

# ФОРУМ МОЛОДЫХ УЧЕНЫХ



ВЫПУСК 8(48)

ISSN 2500-4050

МЕЖДУНАРОДНОЕ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЕ  
ПЕРИОДИЧЕСКОЕ СЕТЕВОЕ ИЗДАНИЕ

# «Форум молодых ученых»

<http://forum-nauka.ru>

УДК 004.02:004.5:004.9

ББК 73+65.9+60.5

**ISSN 2500-4050**

Свидетельство о регистрации  
средства массовой коммуникации  
[ЭЛ № ФС 77 - 66302](#)  
от 01.07.2016г.

## **Редакционный совет:**

*Зарайский А.А., доктор филологических наук, профессор,  
Смирнова Т.В., доктор социологических наук, профессор,  
Федорова Ю.В., доктор экономических наук, профессор,  
Постюшков А.В., доктор экономических наук, профессор,  
Тягунова Л.А., кандидат философских наук, доцент,  
Шошин С.В., к.ю.н., доцент, магистр юриспруденции,  
Вестов Ф. А., кандидат юридических наук, профессор.*

**Отв. ред. А.А. Зарайский**

Выпуск № 8(48) (август, 2020). Сайт: <http://forum-nauka.ru>

Журнал размещается на сайте Научной электронной библиотеки на основании  
приложения к договору №1 к договору № 594-09/2013 от 26.09.2013

© Институт управления и социально-экономического развития, 2020

*Abdurahmonov H.I.  
teacher  
Tashkent Pharmaceutical Institute  
Independent Researcher  
"Uzbekistan temir yullari" JSC  
Tashkent Institute of railway engineers*

## **THE PECULIARITIES OF THE FORMATION OF INNOVATIVE THINKING IN THE YOUTH WORLDVIEW**

*Annotation: Innovative activity is a holistic result of many processes with a complex structure. Therefore, it is important to take into account various aspects of it. One of the main issues, especially in the preparation of young people for innovative activities, for the successful implementation of this process, it is necessary first of all to formulate the ability to think differently in young people.*

*Key words: innovation, innovative thinking, worldview, youth, innovative activity, education.*

The peculiarities of the issues related to raising the worldview encountered in the life of a person are distinguished by the following: firstly, the issues related to this worldview are so complex and profound that the owners of great wisdom have come to them for many centuries in search of answers and there are still unresolved problems; secondly, the issues related to the worldview are; from the four, a reasonable person can not really feel happy until he finds an answer that satisfies him to these questions. So summarizing the issues, in a word the essence of the world and the role that man occupies in it or, in short, the issues related to the essence of the world (including the inner world of man) or, even more briefly: the issues of the worldview are called.

Worldview is an important, necessary part of the human spirituality, its inner spiritual world. After all, none of the living creatures in this life does not hesitate about the meaning and essence of their lives. After all, a piece from a human child is not that any creature has risen above its physical needs.

In general, in the current period, when the third millennium began, a sharp turn is really taking place in the life of mankind. It is appropriate to call this turn a worldview crisis, in our opinion, in a broad sense. After all, if we look at the history of the social consciousness of mankind more broadly, we can see that every concrete historical form of worldview (mythology, religion, philosophy, science) did not beseech and exchange withgisi before it. From this comes the conclusion that the fundamental solution to the problems that lie before us is in determining what is the cause of the exchange of worldviews. Only after that it will be possible to understand the meaning and purpose of the life of man and mankind, what will be determined by his fate.

Youth is a layer that actively introduces the elements of the future of society. The main goal of young people is an expression from the transition to social subjectivity. Therefore, when analyzing the stages of the formation of youth thinking from a philosophical point of view, it is important to take into account historical and socio-economic conditions and to increase the interest of the younger generation, which is very important for itself, for nature and for the whole society.

It will be necessary to regulate the processes of socialization in the formation of the worldview of young people. Only then will we have the opportunity to evaluate youth as a dynamic source of society. Thus, in society, both young people themselves and innovation are manifested as an active subject that drives dynamic processes. We conclude that public policy should not only focus on increasing the activity of young people, but also create radical changes in the worldview of the younger generation, while adapting the state strategy to their contemplation and practical activities. This will greatly contribute to the increase of socio-political activity of young people. And the main factor that forms the worldview of young people is not the presence of these specific knowledge, but the systematization of them, the development of a reserve of knowledge for the perception of the world and the formation of an unusual attitude to it. Innovative worldview plays an important role in the formation of such an unusual relationship.

"Thought" is an arabic word and is used as a synonym for the words "thinking", "knowing the mind" in the Uzbek language. Contemplation is a higher stage of cognition. Contemplation is the stage of higher-rational (Latin rational – mind) cognition, in which the general, important features of the subject and phenomena are determined, the internal, necessary relations between them, that is, legal connections are reflected. From this point of view-the process of innovation renewal and radical reform in society has never been realized at once. This is the process associated with human consciousness, thinking and world view. As human consciousness is slowly forming, the process of innovative renewal and strategic reforms associated with its activities is also of great importance.

On September 21, 2018, President of the Republic of Uzbekistan strategy of innovative development of the Republic of Uzbekistan in 2019-2021, adopted by Sh.M.Mirziyoyev's decree № PD-5544, became a direct logical and consistent continuation of the process of implementation of the tasks established in the concept of administrative reforms as well as the strategy of actions for modernization of the system of Public Administration. After all, as one of the main tasks of the strategy of innovation development of the Republic of Uzbekistan, the task of "increasing the effectiveness of the activities of the bodies of state power through the introduction of modern methods and tools of management" was defined, as well as a special "road map" was approved by the president of the Republic of Uzbekistan for the Therefore, in the near future, many



programs and projects reflecting the innovative ideas needed to raise the education system of our country to a new level, compete with the developed world education systems, as well as to promote the prestige of our country in the world are also being developed and referred to the general discussion.

In the strategy of action on further development of the Republic of Uzbekistan, such important tasks as "improving the quality and effectiveness of the activities of higher education institutions on the basis of the introduction of international standards for assessing the quality of education and training, promoting research and innovation activities, creating effective mechanisms for the introduction of scientific and innovative achievements into practice". In the socio-philosophical dictionaries, the concept of "innovative thinking" – a new category that expresses the cognitive abilities of a person at the present stage of the development of society-is also widely used. Innovative thinking is a creative activity of members of this society aimed at creating material and spiritual wealth on the basis of new thinking, as a result of which the increase in the effectiveness of the introduction of innovations in the process of work of the current systems is of paramount importance. With a deep understanding, understanding and explanation of the possibilities of innovative thinking, it is important to be able to apply its important and relevant aspects to the relevant areas, to regulate innovation, to solve the problems of proper management in a timely manner. About this, the president of Uzbekistan M.Mirziyoyev: "Today, in order to renew and modernize our country, develop it on an innovative basis, carry out the multifaceted and complex tasks set before us, we are entrusted to modern and creative-minded, capable of taking responsibility in any situation, with a high level of enthusiasm, with great potential, with important tasks in the management of the state and society to young".

What is innovation contemplation? This means the ability to understand the meaning and essence of things and events. This is necessary for any field specialist, because the ability to find a new and original solution to any issues related to the profession. People with the same talent will have innovation and creative thinking. A person with an innovative mindset makes fewer mistakes in his work activities. In any situation, he stands ready to find a non-standard decision. Unfortunately modern education system does not focus on non-standard thinking and development. Many people think on the basis of stereotypes, use templates that they also take when making decisions. It is necessary to teach people the technology of analyzing the situation, to adopt optimal Solutions, and also to teach innovative thinking. Because, "the welfare of citizens is a direct link to innovation development in that same society in any state."

A distinctive feature of innovative thinking is that it is inextricably linked not only with a high worldview of young people, but also with creative activity. It is not true that such a vision can only be attributed to models of intelligence, that the mind is the only force that drives this process and is the final result of material changes in the environment. Because innovative thinking is increasingly

promoted in a person by personal motivation, self-awareness, proper evaluation of their creative abilities, their effective use. "Today we are moving on to the path of innovative development aimed at radical renewal of all spheres of life of the state and society. It is not surprising, of course. Because who will win in the current period, when the times are rapidly developing? A new idea, a state based on innovation will win."

In the process of formation and development of youth policy on a global scale, the main issue is the possibility of using the innovative potential of the development of society. And the main driving force of this process is the younger generation itself. The current state of society is an indicator of the exit from the socio-economic crisis not only of the older generation, but also of the effective use of youth opportunities. In this process, the factors that shape the worldview of young people occupy a priority place.

### **References:**

1. Ўзбекистон Республикаси Президентининг “2019-2021 йилларда Ўзбекистон Республикасини инновацион ривожлантириш стратегиясини тасдиqlаш тўғрисида”ги ПФ-5544-сонли Фармони / [www.lex.uz](http://www.lex.uz)
2. Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2017 йил 7 февралдаги “Ўзбекистон Республикасини янада ривожлантириш бўйича Ҳаракатлар стратегияси тўғрисида”ги ПФ-4947-сонли Фармони, Ўзбекистон Республикаси Қонун ҳужжатлари тўплами, 2017 йил, 6-сон, 70-модда.
3. Ш.М.Мирзиёев. Ўзбекистон ёшларига байрам табриги // Халқимизнинг розилиги бизнинг фаолиятимизга берилган энг олий баҳодир. Т. 2-жилд. Т.: “Ўзбекистон”, 2018, 508-бет.
4. Ш.М.Мирзиёев. Ўзбекистон ёшларига байрам табриги // Халқимизнинг розилиги бизнинг фаолиятимизга берилган энг олий баҳодир. Т. 2-жилд. Т.: “Ўзбекистон”, 2018, 508-бет.
5. Шиндина Н.И. Особенности инновационного развития в современном обществе: социологический аспект // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. - № 4 (апрель). – 03 пл. URL: <http://ekoncept.ru//2017//170088.htm>. ART 170088.

*Fedanov N.S.  
graduate student  
Ural State University of Railway Transport  
Russia, Yekaterinburg*

## **FEATURES OF CONSTRUCTION AND OPERATION OF NORTHERN LATITUDE MOVE**

*Annotation: the article is devoted to the construction of railways in the conditions of the Northern latitudinal railway. The features of the operation of railways in these conditions are considered. The expected socio-economic effects from the implementation of this project are given.*

*Key words: Northern latitudinal way, operation of railways, the Far North, deformation of the road bed, snow draft.*

Rail transport is of particular strategic importance for Russia. It is the connecting link of the unified economic system, ensures the stable operation of industrial enterprises, the timely delivery of vital goods to the most remote corners of the country, and is also the most accessible transport for millions of citizens.

Russian Railways is one of the world's top three railroad companies. Based on the results of its work in 2018, Russian Railways JSC set a historic record in freight turnover. The peak value of traffic volumes was in 1988. This record was improved by 2.5% in 2018. At the same time, the share of railway transport in the freight turnover of the Russian transport system approached 88%, which is the maximum figure for the last 15 years.

According to O.V. Belozerov, Director General of Russian Railways, such results were achieved thanks to systematic work to improve the technology of the transportation process and improve production performance. The head of the company also predicted that this year cargo turnover will increase by 4%, loading - by 2.2%, export traffic through Russian ports - by 4.1%.

However, despite the large number of positive aspects, the railway transport in Russia has significant disadvantages. The main points include obsolete fixed assets of railway transport, lagging behind the advanced countries of the world in terms of railway technology, uneven development of railway infrastructure in Russia, and more.

In this regard, the Strategy for the Development of Railway Transport in the Russian Federation until 2030 was developed, the implementation of which should solve the main problems in the field of railway transport. One of the important projects within the framework of this Strategy is the construction of the Northern Latitudinal Railway in the Yamalo-Nenets Autonomous Okrug (YNAO).

The project "Creation of a northern latitudinal railway line "Obstkaya - Salekhard - Nadym - Pangody - Novy Urengoy - Korotchaev" and railway approaches to it" is one of the main projects for the development of the natural resource potential of the Arctic zone of Russia, since this area is concentrated main explored reserves and forecasted hydrocarbon resources of the country.

The project is supposed to form a railway corridor connecting the Northern and Sverdlovsk railways of JSC "Russian Railways", parallel to the existing "southern" route for transporting goods along the Trans-Siberian Railway, which passes through the Tyumen and Sverdlovsk railway junctions. This will partially unload these nodes, the throughput and transportation capabilities of which are practically exhausted.

The expected macroeconomic, socio-economic and geopolitical effects of the project are as follows:

- organization of infrastructure, in the future an important component of the development of the Arctic and Subpolar Shelf;
- reducing the length of transport routes from fields in the northern regions of Western Siberia to the ports of the Baltic, White, Barents and Kara Seas by 700 km or more, accelerating the turnover of goods and containers (tank wagons) by consignors;
- optimization of the load on the railway network of Russian Railways;
- acceleration of goods movement and reduction of transport costs in the economy;
- stimulation of further geological exploration and development of new deposits of minerals (oil, gas) in the Yamal-Nenets Autonomous Okrug (YNAO);
- creation of new jobs not only in railway transport (an increase of more than 1500 people), but also in related industries.

The construction of the Northern Latitudinal Railway will take place in permafrost conditions, therefore this project is assessed as the most difficult in the history of the country. The project is unique in its harsh natural and climatic conditions, which are comparable only to Alaska.

The peculiarities of the operation of the railway in these conditions include deformation of the roadbed due to the degradation of permafrost. More than half of the territory of Russia (65%) is located in the permafrost zone, characterized by the natural permafrost state of soils.

This circumstance necessitates constant work to correct the track, causes restrictions on train speeds, significantly increasing operating costs.

The main reason for these deformations is the warming effect of the subgrade construction on the frozen basement soils, which, when thawed, become weak, not taking the load. The most common type of deformation of the subgrade in permafrost conditions is the sedimentation of embankments on the bases, composed of icy soils.



Thus, when designing an earthen, changes in heat exchange conditions should be taken into account and predictive calculations of the position of the permafrost should be performed.

When operating railways in the Far North, there is a risk of erosion of the roadbed in spring. Currently, significant resources are spent on strengthening the subgrade from erosion. If cheap materials (rock fill, turf) are used to protect the subgrade from erosion with a low water flow rate, more expensive materials are used in those areas where the water flow rate exceeds 2 m / s.

Another problem of the railway in the permafrost regions is the high snow load. At present, natural forests, forest plantations (live protection), portable lattice shields, lattice fences and over-slope shields are used to protect tracks from snow drifts.

Natural forest and woodland plantations also protect trains from cross and head winds, thereby reducing the resistance to movement. In addition, they provide protection of the track from the wind, thereby improving the working conditions for railway workers, since another problem in the construction and operation of railways in the Far North is the unfavorable conditions of work outdoors in winter.

Based on the described problems, it can be concluded that the construction project of the secondary SHN is rightfully considered one of the most complex projects in the history of Russia. To implement it, it is necessary to develop a set of technical and technological solutions, taking into account all the features of the terrain and climate in the construction zone, but in the end it will bring invaluable benefits to the economy, population and the country as a whole.

#### **References:**

1. Официальный сайт ОАО «РЖД»: [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://rzd.ru>
2. Кобылкин Д. Н., Лёвин Б. А., Шепитько Т. В. Создание эффективной транспортной системы в арктической зоне России: проблемы и перспективы // Механизация строительства. – 2014. – № 4. – С.4–7.
3. Вылиток А. В. Особенности сооружения новой линии в Арктической зоне // Путь и путевое хозяйство. – 2014. – № 6. – С.27–29.

*Fedanov N.S.  
graduate student  
Ural State University of Railway Transport  
Russia, Yekaterinburg*

## **DISPATCHING CENTRALIZATION AND DISPATCHING CONTROL ON RAILWAY TRANSPORT**

*Abstract: This article describes the systems of control and management of the transportation process in railway transport. The main types of these systems currently used in the railway are also listed.*

*Key words: railway, dispatch centralization, dispatch control, dispatch control, station duty, train dispatcher, train traffic.*

The high level of requirements for the efficiency of transport management in railway transport determines the need for a high level of its informatization. Information technology today is becoming not just a means of supporting management, but one of the most important elements of the railway infrastructure. From the category of auxiliary means, they move to the class of basic technologies and are the defining condition for improving transportation management.

Optimal use of the capabilities of the information system of railways in the interests of the entire transport complex of the country can significantly reduce the cost of management and communication in the organization and implementation of domestic and international transport by various modes of transport, provides a significant improvement in the quality of transport and logistics systems [1].

The operational management of the transportation process on the railway is carried out and controlled by a dispatcher unit with shift duty - train dispatchers. The sections of the railways run by the train dispatchers are called dispatching circles, their length reaches an average of 250 km or more with the number of stations up to 30. The boundaries of the dispatching circles are usually marshalling or district stations.

As a rule, the movement of trains through the stations and the execution of shunting work is promptly supervised by the station attendant, who coordinates his actions with the train dispatcher and clearly follows his instructions. However, there are sections of railways where at some intermediate stations there is no regular shunting work, and train operations are limited to passing, overtaking and crossing trains. The constant presence of an station attendant at such stations is impractical, and therefore operations related to the reception of departure and passage of trains are performed by the train dispatcher, i.e. the station is transferred to dispatch control [2].

The complex of telemechanical devices by means of which the control of electrical interlocking devices of intermediate stations and control over the movement of trains on the whole section are carried out by the train dispatcher is called dispatch centralization (DC).

The DC device allows you to control the turnouts by the signals of the line points (intermediate stations, siding, overtaking points) included in the dispatch circle.

Traffic control from the traffic control center without the direct participation of the station attendant ensures the clarity and efficiency of dispatch control, significantly accelerates the movement of trains along the section (by 25-30%), reduces the number of traffic service employees by 50-60 people per 100 km ways due to the elimination of posts on duty at stations and switch posts. All operations to receive the departure of trains from the station of the section are carried out by the dispatcher, and the regulation of the movement of trains along the haul is performed automatically by signals of automatic blocking.

Currently, DC systems are being designed and manufactured on new microprocessor circuits, the key device in which is a personal computer. Dispatch centralization of a new type is the Setun and Dialog systems.

On lines where most or all stations are served by station attendants to provide the train dispatcher with operational information about the train situation in the area controlled by him, dispatch control devices are used [3].

These devices transmit to the dispatcher's board information about the established direction of movement along the tracks of the tracks, the occupation of the tracks, the main and receiving-departure tracks of the stations, the readings of the input and output traffic lights.

Thus, the dispatch control system allows the station attendant to monitor the movement of trains on adjacent tracks and the state of their devices, and the train dispatcher to receive continuous information about the progress of trains on the site and saves him from many negotiations with the station attendants.

At present, automated dispatch control systems based on personal computers are being widely introduced. They are designed for real-time tracking of a dynamic model of the train position in the control area.

This system is a software and hardware complex that automates the work of a train dispatcher and other workers related to the safety of train traffic.

#### **References:**

1. Глущенко, В.В. Информационные технологии систем управления: учебное пособие / В.В. Глущенко. - СПб., 2002.
2. Гавзов Д.В. Диспетчерская централизация. М.: Транспорт, 2001.
3. Яковлев В.Ф. "Автоматика и автоматизация производственных процессов на железнодорожном транспорте". М: Транспорт, 1990г.- 279с.

*Бахтадзе Д.Г., магистр истории  
Российский государственный гуманитарный университет  
Россия, г. Москва  
научный руководитель: Кондаков И.В., д-р. филос. н.,  
канд. филол. наук  
профессор  
кафедра истории и теории культуры РГГУ*

**О ФОРМЕ И СОДЕРЖАНИИ ЖУРНАЛИСТИКИ КОМИКСОВ  
(НА ПРИМЕРЕ ГРАФИЧЕСКОГО РОМАНА ДЖО САККО  
«ПАЛЕСТИНА»)**

*Аннотация: Автор статьи анализирует избранные моменты из графического романа Джо Сакко «Палестина», рассматривая его не только как художественное произведение, но и как полноценный журналистский репортаж. В статье показано какие возможности открывает для зрителя такой формат, как журналистика комиксов, и почему именно он так хорошо подходит для описания и разговора о травматических событиях.*

*Ключевые слова: комиксы, журналистика комиксов, Джо Сакко, травма, репрезентация травмы.*

*Bakhtadze D.G.  
Russian State University for Humanities  
Russia, Moscow  
scientific tutor: Kondakov I.V., Doctor of philosophical sciences,  
candidate of philological sciences  
full professor  
Department of history and theory of Culture*

**ON THE FORM AND CONTENT OF COMICS JOURNALISM  
(BASED ON THE GRAPHIC NOVEL "PALESTINE" BY JOE SACCO)**

*Annotation: The author analyzes selected moments from Joe Sacco's graphic novel «Palestine», considering it not only as a fiction book, but also as a full-fledged journalistic reportage. The article shows what opportunities does such a format as comics journalism offer to the viewer and why is it so well suited for describing and talking about traumatic events.*

*Keywords: comics, comics journalism, Joe Sacco, trauma, trauma representation.*

Освещение международных конфликтов в цветных фоторепортажах, заставляют зрителя почувствовать себя в самом центре событий, видеть то, что видел сам репортер. Создается впечатление, что мир в этих цветных новостных кадрах – самая чистая реальность, переданная такой какая она и была в момент съемки. Но если эти же события и ситуации описываются не цветными фотоснимками, а в черно-белых рисунках, которые даже не пытаются быть реалистичными? Сьюзен Сонтаг утверждает, что «что фотография, даже в той мере в какой она является снимком реальности [...] не может быть просто отпечатком того, что произошло. Это всегда образ, который кто-то выбрал: сфотографировать – значит обрамить, а обрамить – значит исключить»<sup>1</sup>. И когда это обрамление и исключение делается с помощью панелей комикса и намеренного упрощения, означает ли это, что читатель меньше обманывается, когда речь заходит о подлинности ситуации, которую пытается изобразить автор комикса? Если да, то можно ли утверждать, что журналистика комиксов может представлять реальность таким образом, что читателю не навязывается определенное изображение реальности, но вместо этого его подталкивают подвергать сомнению увиденное и, таким образом, и само понятие объективности в журналистике и документалистике в целом?

Это вопросы, которые могут быть заданы, когда мы говорим о журналистике комиксов, жанре, который пытается объединить определенные журналистские приемы, такие как нейтральный тон и изображение реальных жизненных ситуаций, с эстетикой и формой комикса. Это сложный жанр, который не принадлежит ни литературной, ни журналистской традиции, а скорее представляет собой их комбинацию. Эта сложность делает журналистику комиксов интересным случаем для исследования. В этой статье я на примере графического романа Джо Сакко «Палестина» разберу, как журналистика комиксов представляет реальность и как может в ходе такого повествования деконструировать понятие объективности.

Действие «Палестины» происходит в начале 1990-х годов во время первой интифады и изображает жизнь палестинцев и израильтян, отношения между этими двумя группами на Западном берегу и в секторе Газа.

