины или даже микротрещины, то влага беспрепятственно проникает на внутренние поверхности и создаёт благоприятную почву для разрастания заразы. Ну и конечно гигроскопичные строительные материалы, например, гипсокартон, которые быстро впитывают и удерживают влагу и способствуют развитию плесени. Мы определили для себя способы борьбы с плесенью:

1. *Первый вариант* - это непосредственное удаление плесени.
2. *Второй вариант* - это устранение причины её появления, а потом полное удаление.

Мы решили проверить первый. Изучив литературу, мы поняли, что все средства по борьбе с плесенью условно можно разделить на две группы:

«народные» и «специальные», или химические. Мы выбрали три средства из группы народных, и три химиката. Обработали ими поверхности с грибком, и в течении 3-х недель наблюдали за их эффективностью. Для нашего эксперимента мы выбрали ванную комнату, в которой, увы, есть стена с грибком. Причина-влажная стена, топит сверху. И решили провести обработку этой стены разными средствами, посмотреть, как они работают и оценить их эффективность.

Первое средство – мыльный раствор. Плесень очистилась, однако через неделю стена стала темнеть. Эффект был незначительный.

Второе народное средство – клеевой раствор. Ситуация примерно такая же, как и в первом случае. Эффект слабый.

Третье средство – раствор соды и уксуса. После обработки стена простояла без потемнения 2 недели, но на третьей все равно стал проступать грибок.

Т.о., народные средства себя не оправдали. Из трех наиболее эффективным оказался содово-уксусный раствор, но эффект был кратким.

Теперь об обработке специальными хлорсодержащими средствами. Первым попробовали обработку доместосом. Быстро очистил стену от плесени, но эффект - две недели.

Следующее средство – Стоп-плесень. Чуть лучше предыдущего, но чуда не случилось, на третьей недели угол ванны стал темнеть.

Третье, совершенно не очевидное средство, нам порекомендовали в магазине – Азелит антижир. Им легко очистили кафели и стену от грибка, и эффект от обработки длился чуть больше месяца.

Таким образом, наш эксперимент позволил нам выделить это средство как наиболее эффективное, из участвовавших в эксперименте.

Но плесень все равно победила! Грибок снова появился. Потому что не была устранена первопричина ее появления – течь с потолка.

Проделав всю эту работу, мы пришли к следующему выводу, что появление плесени легче предотвратить, чем с ней бороться. И проще соблюдать некоторые правила, чтобы предотвратить ее появление в квартире.

Мы разработали рекомендации для жильцов квартир по предотвращению появления плесени в наших квартирах и при соблюдении которых риск ее появления станет ниже. В их основе соблюдение температурного режима, снижение влажности и минимума использования гигроскопичных строительных материалов.

Проект будет интересен широкому кругу читателей. Разработаны рекомендации для предотвращения появления плесени в жилых помещениях.

Библиографический список:

1. Борьба с плесенью. <https://www.complect.su/stroy-statyi/borba-s-plesenyu.php>
2. Опасная плесень дома. <https://cgon.rospotrebnadzor.ru/naseleniyu/zdorovyy-obraz-zhizni/opasnaya-plesen-doma/>
3. Плесень и ее влияние на строительные материалы. https://ya.ru/neurum/c/drugoe/q/kak_plesen_vliyaet_na_stroitelnye_materialy_fdff4e_da
4. Плесень, сырость и легкие. <https://europeanlung.org/ru/information-hub/keeping-lungs-healthy/%D0%BF%D0%BB%D0%B5%D1%81%D0%B5%D0%BD%D1%8C-%D1%81%D1%8B%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C-%D0%B8-%D0%BB%D0%B5%D0%B3%D0%BA%D0%B8%D0%B5/>
5. Чем опасна плесень в квартире: вред для организма. https://xn--90aifdm6al.xn--plai/blog/chem-opasna-plesen-v-kvartire-vred-dlya-organizma?srsltid=AfmBOorRtAVRve9xQZVkSw0ovWjmlq_YAnJBjROx3VXMCpauvIr9MQfZ

Комплексное рациональное использование морских биоресурсов на рыбообрабатывающих предприятиях Советско-Гаванского района

Савченко Богдан Михайлович

Научный руководитель - Тиунова С.Н.

КГБ ПОУ СГПТТ

Специальность «Обработка водных биоресурсов», 3 курс

Изучение различных аспектов возможности повышения биологической продуктивности Мирового океана является одной из важнейших задач науки на современном этапе. Между тем, биологические ресурсы океана не безграничны. В связи с этим ставится задача рационального использования запасов мирового океана, изыскание возможностей использования новых не востребуемых гидробионтов, которые бы могли найти широкое комплексное применение в промышленной переработке тем самым максимально сохраняя морские биоресурсы.

Ключевые слова: не востребуемые морские биоресурсы, современные технологии по рациональному использованию водных биоресурсов, охрана природы.

Цель: оценка наиболее перспективных технологических направлений в области рационального использования не востребуемых морских биоресурсов гидросферы.

Для поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**: в сравнительном аспекте изучить биологическую ценность не востребуемых морских биоресурсов; дать оценку возможности безотходного использования гидробионтов в пищевых целях; предложить возможность использования новых не востребуемых гидробионтов в Советской Гавани.

Дальневосточный район богат водными ресурсами морей и суши. Особенностью огромной акватории ДВР (площадь свыше 3,5 млн. кв. км) является большое видовое разнообразие биологических ресурсов и наличие особо ценных в пищевом отношении видов рыб, других морских животных и водорослей. В настоящее время намечается достаточно много путей, чтобы заметно повысить полезную биопродуктивность Мирового океана за счет более эффективного использования его возможностей.

Для решения этой задачи можно выделить следующие пути: развитие и совершенствование рыболовства; организация промысла объектов низкого трофического уровня; управление многовидовыми промысловыми экосистемами; совершенствование морской аквакультуры.

Комплексная рациональная переработка гидробионтов мирового океана позволит минимизировать количество отходов и эффективно использовать все части водных гидробионтов. Это не только поспособствует сохранению природных ресурсов, но и улучшит экономические показатели предприятий.

При исследовании ресурсного потенциала акватории залива Советская Гавань, выбор объектов исследования был направлен на изучение морских

трав, водорослей, ракообразных и моллюсков, а в частности: фукус пузырчатый (рис.1), zostера азиатская (рис.2), и пятиугольный волосатый краб. (рис.3)

Эти ценные морские бионты являются традиционными объектами промысла, которые пользуются спросом на зарубежных рынках, но у нас к сожалению, не добываются. Надеемся, что эти виды гидробионтов найдут своего потребителя в виде пищи или технического сырья.



Рисунок 1 - Фукус пузырчатый
(лат. *Fucus vesiculosus*)



Рисунок 2 - Зостера
азиатская (лат.
Zostera asiatica
Maki)



Рисунок 3 - Пятиугольный
волосатый краб (лат. *Telmessus*
cheiragonus)

Для эффективного и рационального использования невостребованных водных биоресурсов предлагается внедрить малоотходные технологии по переработке морской растительности путем создания небольшого инновационного предприятия направленного на привлечение преподавателей и студентов к творчеству и исследовательской деятельности по производству уникального продукта пектина Зостерин.

Создание такого предприятия способно обеспечить результативное освоение технологий и выпуск мелкосерийной инновационной продукции из Зостеры азиатской. Производство такой продукции может стать отличной идеей для успешного бизнеса с большим потенциалом для роста.

Преимущества бизнес-идеи: небольшие инвестиции на старте; высокий спрос на продукцию; низкая конкуренция, рынок пока недостаточно насыщен отечественными изготовителями качественной водорослевой продукцией; конкурентными преимуществами так же являются благоприятные климатические условия, а также близость сырьевой базы.

Рациональное использование водных биоресурсов и охрану природы можно связать только через комплексный подход, включающий в себя меры по изучению, охране, воспроизводству и использованию биологических ресурсов; морская трава *Zostera Marina* является ценным объектом промышленного производства; внедрение безотходных технологий, является важнейшей мерой рационального использования и охраны водных биоресурсов; пользование водными биологическими ресурсами с учетом предосторожного и экосистемного подхода позволит сохранить способность удовлетворять экономические, социальные, экологические потребности нынешнего и будущих поколений, что не приведет к долгосрочной перспективе их истощения; Организовав работу по выпуску пектина Зостерин, есть вероятность получить

экономическую прибыль и обеспечить рабочими местами местное население г. Советская Гавань.