Комикс действительно стал идеальным медиумом для передачи впечатлений Сакко, полученных от поездки в Палестину и от общения с местными жителями. Такой повествовательный формат предлагает намного больше возможностей для конструирования истории, чем роман или газетная статья, и гораздо больше пространства, чем любая фотография. Однако преимущества комикса не только в сочетании изображения и текста. Этот жанр сам по себе предлагает новые возможности для репрезентации,

---

<sup>1</sup> Сонтаг С. О фотографии. М.: Ad Marginem, 2013. С. 125



как и любой другой вид искусства, и в «Палестине» Сакко старается использовать эти возможности: «Для того, чтобы адекватно проанализировать ситуацию в Палестине, я зависел от нескольких авторов, которые внесли свой вклад в академический анализ комиксов. Наиболее важным из них является Скотт МакКлауд и его работа «Понимание комикса. Невидимое искусство»<sup>2</sup>, в которой он делает попытку описать и классифицировать важные аспекты, которые составляют сущность графического романа. Так, по словам Макклауда, комикс— это «медиум, где читатель – добровольный и сознательный соучастник, а рамки панелей – это агент перемен, времени и движения». Поэтому анализ графического романа требует не просто подбора верного термина для определенного понятия. При анализе «Палестины», и любого другого графического романа, претендующего на историзм, неизменно возникает вопрос о том, насколько автор близок к этим историческим описаниям: он информирован также, как мы бы ожидали от журналиста, или повествование в форме комикса позволяет определенное воображение.

Как Марьян Сатрапи в «Персеполис»<sup>3</sup> и Арт Шпигельман в «Маус»<sup>4</sup>, Джо Сакко также не только писатель/интервьюер и художник, но и главный герой своей истории. Персонаж Сакко – журналист и комиксист, путешествующий по Израилю и оккупированным территориям. Пытаясь изменить господствующее в СМИ представление о палестино-израильском конфликте, во время своего путешествия он смотрит, фотографирует, записывает и, прежде всего, берет интервью у самых разных участников и очевидцев конфликта. Его цель – получить всеобъемлющую картину жизни человека на войне и в условиях оккупации. Так же он исследовал местность и собирал интервью для романов «Footnotes in Gaza» и событиях 1956 года. Таким образом, в «Палестине» мы видим сложный собирательный образ автора: одновременно автора-журналиста и художника, и персонажа собственного повествования.

Джо Сакко закончил факультет журналистики в университете Орегона, и основная его специальность оставила заметный след в каждом из его комиксов. Например, в конце «Footnotes in Gaza» дается расшифровка каждого из взятых Сакко интервью. В третьей главе «Палестины» персонаж Сакко объясняет свое понимание профессии журналиста: его японский фотограф рассказывает о ребенке с деформированной головой, возможно, из-за слезоточивого газа, которым дышала его мать во время беременности. Сакко комментирует: «Я сомневаюсь. Журналист обязан быть Фомой Неверующим: все надо проверять, ковырять любую рану...А лучше с головой туда забраться»<sup>5</sup>. И это именно то, что персонаж Сакко делает на

<sup>2</sup> Макклауд Ск. Понимание комикса. Невидимое искусство / Скотт Макклауд; пер. с англ. В. Шевченко. - М.: Белое яблоко, 2016 - 216 с.

<sup>3</sup> Сатрапи М. Персеполис. М.: Бумкнига, 2014. 356 с.

<sup>4</sup> Шпигельман А. Маус. Corpus, 2013. 296 с.

<sup>5</sup> Сакко Дж. Палестина. М.: Бумкнига, 2016. С. 77

протяжение всего романа: он не только наблюдает и разговаривает с людьми вокруг, но и старается на своем опыте понять, что такое жизнь на оккупированных территориях. Например, он проводит несколько дней в лагере беженцев, переживая ежедневные условия существования палестинцев.

Так сравнение ситуации на оккупированных территориях с открытой раной приобретает уже не иронический подтекст, а вполне реальные основания, когда мы понимаем сколько палестинцев получили ранения в результате израильских атак, прямо и косвенно. Следовательно, и расположение этой цитаты – «ковырять любую рану» – совсем не случайно: она следует сразу после диалога персонажа Сакко и Сабуро о деформированной голове ребенка. Так акцентируется внимание к акту завершения и важности преодоления разрыва между различными группами. Скотт Маклауд определяет такие акты сближения в комиксах, как феномен, когда наблюдаемые части в нарратативе, воспринимаются, как целое. Также он указывает и на особую роль читателя в декодировании слов и изображений, находящихся в разных панелях<sup>6</sup>. Другими словами, после создания комикса, он больше не принадлежит только его автору, поскольку дальнейшая работа смыслов, означающих и означаемых, уже достается и читателю<sup>7</sup>.

Так если вернуться к сцене с Сабуро и диалогом про голову ребенка, то можно сделать и абсолютно другие выводы из слов Сакко: реакция скептически настроенного журналиста. И таким образом, интерпретация слова «рана», как консолидирующего для какой-либо группы продиктовано только контекстом его употребления: рана, как коллективная травма для многих палестинцев, которые пострадали от насилия во время войны и оккупации.

Нехудожественный характер комикса Сакко выражается не только в его вербальной части, но и в по части проработки рисунка. Фотографический материал, как основа для панелей комиксов используется многими авторами комиксов. Спутник персонажа Сакко – японский фотограф Сабуро, также имеет реальный прототип, и именно от него Джо Сакко получил богатый фотоматериал для своего графического романа. Кроме того, Сакко и сам фотографировал во время путешествия, о чем его персонаж говорит в комиксе. Таким образом, мы получаем рисунок фотографии, который хотя и удален от реальности уже в два раза дальше, но все же остается

---

<sup>6</sup> Цит. по Макклауд Ск. Понимание комикса. Невидимое искусство. М.: Белое яблоко, 2016. С. 27-32.

<sup>7</sup> Концепция «открытого произведения» впервые была предложена У. Эко для осмысления опыта авангардной литературы и всего искусства в целом, отражающего, по его мнению, двусмысленность человеческого бытия в настоящее время. Открытое произведение не конструирует закрытый, самодостаточный в себе мир вымысла, а ставит перед читателем вопросы о своем смысле, предлагая или даже навязывая ему бесчисленную череду истолкований и категорически отвергая возможность однозначного своего понимания.

единственным способом точно передать ситуацию и обстановку в панелях комикса.

Такое стремление к подлинности изображений становится понятным и оправданным, когда мы рассматриваем панели, занимающие всю страницу. В начале 8 главы мы видим подробное изображение лагеря, где персонаж Сакко и его проводник Самех сидят на телеге, запряженной ослом: «Еще один неповторимый опыт в лагере беженцев...Прямо для комикса, может, даже для новой главы...»<sup>8</sup>. Вся глава, описывающая лагерь беженцев, состоит из квадратных панелей, разделенных черными рамками. Эти панели постепенно уменьшаются и иногда на странице уместается до 12 маленьких изображений<sup>9</sup>. Такое нагромождение создает чувство клаустрофобии и столпотворения, будто вы на самом деле находитесь в перенаселенном лагере беженцев. Эти плотные страницы появляются в самом начале этой главы. То, о чем будет дальше рассказывать Сакко, появляется в форме объявления поверх изображения - это его мысли: «Он понимает, зачем я здесь, и как мало у меня времени. Он знает, как мне нужны настоящие истории, живые описания, детали...Все-таки, комикс – искусство визуальное...»<sup>10</sup>. И дальше следует насыщенное повествование полное ярких описаний: от свадебного торжества до истории матери, которая потеряла двух своих сыновей за два дня в результате насилия и бюрократии. Когда эти разные персонажи рассказывают свою историю, Сакко увеличивает масштаб, и мы получаем подробное изображение их лиц, пораженных болью, что не только добавляет драматичности всему повествованию, но также освещает их личность.

Помимо того, что персонаж Сакко журналист, он также и главный герой комиксов «Палестина» и «Footnotes in Gaza». Сакко описывает своего персонажа, как предвзятого западного человека, который изначально мало знает о политически сложной ситуации в исторической Палестине. Он пытается получить легкое понимание ситуации, как если бы это был туристический сувенир: «...К счастью, он знает одну деревушку неподалеку от Зеленой Линии...Там настоящая золотая жила палестинского страдания...Надеюсь...Я хочу окупить свои 89 шекелей...И у меня длинный список пожеланий...»<sup>11</sup>. Эта пропасть между главным героем, принадлежащем западной культуре, и персонажами палестинской стороны, так и не преодолевается в романах Сакко. Сакко никогда не притворяется одним из них или кем-то, кто полностью понимает ситуацию. Напротив, он всегда остается аутсайдером, который может входить и выходить из зоны войны, когда захочет. Прекрасным примером этого являются небольшие путешествия, которые он совершает на оккупированных территориях. Так,

---

<sup>8</sup> Сакко Дж. Палестина. М.: Бумкнига, 2016. С. 217

<sup>9</sup> Там же. С. 239-241

<sup>10</sup> Там же. С. 219

<sup>11</sup> Сакко Дж. Палестина. М.: Бумкнига, 2016. С. 59

в шестой главе, когда персонаж Сакко совершает свой первый визит в лагерь беженцев под руководством БАПОР<sup>12</sup>: он буквально наблюдает происходящее вокруг из окон, движущуюся фургона. Первые слова на странице: «Самые черные дыры нашего мира находятся на виду ...<sup>13</sup>». Вероятно, это может относиться и к отсутствию международной политической реакции на нарушение прав человека в отношении палестинцев со стороны Израиля. Оба рисунка на этой странице, кажется, подразумевают именно это, поскольку мы видим ужасные сцены на грязных улицах, замусоренных частями автомобилей и другими обломками, среди которых играют дети, а мужчины, укрываясь платками, спешат в убежища. Все это под темным небом, которое не предвещает ничего, кроме проблем впереди. Вся ирония этой страницы именно в несоответствии происходящего с мыслями персонажа Сакко об этом: «Но если вы хотите получить максимум впечатлений от лагеря беженцев... Настаивайте, чтобы вас отвезли в одиночку. Говорите, что хотите фотографировать, что хотите разговаривать с беженцами...»<sup>14</sup>.

Дальше следует изображение лагеря беженцев, абсолютно без слов, с высоты птичьего полета. Этот исключительно визуальный характер страниц заставляет сосредоточиться на подробном изучении мелких деталей, показывающий условия жизни в таком лагере<sup>15</sup>.

Мы уже отметили, что автор присутствует в комиксе на нескольких уровнях, в том числе и как персонаж истории и как ее автор. Первый, выступая в роли главного героя рассказа, предоставляет читателю возможность задуматься о роли журналиста в изображаемой истории. Второй остается более скрытым, но постоянно присутствует за панелями комикса. Это побуждает читателя обратить внимание на сам акт повествования, вместо того чтобы сосредоточиваться исключительно на самом повествовании. Включение автора в повествование, хотя и является довольно распространенным приемом и в других литературных жанрах, указывает нам на связь “Палестины” и других журналистских комиксов с комиксами андеграундными (среди них, в том числе, всем хорошо известный “Маус” Арта Шпигельмана); жанр, в котором художники часто включали автобиографические элементы в свои повествования. Это также говорит о том, что эти два жанра имеют больше общего, чем просто эстетический выбор автора.

Кроме того, что в журналистике комиксов стала более заметна фигура автора, этот жанр является подходящим медиумом для повествований и/или новостей о военных действиях и конфликтах. Комикс “Палестина” стал способен описать множественные реальности в различных зонах, отчасти

---

<sup>12</sup> Ближневосточное агентство Организации Объединенных Наций для помощи палестинским беженцам и организации работ

<sup>13</sup> Цит. изд. С. 145

<sup>14</sup> Там же. С. 145

<sup>15</sup> Сакко Дж. Палестина. М.: Бумкнига, 2016. С. 146-147

потому, что этот жанр позволяет использовать автору большой выбор художественных средств для передачи чувств в разных жизненных ситуациях. Именно поэтому можно утверждать, что комиксы – подходящий медиум для изображения кризиса, поскольку они могут визуально передавать смыслы, которые было бы труднее донести через текстовые сообщения. Сочетание текста и изображений предоставляет автору богатую среду для повествования, в которой текстовое содержание может быть либо поддержано, либо сопоставлено с визуальным содержанием.

#### **Использованные источники:**

1. Макклауд Ск. Понимание комикса. Невидимое искусство / Скотт Макклауд; пер. с англ. В. Шевченко. - М.: Белое яблоко, 2016 - 216 с.
2. Сакко Дж. Палестина. / жо Сакко; пер. с англ. под общ. ред. В. Шевченко. - М.: Бумкнига, 2016. - 292 с.
3. Сатрапи М. Персеполис / Маржан Сатрапи; пер. с англ. под общ. ред. А. Зайцева. - М.: Бумкнига, 2014. - 356 с.
4. С. Сонтаг. О фотографии / Сонтаг С.; пер. с англ. В. Голышева. - М.: Ad Marginem, 2013. - 268 с.
5. Шпигельман А. Маус. / А. Шпигельман; пер. с англ. под общ. ред. В. Шевченко. – М.: Corpus, 2013. - 296 с.
6. Sacco J. Footnotes in Gaza / Joe Sacco. - NY: Metropolitan Books, 2009. - 432 p.
7. Sacco J. Safe Area Gorazde: The War in Eastern Bosnia 1992-1995 / Joe Sacco. - WA: Fantagraphics, 2000. - 240 p.



*Бахтадзе Д.Г., магистр истории  
Российский государственный гуманитарный университет  
Россия, г. Москва  
научный руководитель: Кондаков И.В., д-р. филос. н.,  
канд. филол. наук  
профессор  
кафедра истории и теории культуры РГГУ*

## **КОМИКС ДЖО САККО “ПАЛЕСТИНА”, КАК РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ТРАВМЫ ДРУГОЙ КУЛЬТУРЫ**

*Аннотация: Автор статьи анализирует графический роман Джо Сакко «Палестина», Освещая социокультурный и политический контекст создания этого комикса, а также приемы при создании его рисунка и рассуждает об «успешности» такой формы для описания травматических событий. Также важным аспектом анализа становится и сама фигура автора комикса, его работа с временем и пространством и их взаимодействием.*

*Ключевые слова: графический роман, травма, Палестино-израильский конфликт, комикс, репрезентация травмы*

*Bakhtadze D.G.  
Russian State University for Humanities  
Russia, Moscow  
Scientific tutor: Kondakov I.V., Doctor of philosophical sciences,  
candidate of philological sciences  
full professor  
Department of history and theory of Culture*

## **JOE SACCO'S «PALESTINE» COMIC AS A REPRESENTATION OF THE TRAUMA OF ANOTHER CULTURE**

*Annotation: The author analyzes Joe Sacco's graphic novel «Palestine», Highlighting the socio-cultural and political context of the creation of this comic, as well as techniques for creating its drawing, and discusses the "success" of this form for describing traumatic events. Another important aspect of the analysis is the figure of the comic book author, his work with time and space and their interaction.*

*Keywords: graphic novel, trauma, the Palestinian-Israeli conflict, comics, representation of trauma*

Новости о конфликте на Ближнем Востоке и его жертвах периодически появляются в СМИ. Но для человека западной культуры эти столкновения могут показаться лишь еще одним из многочисленных конфликтов, еще одним проявлением бесконечной «войны цивилизаций». С другой стороны, сейчас хорошо известны подробности Второй мировой войны, преступлений национал-социализма и сталинизма, о Холокосте. Но связь событий полувековой давности с современными этно-религиозными и политическими конфликтами нам не всегда ясна, ровно как и их детали и нюансы, являющиеся частями этого единого исторического нарратива.

Эту связь точно уловил в своих графических романах Джо Сакко. Он сделал авторским приемом освещение международных конфликтов в форме комикса. Сакко не только неоднократно побывал в Палестине, но также был свидетелем войны в Боснии. «Safe Area Goražde»<sup>16</sup> стал вторым бестселлером Джо Сакко после «Палестины»<sup>17</sup>. В предисловии к «Safe Area Goražde» Сакко пишет, что на создание комикса его вдохновила, во-первых, поездка в Хан-Юнис вместе с журналистом Крисом Хеджсом, где они хотели посмотреть на последствия второй интифады. Вторым поводом стала книга Ноама Хомского «The Fateful Triangle: The United States, Israel and the Palestinians»<sup>18</sup>, в которой рассказывается о взаимоотношениях США, Израиля и палестинских арабов, а также описано убийство мирных жителей в 1956 году. Этого было достаточно, чтобы привлечь внимание Сакко. И во время подготовки к путешествию он обнаружил, что подобный 1956 году инцидент произошел в тоже время в нескольких километрах от Хан-Юниса, в Рафахе, на границе с Египтом. Так у Сакко появился двойной сюжет для его будущего графического романа. Но результат получился еще масштабнее, потому что он решил не ограничиваться изначально только второй интифадой, но использовать её, как основу для повествования о двух забытых эпизодах массовых убийств.

У «Палестины» немного другая цель: в основном это синхронное описание событий, которые происходили между двумя палестинскими восстаниями: Первой интифадой 1987-91 годах и интифадой Аль-Аксы 2000-05 годах. В то время как графический роман «Footnotes in Gaza»<sup>19</sup> представляет собой эклектичную смесь из различных описаний, то в «Палестине» также Сакко не забывает и о прошедших событиях, которые привели к описываемой ситуации. Таким образом, комикс «Палестина» становится одним из самых полных и точных описаний палестино-израильского конфликта и ситуации в Палестине на данный момент, который можно найти вне академического контекста. Сакко смог описать реальность повседневной жизни на оккупированных территориях, избегая

<sup>16</sup> Sacco J. Safe Area Gorazde: The War in Eastern Bosnia 1992-1995. WA: Fantagraphics, 2000. 240 p.

<sup>17</sup> Сакко Дж. Палестина. М.: Бумкнига, 2016. 292 с.

<sup>18</sup> Chomsky N. Fateful Triangle: The United States, Israel, and the Palestinians. NY: South End Press, 1999. – 600 p.

<sup>19</sup> Sacco J. Footnotes in Gaza / Joe Sacco. - NY: Metropolitan Books, 2009. - 432 p.

при этом дебатов о политической ситуации и бессмысленных геополитических размышлений. Используя ту же стратегию конструирования нарратива, что и в «Footnotes in Gaza», он объединяет свидетельства обычных людей с важными официальными документами, интервью и докладами.

Сцены, что воспроизводит Сакко, оказывают на зрителя такое же воздействие, как если бы это было на самом деле. И это имеет решающее значение в понимание его комиксов; когда для описания ситуации не хватает слов, читателю приходится всматриваться в картинку, через которую жестокость и тяжелые условия жизни буквально сочатся наружу. В каком-то смысле читатель попадает в ловушку, также как и палестинцы оказываются в окружении стен и неопределенности.

Как было сказано выше, Сакко в своих графических романах использует фотографический материал для того, чтобы сделать свои рисунки как можно более подробными, чтобы дать картину повседневной жизни палестинцев, которая будет намного ближе к реальности, чем многие истории, транслируемые западными СМИ. Но доказать, что каждая деталь является фактической копией действительности практически невозможно. Поскольку большинство рисунков было сделано после поездки в Израиль и на оккупированные территории, Сакко иногда приходилось рисовать что-то или кого-то только на основе его воспоминаний, и он не скрывает этого от читателя. На первых страницах седьмой главы это самосознание всплывает в сцене, где Сакко и Самех навещают женщину, чей дом был поврежден штормом, поэтому каждый раз, когда начинается дождь, крыша дома течет. Когда персонаж Сакко спрашивает, может ли он сделать снимок, женщина неправильно его понимает и думает, что он хочет сфотографировать её. На следующей панели мы видим персонажа Сакко, делающего снимок протекающего потолка, и женщину, стоящую позади него и также смотрящую на потолок; изображение сделано будто с высоты птичьего полета. И хотя у Сакко не было фотографии женщины, его персонаж изображен вместе с ней на рисунке. И указывая на это, Сакко рассказывает читателю, что женщина могла бы выглядеть по-другому, а композиция могла быть и лучше<sup>20</sup>.

Это критическое отношение к собственным рисункам становится еще более очевидным в другом отличительном аспекте комикса. Приемы в изображении людей и ситуаций, упомянутые ранее, встречаются повсеместно на протяжении всего повествования, за исключением одного довольно важного аспекта, а именно самого Сакко. Все остальные персонажи представлены очень реалистично, чтобы показать разнообразие историй и людских судеб. Это резко контрастирует с довольно простым и даже примитивным образом, которым Сакко изображает своего персонажа.

---

<sup>20</sup> Сакко Дж. Палестина. М.: Бумкнига, 2016. С. 184.

Его лицо изображено в максимально упрощенной манере в отличии от всех других персонажей комикса: две черточки бровей, очки, большие нос и рот. У него даже нет подбородка, а у уши – лишь две изогнутые линии.

Отказываясь от этих деталей, Сакко вводит в свои истории аспект универсальности, противопоставляя его разнообразию деталей в других частях комикса. Скотт МакКлауд говорит, что использование шаблонов и упрощений при изображении человеческого лица способствует идентификации между читателем и изображением, чем более стилизованным и мультяшным является персонаж<sup>21</sup>. Такой же прием используется у Арта Шпигельмана в «Маус» и Марджан Сатрапи в «Персеполис». Отказываясь рисовать лицо своего персонажа узнаваемым, Сакко делает его универсально привлекательным, какими являются Арти в «Маус» и Марджан в «Персеполис». Здесь это лицо западного человека, который хочет выйти за рамки клише и в поисках правды, стоящей за десятилетним конфликтом.

Освещая палестино-израильский конфликт Сакко касается нескольких его аспектов, в частности религии, которая привлекает наибольшее внимание СМИ. Начиная с войны за независимость в 1948 году и вплоть до сегодняшней сегрегации, многие из истоков конфликта, так или иначе, связаны с религией, поэтому это очень сложная тема и непростой разговор. И Сакко находит альтернативное решение. Форма комикса предлагает новые возможности для описания действительности, а использование иронии – менее тяжелое с ней знакомство.

В довольно успешной попытке МакКлауда дать определение комиксам, как жанру, говорится о симбиозе между формой и вовлечением читателя в повествование. По его словам, комиксы - «сопоставленные в определенном порядке графические и прочие изображения, призванные передать информации и/или вызвать у зрителя эстетический отклик»<sup>22</sup>. В случае Сакко, этот эстетический ответ получает дополнительное измерение, поскольку его комиксы выходят за пределы эстетики в область журналистики. Предвзятый западный человек, упомянутый ранее, появляется вновь, и, кажется сперва он испытывает трудности при попытке применить свои журналистские навыки в условиях другой, незападной культуры. Персонажу Сакко особенно не по себе в его встречах с ближневосточными женщинами. Хотя, конечно, в одной из частей пятой главы «Женщины» и «Хиджаб», встречаются совершенно разные типы: от ортодоксально религиозных до ярых феминисток.

В части «Женщины» он рассказывает о группе радикальных феминисток – Палестинской Федерации комитетов по правам женщин, их яростных спорах, разговоры об эмансипации арабских женщин, защите их прав и свобод в исламской культуре. Эти женщины получили

<sup>21</sup> Цит. по Макклауд Ск. Понимание комикса. Невидимое искусство. М.: Белое яблоко, 2016. С. 15-17.

<sup>22</sup> Макклауд Ск. Понимание комикса. Невидимое искусство. М.: Белое яблоко, 2016. С. 9.

университетское образование и Сакко легко находит с ними общий язык: «... здорово конечно, общаться с феминистками, у нас у всех университетские степени, мы на одной волне, можем договаривать друг за другом фразы...»<sup>23</sup>.

Тогда он показывает на огромную пропасть между этими эмансипированными феминистками и большинством арабских женщин. Это различие Сакко показывает, никогда не изображая вместе две эти полярные группы. Формально и визуально разделяя эти два типа женщин, Сакко обращает внимание на исключительное положение феминисток.

Оппозиция между Востоком и Западом, между арабским и европейским миром, достигает своего максимума на первой странице части «Хиджаб», где персонаж Сакко изображен в окружении арабских женщин в платках, повернутых к нему спиной. Он предполагает, что за закрытыми платками лицами и телами, совершенно отсутствуют какие-то личностные и индивидуальные качества. В отличие от западной женщины, демонстрирующей достаточно оголенного тела, иногда меняющей свою внешность, это постоянство внешнего вида восточной женщины, подразумевает, что их индивидуальность почти стерта или отсутствует: «Будем откровенны, я с Запада, я насмотрелся на ноги, оранжевые волосы и тому подобные модные выходки... Но этот прикид... Это просто что-то... Я теряюсь... Женщины в нем превращаются в пустые силуэты... Будто бредущие по тротуары голуби...»<sup>24</sup>.

Сакко утверждает, что оставил работу журналиста, потому что хотел написать больше о контексте и первопричинах палестино-израильского конфликта, и что это было невозможно, если бы он работал, как обычный журналист. Читая «Палестину» и «Footnotes in Gaza», сразу заметна эта разница между тем, что сделал Сакко и обычной работой журналиста: это не просто репортаж для газеты или журнала, где требуются свежие и актуальные новости. Совмещая художественно-эстетические возможности комикса и свой навык журналистской работы, Сакко удается дать всеобъемлющую картину этого многолетнего конфликта на понятном для человека европейской культуры языке. Собирая повествование из набора второстепенных историй палестинцев, и даже нескольких израильтян, он добавляет свои личные впечатления и оценку. И, что немаловажно, опирается на официальные источники, нормативно-правовые документы, материалы архивов U.N. в Нью-Йорке. И даже берет интервью у нескольких израильских военных. Умело сочетая эти разнообразные источники Сакко создает картину сложной и разнообразной палестинской жизни, и памяти.

Поставив своего персонажа на первый план, Сакко одновременно показывает, что это не просто набор интервью, их голоса и память, но и его собственный опыт. В предисловии к «Footnotes in Gaza» он явственно

<sup>23</sup> Сакко Дж. Палестина. М.: Бумкнига, 2016. С. 137

<sup>24</sup> Там же. С. 137.



указывает на эту деталь. Персонаж Сакко символизирует одновременно несколько характеров, из которых журналист, карикатурист и простой персонаж являются самыми важными, что в значительной степени отражает самого Джо Сакко.

Важнейшим же достижением Сакко в «Палестине» и других комиксах, является то, что он сумел создать такой нарратив о «чужом» событии, который способен перенести такие трудные для восприятия темы, как война и оккупация, в другую культуру. Когда для большинства населения западного мира война – это часть уже давно случившейся истории, или конфликт за много тысяч километров, такое смещение фокуса с почитания и памяти о жертвах и свидетелях, на происходящие в настоящем времени, очень важно. Главным достижением является то, как ему удалось адаптировать и передать воспоминания о военных действиях, записанные в процессе интервью, от свидетелей-палестинцев к читателю-европейцу. Таким образом, ему удастся перевести воздействие войны и оккупации из одной культуры в другую.

#### **Использованные источники:**

1. Макклауд Ск. Понимание комикса. Невидимое искусство / Скотт Макклауд; пер. с англ. В. Шевченко. - М.: Белое яблоко, 2016 - 216 с.
2. Сакко Дж. Палестина. / Джо Сакко; пер. с англ. под общ. ред. В. Шевченко. - М.: Бумкнига, 2016. - 292 с.
3. Сатрапи М. Персеполис / Маржан Сатрапи; пер. с англ. под общ. ред. А. Зайцева. - М.: Бумкнига, 2014. - 356 с.
4. Шпигельман А. Маус. / А. Шпигельман; пер. с англ. под общ. ред. В. Шевченко. – М.: Corpus, 2013. - 296 с.
5. Chomsky N. Fateful Triangle: The United States, Israel, and the Palestinians. - NY: South End Press, 1999. - 600 p.
6. Sacco J. Footnotes in Gaza / Joe Sacco. - NY: Metropolitan Books, 2009. - 432 p.
1. Sacco J. Safe Area Gorazde: The War in Eastern Bosnia 1992-1995 / Joe Sacco. - WA: Fantagraphics, 2000. - 240 p.

*Безруков Е.А.*

*студент*

*Новосибирский государственный  
архитектурно-строительный университет (Сибстрин)  
РФ, г. Новосибирск*

## **КАВИТАЦИЯ КАК ПРИЧИНА РАЗРУШЕНИЯ БЕТОННЫХ ГИДРОТЕХНИЧЕСКИХ СООРУЖЕНИЙ**

*Аннотация. Условия возникновения кавитационной эрозии на бетонных гидротехнических сооружениях. Выявление последствий кавитации и меры борьбы с ней.*

*Ключевые слова: кавитация, кавитационная эрозия, критическое число кавитации, бетонные сооружения.*

*Bezrukov E.A.*

*student*

*Novosibirsk State University of Architecture and  
Civil Engineering (Sibstrin)  
RF, Novosibirsk*

## **CAVITATION AS A CAUSE OF DESTRUCTION OF CONCRETE HYDRAULIC ENGINEERING STRUCTURES**

*Abstract. Conditions for the occurrence of cavitation erosion on concrete hydrotechnical structures. Identification of the consequences of cavitation and measures to combat it.*

*Key words: cavitation, cavitation erosion, critical number of cavitation, concrete structures.*

### **Представление о кавитации**

Если давление в потоке воды понижается до давления насыщенных водяных паров, то в жидкости образуются пульсирующие полости, заполненные паром или газами, выделяющимися из жидкости – кавитационные пузырьки или каверны. При этом сплошность потока нарушается. Пузырьки снесенные потоком в область, где давление выше давления насыщенных водяных паров, захлопываются, растворяются.

Процесс образования, перемещения и разрушения полостей в жидкости называется кавитацией. При заполнении пузырьков паром кавитация называется паровой, при заполнении газом – газовой кавитацией. Кавитация изменяет характер движения жидкости, вызывает дополнительные потери энергии, шум и эрозию материала твердых границ.

Твердые границы испытывают удары как при захлопывании пузырьков непосредственно у границы, так и на некотором удалении. В первом случае материал испытывает воздействие ударов более интенсивное, чем во втором, когда ударные волны достигают твердых границ, рассеивая часть энергии.

Ударные волны вызывают местную деформацию материала, бесчисленное число ударов приводит к усталости материала и его разрушению. Затем происходит вынос частиц разрушенного материала и образование в материале каверн. В бетоне вступает в силу динамическое воздействие потока на бетон, приводящее к выламыванию отдельностей бетона и подстилающей его скалы.

### **Критическое давление и критический вакуум**

Для того чтобы ответить на вопрос будет ли иметь место в рассматриваемой области кавитация, требуется сравнить абсолютное давление в данной точке или вакуум с критическим давлением или критическим вакуумом либо сравнить число кавитации с критическим числом кавитации. Отсутствие кавитации выражается неравенствами:

$$p_{\text{абс}} > p_{\text{кр}}; \quad (1.1)$$

$$h_{\text{вак}} < h_{\text{вак. кр}}; \quad (1.2)$$

$$K > K_{\text{кр}}, \quad (1.3)$$

где  $p_{\text{абс}}$  и  $h_{\text{вак}}$  – абсолютное давление и вакуум в данной точке;

$p_{\text{кр}}$  и  $h_{\text{вак. кр}}$  – критические давление и вакуум;

$K$  и  $K_{\text{кр}}$  – число кавитации и критическое число кавитации.

Критическое давление – давление насыщенных водяных паров, отвечающих данной температуре, при которой начинается холодное кипение воды. Но так как формирование кавитационных пузырьков способствуют ядра кавитации – мельчайшие пузырьки, которые могут быть в жидкости, кавитация может возникнуть при давлении, превышающем давление насыщенных паров. Принимается  $p_{\text{кр}} = p_{\text{нас}}$ .

Таблица 1.1 – Давление насыщенных водяных паров, представленных в метрах водяного столба

t, °C	0	10	20	40	60	80	100
$h_{\text{нас}}=p_{\text{нас}}/\rho g$	0,06	0,12	0,24	0,75	2,03	4,83	10,33

Критический вакуум – вакуум, отвечающий критическому давлению:

$$h_{\text{вак.кр}} = \frac{(p_{\text{ат}})_{\text{мин}}}{\rho g} - \frac{p_{\text{нас}}}{\rho g}, \quad (1.4)$$

где  $\rho g = \gamma$  – удельный вес жидкости;

$p_{\text{ат}}$  – атмосферное давление.

Минимальное атмосферное давление, представленное в метрах водяного столба:

$$\frac{p_{ат}}{\rho g} = 10,33 - \frac{\nabla z}{900} - 0,39 = 9,94 - \frac{\nabla z}{900}, \quad (1.5)$$

где 10,33 м. вод. ст. отвечает нормальному атмосферному давлению (на уровне моря при температуре воздуха 15°C);

$\frac{\nabla z}{900}$  – поправка на превышение данной точки над уровнем моря;

$\nabla z$  – абсолютная отметка, м;

0,39 – максимальное понижение давления за счет метеорологических факторов.

Формула критического вакуума, выраженного в метрах водяного столба:

$$h_{\text{вак.кр}} = 9,94 - \frac{\nabla z}{900} - \frac{p_{\text{нас}}}{\rho g}. \quad (1.6)$$

Дальнейшее понижение давления (увеличение вакуума) невозможно, поскольку в области, заполненной водой, оно не может быть меньше давления насыщенных водяных паров.

Локальное понижение давления наблюдается за различного вида неровностями на твердых границах и за выступами равномерно – зернистой шероховатости.

В неподвижной жидкости давление может достигнуть критического значения на поверхности вибрирующей конструкции.

**Коэффициент понижения давления за неровностями. Критическое число кавитации, число кавитации**

Типичные виды неровностей в водопропускных сооружениях, вызывающие в определенных условиях кавитацию, показаны на рис. 3.4 [1]: это уступ (выступ) против потока или по потоку, резкий изгиб в сторону направления течения, излом, впадина (желоб, шов, трещина), шероховатая поверхность. На бетонных поверхностях неровности образуют выступающие из бетона заполнители, следы опалубки, на металлических поверхностях – незачищенные швы сварки, уступы при стыковке элементов облицовки. Может иметь место также волнистая неровность.

Для того чтобы дать ответ на вопрос, будет ли за неровностью кавитация, необходимо знать  $p_{\text{хар}}$  и давление  $p$ , которое установится в рассматриваемой точке с учетом влияния неровности:

$$p = p_{\text{хар}} - C_p \cdot \rho \cdot \frac{u_{\text{хар}}^2}{2}, \quad (1.7)$$

где  $u_{\text{хар}}$  – характерная скорость, за которую принимают скорость набегающего потока на неровность;

$p_{\text{хар}}$  – характерное давление в точке на твердой границе при отсутствии неровности;

$\rho$  – плотность воды;

$C_p$  – коэффициент понижения давления, учитывающий падение давления под влиянием неровности, которая вызывает появление центробежных сил при искривлении линий токов и образование вихрей при отрыве транзитного потока от твердых границ.

Коэффициент  $C_p$  определяется экспериментальным путем и является для каждой формы неровности или тела постоянной величиной.

Критическое число кавитации:

$$K_{кр} = \frac{p_{хар} - p_{нас}}{\rho \cdot \frac{u_{хар}^2}{2}}, \quad (1.8)$$

Определяется в момент начала кавитации отношением разности характерного давления и давления насыщенных водяных паров к давлению, создаваемому скоростным напором. Критическое число кавитации есть постоянная величина для большинства видов неровностей.

Для произвольного момента набегания потока на неровность это отношение называется числом кавитации, которое может иметь любые значения:

$$K = \frac{p_{хар} - p_{нас}}{\rho \cdot \frac{u_{хар}^2}{2}}. \quad (1.9)$$

По формуле (1.8) отыскивается для данных условий по известным из эксперимента  $p_{хар}$  и  $u_{хар}$  критический параметр кавитации. По формуле (1.9) вычисляется по известным из расчета  $p_{хар}$  и  $u_{хар}$  переменное по значению число кавитации, сопоставлением которого с  $K_{кр}$  можно определить, будет ли иметь место в данном рассчитываемом случае кавитация. При числах кавитации, больших, чем  $K_{кр}$ , кавитация отсутствует, при числах кавитации, равных или меньших  $K_{кр}$ , имеет место кавитация.

Определение  $K_{кр}$  для неровностей, шероховатостей и для элементов проточных трактов сооружения (пазы, гасители, оголовки и пр.) производится лабораторным путем на кавитационном стенде.

### **Кавитационная эрозия**

Последствием интенсивной кавитации является кавитационная эрозия. При уменьшении  $K$  за счет увеличения скорости интенсивность кавитации и кавитационной эрозии выше, чем при уменьшении давления. Интенсивность кавитационной эрозии оценивается скоростью роста объема эрозионных каверн и зависит от стадии развития кавитации, которая определяется отношением числа кавитации к его критическому значению.

Начальной стадии кавитации отвечает коэффициент перемежаемости  $\gamma$ , несколько больший нуля, при суперкавитации  $\gamma = 1$ .

Длина кавитационного факела с увеличением интенсивности кавитации увеличивается. При суперкавитации пузырьки, наполненные



паром, сливаются, образуя полость, которая может замыкаться внутри жидкости.

Поскольку кавитационная эрозия появляется при  $K < K_{кр}$ , о возможности кавитационной эрозии можно судить по коэффициенту кавитационной эрозии:

$$K_{эр} < K_{кр}, \quad (1.11)$$

определяющему начало кавитационной эрозии. Таким образом, условие отсутствия кавитационной эрозии выражается неравенством:

$$K_{эр} < K < K_{кр}. \quad (1.12)$$

Коэффициент  $K_{эр}$  и его относительное значение  $K_{эр}/K_{кр}$  неодинаковы для различных элементов сооружения и различных материалов.

Воздействие кавитации на материал сказывается появлением эрозии материала спустя некоторое время после начала кавитации. Так называемый инкубационный период, в течение которого накапливается усталость материала без внешнего появления разрушений, длится в лабораторных условиях при отсутствии в воде воздуха для бетона марки 500 примерно 8 ч.

### **Меры борьбы с кавитационной эрозией**

Кавитационная эрозия допустима в тех случаях, когда режимы, обуславливающие ее, непродолжительны или когда ее интенсивность невелика. В этих случаях кавитация не может привести сооружение к аварийному состоянию, а эксплуатационные затраты на восстановление повреждений невелики, что оправдывает уменьшение капиталовложения в сооружения в связи с отказом от мер, полностью исключающих кавитационную эрозию. Однако, учитывая, что прогноз кавитационной эрозии пока возможен лишь приближенно, допускать кавитацию, даже на ее начальной стадии, следует с осторожностью.

Меры, снижающие или исключающие кавитационную эрозию:

- задание таких форм, размеров элементов, гидравлических режимов, при которых исключается появление кавитации;
- придание элементам сооружения очертаний, которые позволяют использовать особенности суперкавитации: следует обеспечить срыв кавитационного факела с поверхности конструкции без замыкания его на расположенных ниже по течению твердых границах;
- выравнивание поверхностей водопропускных трактов;
- применение бетонов с повышенной кавитационной стойкостью или специальных кавитационных покрытий – облицовок;
- подвод воздуха или воды в область вакуума;
- отрыв потока от твердых границ.

Говоря о кавитационной стойкости бетона и покрытий, следует иметь в виду, что даже при развитой стадии кавитации, но малых скоростях кавитационная эрозия отсутствует. Каждый материал при скорости,

меньшей некоторой предельной, так называемой пороговой скорости, сопротивляется воздействию кавитации очень долго. Разрушительное действие кавитации становится существенным при:

$$v > v_{\text{пор}}. \quad (1.13)$$

Скорости  $v_{\text{пор}}$  для бетонов различных марок при различном содержании воздуха в потоке, полученные интенсивности кавитации  $\frac{K}{K_{\text{кр}}} = 0,35$ , приведены в табл. 3.5 [1].

Данные табл. 3.5 [1] позволяют назначать ориентировочно марку бетона в зависимости от скорости потока, содержания в потоке воздуха.

Оценка интенсивности кавитационной эрозии может производиться сопоставлением полученных на кавитационном стенде скоростей нарастания  $J$  глубин каверн некоторого эталонного и рассматриваемого материалов. За эталонный материал принимается бетон марки 300 (на грани крупностью 40 мм), для которого при скорости течения 30 м/с  $J_0 = 13$  мм/ч.

Судить о кавитационной стойкости материала можно по относительной стойкости  $N$  материала путем сопоставления скоростей нарастания глубин каверн эталонного  $J_0$  и рассматриваемого материала  $J$ :

$$N = \frac{J_0}{J}. \quad (1.14)$$

Повышение кавитационной стойкости бетона достигается применением бетона повышенной марки, уменьшением крупности заполнителя, использованием в качестве заполнителя щебня, низким водоцементным отношением, выполнение бетонных поверхностей по возможности без значительных неровностей.

Подвод воздуха в область вакуума и аэрация потока у твердых границ являются наиболее эффективными способами борьбы с кавитационной эрозией. Примесь свободного воздуха изменяет физические характеристики воды, которая, становясь упругой средой, амортизирует удары при захлопывании пузырьков.

Выравнивание поверхностей после затвердевания бетона применяется в связи с тем, что по производственным условиям не удастся выполнить поверхности требуемой гладкости. При выравнивании поверхностей впадины заделываются материалом повышенной кавитационной стойкости, выступы сглаживаются.

Выбор способа защиты проточной части сооружения от кавитационной эрозии – технико-экономическая задача, при решении ее следует учитывать, что в определенных условиях возможно также разрушение бетона в результате абразивного воздействия наносов.

**Выводы:** Кавитация является одной из важных причин разрушения бетона на гидротехнических сооружениях. Данный процесс может вывести сооружение из эксплуатации. Данным явлением при проектировании нельзя пренебрегать.

### **Использованные источники:**

1. Слиссский С.М. Гидравлические расчеты высоконапорных гидротехнических сооружений. Учебное пособие. Москва, 1986, 304 с.
2. Проворова Т.П., Жаров Н.И. Критические параметры кавитации для водобойных стенок различных форм. – Известия ВНИИГ, 1977, 115 с.
3. Рекомендации по учету кавитации при проектировании водосбросных гидротехнических сооружений. П 38 – 75/ВНИИГ. Л.: Энергия, 1976.

*Васильев В.И.  
студент 3 курса  
факультет «Информационные системы и технологии»  
Северный Арктический федеральный университет  
Высшая школа информационных технологий и  
автоматизированных систем  
Россия, г. Архангельск*

## **РАЗРАБОТКА ИНТУИТИВНО ПОНЯТНОГО ИНТЕРФЕЙСА ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ ПРОГРАММИРОВАНИЮ**

*Аннотация: Статья посвящена разработке интерфейса учебного приложения для обучения детей основам написанию сайтов. В качестве языка для обучения был выбран JavaScript. Так же приложение производит обучение детей CSS и HTML.*

*Ключевые слова: Дизайн, Figma, JavaScript, HTML, CSS.*

*Vasilyev V.I.  
student 3 year  
faculty "Information Systems and Technology"  
Northern Arctic Federal University  
Graduate School of Information Technology and Automated Systems  
Russia, Arkhangelsk*

## **DEVELOPMENT OF AN INTUITIVE INTERFACE FOR TEACHING SCHOOLCHILDREN PROGRAMMING**

*Abstract: The article is devoted to the development of an interface for teaching children the basics of website writing. JavaScript was chosen as the language for training. The application also teaches CSS and HTML for children.*

*Keywords: Design, Figma, JavaScript, HTML, CSS.*

Сегодня сфера образования меняется стремительными темпами, все больше и больше информации можно найти на просторах интернета. Среди обучающихся 10-14 лет более интересной формой обучения является игровая форма обучения, с поэтапным повышением уровня сложности за прохождения различных заданий. В этих условиях очень важно адаптировать и процесс обучения для молодого поколения.

Тема статьи применить современные технологии в области проектирования графических интерфейсов пользователя при разработке обучающих мобильных приложений.

Для того что бы показывать информацию, содержащуюся в приложении в приятном для пользователя виде, используется UX. UX- это User Experience. Это то, какой опыт получает от работы с интерфейсом. Удастся ли ему достичь цели и насколько просто или сложно это сделать[2]

UX/UI дизайн – это проектирование любых пользовательских интерфейсов в которых удобство использования так же важно, как и внешний вид.[1]

В качестве программы для прототипирования интерфейса была выбрана AdobeXD, так как она обладает необходимым интерфейсом для проектирования современных приложений. Так же преимуществом на фоне других программ является возможность работать совместно, а также то что программа является бесплатной для использования.

Adobe Experience Design (Adobe XD) — программа для разработки интерфейсов от Adobe Systems. Поддерживает векторную графику и веб-верстку и создает небольшие активные прототипы.

Основным преимуществом разработанного интерфейса является его интуитивность в использовании, каждое задание разбито на три части: теория, практическое задание и окно об успешном выполнении задания. Так же пользователь может выбрать всплывающее окно с расширенными пояснениями по выполнению задания. Все эти окна представлены на рисунке 1.