Библиографический список:

1. Адрианов А. В. Современные проблемы изучения морского биологического разнообразия // Биология моря, 2024. - Т. 30. – № 1. – С. 3-19
2. Вандакурова Л.Л. Использование зостерина в промышленности.- Информационный листок. Одесский межотрасл.террит.центр научн.-техн.информ. и пропаг., 2020, № 38-75, 3с.
3. Зайцев, В.П. Комплексное использование морских организмов// В.П. Зайцев, И.С. Ажгихин, В.Г. Гандель. – Н., 2019.-280 с.
4. Глобальная перспектива в области биоразнообразия 3 [электронный ресурс] // Конвенция о биологическом разнообразии. 2020. URL: <http://www.cbd.int/doc/publications/gbo/gbo3-final-ru.pdf>

История русской азбуки: с древности до наших дней

Агаларов Эмин Асад оглы

Научный руководитель — Ирина Юрьевна Скворцова

КГБ ПОУ «Чегдомынский горно-технологический техникум»

Специальность — 21.02.18 Обогащение полезных ископаемых, 1 курс

Русская азбука имеет богатую и многовековую историю, которая неразрывно связана с развитием письменности и культуры славянских народов. Исследование её происхождения и эволюции позволяет глубже понять процессы формирования литературного языка, его взаимодействие с религиозными и культурными традициями, а также влияние различных исторических событий на развитие письменности. Это исследование открывает новые перспективы для осмысления культурного наследия и помогает понять, как язык адаптируется к изменяющимся условиям общества, отражая его культурные, технологические и социальные изменения.

Актуальность темы обусловлена несколькими факторами. Во-первых, знание истории русской азбуки помогает лучше понять культурное наследие нашей страны и её роль в мировой цивилизации. Во-вторых, изучение изменений, произошедших в алфавите на протяжении веков, способствует осознанию динамичности языковой системы и её способности адаптироваться к новым условиям. Наконец, понимание процесса формирования письменной нормы позволяет оценить значимость реформ, проводимых в разные исторические периоды, и их влияние на современную орфографию и грамматику.

Целью данной работы является исследование истории русской азбуки от момента её возникновения до современного состояния. Русская письменность прошла долгий путь развития, начиная с кириллицы и заканчивая современной гражданской азбукой. Исследование охватывает ключевые этапы становления русского алфавита, изменения графического облика букв, введение новых символов и исчезновение устаревших форм письма. Особое внимание уделяется влиянию исторических процессов, культурных традиций и научных открытий на развитие русской азбуки. Автор подробно рассматривает такие аспекты, как реформы Петра I, влияние церковнославянской графики, создание гражданского шрифта и современные тенденции упрощения написания буквенных знаков. Итоги исследования позволяют сделать вывод о важности сохранения исторического наследия русской письменности и значении грамотного владения родным языком в современных условиях.

Библиографический список

1. Васильева, Т. С. Изучение истории русского алфавита: учебно-методическое пособие / Т. С. Васильева. – Комсомольск-на-Амуре: КНПК, 2019. – 50 с.
2. Зинченко, В. П. История русской азбуки: от Кирилла и Мефодия до современности / В. П. Зинченко. – Москва: Просвещение, 2020. – 320 с. – ISBN 978-5-09-073451-6
3. Левашов, Е. А. Реформы русского алфавита XIX века: причины и последствия / Е. А. Левашов, И. В. Кузнецова. – Москва: Академия, 2018. – 180 с.
4. Орехов, Б. А. Азбучные истины: история русской буквы / Б. А. Орехов. – Санкт-Петербург: Невский проспект, 2019. – 240 с.
5. Рогов, В. В. История славянской письменности: от первых глаголических надписей до цифровой эпохи / В. В. Рогов, Н. П. Виноградова, С. И. Алексеев. – Нижний Новгород: Нижегородский университет, 2020. – 350 с.
6. Романов, Н. В. Современная русская графика: актуальные проблемы и перспективы / Н. В. Романов // Филология и культура. – 2020. – № 3. – С. 12–18.
7. Семенов, А. Л. Петр I и реформа русской орфографии / А. Л. Семенов, Н. К. Соловьева. – Челябинск: ЮжУралКнига, 2017. – 220 с.

Мнемотехника в иероглифике: ключ к Востоку

Назарко Марк Максимович

Научный руководитель – Старцева Алина Сергеевна

КГБ ПОУ «Комсомольский-на-Амуре строительный колледж»

Специальность – 08.02.01, 1 курс

Роль Китая в мировой экономике растет. Особенно быстро растут российско-китайские торговые, научно-технические, культурные отношения. Китай — крупнейший торгово-экономический партнер России, и его роль будет только расти [1]. Развитие российско-китайских отношений — одно из ключевых направлений внешних политик обеих стран. Специалисты с хорошим знанием китайского языка сейчас востребованы, а в будущем будут ещё более востребованными. Если вы знаете китайский язык, у вас в разы увеличиваются шансы устроиться в международной сфере [3]. Идеальный сценарий — если у вас есть какая-то специальность, плюс знание китайского. Ибо сам язык — это не специальность, это инструмент. Но даже для поиска работы, где не требуется китайский, такая строчка в резюме обязательно придаст вам ценности [2].

Актуальность выбранной мной темы в том, что владение китайским языком дает преимущества при устройстве на работу и в карьерном росте. Компьютерные переводчики пока недостаточно хороши в переводе китайского языка [4]. В отличие, например, от английского. Поэтому знание принципа построения китайского иероглифа упрощает поиск и усвоение информации, в том числе, эксклюзивной, которая доступна только на китайском языке.

Цель данной работы: создание видео мастер-класса по написанию иероглифов с использованием мнемотехники.

Объект исследования: китайская иероглифика.

Предмет исследования: мнемотехника как способ запоминания китайских иероглифов.

Задачи:

- 1) найти и изучить литературу с общими сведениями о китайском языке и иероглифике;
- 2) исследовать способ мнемотехники при изучении китайского языка;
- 3) провести социологический опрос студентов КГБ ПОУ КСК, не изучающих китайский язык, на предмет понимания китайских иероглифов по ассоциативной методике;
- 4) провести анализ проведенного социологического опроса;
- 5) разработать и смонтировать видеоролик мастер-класса.

Гипотеза: китайские иероглифы очень сложны в изучении, но благодаря мнемотехнике можно научиться легче их запоминать.

Методы исследования:

- 1) Теоретический метод: изучение, анализ и обобщение литературы по теме;

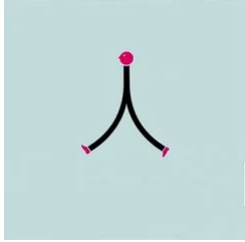
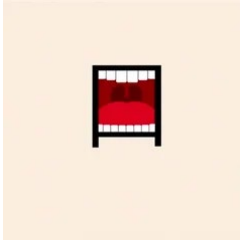
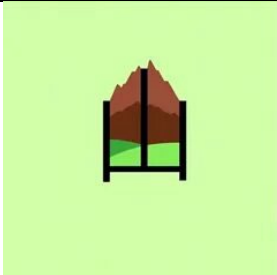
2) Эмпирический метод: проведение и анализ социологического опроса;

3) Практический эксперимент: разработка видео мастер-класса по написанию иероглифов с использованием мнемотехники.

Первая глава работы, теоретическая, посвящена комплексному изучению китайской иероглифики. Вторая глава рассматривает мнемотехнику в изучении китайского языка и описывает принцип построения китайского иероглифа. Также во второй главе содержится практическая часть, которая посвящена социологическому исследованию на предмет актуальности способа мнемотехника в изучении китайского языка. Опрос доступен по QR коду (*Рисунок 1*). За основу опроса мы взяли 6 базовых иероглифов (*Рисунок 2-Рисунок 7*) и к каждому иероглифу предложили несколько вариантов перевода, один из которых верный. Опрос проводился среди студентов КГБ ПОУ КСК, не изучавших китайский язык. На основе личных ассоциаций респонденты выбирали предполагаемый перевод иероглифа. В опросе приняли участие 70 студентов Строительного колледжа.