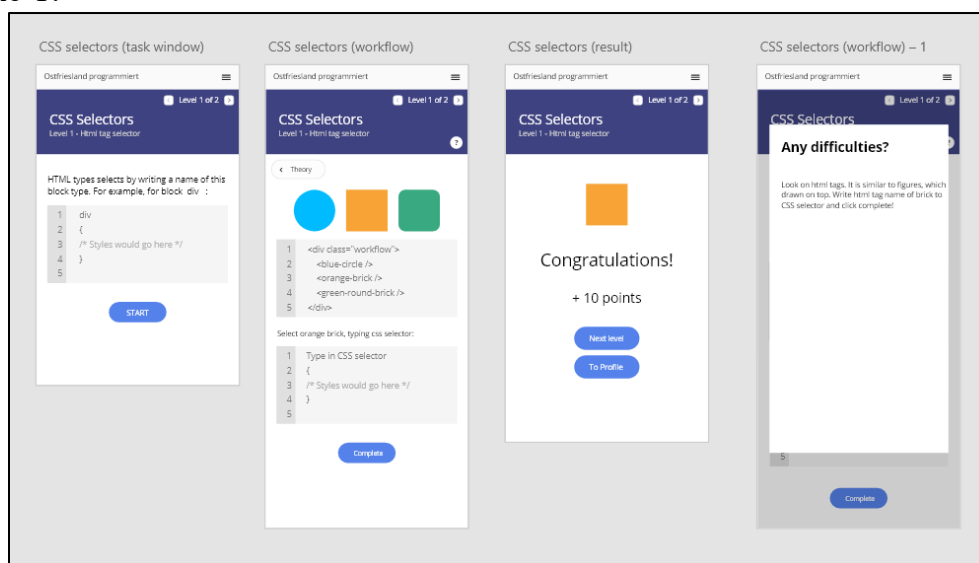


Рисунок 1 - Окна выполнения задания

Такой подход в отличии от подходов других программ позволяет выполнять обучение в более игровой форме, не разбивая процесс обучения на теорию и практику, а совмещая их в ходе выполнений заданий. Так же стоит заметить, что при выполнении всех заданий пользователь получает очки и получает прогресс за выполнение заданий который затем отображается в его профиле. Окно профиля пользователя состоит из его имени, фотографии, электронной почты, кнопки выхода из аккаунта,



краткой информации о его месте в рейтинге всех игроков, а также прогресса прохождений всех его курсов, его достижений и кнопкой вызова меню. Профиль пользователя показан на рисунке 2.

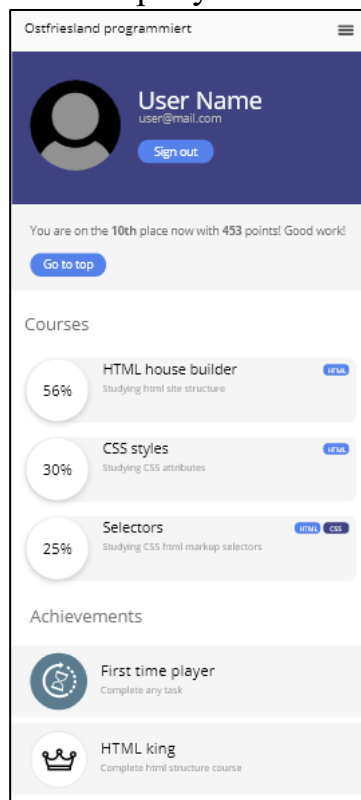


Рисунок 2 - Окно профиля игрока

А из полученных пользователями очков будет формироваться рейтинг игроков, представленный на рисунке 3. В рейтинге игроков можно увидеть информацию о пяти лучших игроках, а также информацию о рейтинге пользователя. Данный рейтинг игроков будет стимулировать пользователей к прохождению заданий, путем включения в игру соревновательного настроения.

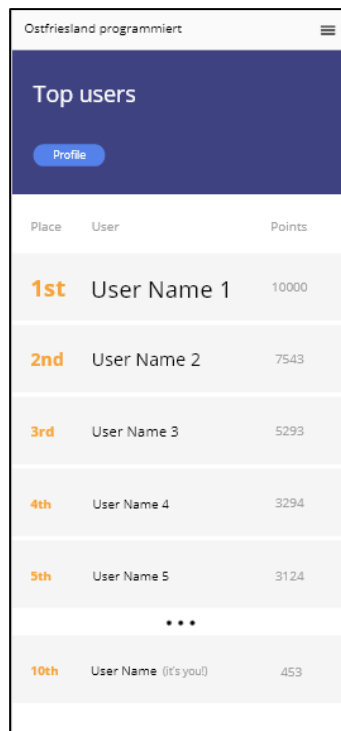


Рисунок 3 - Окно рейтинга игроков

Так же пользователь может в любой момент просмотреть прогресс выполнения каждого задания в меню заданий, представленном на рисунке 4. Данное окно включает в себя шапку с указанием в каком разделе находится игрок, какую область веб программирования затрагивает данный раздел, общий прогресс прохождения раздела, кнопку возврата к профилю и информацию о прохождении каждого задания раздела, а также кнопку вызова меню.

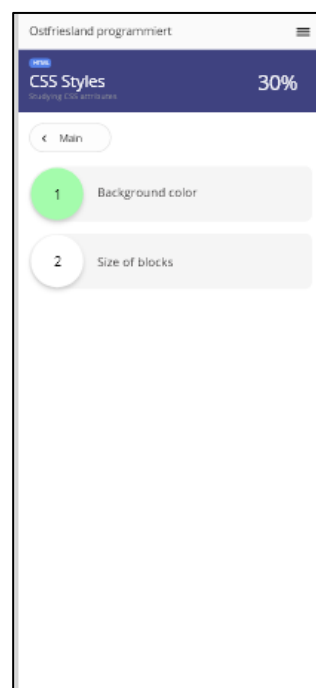


Рисунок 4 - Окно выбора уровней

Так же после разработки прототипа UI интерфейса был проведен тест этого среди пользователей, которые не обнаружили особых проблем при использовании UI.

В ходе разработки приложения было соблюдено множество правил UI/UX дизайнов таких как:

1. Масштабирование элементов управления [2]
2. Единство дизайна при переносе приложения с одной платформы на другую [2]
3. Проведение исследований UI интерфейса среди пользователей [3]

В итоге удалось создать прототип приложения для обучения детей языкам верстки HTML, CSS, который обладает понятным и современным дизайном. Так же интерфейс понятен и удобен для использования обычным пользователям.

#### **Использованные источники:**

1. Голден К. Хороший интерфейс - невидимый интерфейс // ПИТЕР, 2016 256с
2. Особенности разработки пользовательского интерфейса для мобильного приложения:  
<https://cyberleninka.ru/article/v/osobennosti-razrabotki-dizayna-polzovatelskogo-interfeysa-dlya-mobilnogo-prilozheniya>
3. Мобильный дизайн UX. Ошибки, которых стоит избегать при создании мобильных приложений:  
<https://cyberleninka.ru/article/v/mobilnyy-dizayn-ux-oshibki-kotoryh-stoit-izbegat-pri-sozdanii-mobilnyh-prilozheniy>

*Войтюшенко Е.П., бакалавр истории  
ФГБОУ ВО «Петрозаводский государственный университет»  
РФ, г. Петрозаводск*

## **ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБРАЗА ВРАГА В СОЗНАНИИ РУССКОГО ОФИЦЕРА В 1812 ГОДУ**

*Аннотация: Основное место в формировании образа врага в Отечественной войне 1812 года занимала официальная идеология. В статье анализируется формирование и трансформация официального образа врага в сознании русских офицеров в период Отечественной войны 1812 г. В качестве источников используются тексты манифестов, составленных главным идеологом страны А.С. Шишковым, а также дневники, воспоминания, записки, мемуары русских офицеров.*

*Ключевые слова: образ врага, Отечественная война, русское офицерство, образ французов.*

*Voityushenko E. P., Bachelor of History  
Petrozavodsk State University  
Russia, Petrozavodsk*

## **THE TRANSFORMATION OF THE ENEMY IMAGE IN THE RUSSIAN OFFICER'S MINDS IN 1812**

*Abstract: The main place in the formation of the image of the enemy in the French invasion of Russia of 1812 was taken by the official ideology. The article analyzes the formation and transformation of the official image of the enemy in the minds of Russian officers during the 1812. The texts of the manifestos compiled by the country's chief ideologist Alexandr Shishkov, as well as diaries, memoirs, notes, memoirs of Russian officers.*

*Key words: the image of the enemy, the French invasion of Russia, the Russian officers, the image of the French.*

Целью любого военного действия является безусловная победа, достичь которую возможно только при наличии определенного морально-психологического состояния населения государства, в частности армии [13]. Человек, идущий на войну, должен понимать, зачем это нужно для него самого, для государства, против кого он должен выступить и кто является его врагом. Государственная власть должна уделить внимание вопросу справедливости войны в глазах людей: они должны понимать, что грядущая война является справедливой, а не навязанной сверху. Должно быть сформировано убеждение, что армия способна одолеть неприятеля.

Отправной точкой для формирования отрицательного образа врага в Отечественной войне 1812 года можно считать оглашение приказа по армии князя П.И. Багратиона об объявлении войны французам. В приказе был слышан призыв и требование от офицеров мужества и безусловной дисциплины. При этом за малейший проступок, нарушающий военную дисциплину, за уклонение от сражения или за сообщение об окружении врагами приказ устанавливал наивысшую меру наказания – расстрел [7].

В сознании офицеров русской армии сразу же появились установки о том, что они должны защищать свою Родину и ради ее спасения пожертвовать своим имуществом, своим домом и дать отпор Наполеону [6].

Антоновский Антон Иванович, майор 26-го Егерского полка 14-й пехотной дивизии корпуса П. Х. Витгенштейна, в записках, рассуждая о численном превосходстве французов над русскими и превосходстве их в военном мастерстве, приходит к выводу, что необходимо изо всех сил сражаться против Франции и поэтому он скорее ждал своих первых столкновений с армией Наполеона Бонапарта: «Не рассуждая боле, в каком бы превосходстве враг России не был, но ждал нетерпеливо начинаний» [2].

Александр Васильевич Чичерин, поручик 9-й роты Лейб-гвардейского Семёновского полка 5-го пехотного корпуса 1-й Западной армии, в личном дневнике рассказывает о своем желании скорее начать сражаться против Франции, он патриотически настроен на войну и полон ненависти к врагу: «Мечта отдать жизнь за сердце отечества, жажда сразиться с неприятелем, возмущение вторгшимися в мою страну варварами, недостойными даже подбирать колоски на ее полях, надежда вскоре изгнать их, победить со славою» [14].

В период отступления русской армии среди солдат все сильнее усиливалась ненависть к врагу, солдатам было тяжело смотреть на русскую землю объятую огнем, на разрушение божьих храмов, алтарей и икон, на слезы своих сограждан. Приходилось отдавать врагу деревни и города, люди покидали свои поместья, уничтожая часть своих сбережений, чтобы ничего не досталось французам, ведь они и сами уже успели прославиться в глазах русских людей своим грабительством и различными зверствами [10]. Все это воодушевляло армию, солдаты были преисполнены одним желанием – дать решительный бой, умереть или спасти Отечество [4].

Но, несмотря на всю ненависть к неприятелю, можно встретить и моменты, когда русские солдаты проявляли некоторое уважение к французам, ведь они понимали, что французская армия – сильная и опытная армия, которая привыкла к победам. Так И. Р. Дрейлинг рассказывает о французах, попавших в плен в битве при Мире, следующим образом: «Гордые и надменные, оповестили они нас, что целью их похода является Москва, будто нет такой силы, которая могла бы противостоять их натиску, задержать их победоносное шествие» [7]. Восхищенно о неприятельской армии отзывался и офицер 50-го егерского полка Николай Иванович



Андреев: «...видя безопасность от наездников Польских и Французских, иногда любовался их строем. Они одеты были превосходно, лошади отличные, а лучшие у Поляков, которые более всех делали на нас атак» [1].

Некоторое изменение образа врага в сознании русских солдат можно проследить в Бородинском сражении – одном из самых важных событий Отечественной войны 1812 года. Это сражение прекратило ожидания и томления русской армии, солдаты которой были против тактики отступления и хотели дать бой французам.

Все солдаты были рады тому, что они, наконец, смогут принять участие в боевых действиях. Поэтому во время подготовки к сражению во всех рядах войск проявлялось необыкновенное оживление, словно перед каким-то большим праздником [12].

В Бородинском сражении русские столкнулись с великой армией, которая была очень хорошо обучена и привыкла только побеждать. Поэтому солдаты русской армии положительно высказываются о военном искусстве французских солдат. Оценивали качества характера французов: бесстрашные, храбрые, самоотверженные, презирающие смерть [7].

Вся эта храбрость и мастерство французских солдат являлись для русских дополнительной мотивацией сражаться на пределе своих возможностей, стараться ни в чем не уступать великим французам. Эта мотивация совместно с чувством патриотизма сильно воодушевляла русских солдат, которые достойно проявили свое военное искусство во время Бородинского сражения и смогли нанести серьезный ущерб французским войскам, а это сильно подпортило настроение Наполеону и генералам его армий.

Стоит сказать, что образ врага во время Бородинского сражения претерпел несерьезные изменения и поэтому еще не сильно отличался от образа, который сформировался в начальный период войны. Русские с уважением относились к французам и объективно оценивали их военные качества, но чувство ненависти к врагу не исчезло. Солдаты все так же не хотели отступать и желали дать бой французам на следующий день после сражения или даже провести контратаку на позиции неприятеля.

Следующим этапом в динамике развития образа врага в 1812 году является период контрнаступления русской армии [3]. После оставления Москвы русская армия отошла к селу Тарутино, где отдохнула, получила подкрепления и была готова к тому, чтобы начать контрнаступление. Начало контрнаступлению положила победа русской армии на реке Чернишне. Именно после этого сражения начинается активное продвижение русской армии и отступление французов.

В результате контрнаступления и благодаря победам русской армии поднимается боевой дух солдат и в их понимании меняется образ врага. Некогда великие завоеватели французы теперь в глазах русских выглядят очень печально, беззащитно. Так Федор Николаевич Глинка под

впечатлением успешных военных действий описывает жалкий вид французов следующим образом: «В каком печальном виде представлялись нам завоеватели России!.. На той дороге, по которой шли они так гордо в Москву и которую сами потом опустошили, они валялись в великом множестве мертвыми, умирающими или в беднейших рубищах, окровавленные и запачканные в сажу и грязь, ползали, как ничтожные насекомые, по грудам конских и человеческих трупов» [5].

Николай Евстафьевич Митаревский, артиллерийский офицер, в воспоминаниях описывает, как изменилась уверенность французов в боевых действиях, подчеркивает тот факт, что теперь французы во время сражений шли, не так уверенно, как делали это при Бородино: «будто ощупью наступали и подавались назад от нескольких картечных выстрелов» [11].

Французская армия была очень уставшей, они ослабевали из-за сильного голода [8], поэтому в сражениях они уже не дрались так же блестяще и уверенно, как на первых этапах войны. Кто-то сходил с ума и переставал сражаться, кто-то просто умирал от голода, а многие французы сдавались в плен и предлагали свои услуги, кто-то из них просился в повара, кто-то другой — в лекаря, многие предлагали себя в роли учителей. В умах русских офицеров начинает исчезать чувство ненависти к врагу [9].

Таким образом, отрицательный образ врага был создан в начале Отечественной войны. В трансформации образа можно выделить два ключевых момента: Бородинскую битву и начало контрнаступления. К концу 1812 года в сознании некоторых русских офицеров начинало проявляться чувство сожаления к французской армии, которые страдали от голода, болезней и долгого военного похода. Французы теперь кажутся беззащитными, слабыми и страх перед ними пропадает.

#### **Использованные источники:**

1. Андреев Н. И. Из воспоминаний [Электронный ресурс] / Н.И. Андреев. — Электрон.ст. — [Россия], 2005. — URL: <http://www.museum.ru/1812/Library/Andreev1/index.html>, свободный. — Аналог печ. изд. (Русский архив. — 1879. — Кн. 3. — № 10. — С. 174 – 202). — (дата обращения: 15.04.2020).
2. Антоновский А. И. Записки // Харкевич В.И. 1812 год в дневниках, записках и воспоминаниях современников: Материалы Военно-ученого архива Главного штаба: Вильно: Типография Штаба Виленского военного округа. — 1904. — Вып. 3. — С. 2-207.
3. Бескровный Л.Г. Отечественная война 1812 года / Л. Г. Бескровный. — Москва: Соцэкгиз, 1962. — 641 с.
4. Глинка Ф. Н. Выписки, служащие объяснением прежних описаний 1812 года. / Ф. Н. Глинка. — Электрон.ст. — [Россия], 2018. — URL: [http://az.lib.ru/g/glinka\\_f\\_n/text\\_1812\\_vypiski.shtml](http://az.lib.ru/g/glinka_f_n/text_1812_vypiski.shtml), свободный. — Аналог.печ. изд. («Клятву верности сдержали»: 1812 год в русской

литературе. – Москва: «Московский рабочий», 1987). – (дата обращения: 10.03.2020).

5. Глинка Ф. Н. Письма русского офицера о Польше, Австрийских владениях, Пруссии и Франции, с подробным описанием Отечественной и заграничной войны с 1812 по 1814 год [Электронный ресурс] / Ф. Н. Глинка. – Электрон.ст. – [Россия], 2000. – URL: <http://www.museum.ru/1812/Library/glinka2/index.html>, свободный. – Аналог печ. изд. (Москва. – 1870). – (дата обращения: 16.03.2020).

6. Голицын А. Б. Записки о войне 1812 г. князя А.Б. Голицына // Военский К.А. Отечественная война 1812 г. в записках современников. Санкт - Петербург, 1911. – 199 с.

7. Дрейлинг И. Р. Воспоминания участника войны 1812 года // 1812 год: Воспоминания воинов русской армии: Из собр. ОПИ ГИМ / Сост. Ф.А. Петров и др. — Москва: Мысль, 1991. — С. 361-400.

8. Земцов В. Н. Французский солдат в бородинском сражении: опыт военно-исторической психологии // Человек и война (Война как явление культуры). – Москва: АИРО-XX, 2001. — С. 38-63.

9. Зотов Р. М. Рассказы о походах 1812 года [Электронный ресурс] / Р.М. Зотов. – Электрон.ст. – [Россия], 2004. – URL: <http://www.museum.ru/museum/1812/Library/Zotov/index.html>, свободный. – Аналог печ. изд. (России двинулись сыны. Записки о войне 1812 года ее участников и очевидцев. — Москва: Современник. – 1988). – (дата обращения: 02.03.2020).

10. Коншин Н.М. Из записок. 1812 год. // Граф Обонянский или Смоленск в 1812 году. — 2004. — С. 263-286..

11. Митаревский Н. Е. Воспоминания о войне 1812 года / Н. Е. Митаревский. — Москва. —1971. — 177 с.

12. Норов А. С. Воспоминания [Электронный ресурс] / А.С. Норов. – Электрон.ст. – [Россия], 2005. – URL: <http://www.museum.ru/museum/1812/Library/Norov/index.html>, свободный. – Аналог печ. изд. (России двинулись сыны. Записки о войне 1812 года ее участников и очевидцев». — Москва: Современник, 1988. — С. 336 – 377.). – (дата обращения: 09.03.2020).

13. Сенявская Е.С. Психология войны в XX веке: исторический опыт России / Е. Сенявская. — Москва: РОССПЭН, 1999. – 383 с.

14. Чичерин А. В. Дневник. 1812-1813 / А. В. Чичерин. — Москва: Литагент «Кучково поле», 2012. — 106 с.

*Вологина К.Ю.  
студент 3 курса  
лечебный факультет  
Северный Государственный Медицинский Университет  
Россия, г. Архангельск*  
*Вайгачев И.В.  
студент 3 курса  
лечебный факультет  
Северный Государственный Медицинский Университет  
Россия, г. Архангельск*  
*научный руководитель: Лупачев В.В., доктор медицинских наук  
профессор  
Россия, г. Архангельск*

## **ОСОБЕННОСТИ АДАПТАЦИОННЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ И ВЕГЕТАТИВНОГО СТАТУСА ОРГАНИЗМА СТУДЕНТОВ**

*Аннотация: Студенты составляют особую социальную группу населения, которая выделяется не только по возрасту, специфическим условиям труда, быта и отдыха, но и как группа повышенного риска вследствие высокого психоэмоционального напряжения [1, 5]. Адаптация к комплексу новых требований, специфичных для высшей школы, протекающей на фоне быстрого взросления и становления личности, т.е. во время очередного критического периода в развитии человека, требует значительного напряжения компенсаторно – приспособительных механизмов всех систем организм. Как справедливо отмечают Н. А. Агаджанян и сотрудники [1], исследователи до сих пор еще недостаточно уделяют внимание изучению особенностей адаптивных сдвигов в организме студентов по сравнению с их сверстниками из других социальных групп.*

*Ключевые слова: критический период, адаптационный потенциал, стресс, компенсаторные возможности.*

*Vologina K.Y.  
student 3 year  
faculty of medicine  
Northern State Medical University  
Russia, Arkhangelsk*  
*Vaygachev I. V.  
student 3 year  
faculty of medicine  
Northern State Medical University  
Russia, Arkhangelsk*

*Scientific supervisor: Lupachev V. V., Doctor of Medical Sciences  
Professor  
Russia, Arkhangelsk*

## **FEATURES OF ADAPTIVE CAPABILITIES AND VEGETATIVE STATUS OF STUDENTS BODIES**

*Abstract: Students form a special social group of the population that is distinguished not only by age, specific conditions of work, life and leisure, but also as a high-risk group due to the high psycho-emotional stress [1, 5]. Adaptation to new requirements specific to the higher school, proceeding with the rapid maturation and formation of personality, i.e., during the next critical period in human development, requires considerable tension of compensatory – adaptive mechanisms of all systems of the body. As rightly noted by N. A. Aghajanyan and colleagues [1], researchers still do not pay enough attention to studying the features of adaptive shifts in the body of students compared to their peers from other social groups.*

*Keywords: critical period, adaptive potential, stress, compensatory opportunities.*

Целью настоящей работы явилось изучение состояния сердечно – сосудистой системы студентов с применением расчетных показателей адаптационного потенциала и вегетативного индекса Кердо. Уровень психоэмоционального напряжения определяется с помощью анкет Холмса – Раге и шкалы Шеффера. Обследовано 39 студентов, родившихся и проживающих в Архангельской области и обучавшихся в университете в течение двух лет. Ежегодно обследование всех студентов проводилось перед сессией, во время сессии, после каникул и в середине семестра [5].

Из разнообразных методов определения адаптационной способности организма в наших условиях наиболее доступным и информативно – показательным является расчетный метод, впервые предложенный Р. М. Баевским [2] для определения адаптационного потенциала (АП) организма у космонавтов по основным параметрам функционального состояния сердечно – сосудистой системы – частоте сердечных сокращений, величинам систолического и диастолического артериального давления крови. Известно, что именно эти показатели гемодинамики являются универсальными индикаторами адаптационных процессов в организме, по которым можно прогнозировать не только его функциональное состояние, но и дальнейшее развитие основных функциональных систем [2].

Наше исследование показало, что диапазон колебаний АП у большинства обследуемых студентов во всех периодах обследования находится в пределах от 2,12 (в середине семестра) до 2,65 единиц (в период сессии), что свидетельствует о напряжении процесса адаптации в течение



всего учебного года. Во время сессии у 17,1% студентов отмечается неудовлетворительная адаптация от 3,0 до 4,1 единиц. Отметим, что даже после каникул АП составил в среднем свободный от занятий, студенты не смогли полноценно отдохнуть [4].

Анализ частоты пульса – одного из самых лабильных показателей сердечно – сосудистой системы, определяемого в период сессии и остаются на высоком уровне даже после каникул.

Сердечно – сосудистая система активно участвует в процессах адаптации к новым условиям жизнедеятельной, подвергаясь существенному влиянию вегетативной нервной системы. Преобладание симпатических или парасимпатических влияний отражается на состоянии миокарда [4]. Оценка соотношения вегетативных влияний на функциональное состояние миокарда осуществлялось по расчетному индексу Кердо (ВИК). Наиболее высокие показатели ВИК отмечаются в период зимней сессии и достигают в среднем по группе  $19,48 \pm 5,23$ , что свидетельствует о преобладании симпатической регуляции сердечно – сосудистой системы у 88,6% студентов. У остальных (11,4%) ВИК имел отрицательные значения, свидетельствующие о преобладании парасимпатических влияний. Симпатический отдел обеспечивает экстренный режим работы сердечно – сосудистой системы, приводящего к физиологической напряженности организма. Высокие положительные значения ВИК свидетельствуют о наличии стресса у большинства студентов и чрезмерной физиологической мобилизации организма. Доминирование парасимпатической направленности регуляции отражает снижение адаптационных и компенсаторных возможностей организма [3].

Анализ результатов проведенного анкетирования студентов по шкале Холса – Раге показала, что у 35% студентов, обследованных во время сессии, имеют риск развития физической реакции на стресс 3:1, у 31% этот риск увеличивается до 80%, для остальных характерны признаки хронического стресса. По шкале Шеффера почти все студенты (за исключением 1) отмечают у себя признаки хронического стресса [4].

Полученные нами результаты свидетельствуют о том, что в процессе адаптации к обучению в университете в организме большинства обследуемых не произошло перехода на новый гомеостатический уровень, а продолжается стабилизация деятельности основных физиологических систем. На наш взгляд, одной из неблагоприятных причин дезадаптационных процессов в организме студентов являются процессы десинхронизации биоритмов, вызванные нерационально организованным расписанием занятий и в целом режимом дня, режимом труда и отдыха, режимом питания, с другой стороны, многие студенты вынуждены работать, что тоже является одной из причин десинхроноза [4,5].

### **Использованные источники:**

1. Агаджанян Н. А., Радыш И. В, Шахвар Дурре. Особенности адаптации индийских студенток к условиям средней полосы России // Экология человека. – 1989. - №2. – С. 21-25.
2. Баевский Р. М. Оценка и классификация уровня здоровья с точки зрения теории адаптации //Вестник АМН СССР. – 1989. - №8. – Сэ 74-78.
3. Вейн А. М., Вознесенская Т. Г., Голубева В. Л. и др. Заболевания вегетативной нервной системы / под ред. А. М. Вейна. М.: Медицина, 1991. – 624 с.
4. Кмить Г. В., Рублева Л. В. Влияние типа вегетативной регуляции сердечной деятельности на функциональное состояние миокарда у детей 5-7 лет //XVIII съезд физиол. об – ва им. И. П. Павлова: Тез. докл. – Казань, М.: ГЭОТАР – МЕД, 2001. – С. 527.
5. Неверов В. Н. Динамика наркоугрозы среди студентов в течение последнего десятилетия //Экология человека. – 2002. №1. – С. 9-10.

*Вологина К.Ю.  
студент 4 курса лечебного факультета  
Северный государственный медицинский университет  
Россия, Архангельск  
Вайгачев И.В.*

*студент 4 курса лечебного факультета  
Северный государственный медицинский университет  
Россия, Архангельск  
научный руководитель: Лупачев В.В., доктор медицинских наук  
профессор*

## **ПРОБЛЕМЫ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ОКАЗАНИИ КОМПЛЕКСНОЙ ПОМОЩИ ОНКОЛОГИЧЕСКИМ БОЛЬНЫМ**

*Аннотация: Очевидным является тот факт, что сохранение здоровья не является только медицинской проблемой.*

*Устав Всемирной организации здравоохранения (ВОЗ) определяет здоровье как «состояние полного физического, духовного и социального благополучия, а не только как отсутствие болезней и инвалидности» [1].*

*Уровень здоровья населения – отражает степень адаптированности конкретной общности людей к определенным жизненным условиям: социальным, материальным, духовным и другим сферам жизни[1].*

*Ключевые слова: междисциплинарное взаимодействие, интегративная помощь, медицина, реабилитация.*

*Vologina K.Y.  
4th year student medical faculty  
Northern State Medical University  
Russia, Arkhangelsk  
Vaigachev I.V.  
student of the 4th year Faculty of Medicine  
Northern State Medical University  
Russia, Arkhangelsk  
Scientific Director: Lupachev V.V., Doctor of Medical Sciences  
Professor*

## **PROBLEMS OF INTERDISCIPLINARY COOPERATION IN PROVIDING COMPREHENSIVE CARE TO CANCER PATIENTS**

*Abstract: It is obvious that health preservation is not only a medical problem.*

*The Constitution of the World Health Organization (WHO) defines health as "a state of complete physical, spiritual and social well-being and not only absence of disease and disability".*

*Public health - reflects the degree to which a particular community of people is adapted to certain living conditions: social, material, spiritual and other spheres of life[1].*

*Keywords: interdisciplinary interaction, integrative help, medicalization, rehabilitation.*

Учитывая совокупность базовых признаков здоровья, особенно актуальным является необходимость междисциплинарного взаимодействия врачей, социальных работников, медицинских психологов и других специалистов [2].

В настоящее время чрезвычайно важным является необходимость междисциплинарного взаимодействия врачей, социальных работников, медицинских психологов [3].

Несмотря на то, что есть позитивные сдвиги для решения данной проблемы, все же наблюдается рассогласованность медицинской и социальной моделей в выработке концепции помощи людям, нуждающимся в комплексной, интегративной помощи [1,2].

Анализ зарубежного опыта постановки и решения проблем здравоохранения, социальной защиты населения является актуальным для современной российской действительности. Известный американский ученый К. Блейкмор, рассматривая важные для обсуждения проблемы, связанные с приоритетными направлениями политики в сфере здравоохранения, вводит термин «медиализация», пытается определить место и роль профессионалов (врачей, медицинских сестер, социальных работников, психологов) в решении проблем здоровья населения [3].

«Медиализация», согласно К.Блейкмору, - это процесс изменения восприятия социальных вопросов, выражающихся в интерпретации их как недуга или болезни, с которыми необходимо справляться посредством медицинского вмешательства [3].

Другими словами, «медиализация» представляет собой тенденцию решения социальных проблем исключительно медицинскими методами, т.е. доминирование медицинского подхода в решении социальных проблем [2].

Рассогласованность медицинской и социальной модели приобретает особую остроту в выработке концепции междисциплинарной помощи людям, нуждающимся в комплексной помощи [1].

Медицинская модель понимания проблемы пациента/клиента состоит в том, что клиент рассматривается, как пациент, его трудности соотносятся исключительно с особенностями его болезни. Пациенты при таком подходе являются пассивными реципиентами лечения и заботы. Существующая

медицинская модель исключает необходимость эффективного сотрудничества медицинских и социальных работников [1].

Социальная модель возникла и формировалась как ответ на медицинскую модель. Цель социальной модели – поддержка и активизация позитивного потенциала клиентов к переходу на более высокий качественный уровень самостоятельности [1].

Узкопрофильные модели оказания помощи людям с особыми потребностями, как медицинская, так и социальная, обладают рядом недостатков. Во-первых, вместо задачи развития здоровья как ресурса пациента/клиента ставится цель медицинской или социальной помощи и поддержки. Во-вторых, как медицинская, так и социальная модель претендуют на самостоятельность и самодостаточность в помощи людям с физическими и психическими ограничениями, серьезно не учитывая важности эффективного междисциплинарного взаимодействия специалистов разных профилей. Эти противоречия, которые все ещё сохраняются между двумя моделями, в первую очередь ущемляют права и возможности людей, нуждающихся в медицинской, социально-психологической помощи и реабилитации [2].

Под реабилитацией понимается направление современной медицины, которое в своих разнообразных методах опирается прежде всего на личность больного, активно пытаясь восстановить нарушенные болезнью функции человека, а также его социальные связи. Не существует истинной реабилитации без обращения к личности больного, без восприятия человека в неразрывной связи с окружающей средой. Успех реабилитационных мероприятий может быть продолжительным лишь тогда, когда установлена гармония между телом и окружающей средой [2].

По мнению большинства зарубежных и отечественных реабилитологов, онкологическое заболевание является крайне стрессовой по своей природе и последствиям ситуацией [1].

Состояние, порождаемое обнаружением онкологического заболевания – это, в подавляющем большинстве случаев, близкое к предельному, нервное психическое напряжение с бесчисленными психо-эмоциональными проявлениями. У больных развивается боязнь тяжелых страданий, рецидива заболевания и предопределенности скорого смертельного исхода, опасение инвалидности, состояния острого, хронического или обострившегося одиночества как проявления хронического психосоматического стресса [3].

С определенной долей условности реабилитацию принято разделять на медицинские меры реабилитации, социальные меры реабилитации, профессиональную реабилитацию [1].

О мерах профессиональной и медицинской реабилитации сформировалось четкое представление, имеется значительный практический опыт [1].



Целесообразно остановиться на социальных мерах реабилитации. Ученые отмечают, что социальная реабилитация имеет неограниченно широкий набор путей, методов, технологий, которые облегчают жизнь больного человека и позволяют ему как можно дольше быть активным [1].

Программа реабилитации онкологических больных строится с учетом возможностей и условий для реализации оптимальной жизнедеятельности, гармоничного содержания процессов, свойств, желаний, влечений, интересов и других медицинских, социально-психологических качеств жизни личности данного больного, составляющих качественную определенность личности пациента [2].

Сохранение жизни и/или улучшение ее качества – наиболее важное и первостепенное направление реабилитации больного, которое во многом определяется эффективностью междисциплинарного взаимодействия специалистов, адекватной и целенаправленной противометастатической терапии, предупреждающей и/или тормозящей прогрессирование опухолевого процесса и социальной, психосоциальной помощи и поддержки [2].

Организация междисциплинарного взаимодействия при оказании медико-социальной помощи людям с особыми потребностями должна основываться на моделировании совместной практики медицинских и социальных работников. Модель междисциплинарного участия специалистов должна быть системно распространена на все этапы их деятельности: от формирования профессиональной помощи до подготовки и переподготовки новой категории специалистов [2].

В настоящее время наши коллеги за рубежом выделяют несколько направлений подготовки специалистов, среди них наиболее значимые две междисциплинарные модели:

- обучение будущего специалиста по социальной работе навыкам медицинского ухода и приемам психосоциальной поддержки, т.е. формирование эффективного междисциплинарного специалиста;

- обучение специалистов-медиков теории и практике социальной работы, решению социальных проблем, навыкам и приемам социальной работы с клиентом/пациентом.

Практический опыт показывает необходимость разработки междисциплинарной модели обучения специалистов-медиков, организаторов здравоохранения по теории и практике социальной работы с населением что позволит успешно реализовать реформы как в системе здравоохранения, так и в системе социальной защиты населения [3].

Такой позитивный опыт уже есть во всех развитых странах мира [3].

#### **Использованные источники:**

1. Blakemore K. Are Professional Good for yor Health Policy and Health Professionals //Blakemore K. Social Policy: Au Introduction. Philadelphia: Open University Press, 2012.

2. Кабисов Р.К. Философия и методологические основы реабилитации в современной онкологии //В кн.: Реабилитация онкологических больных при функционально-щадящем лечении. Под ред. В.И. Чиссова, Москва, 2010. – С. 6-19.
3. Солодков А.С. Динамика адаптации и ее физиологические критерии // Физиологическое нормирование труда. – Донецк. 1989. – С. 33 – 34.

*Герасимова В.С.  
студент  
Кубанский государственный университет  
Пичугина В.Е.  
студент  
Кубанский государственный университет  
Россия, Краснодар*

## **ФОРМИРОВАНИЕ КУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В УСЛОВИЯХ СОВРЕМЕННОГО МИРА**

*Аннотация: в статье мы представили понятие культурной идентичности и обозначили ее структурные компоненты. Поэтапно рассмотрели данный процесс у детей дошкольного возраста. Также выделили характерные особенности России, влияющие на становление культурной идентичности. И изложили ряд факторов, которые способствуют развитию идентичности в раннем возрасте.*

*Ключевые слова: культурная идентичность, мультикультурная среда, глобализация, самосознание, социализация.*

*Gerasimova V.S.  
student  
Kuban state University  
Pichugina V E  
student  
Kuban state University  
Russia, Krasnodar*

## **THE DEVELOPMENT OF CULTURAL IDENTITY IN PRE-SCHOOL CHILDREN IN THE MODERN WORLD**

*Abstract: in the article we demonstrated the term of cultural identity and identified its structural components. Gradually, we examined this process among pre-school children. Also, we emphasized its special features in Russia, influencing on the development of cultural identity, and outlined several factors, which contribute in the development of cultural identity in early age.*

*Key words: cultural identity, multicultural environment, globalization, self-awareness, socialization.*

В современном мире человек находится в мультикультурной среде, что требует толерантного отношения к различным народам и их

особенностям. Основой формирования подобных связей является уважительное отношение к культуре других этносов при сохранении собственной идентичности. Поэтому развитие культурной идентичности в дошкольном возрасте играет немаловажную роль в социализации ребенка и приобщению его к условиям 21 века.

Данную проблему рассматривали многие известные ученые: - Т. Г. Грушевицкая, специалист в области межкультурной коммуникации, Иванова Н.Л, Румянцева Т.В. – исследовали направление социальной идентичности, К. Э. Разлогов изучал культурную память в контексте формирования национальной идентичности России в XXI веке.

Впервые понятие идентичность ввел Э. Эрексон – американский психолог. Он считал, что идентичность «имеет психосоциальную природу и формируется в процессе взаимодействия индивида с социокультурным окружением.» Развитие идентичности, по мнению ученого, протекает с помощью взаимодействия трех компонентов: биологического, социального и собственного эго. [2] Далее, Грушевицкая Т. Г определяют культурную идентичность как осознанное принятие индивидом культуры общества, в котором он находится ее норм, языка, образцов поведения и «самоотождествление себя с культурными образцами именно этого общества» [1] Выделяют также индивидуальную идентичность (самоопределение себя к определенной культуре и сопоставление с обществом данного этноса) и коллективную (единство общности как целого и сравнение его с другими культурами). Данные понятия тесно связаны, но не являются абсолютно тождественными.

Таким образом, исходя из вышеперечисленных определений, можно сделать вывод, что культурная идентичность – это определение и нахождение индивида, группы, общества в определенной культуре, которая включает системы ценностей и норм, образцы поведения, язык.

Культурная идентичность имеет сложную и многогранную структуру. По мнению Ю. Рота и Г. Копельцева культурная идентичность состоит из двух компонентов: когнитивный (знания о родной культуре) и эмоциональный (оценка принадлежности к определенной культуре). [4]

Т. Г. Стефаненко выделяет иные компоненты культурной идентичности:

- Когнитивный – знание собственной культуры и ее особенностей и отнесение себя к данному этносу на основе этнодифференцирующих признаков (религия, историческая память, народное искусство, язык, ценности, нормы поведения).
- Аффективный - оценка качеств собственной группы, отношение к членству в ней, значимость этого членства. [5]

Рассмотрев структуру с позиций различных ученых можно выделить основные слагаемые: знания о культуре и ее особенностях, отношение к этносу и принятие или отторжение родной культуры. 1.

Становление культурной идентичности начинается в раннем детстве. Этот период важен для социализации ребенка и его дальнейшего развития.

1 этап (0-2 года) – ребенок начинает отделять себя от внешнего мира, узнает свое тело путем практики, учиться его контролировать. Уже с первых недель жизни новорожденный начинает подражать мимическим действиям окружающих, в ходе чего формируется паралингвистическая знаковая система (улыбка, жесты и т.д.).

2 этап (2 – 4 года) – происходит развитие речи, с помощью которой ребенок может выражать свои мысли планы на дальнейшие действия, что способствует самосознанию. Также благодаря речи дошкольник вступает в контакт с окружающими. Взаимодействуя с семьей ребенок усваивает элементы родной культуры, происходит осознания принадлежности к определенной группе, выстраивание культурного образа. В общении со сверстниками он начинает практиковать сформированную знаковую систему. Вступая в такие отношения ребенок принимает роль партнера, усваивает тип его поведения или приписывает свой.

3 этап (4 – 6 лет) – развитие интеллектуальной, эмоциональной, нравственно-волевой сфер личности. У ребенка появляются потребности к познанию нового, ему становятся интересны связи между явлениями и предметами. Одним из важных показателей самосознания в данный период является оценочное отношение к себе и к окружающим - дошкольник начинает критически относиться к своим недостаткам и пытается их преодолеть. В этом возрасте ребенок активно взаимодействует с окружающим миром познает его и непосредственно себя. Такой опыт помогает понять культуру и ее особенности.

Процесс формирования культурной идентичности в различных странах имеет свои особенности. В России культурная идентичность строится на культурно - историческом опыте, народной памяти, климатических условиях и геополитическом положении. Территориальное расположение России играет немаловажную роль, - страны запада влияют на все процессы идентификации как в данный момент, так и на протяжении всей истории становления российского государства. Также К. Э. Разлогов делает акцент на том, что «ментальность народов России в большей мере определяется историко-географически, нежели этнически — это память почвы скорее, чем крови, память о событиях и о причастности к ним в первую очередь» [3]

Глобализация также отразилась на формировании культурной идентичности –происходит слияние этносов, их ценностей и нравов, культурная идентичность становится нестабильной и эпизодичной.

Учитывая особенности формирования в России мы выделили ряд педагогических факторов, которые способствуют становлению культурной идентичности у детей дошкольного возраста.

1. Русский народный фольклор – выражает черты русской культуры и ее нравственных ценностей: представление о добре и зле, честности, трудолюбии, мужестве. Знакомя детей с устным народным творчеством мы формируем у них представление о культурных особенностях этноса.

2. Традиционные праздники и обряды представляют собой некий мост между прошлым и настоящим, который способствует передаче культурных нравов, ценностей и норм поведения.

3. Народное искусство отражает духовный мир общества, и его восприятие окружающего мира, поэтому важно изучать образы народных картин, ремесло и т.д.

4. Русские народные игры формируют нравственные качества, которые влияют на дальнейшее поведение и характер ребенка. А также данная деятельность способствует расширению кругозора, улучшению памяти и внимания, воображения и мышления.

5. Погружение в атмосферу национального быта – окружающие предметы оказывают влияние на развитие душевных качеств ребенка, формируют чувство прекрасного, поэтому важно, чтобы они были национальными.

Таким образом, мы рассмотрели структуру и этапы формирования культурной идентичности у детей дошкольного возраста. А также выявили основные факторы, влияющие на ее развитие. Следовательно, мы можем сделать вывод - формирование культурной идентичности – это сложный процесс, в ходе которого происходит духовное уединение личности со своим этносом, что очень важно для гармоничного развития ребенка и приобщения его к обществу.

#### **Использованные источники:**

1. Грушевицкая Т.Г., Попков В. Д., Садохин А. П. Основы межкультурной коммуникации М., 2003.
2. Иванова Н. Л., Румянцева Т.В. Социальная идентичность: теория и практика. М., 2009.
3. Разлогов К. Э. Память и идентичность Культурная память в контексте формирования национальной идентичности России в XXI веке. М. , 2015.
4. Рот Ю., Коптельцева Г. Межкультурная коммуникация. Учебно-методическое пособие. М., 2006
5. Стефаненко Т. Этнопсихология. Зизд. М.,. 2004



## ФАКТОРЫ КОНКУРЕНТОСПОСОБНОСТИ ПРЕДПРИЯТИЯ

*Аннотация: Факторы могут оказывать на конкурентоспособность организации как положительное, так и отрицательное воздействие. Положительное влияние, в таком случае, становится конкурентными преимуществами предприятия, а отрицательное влияние – конкурентными проблемами*

*Ключевые слова: конкуренция конкурентоспособность предприятия, методы конкурентоспособности предприятия, оценка конкурентоспособности предприятия.*

Denisova A.A.

student

Russian State Social University "RSSU"

Russia, Moscow

## COMPETITIVENESS FACTORS OF THE ENTERPRISE

*Abstract: Factors can have both positive and negative effects on the competitiveness of an organization. The positive influence, in this case, becomes the competitive advantages of the enterprise, and the negative influence becomes competitive problems.*

*Keywords: competition, competitiveness of enterprises, methods of competitiveness of the enterprise, assessing the competitiveness of enterprises.*

Факторы конкурентоспособности предприятия – это те явления и процессы хозяйственной деятельности организации и социально-экономической жизни общества, которые приводят к изменению абсолютной и относительной величины затрат на производство, и в итоге оказывают непосредственное влияние на уровень конкурентоспособности хозяйствующего субъекта.

Отметим, что в экономической литературе наибольшее признание получил подход, который разделяет все факторы конкурентоспособности организации на две основные группы в зависимости от способности предприятия оказывать на их влияния. Соответственно факторы делятся следующим образом:

- внешние факторы, на которые предприятие может повлиять в малой степени;

- внутренние факторы, которые практически в полной мере зависят от руководства предприятия.

Соответственно, внутренние факторы представляют собой объективные критерии, которые определяют возможности организации, связанные с обеспечением ее конкурентоспособности.

К внутренним факторам конкурентоспособности хозяйствующего субъекта относят следующие:

- управленческие;
- информационные;
- технологические;
- маркетинговые;
- производственные;
- экологические.

В свою очередь, внешние факторы представляют собой те группы факторов, на которые предприятие не может оказывать непосредственное воздействие.

К внешним факторам конкурентоспособности хозяйствующего субъекта относят следующие:

- научно-технические;
- международные;
- культурные;
- политические;
- правовые;
- социально-демографические;
- экономические.

На основе вышесказанного можно сделать вывод, что конкурентоспособность предприятия представляет собой совокупность характеристик непосредственно самого хозяйствующего субъекта и характеристик внешних факторов, которые оказывают на нее то или иное воздействие.

При этом необходимо отметить, что факторы могут оказывать на конкурентоспособность организации как положительное, так и отрицательное воздействие. Положительное влияние, в таком случае, становится конкурентными преимуществами предприятия, а отрицательное влияние – конкурентными проблемами.