Рисунок 1

 <i>Рисунок 2</i>	 <i>Рисунок 3</i>	 <i>Рисунок 4</i>
 <i>Рисунок 5</i>	 <i>Рисунок 6</i>	 <i>Рисунок 7</i>

На основании анализа социологического опроса мы сделали вывод, что 59% ответов во всем опросе были отвечены верно, а это значит, что ассоциативный способ запоминания иероглифов является эффективным способом и может применяться при изучении иностранных языков, в частности, китайского. Безусловно, нельзя лишь по одному опросу делать вывод, что именно такой процент опрошенных в состоянии запоминать материал с помощью мнемотехники. Наоборот, 59% можно рассмотреть, как минимальное значение, ведь ассоциации у всех индивидуальные, воображение работает по-разному, а опрос проводился без подготовки и на студентах, не изучавших китайский язык. Мы считаем, что благодаря ассоциативной методике запоминания материала можно во время объяснения материала приблизиться к максимальному проценту его усвоения. Например, обучающимся можно предложить дорисовать иероглиф таким образом, чтобы получилось изображение, приближенное к значению данного иероглифа.

После проведения социологического опроса мы разработали мастер-класс по написанию китайских иероглифов с использованием мнемотехники в формате видео. За основу мы взяли написание иероглифов: «人» человек, «木» дерево, «日» солнце, «火» огонь. Выбор данных иероглифов обоснован их несложностью написания: иероглифы базовые, они же являются графемами в других, более сложных иероглифах, эти иероглифы проходят на ранних этапах изучения китайского языка. Автор писал данные иероглифы и дорисовывал к ним элементы в виде рисунков, чтобы быстрее их запомнить. В результате реализации проекта был разработан и распространен в сети Интернет мастер-класс в формате видео по написанию иероглифов. Мастер-класс доступен по QR кодам (*Рисунок 8 – Рисунок 9*).

Видео мастер-класс по написанию иероглифов

VK видео



Рисунок 8

Rutube



Рисунок 9

Автор приходит к выводу, что китайский язык действительно является одним из самых сложных в мире для изучения, однако при использовании различных методик, в частности, мнемотехника, процесс изучения данного иностранного языка становится легче и интереснее.

Таким образом, мастер-класс Назарко М.М. не только обучает написанию базовых китайских иероглифов, но и стимулирует творческое мышление, позволяя каждому участнику создать свои уникальные мнемонические образы. Автор уверен, что такой подход сделает процесс

изучения китайской письменности более увлекательным и эффективным, а запоминание иероглифов – более легким и прочным. В дальнейшем, полученные навыки помогут участникам мастер-класса в освоении более сложных иероглифов и расширят их возможности в изучении китайского языка и культуры.

Практическая значимость работы заключается в том, что данные этой работы могут использоваться учителями и преподавателями на учебных занятиях по китайскому языку, а также обучающимися, проявляющими интерес к изучению китайского языка и желающими быстро выучить иероглифы самыми эффективными и действенными способами, а также теми, кто хочет научиться быстро и эффективно запоминать какой-либо материал, используя мнемотехнику. Видеоролик с мастер-классом можно использовать в колледже или ином учебном заведении в рамках кружковой деятельности.

Библиографический список:

1. Думчев А. Помнить всё. Практическое руководство по развитию памяти / Артур Думчев – ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2014 Электронная версия книги
2. Задоев Т.П.; Хуан Шуин. Начальный курс китайского языка. Учебное пособие / Т.П. Задоев, Хуан Шуин – Москва: изд-во «Наука», 2021 – 304 стр. – ISBN: 978-5-78-731873-9, 978-5-7873-1873-9
3. Козаренко В.А. Система запоминания «Джордано» / Владимир Алексеевич Козаренко, Москва, 2002, 85 стр.
4. Мнемотехника: что такое, упражнения, приёмы URL:<https://skillbox.ru/media/growth/mnemotekhnika-cto-takoe-uprazhneniya-priemy/> (Дата обращения: 09.03.2025 г.)
5. Мнемотехника для начинающих: советы и упражнения URL:<https://media.foxford.ru/articles/mnemotekhnika> (Дата обращения: 09.03.2025 г.)
6. Китайский язык. Сопоставительное исследование китайского и русского языка в преподавании китайского языка русским студентам URL:<https://studychinese.ru/articles/4/34/> (Дата обращения: 09.03.2025 г.)
7. Мнемонический курс китайского языка. Урок 1 URL:<https://www.youtube.com/watch?v=pLXVs6SsIJg> (Дата обращения: 09.03.2025 г.)
8. Типы образования китайских иероглифов URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/typy-obrazovaniya-kitayskih-ieroglifov> (Дата обращения: 09.03.2025 г.)

Изготовление памятного календаря «Подземный фронт: вклад шахтеров в Великую Победу!»

Новиков Виктор Константинович

Научный руководитель – Галина Петровна Кондратьева
КГБ ПОУ «Чегдомынский горно-технологический техникум»

Специальность – 09.02.07, 1 курс

В 1934 году на XVII съезде Коммунистической партии Советского Союза решено было осваивать Буреинский угольный бассейн. В глухую тайгу отправились энтузиасты, молодежь со всех концов страны. Квалифицированные шахтеры ехали из Донбасса, Сахалинских, Сучанских, Артемовских копей. Великая Отечественная война заставила свернуть большое промышленно - транспортное строительство. Шахты были законсервированы. Строительство Байкало-Амурской магистрали, начатое в 1939 году, было остановлено, с железной дороги были сняты рельсы (1942- 1943 годы). Возрождение Ургальской шахты началось в 1948 году.

В основу проекта положено предположение о том, что создавая макет календаря, мы узнаем много интересных и неизвестных для нас ранее фактов, сведений из истории угольного бассейна Чегдомына, о его достопримечательностях, о людях, живущих с нами рядом.

Шахта - это не просто место добычи полезных ископаемых, это символ стойкости, труда и героизма. История каждой шахты уникальна и полна важных событий, которые формировали судьбы людей и целых регионов. Памятный календарь «Подземный фронт: вклад шахтеров в Великую Победу!», посвященный истории шахты, - это дань уважения труду горняков, их вкладу в развитие промышленности и общества.

Мы хотим показать, как шахтеры нашего района внесли вклад в победу над врагом во время Великой Отечественной войны. Ведь именно благодаря их самоотверженному труду страна получала уголь, металл и другие ресурсы, необходимые для фронта. Календарь расскажет о трудовых подвигах шахтеров, их повседневной жизни и условиях работы в тяжелые военные годы.

Каждая страница календаря будет содержать фотографии, архивные материалы и интересные факты, позволяющие глубже понять историю шахты и её роль в достижении победы. Это издание станет не только источником полезной информации, но и символом благодарности всем, кто трудился ради светлого будущего нашей Родины.

Актуальность проекта: 2025 год Указом Президента России объявлен Годом защитника Отечества по инициативе президента РФ Владимира Путина. Решение принято в связи с предстоящим 80-летием Победы в Великой Отечественной войне. Год посвящён героям и участникам специальной военной операции, а также памяти о подвигах предков, сражавшихся за Родину в разные периоды истории. Победа в Великой отечественной войне Советского Союза в значительной степени определила ход и характер послевоенного мирового

развития. Война оставила неизгладимый след в сознании миллионов советских людей, стала для них важнейшим событием личной биографии, вехой исторической памяти, разделив жизнь на периоды «до» и «после» войны. На протяжении всех послевоенных лет она неизменно входила в круг тех исторических событий, к которым было приковано внимание общества

Выбор темы проекта изготовления памятного календаря обусловлен несколькими важными причинами:

Во- первых: сохранение исторической памяти. Великая Отечественная война оставила глубокий след в истории нашей страны. Издание календаря позволит сохранить память о событиях и героях тех лет, передавая её новым поколениям.

Во- вторых: воспитание патриотизма. Наш проект направлен на воспитание чувства гордости за свою страну и уважение к подвигу предков. Через такие инициативы молодежь будет лучше понимать важность сохранения исторического наследия.

В- третьих: популяризация истории. Календарь с фотографиями, фактами и цитатами поможет сделать исторические события ближе и понятнее современному человеку. Это способ рассказать о прошлом интересно и доступно.

В- четвертых: эмоциональная связь поколений. Календарь создаст мост между прошлым и настоящим, позволит людям разных возрастов почувствовать единство и преемственность традиций.

Ну и в пятых: практическая польза. Помимо образовательной функции, календарь остается полезным повседневным инструментом планирования, который напоминает о значимых датах и событиях.

Цель проекта - обобщить знания о своей малой родине и создать макет календаря, посвящённого истории нашей шахты.