Экономисты А. Олливье, А. Дайан и Р. Урсе выделяют восемь ключевых факторов конкурентоспособности предприятия:

1. Концепция продукции, на которой основана деятельность хозяйствующего субъекта;

2. Качество продукции, то есть ее соответствие высокому уровню товаров, являющимися лидерами на рынке;

3. Цена продукции, включающая возможную наценку;
4. Финансы хозяйствующего субъекта, причем учитываются как собственные, так и заемные;
5. Торговля хозяйствующего субъекта, которая оценивается с точки зрения коммерческим методов и средств деятельности;
6. Послепродажное обслуживание покупателей, которое обеспечивает хозяйствующему субъекту постоянных клиентов;
7. Внешняя торговля хозяйствующего субъекта, которая состоит в управлении взаимоотношениями с властью страны, средствами массовой информации и общественным мнением;
8. Предпродажная подготовка продукции, которая говорит о способности хозяйствующего субъекта не только предвидеть запросы потенциальных потребителей, но также и убедить их в своих исключительных способностях удовлетворить данные потребности.

Оценка конкурентных возможностей организации по вышеуказанным факторам позволяет сформировать «многоугольник конкурентоспособности предприятия» (рисунок 4).

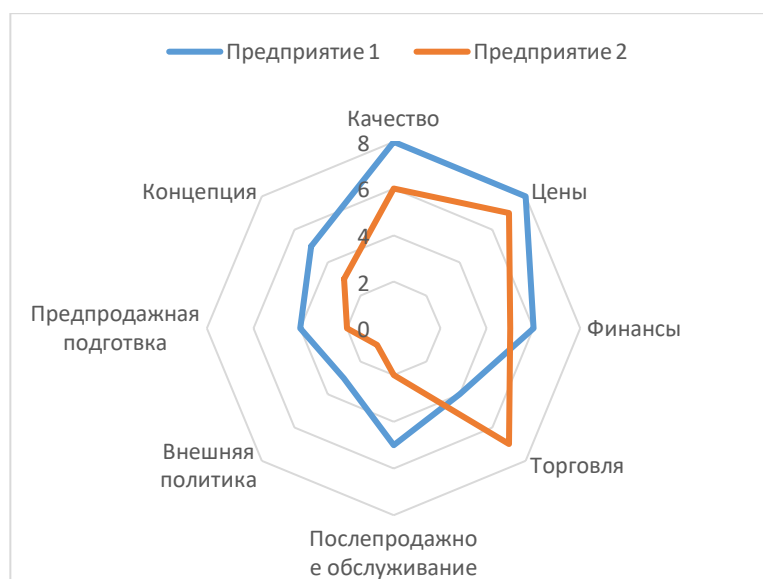


Рисунок 4 – Многоугольник конкурентоспособности предприятия А.  
Олливые, А. Дайан и Р. Урсе

За счет изображения на одном графике уровней значений различных факторов конкурентоспособности для различных хозяйствующих субъектов становится возможным осуществление анализа их конкурентоспособности по разным факторам. Отметим, что по итогам данного анализа могут быть выявлены сильные и слабые стороны организации.

#### Использованные источники:

1. Борщева А. В., Ильченко С. В. Факторы конкурентоспособности предприятия //Бизнес и дизайн ревю. – 2018. – №. 1 (9). – С. 56-65.

2. Гавшина В. Е. Методы оценки конкурентоспособности предприятий //Экономика и бизнес: теория и практика. – 2018. – №. 5-1. – С. 59-67.
3. Гатина Г. Ф. Методы анализа и оценки конкурентоспособности предприятия //Новая наука в новом мире: философское, социально-экономическое, культурологическое осмысление. – 2019. – С. 57-60.

*Есенгазиев А.М.  
СКГУ им. М. Козыбаева  
Казахстан, Петропавловск*

**ТРАДИЦИИ СИМВОЛИЗМА  
В РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ТЕМЫ ЛЮБВИ И.А. БУНИНЫМ  
(НА МАТЕРИАЛЕ РАССКАЗОВ РАЗНЫХ ЛЕТ)**

*Аннотация: В статье рассматриваются особенности творчества И.А. Бунина. Исследуется вопрос о представлении чувственного мира героев. Анализируются традиции литературного направления символизма в текстах.*

*Ключевые слова: символизм, И.А. Бунин, чувственный мир героя, русская литература*

*Esengaliev A. M.  
NKSU. Named After M. Kozybayev  
Kazakhstan, Petropavlovsk*

**TRADITIONS OF SYMBOLISM IN THE REPRESENTATION OF THE  
THEME OF LOVE BY I. A. BUNIN  
(BASED ON STORIES FROM DIFFERENT YEARS)**

*Abstract: The article deals with the features of I. A. Bunin's creative work. The question of providing the sensory world of heroes is investigated. The article analyzes the traditions of the literary direction of symbolism in texts.*

*Keywords: symbolism, I. A. Bunin, the sensuous world of the hero, Russian literature.*

С наступлением XX века и появлением новых течений и художественных систем в искусстве и, в особенности, в литературе возникает творческая жизнь, при которой происходит их взаимовлияние и воздействие друг на друга. Вопросы о влиянии определенного течения на того или иного автора неумолимы и появляются с завидной частотой. Эти вопросы встают перед нами со всей очевидностью, когда мы рассматриваем творчество И.А. Бунина. Спорным является вопрос о принадлежности И.А. Бунина к модернизму, о влиянии символизма на его поэзию и прозу. Поэтому целью данной статьи является анализ элементов поэтики символизма при репрезентации вечных тем любви и смерти в бунинских рассказах разных лет.

Темы любви и смерти в художественном мире И.А. Бунина мы относим к «вечным» по нескольким причинам. Во-первых, все поколения

людей на Земле любили, любят и будут любить. Поэтому избежать любви невозможно – она у писателя неотвратима, как смерть. Во-вторых, любовь и смерть сопрягаются в творческом контексте – они преобразовывают, трансформируют картину мира в глазах героя, принципиально изменяя мироздание. Рассказ «Лёгкое дыхание» начинается с описания могилы героини: «На кладбище над свежей глиняной насыпью стоит новый крест из дуба, крепкий, тяжелый, гладкий. Апрель, дни серые; памятники кладбища, просторного, уездного, еще далеко видны сквозь голые деревья, и холодный ветер звенит и звенит фарфоровым венком у подножия креста. В самый же крест вделан довольно большой, выпуклый фарфоровый медальон, а в медальоне – фотографический портрет гимназистки с радостными, поразительно живыми глазами. Это Оля Мещерская» [1, т. 4, с. 94].

Контраст могилы и радостных, живых глаз мотивирует настойчивый интерес повествователя к Оле и к природе любви. В рассказе «Митина любовь» встреча героя с Катей так же изменяет мир, как и сюжетно предшествующая смерть отца: «Митя вышел на крыльцо, глянул на стоявшую возле двери огромную крышку гроба, обитую золотой парчой, – и вдруг почувствовал: в мире смерть! Она была во всем: в солнечном свете, в весенней траве на дворе, в небе, в саду...» [1, т. 4, с. 348]. Смерть преобразует картину мира во всей универсальной целостности: «Не по-прежнему, как-то не так светило солнце, не так зеленела трава, не так замирали на весенней, только еще сверху горячей траве бабочки, — все было не так, как сутки тому назад, все преобразилось как бы от близости конца мира, и жалка, горестна стала прелесть весны, ее вечной юности!» [1, т. 4, с. 349]. Такой же творческой силой наделяется любовь. Готовность к любви изменяет Олю Мещерскую: «Никто не танцевал так на балах, как Оля Мещерская, никто не бегал так на коньках, как она, ни за кем на балах не ухаживали столько, сколько за ней, и почему- то никого не любили так младшие классы, как ее» [1, т. 4, с. 95]. Любовь преображает не только Митю, но и весь мир вокруг него: «И вся длинная московская зима, счастливая и мучительная, преобразившая всю жизнь его, вся целиком и уже совсем в каком-то новом свете вставала перед ним. В новом свете, опять в новом, стояла теперь перед ним и Катя... Да, да, кто она, что она такое? А любовь, страсть, душа, тело? Это что такое? Ничего этого нет, – есть что-то другое, совсем другое! Вот этот запах перчатки – разве это тоже не Катя, не любовь, не душа, не тело?» [1, т. 4, с. 343].

Похожую сцену мы можем увидеть и в «Солнечном ударе»: «Номер без нее показался каким-то совсем другим, чем был при ней. Он был еще полон ею – и пуст. Это было странно! Еще пахло ее хорошим английским одеколоном, еще стояла на подносе ее недопитая чашка, а ее уже не было... И сердце поручика вдруг сжалось такой нежностью, что поручик поспешил закурить и несколько раз прошелся взад и вперед по комнате» [1, т. 4, с. 384].



И.А. Бунину не нужно лишних слов: достаточно просто увидеть, почувствовать, и любовь окутает, разорвет, соберет заново личность и всю ее жизнь, творчески преобразуя мир вокруг нее. Любовь и смерть в понимании И.А. Бунина неизбежны, как судьба, и так же непостижимы. Загадку Оли Мещерской как воплощения женственности и смерти пытается разгадать ее классная дама: «Смерть Оли Мещерской пленила ее новой мечтой.

Теперь Оля Мещерская - предмет ее неотступных дум и чувств. Она ходит на ее могилу каждый праздник, по часам не спускает глаз с дубового креста, вспоминает бледное личико Оли Мещерской в гробу, среди цветов» [1, т. 4, с. 98]. Задаётся вечным вопросом о сущности любви Митя: «Что это значит вообще - любить? Ответить на это было тем более невозможно, что ни в том, что слышал Митя о любви, ни в том, что читал он о ней, не было ни одного точно определяющего ее слова. В книгах и в жизни все как будто раз и навсегда условились говорить или только о какой-то почти бесплотной любви, или только о том, что называется страстью, чувственностью. Его же любовь была не похожа ни на то, ни на другое. Что испытывал он к ней? То, что называется любовью, или то, что называется страстью? Душа Кати или тело доводило его почти до обморока, до какого-то предсмертного блаженства...» [1, т. 4, с. 338]. Нет столь подробного рассуждения о природе любви в «Солнечном ударе», но, тем не менее, поручик испытывает сходное чувство сомнения в самом себе, недоумение от собственных ощущений: «Да что же это такое со мной? И что в ней особенного и что, собственно, случилось? В самом деле, точно какой-то солнечный удар! И главное, как же я проведу теперь, без нее, целый день в этом захолустье?». [1, т. 4, с. 384]

Своеобразием репрезентации любви в художественном мире И.А. Бунина мы считаем многообразие форм ее проявления. Традиционно любовная тема имеет ценностно-коннотативную константу как проявление авторской индивидуальности: любовь как святыня, как дьявольское искушение, гармония или хаос, счастье или мука, духовное или телесное воплощение, окрыляющее или разрушительное начало. У И.А. Бунина сосуществуют самые разнообразные формы и конфликты любовных сюжетов: социальные, психологические, чувственные, высокие и низменные, связанные с изменой или пожизненной верностью. Обратим внимание на конкретные примеры в рассказах «Легкое дыхание», «Солнечный удар», «Митина любовь» и «Часовня» из сборника «Темные аллеи». Оля Мещерская рассказывает: «За чаем мы сидели на стеклянной веранде, я почувствовала себя как будто нездоровой и прилегла на тахту, а он курил, потом пересел ко мне, стал опять говорить какие-то любезности, потом рассматривать и целовать мою руку. Я закрыла лицо шелковым платком, и он несколько раз поцеловал меня в губы через платок... Я не понимаю, как это могло случиться, я сошла с ума, я никогда не думала, что

я такая! Теперь мне один выход... Я чувствую к нему такое отвращение, что не могу пережить этого!». [1, т. 4, с. 97]

При этом авторской константой является неподсудность любви, ее самодостаточность и самооценность, отказ от оценочно-иерархических представлений. Такое разнообразие проявлений любви при авторском объективном подходе присуще, скорее, русскому символизму, нежели реализму с жесткой причинно-следственной и конкретно исторической обусловленностью: «Если вы, отрешившись от наскучившей вам повседневности, одиноко сядете у большого окна, перед которым, как прилив и отлив, беспрерывно движется толпа проходящих, вы через несколько мгновений будете втянуты в наслаждение созерцания, и мысленно сольетесь с этим движущимся разнообразием. <...> В мимолетных улыбках, в случайных движениях, в мелькнувших профилях, вы угадаете скрытые драмы и романы, и чем больше вы будете смотреть, тем яснее вам будет рисоваться незримая жизнь за очевидной внешностью, и все эти призраки, которым кажется, что они живут, предстанут перед вами лишь как движущиеся ткани, как созданыя вашей собственной мечты. <...> Между тем, если б вы находились сами в этой толпе, принимая равноправное участие в ее непосредственных движениях, неся ярмо повседневности, вы, пожалуй, не увидели бы в этой толпе ничего, кроме обыкновенного скопления народа, в определенный час, на определенной улице. Таковы две разные художественные манеры созерцания, два различные строя художественного восприятия - реализм и символизм». [2, с. 348-349]

Так характеризует художественный метод символистов К.Д. Бальмонт в своей статье «Элементарные слова о символической поэзии». Следуя данной трактовке, можно констатировать следующее.

Мы можем с уверенностью сказать о крайне сильной традиции символизма в прозе И.А. Бунина и о значительном влиянии символизма на его творчество. В реалиях XX века и культурно-исторического процесса того времени избежать влияния символизма и реализма друг на друга было бы просто невозможно, иначе вопрос о творческом методе И.А. Бунина не стоял бы так остро. Писатель достаточно часто использует символистские средства выразительности для интерпретации любви и смерти. Сущность женственного очарования Оли Мещерской – «легкое дыхание»: «Теперь это легкое дыхание снова рассеялось в мире, в этом облачном небе, в этом холодном весеннем ветре» [1, т. 4, с. 98]. Женственное начало в рассказе И.А. Бунина «имеет отношение как к вечному, божественному, так и к земному миру», и в этом отношении оно вызывает нешуточный интерес нарратора и ассоциируется с символистской концепцией Софии – Премудрости Божией [3, с. 33].

София «символизирует божественное знание и возможность гармоничного единения человека с Богом, сотворчество». А красота, как и

любовь, «наделяется в символизме онтологическими и гносеологическими свойствами». [3, с. 33] И.А. Бунин не только раскрывает онтологическую природу любви, но и органично использует модернистские символы: «Теперь же в мире была Катя, была душа, этот мир в себе воплотившая и надо всем над ним торжествующая» [1, т. 4, с. 347]. Мучительные, дисгармоничные отношения Кати и Мити, страдания героя из-за несовпадения реальной возлюбленной с ее вымышленным образом, из-за ревности и неприятия ее театральных перспектив воплощаются в символе «душа мира», который у позднего В. Соловьева является дисгармоничной стороной Софии: «...это душа мира, первая тварь, *materia prima*, имеющая в своей основе хаотическое начало, обладающее определенной свободой; олицетворение временного, дисгармоничного начала универсума». [3, с. 33]

Заметим, как болезненно сказывается любовь у И.А. Бунина - особенно когда её отнимают, когда она отсутствует. Сначала она зажигает людей тем зарядом взрывной силы, какая способна стирать города, а после оставляет черное пепелище. Но что такое любовь у символистов? Обратимся к старшему символисту К.Д. Бальмонту: «В том и величие и тайна и восторг любви, что жизнь и смерть становятся равны для того, кто полюбит. Жизнь своя и чужая.<...> Любовь ужасна, беспощадна, она чудовищна. Любовь нежна, любовь воздушна, любовь неизреченна, и необъяснима, и что бы ни говорить о любви, ее не замкнешь в слова, как не расскажешь музыку и не нарисуешь Солнце. Но только одно верно: тайна любви больше, чем тайна смерти, потому что сердце захочет жить и умереть ради любви, но не захочет жить без любви. Любовь иногда приводит к безумию. Иногда? Быть может, всегда? О, конечно всегда, но только порою это безумие тонет в красках и словах, схваченных лиризмом...». [2, с. 401-402] Лиризм и трагедийность в интерпретации любви также сближают художественный мир И.А. Бунина с поэтикой символизма. Какую бы грань концепции любви И.А. Бунина мы не возьмем, она никогда не будет выглядеть гладко: неумолимо в ней полыхает пламя, которое - только попробуй задуть - разрушит. Любовь, как и смерть, изображаются в духе канонов символизма: как нечто соединяющее, приводящее к безумию и уничтожающее все прочее.

Изобразительные средства И.А. Бунина воспринимаются чуть ли не наглядным примером, иллюстрацией выводов К.Д. Бальмонта. Это случилось с Олей Мещерской в рассказе «Легкое дыхание»: «...в нее безумно влюблен гимназист Шеншин, что будто бы и она его любит, но так изменчива в обращении с ним, что он покушался на самоубийство». [1, т. 4, с. 95] Давайте проследим внимательнее этот момент. Легкое дыхание на то и легкое, что тушить им можно только свечи, а не пожарище, - невесомое и краткое, которое рассеивается в ткани вселенной. В этой детали космического пейзажа проявляется бунинское использование поэтики

символизма. Это многозначность самого названия, сопрягаемая с причинами гибели Оли Мещерской. О чем думала Оля, когда она умерла?

Заметим, что мы не видим ее душевной жизни в рассказе об её смерти. Только как итог в самом начале предстает тоπος кладбища в серые апрельские дни, а на кладбище - крест с вклеенным изображением Оли, на котором она - с живыми и радостными глазами. Легкое дыхание. Она не почувствовала смерти. Она просто выдохнула. В пересечении начала и финала прослеживается символистская интонация и попытка И.А. Бунина отпереть окно в бесконечность интерпретаций. Ведь с одной стороны, легкое дыхание - это метафора невесомости жизни Оли Мещерской, метафора легкости ее смерти, метафора ее любви - она возникнет и рассеется. Не менее важной является деталь, указанная автором, - «серые апрельские дни».

Заставляет задуматься, почему именно апрельские, а не осенние. Ведь если осень – это время всеобщего увядания, что было бы тематически близко к картине кладбища, то весна - это пора оживления и расцвета, символ того, что жизнь будет и после смерти. С другой стороны, легкое дыхание растворяется в космическом пейзаже вечности и бесконечности. Это символизм - окно в вечность. И не менее важная деталь рассказа - это мотив убийцы. Даже на предметном уровне мотив убийства неясен, как до сих пор ведутся споры о причинах самоубийства Мити. Мы можем строить новые смыслы, один поверх другого, и эта множественность читательских интерпретаций подтверждает, что творчество И.А. Бунина, хотел он того или нет, но испытывает влияние символистских тенденций русской литературы.

Всегда ли персонажи И.А. Бунина находят избавление от мук любви в смерти?

Нет, но всегда происходит расставание любящих героев, например, поручика и дамы в рассказе «Солнечный удар»: «Темная летняя заря потухала далеко впереди, сумрачно, сонно и разноцветно отражаясь в реке, еще кое-где светившейся дрожащей рябью вдали под ней, под этой зарей, и плыли и плыли назад огни, рассеянные в темноте вокруг. Поручик сидел под навесом на палубе, чувствуя себя постаревшим на десять лет». [1, т.4, с. 388]

Он не умер, но в конце, обугленный и испещренный случившимся, просто не видит ничего для себя. Исчезла его любовь – забрала ближайшую перспективу и смысл. На предметном уровне очевидна продолжающаяся жизнь поручика. Остается память, неподвластная разрушительному времени, которая сохраняет мгновения солнечного удара любви. Так ли губительна любовь у И.А. Бунина на самом деле?

В рассказе «Часовня» из сборника «Темные аллеи» есть ключ; мы встречаем такой диалог:

«- А зачем он себя застрелил?

- Он был очень влюблен, а когда очень влюблен, всегда стреляют в себя...». [1, т. 5, с. 472]

С одной стороны - это ответ на «Митину любовь». Эта мысль о неизбежном конце от пули из-за неразделенной любви объясняет поступок Мити, и все же с ней можно не согласиться. Присмотримся повнимательнее к Мите, к поручику, к Оле Мещерской, а вернее, - к её убийце. Взглянем на того же «дядю» из «Часовни». Что их объединяет? Не только любовь, но и утрата любви, ее непостижимость и невозвратность. Митя стреляется с наслаждением, дабы успокоить боль в себе; убийца Оли Мещерской, обуянный любовной страстью, стреляет в нее; самоубийца из «Часовни» кончает с собой, потому что «очень влюблен», а поручик продолжает жить.

И в этом-то тоже проявляется связь художественного мира И.А. Бунина с поэтикой символизма - в свободе читательских интерпретаций как проявлении сотворчества с писателем. Почему именно «с наслаждением» Митя стреляет в себя? Только ли для укрощения боли? Быть может оттого, что мира для него не стало? Ведь Митя видел Катю везде в своей жизни, всё было - Катя. Но Катя ушла. Ушел мир. Ушла жизнь. «С наслаждением выстрелил». Но такова онтологическая природа единственной любви у И.А. Бунина: это пламя не затушить и не заменить суррогатом Аленки. Подлинная любовь даже в смерти утверждает свою неповторимость, единственность - поэтому любовь у И.А. Бунина страстная, и его персонажи, которым «посчастливилось» полюбить, - обречены на разлуку в пределах земной жизни и вечную память о любви, неподвластной времени. Конечно, мы не можем утверждать методологической принадлежности художественного мира И.А. Бунина модернизму и символизму, но очевидно влияние модернистских и символистских канонов поэтики на репрезентацию темы любви и смерти. Именно поэтому любовь и смерть интерпретируются первым русским лауреатом Нобелевской премии как онтологические категории, сопричастные вечности, космической бесконечности и творческой памяти.

#### **Использованные источники:**

1. Бунин И.А. Собрание сочинений: В 6 т. - М.: «Художественная литература», 1988. - Т. 4. Произведения 1914-1931. - 1988. - 703 с. — Т. 5. Жизнь Арсеньева. Рассказы 1932-1952. - 1988. - 639 с.
2. Бальмонт К.Д. Собрание сочинений: В 7 т. Т. 6: Край Озириса; Где мой дом?; Очерки (1920-1923); Горные вершины: Сборник статей; Белые зарницы: Мысли и впечатления. — М.: Книжный Клуб Книговек, 2010. — 624 с.
3. Блискавицкий А.А. Философско-эстетические основы русского символизма // Вестник славянских культур. — 2011. - №19. — Т. 1. — С. 31-43.