Нами был проведён онлайн-опрос среди преподавателей, родителей и обучающихся нашего техникума по теме «Календарь». Он был создан на платформе google. Опрос состоял из пяти вопросов, где людям предлагалась выбрать из списка подходящий вариант ответа или записать свой:

Как вы думаете, для чего нужен календарь?

Каким видом календаря вы пользуетесь?

По вашему мнению, нужен ли вообще календарь?

А вы хотели бы сделать календарь своими руками?

Чему посвящен 2025 год в России?

В опросе поучаствовало 65 человек: 12 преподавателей, 16 родителей и 37 обучающихся нашего техникума.

Исходя из опроса можно сделать вывод, что опрошенные имеют представление, что такое календарь, большинство из них пользуются электронным видом календарей (67%), чуть меньше настенным и настольным. На вопрос: «Хотели бы вы сделать календарь своими руками?» ответили больше нет (56,5%), чем да (43,5%). Такие результаты говорят нам о том, что, возможно, они не имеют достаточных навыков для этой деятельности или в

силу незнание каких-либо разработок по созданию календарей. Один из немаловажных вопросов, на который нам нужен был ответ, это последний вопрос: «Чему посвящен 2025 год в России?» 56,7% опрашиваемых затруднились ответить, 1/3 часть ответила верно и лишь 2% не поняли суть самого вопроса.

На основе ответов опрошенных, мы решили создать свой настенный календарь «Подземный фронт: вклад шахтеров в Великую Победу!», так как 2025 год в России объявлен Годом памяти и славы в Великой Отечественной войне 1941-1945 годов, а также год «мира и единства в борьбе с нацизмом». В него мы включили знаменательные даты и события тех времен, связанные с нашим градообразующим предприятием.

Сейчас распространяется множество видов бумажных календарей, которые изготавливаются при помощи специальных программ. Так и легче, и быстрее. Но даже обычный пользователь может создать свой собственный плакат и распечатать его на принтере. Формат календаря ограничивается только вашей фантазией. Для этого отлично подойдет программа «Дизайн календарей», которую мы выбрали для изготовления нашего календаря.

Используя этот софт, можно получить огромный выбор заготовок, удобно оформленный интерфейс и набор инструментов, полезных во время работы с проектом. Присутствует детальная настройка многих параметров, несколько типов календарей, и все это на русском языке, поэтому даже начинающему пользователю все будет понятно.

Для осуществления нашего проекта мы выбрали настенный перекидной календарь. Содержание страниц календаря решили разбить на 4 тематических раздела: «Из истории развития шахтоуправления», «Первый директор шахты», «Первые горняки», «Планы и первые успехи».

В календаре отмечены дни воинской славы России, он будут включать в себя памятные даты, отражающие ключевые победы российских войск и значимые события военной истории.

Дальнейшее продвижение и работа над проектом предполагает продолжение сбора воспоминаний по темам: «Полные кавалеры «Шахтерской славы», «Заслуженные работники минтопэнерго России», «Почетные работники угольной промышленности», «Шахтеры-Герои СВО» (В календарь войдут фотопортреты участников военных действий на Украине и описание их подвигов).

Работа над проектом позволила пополнить знания о малой родине, узнать много интересных фактов.

История района богата событиями, которые сыграли важную роль в развитии нашей страны.

Рядом с нами живут и работают люди, которые прославляют наш край не только в России, но и далеко за её пределами.

Мы растём в прекрасном крае, нам есть чем гордиться и восхищаться.

Библиографический список:

1. Архивные материалы краеведческого музея

2. В глубоком тылу [Текст] // Рабочее слово. — 2000. — № 8 февраля.
3. Верхнебуреинцы в Великой Отечественной войне. Год 1942. Сталинград - Пароль Победы [Текст] // Рабочее слово. — 1985. — №49.
4. Иванович Т. Лучшим бригадам вручены переходящие Красные знамена [Текст] / Иванович Т. // Горняк Севера. — 1942. — № 39. — С. 1.
5. Красиков, И. С. Ургал: взгляд сквозь века [Текст] / И. С. Красиков — . Хабаровск: Издательский дом "Приамурские ведомости", 2011 — 80 с.
6. Литвиненко Д. Ургалуголь: рассвет [Текст] / Литвиненко Д. — . Хабаровск: Дизайн-студия "Пилигрим", 2019 — 192 с.
7. Награждение работников Бурейшахтостроя // Горняк Севера. — 1942. — № 30. — С. 1.
8. Наши земляки-Верхнебуреинцы в годы Великой Отечественной войны: методический материал Чегдомынского краеведческого музея. [Текст] — Чегдомын: , 1985 — 15 с.
9. Повысим производительность труда [Текст] // «Горняк Севера». — 1941. — № 23 июня.
10. Полный георгиевский кавалер Герой Советского Союза [Текст] // Рабочее слово. — 2009. — № 3 ноября.
11. Терещенко И. Быть в соревновании победителем - большая честь [Текст] / Терещенко И. // Горняк Севера. — 1942. — № 31. — С. 1.
12. Ушаков Д.Н Толковый словарь русского языка [Текст] / Ушаков Д.Н — . — Москва : Аделант, 2013 — 803 с.

История организации и развития архивной деятельности в Комсомольске-на-амуре в период с 1947 года по настоящее время

Распопина Ксения Владимировна

Научный руководитель – Разуванова Анна Андреевна

КГБ ПОУ «Комсомольский на Амуре колледж технологий и сервиса»

Специальность – 46.02.01, 2 курс

Создание архива в Комсомольске-на-Амуре в 1947 году стало необходимым шагом для сохранения документов, отражающих все аспекты жизнедеятельности строящегося города. На тот момент на предприятиях и в учреждениях накопилось множество документов, которые находились в хаотичном и неупорядоченном состоянии, что угрожало их утере.

Проблема: обеспечение сохранности и систематизация документов.

Цель: проанализировать историю архивной деятельности в Комсомольске-на-Амуре с 1947 года до настоящего времени.

Результат: выявить значимость архивов и факторы их успешного развития.

Продукт: научный доклад.

Официальная дата создания городского архива связана с решением исполнительного комитета от 20.01.1947 № 21. Штат архива состоял из 1 человека - заведующего архивом. Первым заведующим стала Вера Захаровна Корень, которая работала в трудные для архива времена. Отсутствие контроля за делопроизводством и недооценка важности сохранения документов у руководителей предприятий мешали перестройке их деятельности. Благодаря ее усилиям было налажено сотрудничество и приняты документы от основных государственных учреждений.

К 1950 году в архиве хранилось 3244 ед. хр.

С 1952 г по 1957 г при заведующей А.А. Колпаковой количество хранимых документов выросло до 10 129 единиц, среди которых документы основных предприятий и учреждений города.

В 1960-х состав фондов архива разнообразился благодаря документам личного происхождения. В архиве хранятся 18 фондов личного происхождения, в том числе 2 семейных фонда и 3 архивные коллекции. Рост фондов вызвал расширение штата, в 1966 году введена должность архивно-технического работника. С конца 1960-х гг. работники архива осваивают еще один вид деятельности – создание и ведение каталогов. В 1969 году городской архив реорганизовали в Филиал краевого госархива, что расширило зону комплектования. В этот период активно развивается научно-просветительское направление архива. Первая публикация вышла в 1965 году на страницах газеты «Дальневосточный Комсомольск» под заголовком «Цените архивы». В 1978 году прошла выставка к 60-летию Октябрьской революции

С 1971 года архивом руководила Лидия Савостина, организовавшая переезд в новое помещение.

В 1960-1970-е гг. фонды архива значительно выросли. На 01.01.1981 в архиве хранилось 33,209 дел.

Из-за банкротств предприятий архив создал сектор для сохранения документов по личному составу ликвидированных организаций.

В 1996 году создан «Комсомольский-на-Амуре городской архив» для хранения документов местного самоуправления. Амурский, Комсомольский и Солнечный районы исключены из его комплектования.

В рамках краевой программы архив активно собирал документы личного происхождения, установил связи с Союзом художников и ветеранскими организациями.

С 2000-х годов архив активно переводит документы в электронный вид в рамках программы «Архивный фонд» и стратегии создания единой информационной системы.

28.11.2006 архив реорганизован в муниципальное учреждение.

В этот период архив активно популяризирует историю города, организуя выставки и публикуя сборники документов, сотрудничает с Комсомольским-на-Амуре государственным университетом, проводя совместные мероприятия для школьников и студентов.

К 70-летию юбилею городского архива был приобретен планетарный сканер, позволяющий производить потоковое бесконтактное сканирование сшитых и крупноформатных документов. К 2025 году оцифровано более 1,5 млн дел, что обеспечивает доступ к документам онлайн.

В 2015 году архив переехал в новое здание по пер. Санитарный, 2. Для посетителей создан читальный зал. Также создан электронный портал, на котором размещена актуальная информация.

Архив Комсомольска-на-Амуре с 1947 года сохраняет историческую память города и региона, адаптируясь к изменениям. Исследование его деятельности ценно анализом влияния социально-экономических факторов на архивное дело и определением перспектив развития, а также возможностью использования результатов для совершенствования работы архивов и дальнейших исследований. Подчеркивается важность архивов для сохранения культурного наследия.

Библиографический список:

1. КНАГА, Ф.Р-162, оп.1, ед. хр. 2, л. 10.
2. КНАГА, Ф.Р-162, оп.1, ед. хр. 3, л. 3, 13.
3. КНАГА, Ф.Р-162, оп.1, ед. хр. 148, л. 25.
4. КНАГА, Ф.Р-162, оп.1, ед. хр. 67, л. 6.
5. КНАГА, Ф.Р-162, оп.1, ед. хр. 121, л. 3.
6. Комсомольский-на-Амуре городской архив – URL: <https://archive.kmscity.ru/>

Свет Айоги: сохранение нанайской культуры

Селезнев Кирилл Сергеевич

Научный руководитель – Старцева Алина Сергеевна

КГБ ПОУ «Комсомольский-на-Амуре строительный колледж»

Специальность – 08.02.01, 1 курс

Народная культура является определяющим фактором национального самосознания. Ее возрождение, постижение, освоение является восстановлением традиционных духовных ценностей, глубинной системы народных знаний [1].

Культура коренных малочисленных народов Дальнего Востока формировалась на протяжении многих веков в условиях сурового климата, тесной связи с природой, и включает в себя уникальные языки, фольклор, обряды, ремесла, мировоззрение и социальную организацию [2]. Эта культура является ценным наследием не только для России, но и для всего человечества. Глобализация, индустриализация, изменение климата и другие факторы оказывают негативное воздействие на традиционный образ жизни малочисленных народов Дальнего Востока [3]. Многие языки находятся на грани исчезновения, традиционные промыслы теряют свою актуальность, а молодые поколения отдаляются от своих корней. Поэтому, поиск возможных форм сохранения культуры коренных малочисленных народов Дальнего Востока является актуальной проблемой. Нанайский язык, язык коренного населения Хабаровского края, также относится к вымирающим языкам.

Актуальность. На данный момент, по различным данным, количество носителей нанайского языка составляет около от 154 до 300 человек, что составляет примерно 6% от общей численности этнической группы нанайцев. Это число свидетельствует о значительном сокращении числа говорящих на данном языке, что вызывает опасения относительно его сохранения и передачи последующим поколениям. Актуальность работы обусловлена дефицитом в сети Интернет современного видеоконтента на нанайском языке, в частности, для детей и подростков, что создает трудности для носителей языка, особенно молодого поколения, в поддержании и развитии родного языка и культуры. К моменту разработки проекта на доступных видеохостингах существует острая нехватка мультфильмов по мотивам народного фольклора на нанайском языке, что делает проект чрезвычайно важным для восполнения данного пробела. Проблема нехватки актуального видеоконтента объясняется возрастом владеющих нанайским языком (от 50 лет) и часто неумением пользоваться современными технологиями для создания видеороликов на родном языке.

Целевая аудитория:

1. Коренные малочисленные народы Дальнего Востока (нанайцы);
2. Жители и гости Дальнего Востока (Хабаровского края в частности), интересующиеся культурой аборигенов и краеведением в целом;
3. Образовательные учреждения РФ;

4. Музейные работники;
5. Общественные организации по сохранению нанайского языка и культуры;
6. Языковые активисты.

Цель: создание мультипликационного видеоролика по мотивам нанайской народной сказки «Айога» на нанайском языке.

Задачи:

1. изучить особенностей культуры, религии и быта нанайцев, особенности нанайского языка и фольклора;
2. перевести нанайскую народную сказку «Айога» на нанайский язык;
3. разработать мультфильм «Айога» на нанайском языке с русскими и английскими субтитрами в мобильном приложении «Stop Motion Studio»;
4. распространить мультфильм в учебных заведениях, находящихся в местах компактного проживания нанайцев;
5. распространить мультфильм на видеохостингах в сети Интернет для пропаганды культуры коренных малочисленных народов Дальнего Востока в России и за рубежом.

Вследствие привлечения жителя с. Ачан Амурского района Хабаровского края Блошенко Елены Федоровны, представителя нанайского этноса, к работе над видеороликом, нам удалось создать более качественный и представляющий ценность, контент. К мультфильму мы добавили субтитры на русском языке для носителей русского языка, на нанайском языке для нанайского народа, а также субтитры на английском языке для распространения видеоролика на международных видеохостингах (*Рисунок 1-6*). Мы надеемся, что эти действия помогут нам привлечь внимание отечественной и зарубежной общественности к проблеме малочисленных народов.

Мультфильм «Айога» с русскими субтитрами

VK видео



Рисунок 1

Rutube



Рисунок 2

Мультфильм «Айога» с английскими субтитрами

VK видео



Рисунок 3

Rutube



Рисунок 4

Мультфильм «Айога» с нанайскими субтитрами

VK видео



Рисунок 5

Rutube



Рисунок 6

В ходе сотрудничества с различными образовательными учреждениями и общественными организациями, такими как Научно-образовательный центр развития нанайского языка и культуры Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Амурский гуманитарно-педагогический государственный университет», Местная общественная организация «Ассоциация коренных малочисленных народов Севера в Комсомольске-на-Амуре, МУК «Городская централизованная Библиотека» г. Комсомольска-на-Амуре и МУК «Городской краеведческий музей» г. Комсомольска-на-Амуре, нам удастся привлечь показ мультфильма в экскурсионной и просветительской работе.

Также мы передали мультфильм «Айога» в учебные заведения, находящиеся в местах компактного проживания нанайцев: МБОУ СОШ с. Сикачи-Алян, МБОУ СОШ с. Найхин, МБОУ СОШ с. Ачан, МБОУ ООШ Бельговского с.п., МБОУ ООШ с. Дада, МБОУ СОШ с.п. Село Верхняя Эконь.

Практическая значимость. Разработанный видеоролик может использоваться в просветительской и экскурсионной работе в библиотеках и музеях Хабаровского края. Видеоролик рекомендован к показу в образовательных учреждениях, расположенных в районах компактного проживания коренных народов в целях сохранения нанайского языка и традиции нанайского сказительства как ценного культурного наследия, например, на учебных занятиях по дисциплинам «Родной (нанайский) язык», «Родная (нанайская) литература», «История», «Мировая художественная культура», а также в дошкольных образовательных учреждениях.

Представленная работа направлена на сохранение нанайского фольклора, языка и культуры. Наш проект – вклад в поддержку СМИ на родных языках, а продукт проекта - эффективный способ представления учебного материала, который основан на зрительно-слуховом восприятии информации.

Библиографический список:

1. Игнатьева С.С. Арктический институт культуры и искусство в развитии человеческого капитала региона: научные исследования и проекты //

Астафьева О.Н. и др. Многогранность человеческого капитала: культурные и социальные основания. М., 2019.

2. Ултургашева Н.Т., Иванов С.А. Методы изучения культуры. Новгород, 2002. 76 с.

3. Всяк сущий в ней язык: проект по сохранению и развитию малых языков URL: <https://ling.hse.ru/news/778227941.html> (Дата обращения: 09.03.2024 г.)

4. Жизнь наедине с природой: кто такие нанайцы и где они живут URL: <https://fedpress.ru/article/3242225> (Дата обращения: 09.03.2024 г.)

5. Малые языки России. Проект института языкознания РАН. Нанайский язык URL: <https://minlang.iling-ran.ru/lang/nanayskiy-yazyk> (Дата обращения: 09.03.2024 г.)

6. Министерство науки и высшего образования РФ. Институт языкознания Российской академии наук. Василий Сергеевич Харитонов URL: <https://iling-ran.ru/web/ru/scholars/kharitonov> (Дата обращения: 09.03.2024 г.)