*Климушина А.А.  
студент 1 курса магистратуры  
ФГБОУ ВО «Кубанский государственный аграрный университет  
имени И.Т. Трубилина»  
Российская Федерация, г. Краснодар*

## СИСТЕМА МОТИВАЦИИ В ОРГАНИЗАЦИИ

*Аннотация: В статье раскрывается понятие системы мотивации в организации, основные задачи, а так же подходы компаний к ее усовершенствованию. Актуальностью данной работы является: выявление причин низкого уровня системы мотивации на предприятии, подход к разработке системы мотивации и пути решения данных проблем.*

*Ключевые слова: Система мотивации, труд, предприятие, коллектив, вознаграждение, эффективность.*

*Klimushina A.A.  
1st year student of the master's degree  
Kuban state agrarian University named after I. T. Trubilin  
Russian Federation, Krasnodar*

## ORGANIZATION MOTIVATION SYSTEM

*Annotation: The article reveals the concept of a motivation system in an organization, the main tasks, as well as the approaches of companies to its improvement. The relevance of this work is: identifying the reasons for the low level of the motivation system at the enterprise, an approach to the development of a motivation system and ways to solve these problems.*

*Keyword: Motivation system, labor, enterprise, team, remuneration, efficiency.*

Система мотивации персонала – это самый эффективный инструмент управления, который позволяет влиять на качество деятельности сотрудников и компании в целом.

Одной из важнейших характеристик для рабочего человека является его мотивация к труду, а для руководителя этот пункт является основой управления, так как эффективность труда человека напрямую зависит от его мотивации к труду.

Мотивация - это деятельность, благодаря которой каждый работник и коллектив организации в целом активизируется и стремится не только эффективно трудиться, но и достичь поставленные перед ним цели.

Основные задачи системы мотивации:



- выполнение целей и задач организации, эффективное использование ресурсов;
- улучшение качества продукции и услуг;
- повышение продуктивности и эффективности труда;
- привлечение и удержание квалифицированных сотрудников, снижение текучести кадров в целом;
- стимулирование работников к профессиональному развитию;
- улучшение имиджа компании.

Для любого работника стимулы делятся на моральные, материальные, духовные, морально-денежные и социальные. Чтобы выяснить на каком уровне в организации осуществляется стимулирование персонала и насколько персонал удовлетворен видами поощрений, предлагается провести среди них опрос в устной или письменной форме.

Как правило, большинство работников не удовлетворены размером своей заработной платы, в связи с чем многие компании устанавливают надбавки к заработной плате, например, за перевыполнение плана, либо компенсации - денежные выплаты за возмещение ими трудовых или иных предусмотренных федеральным законом обязанностей.

Для некоторых членов коллектива денежное вознаграждение имеет не столь важное значение, в отличие от морального стимулирования, так как для человека, который стремится подниматься по карьерной лестнице немаловажно признание его заслуг общественностью. Данное стимулирование имеет информационную природу, являясь информационным процессом.

Некоторые компании принимают решение повесить доску почета, на которую попадают лишь лучшие сотрудники организации, либо выдача грамот на ежегодных корпоративных мероприятиях. Такой подход требует обеспечения уверенности в том, что добросовестный труд и примерное поведение всегда получит признание и одобрительную оценку, принесут уважение среди всего коллектива и благодарность за выполненную работу. И наоборот, плохая работа, бездеятельность, безответственность должны неотвратимым образом сказываться не только на уменьшении материального вознаграждения, но и на служебном положении и моральном авторитете работника.

Исходя из этого можно сделать вывод, что система мотивации должна быть разноплановой, построенной на реальных потребностях сотрудников. Материальное вознаграждение должно соответствовать занимаемой должности, степени ответственности, профессионализму работника и конечно же полученным результатам. А нематериальное поощрение должно учитывать психологический тип и социальные потребности сотрудника.

Конечно же, не стоит забывать о том, что даже самая удачная система мотивации должна быть динамичной: необходимо ежегодно проводить

опрос среди коллектива снова и вносить в систему мотивации коррективы с учётом изменившихся результатов опроса и обстоятельств.

**Использованные источники:**

1. Шевченко О. П. Менеджмент организации : учеб. пособие для магистров направления 38.04.02 «Менеджмент»/ О. П. Шев-ченко. – Краснодар : КубГАУ, 2016. – 176 с.
2. Верещагина, Л. А. Психология потребностей и мотивация персонала: учебное пособие, гуманитарный цент / Л. А. Верещагина, И. М. Карелина.- Москва, 2017. - 156 с.
3. Веснин, В. Р. Менеджмент: учебник / В. Р. Веснин. - 4-е изд., перераб. И дон. - М.: Проспект, 2018. - 613 с.
4. Ветлужских, П.Н. Мотивация и оплата труда: учебное пособие/ Е Л 1. Ветлужских. - Альпина Паблишер - Москва, 2019. - 162 с.
5. Виханский, О. С. Менеджмент: учебник / О. С. Виханский, А. И. Наумов. -5-е изд., стереотип. - М.: Магистр: ИНФРА - М, 2018. - 576 с.
6. Губарев Р.В. Анализ современных теорий мотивации и стимулирования труда // Социально-экономическое развитие. -2018. -Nol(7).-С. 240

*Кондрахина Д.В.  
студент  
Севастопольский государственный университет  
Россия, Севастополь  
Силютин Р.Р.  
студент  
Севастопольский государственный университет  
Россия, Севастополь*

## **ПРОФОРИЕНТАЦИЯ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ, С ЦЕЛЮ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ РАБОЧИХ ПРОФЕССИЙ**

*Аннотация: проект для выявления уровня сформированности компетенций по строительному, сервисному и педагогическому направлениях среди молодежи. Создание условий для применения теоретических знаний на практике, реализации творческого потенциала участников, повышения профессиональной квалификации среди молодежи.*

*Ключевые слова: профориентация, молодежь, сервис, строительство, педагогика, профессия, Севастополь.*

*Kondrakhina D.V.  
student  
Sevastopol State University  
Russia, Sevastopol  
Silyutina R.R.  
student  
Sevastopol State University  
Russia, Sevastopol*

## **PROFESSIONAL ORIENTATION OF STUDENTS IN ORDER TO PROMOTE WORKING PROFESSIONS**

*Annotation: it's a project to identify the level of competency formation in the construction, service and pedagogical areas among young people. Creating conditions for applying theoretical knowledge in practice, implementation the creative potential of participants, and improving professional skills among youth.*

*Keywords: career guidance, youth, service, construction, pedagogy, profession, Sevastopol.*

Сегодня достаточно актуальным является популяризация рабочих профессий в молодежной среде, повышение знаний, умений и навыков в

данных отраслях, формирование активной гражданской позиции у молодежи, повышение умения работать в команде.

Описываемый проект направлен на повышение уровня профессионализма молодежи, повышение престижности важных профессий для города Севастополь, повышение социальной активности трудовой молодежи, приобретение практических навыков и умения работать в команде.

Программа реализации проекта включает в себя несколько блоков: теоретический – включает в себя лекционные занятия и тест на знание основ профессиональной деятельности; практический – выполнение заданий, решение кейсов, результатом которых станет готовое изделие. Содержание заданий блока будет соответствовать каждой специальности. Проект включает в себя следующие этапы реализации:

1) Сбор заявок от команд, желающих принять участие в проекте по одному из направлений. Отбор команд, по заявкам для участия в проекте и сбор организационного комитета.

2) Организация и проведение проекта.

3) Оценка результатов, подведение итогов определение победителей и награждение. Подготовка отчетных фотографий и видеороликов, публикация в вузовских и городских СМИ.

При проведении конкурса профессионального мастерства помимо соревновательной части есть очень важный смысл – это оценка качества подготовки по данной компетенции, ведь качество выполнения конкурсного модуля зависит от того, как был подготовлен участник. В этом смысле – это поиск успешных методик подготовки и их дальнейшее тиражирование всем заинтересованным сторонам. И это новая технология подготовки кадрового резерва. Согласно «Концепции долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2020 года», гибкий эффективно функционирующий рынок труда является важнейшей составляющей инновационной экономики. Вместе с тем современное развитие экономики невозможно без продуктивной занятости, являющейся производной от эффективно функционирующего гибкого рынка труда, позволяющего оперативно реагировать на экономические вызовы. И одной из главных задач является улучшение качества рабочей силы и развитие ее профессиональной мобильности на основе реформирования системы профессионального образования всех уровней, развития системы непрерывного профессионального образования, системы профессиональной подготовки и переподготовки кадров с учетом определения государственных приоритетов развития экономики.

Реализация проекта позволила участникам получить собственный опыт, основанный на получении теоретических знаний в выбранных направлениях и возможности их применения на практике при выполнении заданий. После реализации проекта студенческая молодежь убедилась в

привлекательности и престижности рабочих профессий и готова к трудоустройству в летний период времени в составе студенческих отрядов. Реализация проекта создала оптимальные условия для творческой и профессиональной самореализации молодежи.

Участники проекта получили теоретические знания по выбранным направлениям и закрепили их на практике при выполнении практических заданий по трем направлениям: педагогическое, сервисное и строительное.

4.

По итогам проведения практического этапа у строительных отрядов, ребятами были сделаны домики для животных. Возникла идея подарить домики для животных в городской приют для бездомных животных. Продукция, купленная для проведения практического этапа команд в сервисном направлении будет использоваться для дальнейшего обучения сервисных отрядов Севастополя. Проект был реализован на локациях Севастопольского государственного университета.

Реализация данного проекта была очень важна для студенческих отрядов Севастополя и поднятия имиджа рабочих профессий среди молодежи. Проект был успешно реализован, все участники остались довольны. Планируется продолжить проведение данного проекта ежегодно с привлечением большего количества участников.

#### **Использованные источники:**

1. Волков, Б. С. Основы профессиональной ориентации: учеб. пособие для вузов / Б. С. Волков. - М.: Академический проект, 2007. - 331 с.
2. Зеер, Э.Ф. Психология профессий: учеб. пособие для студентов вузов / Э. Ф. Зеер. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Академический проект; Екатеринбург: Деловая книга, 2003. - 331 с.
3. Митина Л. М. Личность и профессия: психологическая поддержка и сопровождение: учеб. пособие для студентов вузов по спец. «Педагогика и психология»/ под ред. Л. М. Митиной. - М.: Академия, 2005. – 334 с.
4. Пряжникова, Е. Ю. Профориентация: учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений / Е. Ю. Пряжникова, Н. С. Пряжников. - 5-е изд., испр. и доп. - М.: Академия, 2010. – 488 с.
5. Стецкий, С. В. Профессии в строительстве и архитектуре: учеб. пособие для профильной и профессиональной ориентации учащихся 9-11 кл. / С. В. Стецкий. - М.: Академия, 2006. – 255 с.

*Костенко А.С., магистр истории  
Российский государственный гуманитарный университет  
Россия, г. Москва  
научный руководитель: Кондаков И.В., д-р. филос. н.,  
канд. филол. наук  
профессор  
кафедры истории и теории культуры РГГУ*

## ОБЭРИУ КАК ЛИТЕРАТУРНЫЙ КРУЖОК

*Аннотация: Автор статьи предпринимает попытку обозначить форму объединения ОБЭРИУтов. Исходя из анализа самопрезентации содружества художников, их представлениях о самих себе в личных переписках, биографических описаниях стало возможным очертить границы этого многогранного объединения.*

*Ключевые слова: Чинари, ОБЭРИУ, форма, «новый быт», литературный кружок.*

*Kostenko A.S.  
Russian State University for Humanities  
Russia, Moscow  
Scientific tutor: Kondakov I.V., Doctor of philosophical sciences,  
candidate of philological sciences  
full professor  
Department of history and theory of Culture*

## OBERIUS AS A LITERARY CIRCLE

*Annotation: The author of the article tries to identify the form of OBERIUS' association. Based on the analysis of the self-presentation of the artists' community, their ideas about themselves in personal correspondence, biographical descriptions, it became possible to outline the boundaries of this multifaceted association.*

*Keywords: Chinari, OBERIU, form, «new routines», literary circle.*

Сообщество ОБЭРИУ - объединение очень многогранное. В его состав входили выдающиеся люди культуры своего времени. Это был круг творческих индивидуальностей, в котором каждый из участников повлиял на развитие объединения. Степень этого участия завесила от многих факторов: личностные мотивы, время пребывания в кругу ОБЭРИУ, сфера творческих интересов.



Начало XX в. охарактеризовано бурными дискуссиями, посвящёнными самым разным вопросам, в том числе и «что такое творчество?» и «что есть литература?», актуализировали вопрос формы. В подобных обсуждениях участвовали представители власти, деятели искусства, в том числе и формалисты. В частности, представители русской формальной школы Б. Эйхенбаум и В. Шкловский. В связи с проблемой формы возникает попытка определить, что есть быт. Ставится задача обозначить его форму и содержание. Новая идея стремилась преобразовать быт, создать «новый быт». Поскольку левая культура, как ее представляли большевики, должна была отказаться от того самого «дворянского» и «буржуазного» быта, она должна была построить быт, соответствующий новой советской действительности. Идея «старое разрушить – новое построить» очень ярко отразилось в творчестве, особенно в поэтическом. Остро ощущались деструктивные процессы, происходившие в культуре повседневности. Сетовали на невозможность упорядочить понятие «быта»: поэты говорили о «развороченном бурей быте»<sup>25</sup> или о том, что «любовная лодка разбилась о быт». Быт представлялся необузданной внешней средой, которая трудно поддается культурному упорядочению. Один из известных формалистов и, по определению С. Зорина, один из лидеров русской формальной школы В. Шкловский, писал, что они «футуристы, раскрепостили искусство от быта, сделали его свободным от быта»<sup>26</sup>. В понимании В. Шкловского быт это - внешняя жизненная среда, которую искусство осваивает своими приемами, это пассивный материал искусства, который поддается колонизации посредством искусства. Быт в его определении выступает как некий пассивный материал для искусства и передающийся по средствам того искусства. Таким образом, по меткому определению С. Зенкина подобная односторонняя активная преобразовательная деятельность, свойственная эстетике русского авангарда<sup>27</sup>. Коллеги В. Шкловского по формальной школе представляли быт соответственно всецело как «литературный быт». Они считали, что в быту, в социальной жизни есть нечто, что взаимодействует с литературой, проникает в нее, и этот синкретизм, взаимодействие приводит к тому, что было литературой, становится бытом, то, что было бытом, имеет возможность стать литературой. Таким образом, мы можем говорить о том, что новые идеи и трактовки «литературного быта» во главе угла ставят взаимопроникновение и взаимодействие литературы и жизни.

В своей знаменитой работе «Литературный быт»<sup>28</sup> Б. Эйхенбаум утверждал, что история литературы должна заниматься не только собственной историей литературы, но и автором, и тем как писатель

<sup>25</sup> Есенин С.А. Письмо к женщине. Минск-Москва, 1995. С. 267..

<sup>26</sup> Шкловский В.Б. Гамбургский счет. М.: Советский писатель, 1990. С. 157.

<sup>27</sup> Работы о теории. М.: Новое литературное обозрение, 2012

<sup>28</sup> Эйхенбаум Б.М. Литературный быт. М., 1987.С. 336.

реализует себя в общественной структуре. В поздний период русской формальной школы, в частности Б. Эйхенбаум, уделял значительное внимание институциональным формам литературы, а именно способом организации той среды, в которой создаются и существуют литературные произведения. Он предлагает выделить две институциализации: литературный кружок, салон и литературный журнал или издательство. При этом, признаком такой формы как салон или кружок Б. Эйхенбаум считал совпадение читателей и писателей. Такое сообщество единомышленников, в котором участники одновременно выступали в роли писателя и читателя, «слушателя». Создававшиеся в этом сообществе тексты фактически создавались для этого сообщества, которое объединяло коллег – товарищей, читателей – писателей. Такое творческое взаимопонимание, не исключавшее дискуссии и обсуждения, не требовало объёмных текстов. Текст, как правило, небольшой, удобный для публичного представления свободно циркулировавший между участниками кружка, был предметом обсуждения. Создавались ситуации, в которых даже переписка между членами сообщества превращалась в литературный текст. Подобный тип взаимопонимания между единомышленниками или «дружескими оппонентами» исключал возможную коммерческую составляющую. Предполагался взаимный интерес, творческая атмосфера, профессиональное и литературное общение, которое должно было не только доставлять эстетическое наслаждение, но и стимулировать дальнейший профессиональный рост<sup>29</sup>.

Подобное определение кружка подходит и содружеству Чинарей – ОБЭРИУтов, которых часто в исследовании так и называют «литературный кружок». Чинари как некое дружеское сообщество обладало типом мышления, который иногда так и называется «Чинарское мышление». Этот тип мышления выступает своего рода антитезой дискурсивному мышлению. Суть этого типа мышления сами Чинари определяют двумя важными положениями. Первый важный аспект, который видят представители содружества, это тезис о том, «что представляется логикой есть абсурд». Второе положение гласило, то что представляется абсурдом есть неизвестная логика. Чинари считали, что человек воспринимает жизнь не такой, какова она на самом деле, а такой как ее презентуют органы чувств и логика здравого смысла<sup>30</sup>.

#### **Использованные источники:**

1. Есенин С.А. Письмо к женщине. Минск-Москва, 1995. С. 267.
2. Шкловский В.Б. Гамбургский счет. М.: Советский писатель, 1990. С. 157.
3. Zenkin C.H. Работы о теории. М.: Новое литературное обозрение, 2012
4. Эйхенбаум Б.М. Литературный быт. М., 1987

<sup>29</sup> Эйхенбаум Б.М. Литературный быт. М., 1987.С. 126.

<sup>30</sup> Цит. по: Вахрушев В. Логика абсурда, или Абсурд логики // Новый мир. 1992. №7. С. 237.

5. Вахрушев В. Логика абсурда, или А\абсурд логики // Новый мир. 1992. №7. С. 237.
6. Хармс Д. Новая анатомия // Полное собрание сочинений: в 4 т. СПб., 1997-2001. Т. 2. С. 88.

*Костенко А.С., магистр истории  
Российский государственный гуманитарный университет  
Россия, г. Москва  
научный руководитель: Кондаков И.В., д-р. филос. н.,  
канд. филол. наук  
профессор  
кафедра истории и теории культуры РГГУ*

## ОТ ФОРМЫ БЫТА - К ФОРМЕ СЛОВ

*Аннотация: Автор статьи анализирует взаимосвязь жизни и творчества двух наиболее ярких представителей объединения ОБЭРИУ Д. Хармса и А. Введенского. Обращаясь к текстам разных временных отрезков, можно проследить, насколько глубоко, автор впускает в творчество свою личную жизнь и быт.*

*Ключевые слова: Д. Хармс, А. Введенский, форма и содержание, «литературный быт», границы творчества, иероглиф.*

*Kostenko A.S.  
Russian State University for Humanities  
Russia, Moscow  
Scientific tutor: Kondakov I.V., Doctor of philosophical sciences,  
candidate of philological sciences  
full professor  
Department of history and theory of Culture*

## FROM THE FORM OF LIFE - TO THE FORM OF WORDS

*Annotation: The author of the article analyzes the relationship between the life and work of the two most prominent representatives of the OBERIU association, D. Kharms and A. Vvedensky. Referring to the texts of different time periods, it can be traced how deeply the author lets his personal life and routines into his work.*

*Keywords: D. Kharms, A. Vvedensky, form and content, «literary life», boundaries of creativity, hieroglyph.*

Анализ взаимосвязи жизни и творчества Д. Хармса и А. Введенского, двух наиболее ярких представителя ОБЭРИУ, оставивших значительное творческое наследие, наиболее интересен исследователям, в том числе и современным. Д. Хармс и А. Введенский находились не только в историко-культурном и творческом контексте своего времени, но и очень ярко отразили время в своем творчестве.

Одной из важных задач ставит перед собой автор статьи - необходимость определить «границы творчества», такими как их понимали сами художники: Д. Хармс и А. Введенский. Обращаясь к проблеме творчества, можно сказать, что ОБЭРИУты-абсурдисты стремились выйти за рамки условностей и расширить узкие границы привычного понимания творчества.

Для представленного сообщества очевидна и важна взаимосвязь двух составляющих: личный опыт как основа творчества и творчество как часть жизни (быта). Так в творчестве Д. Хармса само творчество и жизнь автора переплелись чрезвычайно тесно. Образ автора в его произведениях представлен в самых разных ракурсах. Автор выступает у Д. Хармса как повествователь и ведет свой рассказ от третьего лица, например, такое можно наблюдать в произведениях «Новая анатомия»:

У одной маленькой девочки на носу выросли две голубые ленты.

Случай особенно редкий, ибо на одной ленте было написано

«Марс», а на другой - «Юпитер»<sup>31</sup>

Или в произведении «Фризовая шинель»:

Взяли фризовую шинель

пристрочили кант

положили на панель

вот и вышел музыкант<sup>32</sup>.

Так же Д. Хармс выступает рассказчиком и повествование в тексте ведется от первого лица. Например, в рассказе «Как я родился»<sup>33</sup>:

«Теперь я расскажу о том, как я родился, как я рос и как обнаружили во мне первые признаки гения. Я родился дважды».

Автобиографическое повествование можно наблюдать в трактатах, рассуждениях и дневника Хармса. При этом Д. Хармс старается усилить роль автора. Эта роль активна. Персонажи в его произведениях выстраиваются таким образом, что это позволяет усилить роль автора.

Анализируя тексты Д. Хармса, можно говорить о том, что через своих персонажей он делает своеобразную презентацию автора, организует, структурирует мир своих персонажей, но при этом, как автор он постоянно присутствует в том мире, который он создал. То есть автор постоянно является неотъемлемой, частью созданного им текста. Это единение автора и художественного мира, созданного им же, дополняется и преобразовывается в систему благодаря введению в это пространство сквозных мотивов, которые пронизывают большинство его произведений: окно, вода, течучесть, история, сон, чудо, ноль, полет, «битва со смыслами»,

<sup>31</sup> Хармс Д. Новая анатомия // Полное собрание сочинений: в 4 т. СПб., 1997-2001. Т. 2. С. 88.

<sup>32</sup> Хармс Д. В зале фризовой шинели // Полное собрание сочинений: в 4 т. СПб., 1997-2001. Т. 1. С. 174.

<sup>33</sup> Хармс Д. Как я родился // Полное собрание сочинений: в 4 т. СПб., 1997-2001. Т. 2. С. 82.

случай. Так например в произведении «Окно»<sup>34</sup>, Д. Хармс вводит персонажа - окно, и ведет монолог от его лица:

Я внезапно растворилось.

Я - дыра в стене домов.

Сквозь меня душа пролилась.

Я - форточка возвышенных умов.

Своеобразным отличием самопрезентации ОБЭРИУтов можно считать «обрывочный текст». С помощью обрывочного текста Д.Хармс акцентировать внимание на важных для него концептах творчества. Так же «разорванность» позволяла передать хрупкость мира и его бессмысленность:

крючником в окошко

ска`ндит ска`ндит

рубль тоже

ма`ху кинь<sup>35</sup>.

Так же по мнению исследователя Л. Лурье стоит отметить тот факт, что в произведениях Д. Хармса, особенно в ранних, можно встретить большое количество грамматических ошибок, это было связано как утверждает литературовед с тем, что еще во время обучения в гимназии, Д. Хармс гораздо грамотнее писал на немецком языке, чем на русском<sup>36</sup>.