Изучение особенностей манипуляций мошенников в информационном пространстве и путей защиты от них

Полина Александровна Гаер

Научный руководитель – Ирина Павловна Гусакова

КГБ ПОУ «Комсомольский на Амуре колледж технологий и сервиса»

Специальность – 46.02.01, 2 курс

В наше время развитие общества растёт с огромной скоростью, это касается не только развития с целью помощи обществу, также развивается и мошенническое общество. Методы мошенников улучшаются и становятся более неоднозначными.

Целью данного проекта является изучение особенностей манипуляций мошенников в информационном пространстве и разработка рекомендаций по защите от них.

Для достижения поставленной цели необходимо решить ряд задач:

- Провести анализ опроса, проведённого среди студентов и преподавателей нашего колледжа, который:
- Выявить наиболее распространённые виды мошенничества в Хабаровском крае.
- Определить, какие группы населения нашего региона чаще становятся жертвами мошенников.
- Оценить эффективность действий жертв, таких как обращения в полицию и банки.
- Разработать практические рекомендации для повышения осознанности и защиты населения от мошеннических схем, направленных на минимизацию риска и снижения числа пострадавших.

В условиях постоянного потока информации важно уметь различать правдивые источники и манипулятивные техники, которые могут привести к финансовым потерям или утечке личных данных. Новизна исследования заключается в комплексном подходе к анализу методов манипуляции и разработке практических рекомендаций по защите от них.

1 этап. Исследование проблемы

На основании анализа данных информации СМИ Хабаровского края, было изучена ситуация с мошенничеством на территории региона.

Мошенничество в Хабаровском крае, как и в других регионах России, представляет собой серьёзную социальную проблему, которая затрагивает

широкий круг граждан и организаций. Актуальность данной темы обусловлена несколькими факторами.

Во-первых, с ростом цифровизации и распространением интернет-технологий увеличивается количество случаев мошенничества, связанных с использованием онлайн-платформ

Во-вторых, мошенничество имеет серьёзные экономические последствия как для отдельных граждан, так и для бизнеса. Жертвы мошеннических схем теряют не только деньги, но и доверие к финансовым институтам и услугам.

В-третьих, значимость проблемы мошенничества в Хабаровском крае также заключается в необходимости повышения уровня правовой грамотности населения. Многие граждане не осознают рисков, связанных с их поведением в интернете, что делает их уязвимыми для манипуляций мошенников.

Таким образом, изучение особенностей мошенничества в Хабаровском крае является важной задачей для обеспечения безопасности граждан и устойчивого развития региона. Необходимость разработки эффективных мер по противодействию этому явлению подчёркивает значимость данной темы как для научного сообщества, так и для практиков в области права и безопасности.

2 этап. Виды мошенничества и схемы мошенников

На данном этапе изучили какие виды и формы мошенничества в регионе наиболее распространены.

На территории Хабаровского края наблюдаются различные виды мошенничества, среди которых можно выделить:

1. Финансовые мошенничества
2. Мошенничество в сфере услуг
3. Интернет-мошенничество
4. Мошенничество с недвижимостью

Роскомнадзор выделяет несколько наиболее распространенных схем мошенничества. К ним относятся фишинг, когда жертвы получают поддельные сообщения от банков или государственных учреждений с просьбой предоставить личные данные. Также распространены схемы с использованием социальных сетей и мессенджеров для обмана пользователей (Известия).

3 этап. Количество жертв

Конечно же необходимо было рассмотреть вопрос, какой урон экономике края и бюджету населения региона принесли мошенники своими действиями.

С начала 2025 года жители Хабаровского края стали жертвами мошенников на сумму свыше 346 миллионов рублей. Это свидетельствует о продолжающейся тенденции роста мошеннических действий в регионе (МК

Дальневосточная). В 2024 году общая сумма, переведённая жителями края мошенникам, составила почти 1 миллиард рублей (Рамблер). Эти цифры подчёркивают серьёзность проблемы и необходимость принятия мер по её предотвращению.

По информации прокуратуры Хабаровского края, в 2024 году жертвами интернет-злоумышленников в регионе стали 8 994 человека, из них 4 213 пострадали от телефонных мошенников. Общий ущерб от их действий составил почти 1 миллиард рублей. А по данным на февраль 2025 года, с начала года жертвами аферистов стали 396 человек, общая сумма ущерба превысила 126,6 миллиона рублей.

4 этап. Анализ опроса среди студентов и преподавателей

Для того чтобы выяснить как данная ситуация по видам и действиям мошенников обстоит на территории нашего города, мы решили провести опрос.

В нашем колледже был запущен и проведён опрос среди студентов и преподавателей 05.05.2025 числа, в нём принимало участие 211 человек.

Опрос включал в себя 3 раздела:

1. Общие вопросы для выявления возраста и пола.
2. Сталкивались ли опрошиваемые с мошенничествами.
3. С какими видами мошенничества сталкивались опрошенные.

Было выявлено:

125 человек опрошенных являлись студентами;

22 человека были работающими;

3 человека являлись пенсионерами;

1 человек не был ни в одной из существующих категорий.

По данным опроса мы видим, что большинство респондентов, это молодёжь до 18 лет, они составляют 50% от числа опрошенных.

Основными участниками являются представители женского пола.

За последний год 56 % наших студентов и их близких стали жертвами мошеннических схем, что говорит о большой активности последних и низкой защищённости первых

Первенство среди предложенных видов мошенничества, почти 46 % занимает телефонное мошенничество. Где мошенники используют методы социальной инженерии, воздействуя на чувства и эмоции своих «жертв». Это подтверждает и ответы на следующий вопрос. Т.е. злоумышленники часто используют звонок на телефон или через мессенджер, а также сообщения от имени знакомых.

При этом мошенники выдают себя за представителей официальных организаций, используя различные формы давления и запугивания.

Тем не менее, большинству опрошенных удалось избежать «ловушек» мошенников, жертвами которых стало лишь 10 % опрошенных. Ущерб, который понесли при этом 58 % участников опроса не превышал 1000 рублей. К сожалению 13 % потеряли крупную сумму средств более 50 000 рублей, что подтверждается ответами на следующий вопрос.

5 этап. Разработка путей защиты от мошенничества

Для студентов и преподавателей колледжа с целью профилактики мошенничества нами были разработаны следующие предложения:

- внедрить в образовательные программы колледже Хабаровского края интерактивные тренинги, мастер-классы по кибербезопасности с разработкой региональных кейсов;
- создать мобильное приложение или интерактивную игру с актуальными схемами мошенничества в крае и алгоритмом действий при подозрении на обман;
- разработать простые инструкции на понятном языке, которые можно распространять через социальные сети и каналы колледжей;
- возможность использования шаблонов и чек листов, QR- кодов для быстрого доступа к помощи.
- на основе данных опроса, нами были разработана брошюра с простыми правилами безопасности и защиты от фишинговых атак в мессенджерах WhatsApp и Telegram

Библиографический список:

1. Громов, И. В. Кибербезопасность: Защита от мошенничества в интернете. Москва: Издательство "Эксмо", 2022.
2. Ковалев, А. М. Психология обмана: Как мошенники манипулируют сознанием. Ростов-на-Дону: Издательство "Феникс", 2020.
3. Случаев кибермошенничества становится меньше в Хабаровском крае статья в ДВ-новости: <https://www.dvnovosti.ru/incidents/2024/04/25/167714/>
4. Статья в МК Дальневосточная . С начала 2025 года людей обманули на 346 млн рубл: <https://hab.mk.ru/incident/2025/05/03/s-nachala-2025-goda-moshenniki-ukrali-u-khabarovchan-svyshe-346-millionov-rubley.html>
5. Жители Хабаровского края перевели мошенникам за 2024 год почти 1 млрд рублей Об этом сообщает "Рамблер": <https://finance.rambler.ru/money/54040481-zhiteli-habarovskogo-kraya-pereveli-moshennikam-za-2024-god-pochti-1-mlrd-rubley/>

Моё рабочее место как экологичная среда

Тетюева Александра Павловна

Научный руководитель – Шумкина Анастасия Сергеевна

КГБ ПОУ «Комсомольский-на-Амуре колледж технологий и сервиса»

Специальность – 54.01.20, 3 курс

Современный мир стал активно меняться, а вместе с ним претерпевают изменения и условия труда ряда специалистов. Существует множество профессий, которые связаны с долгой работой за компьютером, например, графический дизайн. Несмотря на то, что профессия является творческой, это не значит, что на работе будут отсутствовать риски для здоровья. Но если на предприятии здоровье работника находится под контролем руководства и специалиста по охране труда, то, работая на себя, все риски, связанные со здоровьем, на себя берёт человек. Данная работа направлена на разработку брошюры с базовыми рекомендациями, которые позволят сохранить здоровье на рабочем месте – дома.

Проблема: развитые технологии позволяют человеку совершать минимальное количество движений за день.

Цель: Разработка брошюры по сбережению здоровья.

Задачи:

1. Определить связь между эргономикой и охраной труда.
2. Изучить профессиональные заболевания, которые характерны для профессии графический дизайн.
3. Определить формат продукта, целевую аудиторию и его содержание.

Методы исследования: изучение, обобщение, описание.

Практическая значимость: позволяет минимизировать риски возникновения профессиональных заболеваний.

Мы рассмотрели ряд ключевых вопросов:

1. Определение связи между эргономикой и охраной труда;
2. Профессиональные заболевания, типичные для графических дизайнеров;
3. Формирование оптимального формата информационного материала.
4. Изучив проблему и проведя исследование, можно выделить следующие важные моменты:
5. Необходимо учитывать индивидуальные особенности организма и внешние условия труда;
6. Создание комфортной рабочей обстановки способствует улучшению качества жизни и производительности труда;
7. Важна разработка специальных мероприятий, направленных на предупреждение профзаболеваний и оздоровление сотрудников.

Представленная брошюра служит практическим руководством для людей, чья профессиональная деятельность сопряжена с высоким уровнем компьютерной нагрузки. Содержащиеся в ней рекомендации основаны на принципах доказательной медицины и многолетнем опыте экспертов в области гигиены труда и производственной санитарии.

Применение предлагаемых мер профилактики позволит снизить заболеваемость, повысить трудоспособность и улучшить качество жизни работников творческих профессий.

Таким образом, созданная нами брошюра станет ценным инструментом для широкого круга читателей, стремящихся сохранить своё здоровье и благополучие в условиях современного цифрового мира.

Библиографический список:

1. В офисе как на ферме? Профессиональное заболевание доярок все чаще встречается у клерков Архивная копия от 22 апреля 2022 на Wayback Machine // Российская газета. № 49 (8103), 2020 г.
2. Пилипович А. А. Лечение и профилактика остеохондроза // Лечебное дело, 2015.
3. Самоукина Н.В. (ПИ РАО) Синдром профессионального выгорания, «Медицинская газета» №43 – 8 июня 2005 г. «Синдром эмоционального выгорания»
4. Флебология: Руководство для врачей / Царенко И. А., Савельев В. С., Гологорский В. А., Кириенко А. И. и др.: Под ред. В. С. Савельева — М., Медицина 2001. — 664 с. Кафедра флебологии ММА им. Сеченова — Безоперационное лечение варикоza.
5. Человеческий фактор в сложных технических системах и средах. Труды Второй международной научно-практической конференции «Эрго 2016» // Под ред. А.Н. Анохина, П.И. Падерно, С.Ф. Сергеева. СПб.: Межрегиональная эргономическая ассоциация, ФГАОУ ДПО «ПЭИПК», Северная звезда, 2016. — 536 с. — ISBN 978-5-905042-39-3.

Разработка и выполнения дизайна тематической фотозоны на тему: «День космонавтики»

Показаньева Арина Ильинична
Научный руководитель – Баранова Светлана Евгеньевна
КГБ ПОУ «Комсомольский на Амуре колледж технологий и сервиса»
Специальность – 54.02.01, 2 курс

Для проведения дня открытых дверей в КГБ П ПОУ Комсомольский на амуре колледж технологий и сервиса, была выполнена тематическая фотозона к дню космонавтики.

Актуальность проекта: в современном контексте проведения дня открытых дверей. Фотозона является актуальным и востребованным решением для организации пространства входной зоны фойе и стало акцентном проводимого мероприятия. Кроме того, фотозона помогла обеспечить единую стилистическую концепцию и атмосферу мероприятия, что особенно важно при проведении крупного мероприятия.

Цель проекта: привлечь, с помощью фотозоны, внимание школьников и гостей учебного заведения к профориентационному мероприятию и специальности 54.02.01. Дизайн (по отраслям). Которая будет способствовать к созданию уникальных и выразительных фотографий, которые могут выступать в качестве сувениров или подарков для участников.

Задачи:

1. Сформировать визуальную идею фотозоны.
2. Подобрать недорогие, доступные материалы для оформления фотозоны.
3. Изготовить баннерного полотна рельефную композицию.
4. Выполнить расстановку элементов фотозоны с учетом актуального дизайна.

Фотозона — это специально оформленная площадка или пространство, предназначенное для создания фотографий. Обычно она украшена декорациями, реквизитом и другими элементами, которые помогают создать определённую атмосферу и сделать снимки более яркими и интересными.

Основная функция фотозон заключается в предоставлении возможности получения высококачественных и эстетически привлекательных фотографий, выполненных в едином стиле. Фотозоны могут использоваться в различных контекстах, включая проведение мероприятий, праздников, рекламных кампаний и другие формы визуальной коммуникации.

В конкретном в учебном заведении фото зона выполнялась для оформления фойе колледжа для привлечения к специальности Дизайн (по отраслям). Что поспособствовала созданию целостной визуальной концепции и укреплению бренда «Движения первых» в рамках конкретной специальности.

День космонавтики, отмечаемый в честь первого полёта человека в космос, предоставляет уникальную возможность для оформления фотозон в

космической тематике. Это позволяет создать соответствующую атмосферу праздника и получить яркие, запоминающиеся фотографии.

Дизайнерский проект выполнялся с соблюдением этапов художественного проектирования.

Первый этап: заключался в визуализации проекта разработкой поисковых и рабочих эскизов в ручной технике с помощью графических средств (цветные карандаши, мелки и краски). Идея дизайна заключается в сочетании в одной плоскости баннерного полотна с рельефными элементами. Рельефные элементы в композиции являются акцентными изготавливаются из доступных строительных материалов ручным способом.

Фото поисковых эскизов

Второй этап: По утвержденному рабочему эскизу были подобраны следующие материалы

Третий этап: выполнение фотозоны.

Баннерное полотно было закреплено на стойке и окрашено в сине-фиолетовую гамму, элементы звезд и бликов наносились кисточкой и руками в стиле дриппинга (форма абстрактной живописи, в которой капают, приёмом набрызга)

Фигура космонавта выполнялась по предварительно изготовленным лекалом из теплоизоляционное полотна, серебристого цвета, с последующей прорисовкой черным перманентным маркером

Декоративные элементы планет, изготавливались формированием полусфер монтажной пенной и окрашиванием краской разных цветов все рельефные элементы крепились баннерному полотну специальным клеем.

Фотозона собиралась по схеме.

Выполненная фотозона гармонично вписалась в пространство фойе колледжа, в ознаменование первого полета человека в космос, что соответствует тематике Российского дня открытых дверей учебных заведений среднего профессионального образования. Выступает не только как объект дизайна, но и как площадка для демонстрации профессиональных навыков студентов колледжа. В следствии этого фотозона поднимает имидж нашего учебного заведения, привлекает внимание гостей и студентов колледжа, создает положительный настрой для поступления на направления подготовки колледжа, и, в частности, специальность «Дизайн» (по отраслям)».

В современном контексте проведения дня открытых дверей. Фотозона является актуальным и востребованным решением для организации пространства входной зоны фойе и стало акцентном проводимого мероприятия. Кроме того, фотозона помогла обеспечить единую стилистическую концепцию и атмосферу мероприятия, что особенно важно при проведении крупного мероприятия.

Библиографический список:

1. Беляковский Б. Ю., Никольская Е. Ю., Успенская М. Е., Крамарова Т. Ю. Дизайн функциональных зон туристических объектов: базовые принципы и тренды// Сервис в России и за рубежом. 2023. №7 (109). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/dizayn-funktsionalnyh-zon-turistskih-obektov-bazovye-printsipy-i-trendy> (дата обращения: 12.05.2025).
2. Гушул Ю. В. Всероссийский конкурс "Фотозона библиотеки" // Вестник ЧГАКИ. 2018. №4 (56). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vserossiyskiy-konkurs-fotozona-biblioteki> (дата обращения: 12.05.2025).
3. Бурцева Н. Л. Космическое будущее – увидеть и воплотить // ВКС. 2020. №3 (104). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kosmicheskoe-budushee-uidet-i-voplotit> (дата обращения: 12.05.2025).
4. Осипова А. В. Формирование представлений российской студенческой молодежи о вкладе СССР в мировую науку и культуру// 4. Осипова Е. А. Российская школа связей с общественностью. 2025. №36. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-predstavleniy-rossiyskoy-studencheskoy-molodezhi-o-vklade-sssr-v-mirovuyu-nauku-i-kulturu> (дата обращения: 12.05.2025).
5. Саяпина Л. Ю. О возможности прохождения практики по получению первичных профессиональных умений и навыков студентов процессе проведения выставочного мероприятия // Современные технологии управления. 2022. №1 (97). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-vozmozhnosti-prohozhdeniya-praktiki-po-polucheniyu-pervichnyh-professionalnyh-umeniy-i-navykov-studentov-v-protssesse-provedeniya> (дата обращения: 12.05.2025).

Искусство в колледже: влияние росписи на формирование художественного вкуса студенческой молодежи

Свириденко Софья Сергеевна

Научный руководитель – Старцева Алина Сергеевна

КГБ ПОУ «Комсомольский-на-Амуре строительный колледж»

Специальность – 08.02.01, 3 курс

В данном проекте рассматривается проблема оформления образовательного пространства в Комсомольском-на-Амуре Строительном колледже.

25 октября 2024 года Комсомольскому-на-Амуре строительному колледжу исполнилось 80 лет, и нашему учебному заведению есть чем и кем гордиться. Талантливые педагоги, одаренные студенты прикладывают много усилий для того, чтобы у колледжа было свое неповторимое уютное «лицо». Наш проект по росписи стены в учреждении - вклад в благородное дело развития эстетической среды среднего профессионального образования в нашем городе. Наш проект является продолжением старой доброй традиции, существующей в Строительном колледже, которая способствует укреплению связи поколений, передаче накопленного опыта, знаний и умений старшего поколения, возрастанию социальной активности молодежи нашего города [2].

Любое учреждение, будь то школа, колледж или университет, это место, где обучающиеся проводят большую часть своего времени [3]. Присутствие в этом месте должно вызывать только положительные эмоции, тогда студентам и педагогам будет в нем комфортно, а учебный процесс будет положительным. Большинство интерьеров образовательных учреждений однотипно [4]. Наш проект призван привлечь внимание как администрации колледжа, так и студентов СПО к повышению культуры оформления учреждений образования. Ведь если создать условия для талантливой творческой молодежи в сфере дизайна, поддержать на уровне администрации, мы сможем преобразить учебное заведение. Также актуальность данного проекта заключается в предоставлении возможности обучающимся выполнить полный технологический цикл штукатурных и декоративных работ - от разработки эскиза до практического выполнения в материале [1].

Цель: осуществить декоративную роспись стены кабинета Иностранного языка КГБ ПОУ КСК с учетом возраста обучающихся.

Задачи: провести социологический опрос студентов Строительного колледжа; изучить историю возникновения настенной живописи; изучить

влияние цветовых решений на психофизиологическое состояние человека; изучить рекомендации к цветовому оформлению учебных пространств колледжа; выбрать материалы и инструменты для ремонта и росписи стены, отвечающие санитарно-гигиеническим нормам; разработать эскиз настенной росписи; провести локальный ремонт стены; освоить технику декоративной росписи по сухой поверхности стены современными отделочными материалами для оформления кабинета иностранного языка.

Методы исследования: статистический анализ данных; составление плана работы над проектом; сбор, анализ, систематизация и обобщение материала по теме проекта; беседа о современном дизайне, рассматривание иллюстраций и репродукций художников, фотоматериала о музейных экспонатах, знакомство со стилями, работа с интернет - источниками; самостоятельная работа - подготовка эскиза (Рисунок 1); практическая работа по ремонту и декору стены.



Рисунок 1

Место реализации проекта: краевое государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Комсомольский-на-Амуре строительный колледж», кабинет иностранного языка №320 (учебный корпус №2).

Первая глава работы посвящена проведению социологического опроса студентов КГБ ПОУ КСК с целью выяснения их личного отношения к оформлению учебных аудиторий, в частности, с помощью декоративной настенной живописи. Во второй главе Софья Сергеевна изучает понятие художественной росписи стен и сновные ее техники. В третьей главе автор рассматривает влияние цветовых решений в интерьере на

психофизиологическое состояние человека и изучает рекомендации к цветовому оформлению колледжа.

На основании исследования было принято решение осуществить настенную роспись акриловыми красками в холодных оттенках с учетом цветовой гаммы кабинета и возраста обучающихся. В результате реализации проекта был осуществлён ремонт стены в кабинете иностранного языка и тематическая художественная роспись стены акриловыми красками (Рисунок 2, 3, 4).



Рисунок 2



Рисунок 3

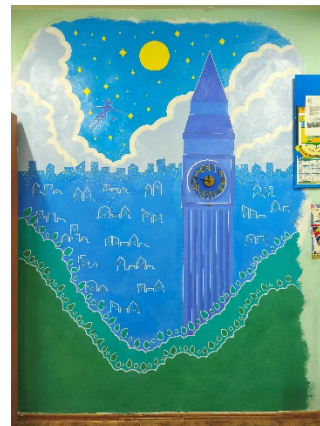


Рисунок 4

У обучающейся Свириденко Софьи во время работы происходит формирование практических навыков по выполнению штукатурных работ, развитие познавательных интересов, формирование эстетического и колористического вкуса, а также образного мышления.

Автор приходит к выводу, что художественная роспись – уникальное изобретение человека, пришедшее к нам из глубины веков. Если приложить фантазию и использовать современные художественные и отделочные материалы, обычные стены можно превратить в произведение искусства (Рисунок 5).

*Рисунок 5*

Чтобы подвести итоги проделанной работы, нам необходимо было исследовать мнение студентов колледжа, т.к. именно студенты являются целевой аудиторией нашего проекта. Проведенный социологический опрос обучающихся показал, что большинство из них дали положительную оценку осуществленной мною росписи, и большинство студентов сами готовы преобразовать колледж в рамках подобных проектов или учебно-производственных практик.

Мы получили одобрительную оценку со стороны администрации колледжа и от преподавателей специальных дисциплин, а также Свириденко С.С. получен бесценный опыт, который она использует в своей профессиональной деятельности. Так, по окончании работ Софья Сергеевна получила оценку проделанной работе от ООО Проектная мастерская «Тандем», занимающейся строительным проектированием на Дальнем Востоке (Приложение 10). Сейчас она работает в данной организации в отделе выпуска, рассматривает дальнейшее трудоустройство в проектной мастерской по профилю обучения.

Материалы проекта могут быть использованы мастерами производственного обучения в рамках проведения учебной практики ПМ.05 Выполнение работ по профессии 19727 «Штукатур».

В дальнейшем мы рассматриваем создание на базе учебного заведения креативной студенческой команды, способной к результативной деятельности. В перспективе, можно преобразить и другие помещения Строительного колледжа, привлекая заинтересованных студентов к работе в нашей команде. В ходе организации и реализации проектов, студенческое творческое объединение будет служить пространством для развития творческого потенциала и формирования социально-активной личности. Также подобные проекты будут способствовать составлению портфолио студентами для привлечения потенциальных работодателей и дальнейшему их трудоустройству по направлению «строительство» и «дизайн».

Видеоролик с обзором работы студента доступен по ссылке <https://rutube.ru/video/6636ebd02f05e965ca35b9d8ef185b2c/> или QR коду (Рисунок 6).



Рисунок 6

Библиографический список:

1. Новикова С.К. Штукатурно-декоративные и облицовочные работы. Ресурсы коммерческой организации: учебное пособие / С.К. Новикова – Москва: Кнорус, 2023 – 258 стр. - (Профессиональное образование). - ISBN: 978-5-406-06256-2.
2. Основные понятия педагогики - URL: <https://studizba.com/lectures/raznoe/pedagogika-i-psihologija/28884-osnovnye-ponjatija-pedagogiki.html> (дата обращения: 31.10.2024). - Текст: электронный.
3. Духовно-нравственное воспитание ребенка через устное народное творчество - URL: <https://zhurnalpedagog.ru/servisy/publik/publ?id=1135> (дата обращения: 31.10.2024). - Текст: электронный.
4. Программа творческой мастерской «Шкатулка добра» - URL: <https://centrideia.ru/metodicheskaya-kopilka/programma-tvorcheskoy-masterskoy-shkatulka-dobra> (дата обращения: 31.10.2024). - Текст: электронный.