При анализе творчество Д.Хармса нельзя не упомянуть тот факт, что на протяжении долгого времени он был одним из авторов детских стихотворений, писал и издавался в журналах для детей с конца 1920-х по конец 1930-х годов. Хармс активно сотрудничал с такими детскими журналами как «Ёж», «Чиж», «Сверчок», «Октябрюта», где публиковались его стихи, рассказы, подписи к рисункам, шуточные рекламы и головоломки.

Разбирая стихотворение «Тигр на улице», абсолютно детское и невинное, литературовед И. Кондаков в статье «Ничего тут не поймешь» приходит к выводу, что неизвестно откуда взявшийся тигр на улице Ленинграда есть аллегория Большого террора<sup>37</sup>. Таким образом, даже в произведениях на первый взгляд совершенно далеких от типичного творчества ОБЭРИУтов и самого Хармса, можно выделить эти характерные мотивы и приемы:

«Я долго думал, откуда на улице взялся тигр. / Думал-думал, / Думал-думал, / Думал-думал, / Думал-думал, / В это время ветер дунул, / И я забыл, о чем я думал. / Так я и не знаю, откуда на улице взялся тигр»<sup>38</sup>.

<sup>34</sup> Хармс Д. Окно// Полное собрание сочинений: в 4 т. СПб., 1997-2001. Т. 1. С. 189.

<sup>35</sup> Хармс Д. Михайлы // Полное собрание сочинений: в 4 т. СПб., 1997-2001. Т. 1. С. 26.

<sup>36</sup> Культурный слой. Хармс (реж. В. Галилюк, 2005).

<sup>37</sup> Цит. по Кондаков И.В. "Ничего тут не поймешь!" (Дискурс детства в поэзии Д. Хармса) // «Общественные науки и современность». 2004. №3. С. 153-154.

<sup>38</sup> Хармс Д. Тигр на улице // Полное собрание сочинений: в 4 т. СПб., 1997-2001. Т. 1. С. 139.



Что касается творчества А. Введенского. Там, где пока не обнаружен конкретный смысл, корректнее говорить об общем знаменателе поэтического мира А. Введенского - алогизме. Дистанцируясь от футуристов с их утопиями светлого будущего, Введенский был близок ко многим поэмам Велимира Хлебникова. Он, так же как Хлебников, предпочитал упрощённую рифмовку и метрику, нередко отсылающую к классическим текстам. Например, в «Элегии»<sup>39</sup> очевидны ритмические и тематические переключки с Пушкиным и Батюшковым. Так же, как Хлебников, он умышленно сбивается с ритма, переходя на прозаизированный свободный стих. Но, в отличие от Хлебникова, Введенский весьма далёк от романтизации прошлого или будущего. Его интересовали только три вещи: время, Бог и смерть: «На смерть, на смерть держи равнение, / певец и всадник бедный Хлебников верил в законы времени, Введенский считал, что время открывает себя только в смерти. Одно из последних поэтических восклицаний: «Ах! Пушкин, Пушкин» — передаёт крушение цивилизации не только на историческом, но и на метафизическом уровне.

Зачастую А. Введенский поднимал вопросы, которые невозможно было выразить с помощью вербальной логики. Они были иррациональны, поэтому понимать их — значит не понимать. В вербализации непонимания непонятого увидел Я. Друскин суть поэтического эксперимента Введенского. Назвав его метод апофатическим богословием<sup>40</sup>, Я. Друскин остановился, отказавшись искать смысл бессмыслицы.

Как утверждает Я. Друскин, творчество А. Введенского с годами «усложняется». Его вещи со временем делаются все глубже и сложнее — «звезда бессмыслицы» углубляется, но одновременно проясняется: стиль и характер вещи становятся настолько ясными и прозрачными. Логичность, как показывает А. Введенский, это что-то абсолютно чуждое миру и реальности. Но бессмыслица не относительна. «Она — абсолютная реальность — это Логос, ставший плотью. Сам этот личный Логос алогичен, так же, как и Его вочеловечение»<sup>41</sup>. Понять бессмыслицу нельзя: понятая бессмыслица уже не бессмыслица. Нельзя также искать смысл бессмыслицы; смысл бессмыслицы — такая же, если не большая, бессмыслица. «Звезда бессмыслицы» — есть то, что нельзя услышать ушами, увидеть глазами, понять умом. Л. Липавский ввел термин: иероглиф. «Иероглиф — некоторое материальное явление, которое я непосредственно ощущаю, чувствую, воспринимаю и которое говорит мне больше того, что им непосредственно выражается. Иероглиф двузначен, он имеет собственное и несобственное значение. Собственное значение иероглифа

<sup>39</sup> Введенский А. Элегия // Полное собрание произведений: в 2 т. М.: Гилея, 1993. Т.2. С. 69.

<sup>40</sup> Цит. по: Друскин Я. Стадии понимания. М., 2000.С.45.

<sup>41</sup> Там же.С. 48

— его определение как материального явления — физического, биологического, психофизиологического<sup>42</sup>.

В двадцатые годы Введенский писал еще почти «понятные» стихи, хотя некоторые его сравнения, эпитеты и другие тропы были уже необычными. Не позже 1923 года он написал «Паршу на отмели»<sup>43</sup>. Комментируя это произведение Я. Друскин писал, что ничего подобного этому он не знает, и что ни один филолог не сможет определить предшественника Введенского<sup>44</sup>. Сам Введенский сказал как-то Я. Друскину «В поэзии я, как Иоанн Креститель, только предтеча»<sup>45</sup>, то есть предшественник нового взгляда на жизнь и искусство.

В стихах А. Введенского в каждой фразе есть присутствие основной мысли и мысль, «дробящая» первую, словно путая сознание читателя. Его стихи двумерны, а часто и многомерны. «Это и есть духовность, то есть освобождение от душевности, или беспредметность»<sup>46</sup>.

Еще один из приемов А. Введенского: бессмысленное событие или факт объясняется, но его объяснение еще более бессмысленно, чем сам бессмысленный факт. Например, в стихотворении «Ответ богов»<sup>47</sup>:

Звали первую светло  
А вторую помело  
Третьей прозвище Татьяна  
Так как дочка капитана...

В понимании Я. Друскина эти строки можно толковать как «Один из «смыслов» этой бессмыслицы, может быть, такой: сохраняется форма причинного или объясняющего предложения («так как», «потому что», «для того, чтобы», «если, то»), но содержание бессмысленное. Обесмысливается само причинное или объясняющее предложение, обнажается ложь слов «так как», «потому что», то есть самой предельной мысли, в которой убеждает не ее содержание, а сама форма убеждения. Это — разоблачение условностей, выдаваемых за экзистенциалии жизни»<sup>48</sup>.

Близкий друг и «дешифровщик» творчества ОБЭРИУ Я. Друскин считал, что А. Введенский относится к той группе художников, чье творчество непосредственно не связано с их личной жизнью. Д. Хармса он считал тем художником, чье творчество настолько тесно связано с их личной жизнью, что, не зная ее, мы не поймем и многих произведений этого автора. Внутреннее и внешнее, жизнь и творчество в этом случае непосредственно соприкасаются. В конце двадцатых годов Введенский

<sup>42</sup> Липавский Л. Разговоры. Исследование ужаса // Логос. 1993. №4. С. 78.

<sup>43</sup> Введенский А. Паршу на отмели // Полное собрание произведений: в 2 т. М.: Гилея, 1993. Т.2. С. 112.

<sup>44</sup> цит по Друскин Я. «Чинари»//Аврора, 6, 1989.С.37

<sup>45</sup> Там же. С. 38

<sup>46</sup> Там же.С. 41

<sup>47</sup> Введенский А. Ответ богов // Полное собрание произведений: в 2 т. М.: Гилея, 1993. Т.1. С. 69.

<sup>48</sup> Цит. по: Друскин Я. Чинари // Аврора. 1989. № 6. С. 185.

сказал, что Хармс не создает искусство, а сам есть искусство<sup>49</sup>. Хармс в конце тридцатых годов говорил, что главным для него всегда было не искусство, а жизнь: сделать свою жизнь как искусство. Это не эстетизм: «творение жизни как искусства» для Хармса было категорией не эстетического порядка, а экзистенциального.

У Введенского искусство и жизнь — две параллельные линии. И они тоже пересекаются, но в потенциальной бесконечности. Можно считать, что этой бесконечной точки он достиг в «Элегии»<sup>50</sup> (предположительно — 1940 год) и в «Где. Когда»<sup>51</sup> (1941) — в его прощании с жизнью. В этих двух вещах А. Введенский показал, что и его искусство связано с жизнью, но не так непосредственно, как у Хармса.

Творческие пути Введенского и Хармса — это два равноправных способа жизни в искусстве. Но в первом случае уже по одной вещи, даже ранней, можно составить представление о его творчестве, у Хармса же — нельзя.

#### **Использованные источники:**

1. Хармс Д. В зале фризовой шинели // Полное собрание сочинений: в 4 т. СПб., 1997-2001. Т. 1. С. 174.
2. Хармс Д. Как я родился // Полное собрание сочинений: в 4 т. СПб., 1997-2001. Т. 2. С. 82.
3. Хармс Д. Окно // Полное собрание сочинений: в 4 т. СПб., 1997-2001. Т. 1. С. 189.
4. Хармс Д. Михаила // Полное собрание сочинений: в 4 т. СПб., 1997-2001. Т. 1.
5. Культурный слой. Хармс (реж. В. Галилюк, 2005).
6. Кондаков И.В. «Ничего тут не поймешь!» (Дискурс детства в поэзии Д. Хармса) / И.В. Кондаков // «Общественные науки и современность». - 2004. - №3. - С. 153-161.
7. Хармс Д. Тигр на улице // Полное собрание сочинений: в 4 т. СПб., 1997-2001. Т. 1. С. 139.
8. Введенский А. Элегия // Полное собрание произведений: в 2 т. М.: Гилея, 1993. Т.2.
9. Друскин Я. Стадии понимания. М., 2000. С.45.
10. Липавский Л. Разговоры. Исследование ужаса // Логос. 1993. №4. С. 78.
11. Введенский А. Паршу на отмени // Полное собрание произведений: в 2 т. М.: Гилея, 1993. Т.2. С. 112.
12. Друскин Я. «Чинари» // Аврора, 6, 1989.
13. Введенский А. Ответ богов // Полное собрание произведений: в 2 т. М.: Гилея, 1993. Т.1. С. 69.

<sup>49</sup> Друскин Я. Чинари // Аврора. 1989. № 6. С. 115.

<sup>50</sup> Введенский А. Элегия // Полное собрание произведений: в 2 т. М.: Гилея, 1993. Т.2. С. 69.

<sup>51</sup> Введенский А. Где. Когда // Полное собрание произведений: в 2 т. М.: Гилея, 1993. Т.2. С. 70.

14. Введенский А. Где. Когда // Полное собрание произведений: в 2 т. М.: Гилея, 1993. Т.2.

*Маринина А.С.  
учитель английского языка  
Ибраимова В.М.  
учитель немецкого языка  
МБОУ «Гимназия №22»  
Россия, г. Белгород*

**ЯВЛЕНИЕ ПЕРЕРАЗЛОЖЕНИЯ И СПЕЦИФИКА КАЛАМБУРА В  
ИНДИВИДУАЛЬНОМ СТИЛЕ АВТОРОВ ПРОИЗВЕДЕНИЙ  
АНГЛИЙСКОЙ И АМЕРИКАНСКОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ  
ЛИТЕРАТУРЫ**

*Аннотация: В статье рассматривается такое понятие как «переразложение», которое анализируется как вид фразеологической игры слов на примере произведения Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес». А также специфика каламбура в индивидуальном стиле авторов. Особенность этой статьи заключается в том, что рассматриваемая в ней игра слов во многом определяет характер стиля писателя, что является важным аспектом для перевода произведения.*

*Ключевые слова: переразложение, каламбур, игра слов, омонимия.*

*Marinina A.S.  
English teacher  
MBOU "Gymnasium № 22"  
Belgorod  
Ibraimova V.M.  
German teacher  
MBOU "Gymnasium № 22"  
Belgorod*

**THE PHENOMENON OF PEREPHRASING AND THE SPECIFICITY  
OF PUN IN THE INDIVIDUAL STYLE OF AUTHORS OF ENGLISH  
AND AMERICAN LITERATURE**

*Annotation: The article deals with such a concept as "paraphrasing", which is analyzed as a type of phraseological wordplay on the example of the work of Lewis Carroll "Alice in Wonderland". And also the specificity of the pun in the individual style of the authors. The peculiarity of this article is that the wordplay considered in it largely determines the character of the writer's style, which is an important aspect for translating a work.*

*Key words: paraphrasing, pun, wordplay, homonymy.*

В работах филологического характера довольно трудно, а зачастую и вовсе невозможно найти единого и однозначного понимания каламбура. При рассмотрении каламбура, в первую очередь, необходимо учитывать семантические отношения двух его частей. Одним из важных аспектов является то, что одна из частей может подразумеваться, как авторский намек и не присутствовать открыто в контексте. Как правило, это касается каламбура, который построен на двойном (прямом и переносном) осмыслении фразеологизма. То есть автор сохраняет фразеологизм в том же виде, либо заменяет компонент фразеологизма другим словом, (например, антонимом) и вводит новые слова. Для того чтобы понять смысл каламбура и его правильную передачу, нужно дополнить и реконструировать второй элемент каламбура.

А. Н. Мороховский считает, что при переводе произведения очень важно использовать такое явление как переразложение, т.е. изменение фразеологических оборотов. Цель переразложения заключается в том, чтобы обновить и обыграть используемое выражение. Данный прием может носить характер особого стилистического приема. «Под инверсией, или переразложением, компонентов ФЕ понимается изменение структуры ФЕ при сохранении ее исходных компонентов и частичном переосмыслении всей ФЕ или, чаще, одного из ее компонентов» [2, с.130].

С. К. Влахова и С. Н. Флорин приводят классификацию каламбура по функционированию в тексте [1, с.294]. По их мнению, каламбур может быть:

- а) оборотом речи, т.е. элементом данного текста;
- б) миниатюрой, родственной эпиграмме, самостоятельным произведением;
- в) игра слов может быть использована в качестве заголовков юмористических рассказов, газетных заметок, фельетонов.

Довольно часто каламбуры строят на «частях слов», а точнее – на осмыслении немотивированно расчлененных, «состыкованных» или измененных слов. В этом случае лексическая единица расщепляется, не беря во внимание ее морфологическую структуру, и «щепки» осмысляются как шарады. Либо в слово вклиниваются буквы или слоги для того, чтобы придать ему новое значение, не лишив при этом подлинного; или лексема видоизменяется при помощи неприсущих ей суффиксов или другими средствами, чтобы придать ей значение, присущее другим словам и т.п. Таким образом, строго в каламбурных целях создаются своеобразные «неологизмы», нередко обремененные ассоциациями и намеками [1, с.295].

Авторская игра слов, которая основана на омонимии, чаще всего передается каламбуром на базе омонимии, полисемии либо созвучия (при этом семантика ядра полностью изменяется и происходит замена самого образа).

Например, в III главе известного всем произведения Льюиса Кэрролла



«Алиса в Стране Чудес» сразу же захватывает внимание рассказ мыши, который написан в виде мышинового хвоста. У всех переводчиков, как и в оригинале у Кэрролла стихотворение изображено в виде хвоста. Но Заходер написал перевод в строчку, что немного запутывает читателя. В обеих сказках Кэрролла присутствует огромное количество каламбуров, которые основаны на игре между несовпадением смысла и звука в слове. Так, например, и в рассказе Мыши обыгрывается смысловое несовпадение слов “tale” (рассказ) и “tail” (хвост), идентичных по звучанию.

Оригинальный текст на английском языке:

“Mine is a long and a sad **tale!**” said the Mouse, turning to Alice, and sighing. “It is a **long tail**, certainly,” said Alice, looking down with wonder at the Mouse's tail; “but **why do you call it sad?** And she kept on puzzling about it while the Mouse was speaking? So that her idea of the tale was something like this...” [6, p. 36].

**Перевод Н. Демуровой:** «Это очень длинная и грустная история, начала Мышь со вздохом. Помолчав, она вдруг взвизгнула: **«Прохвост!»**. **«Про хвост?»** повторила Алиса с недоумением и взглянула на ее хвост. **«Грустная история про хвост?»** И, пока Мышь говорила, Алиса никак не могла понять, какое это имеет отношение к мышинному хвосту. Поэтому история, которую рассказала Мышь, выглядела вот так...» [3, с. 39].

Н. Демурова использует прием компенсации, тем самым обыгрывая неприкосновенность словоформы. Она делит оно слово на два. Мышь прерывает рассказ и употребляет слово «прохвост» (в значении ругательства), а Алиса понимает, что рассказ будет о хвосте.

А можно передать этот отрывок по-русски следующим образом, как сделал **В. Набоков:** «Мой рассказ **прост, печален и длинен**, со вздохом сказала Мышь, обращаясь к Ане. «Да, **он**, несомненно, очень длинный», заметила Аня, которой **послышалось не «прост», а «хвост»**. «Но почему вы его называете печальным?» [4, с. 44].

В. Набоков в этом переводе также использует компенсацию, отмечая то, что Аня ослышалась и неправильно поняла Мышь.

**Перевод Б.Заходера:** «Внемли, о дитя! Этой трагической саге, этой страшной истории с хвостиком тысяча лет!» сказала она. «Истории с хвостиком?» удивленно переспросила Алиса, с интересом поглядев на мышкин хвостик. «А что с ним случилось страшного? По-моему, он совершенно цел – вон он какой длинный!» [5, с. 37].

При переводе авторской игры слов можно использовать два варианта:

1. Создать структурно-функциональные эквиваленты каламбуров оригинала.

2. Передать содержание авторского каламбура в некаламбурной форме, при этом происходит переводческая потеря стилистического приема.

Механизм создания каламбура может, как совпадать с оригиналом, так и отличаться от него. Очень важно не использовать лексику с экспрессивно-стилистической окраской, не свойственной автору. В каламбуре важна значимость каждой его части. Исходя из этого, можно сделать вывод, что основное внимание исследователей направлено на анализ противопоставления компонентов каламбура. При образовании каламбура участвуют различные его компоненты с любым значением, и сходным или одинаковым звучанием, выбранные произвольно. На этой основе и выделяют большое количество «каламбуров», соединенных между собой только фонографическими отношениями.

#### **Использованные источники:**

1. Влахов С. Н., Флорин С. В. Непереваемое в переводе: монография. 2-е изд., испр. и доп. М. : Высш. шк., 1986. 416 с.
2. Мороховский А. Н., Воробьева О. П. и др. Стилистика английского языка, 1984. 235 с.
3. Кэрролл Льюис. Алиса в Стране Чудес. Сквозь зеркало и что там увидела Алиса / пер. Н. М. Демуровой. Стихи в пер. С. Я. Маршака и Д. Г. Орловской. – София: Изд-во лит. на иностр. языках, 1967. 359 с.
4. Кэрролл Льюис. Аня в Стране Чудес / Пер. Набокова В. М.: Детская литература, 1989. 222 с.
5. Кэрролл Льюис. Приключения Алисы в Стране Чудес. / пер. Б. В. Заходера. М.: Детская литература, 1974. 215 с.
6. Lewis Carroll. Alice's Adventures in Wonderland, Illustrated by Sir John Tenniel. The Definitive Edition. 2006. 234 p.

*Пичугина В.Е.  
студент  
Кубанский государственный университет  
Герасимова В.С.  
студент  
Кубанский государственный университет  
Россия, Краснодар*

## **ПОЛИКУЛЬТУРНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ КАК ИНСТРУМЕНТ БЫСТРОЙ АДАПТАЦИИ ЛИЧНОСТИ К УСЛОВИЯМ СОВРЕМЕННОГО МИРА**

*Аннотация: в данной статье рассматриваются точки зрения зарубежных и отечественных исследователей на проблему поликультурного образования, обозначается значение такого подхода к обучению в условиях современного мира. Также, определяется необходимость внедрения поликультурного образования на базе начального образования.*

*Ключевые слова: поликультурное образование, поликультурное воспитание, современный мир, глобализация, инкультурация, поликультурная личность*

*Pichugina V. E.  
student  
Kuban state University  
Gerasimova V. S.  
student  
Kuban state University  
Russia, Krasnodar*

## **MULTICULTURAL EDUCATION OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS AS A TOOL FOR THE FAST PERSON'S ADAPTATION TO THE CONTEXT OF THE MODERN WORLD**

*Abstract: in the article viewpoints of foreign and Russian researchers on the issue multicultural education are considered, the importance of this educational approach in modern world is defined. Also, the necessity of implement of multicultural education in elementary school is identified.*

*Key words: Multicultural education, multicultural nurturing, modern world, globalization, acculturation, multicultural personality*

Современный мир находится в непрерывном процессе изменения и модернизации. Глобализация давно затронула практически все сферы жизни современного общества. Представители различных культур получили возможность беспрепятственно взаимодействовать друг с другом. На фоне этих процесс появилась необходимость обладать компетенцией осознавать, принимать и понимать другие культуры. Такую возможность, по мнению многих ученых, может предоставить поликультурное образование, внедренное на ранних этапах становления личности. Отечественными представителями данного направления являются Г. Д. Дмитриев, О.В. Гукаленко, А. Г. Асмолов, Л. Л Супрунова. Зарубежными исследователями в сфере поликультурного образования считаются Дж. Бенкс, С. Ниэто, И. Пужковски, М. Газман.

Поликультурное образование является одним из ключевых составляющих гармоничного воспитания ребенка. Г. Д. Дмитриев утверждал, что поликультурное воспитание базируется на фундаментальном принципе – у каждого есть культура, которая представляет собой менталитет, традиции, нравственные и этнические ценности, фольклор, образование, диалект. [3] Отечественный специалист в области сравнительной педагогике, А. Н. Джуринский акцентировал внимание на том, что в образовании и воспитании нужно учитывать национальные/этнические различия, а также должны включать в себя множество типов, моделей и ценностных педагогических ориентаций, толерантных мировоззрению и запросам разных этнокультурных групп населения.[2].О. В. Гукаленко рассматривает поликультурное воспитание как «процесс освоения подрастающим поколением этнической, общенациональной и мировой культур в целях духовного обогащения, развития глобализма и планетарного мировоззрения, формирования толерантности, готовности и умения жить в многокультурной полиэтнической среде» [1].Американский педагог Джеймс Бэнкс определил поликультурное образование как образовательную реформу, которая убедит учащихся в равенстве образования, независимо от индивидуальных различий (язык, религия, раса, возраст, пол, экономическое или социальное положение) [6]. Таким образом, поликультурное воспитание и образование – это процесс, в ходе которого происходит социализация личности посредством осознания родной культуры и принятия различных этносов и их особенностей.

Зарубежные исследователи утверждают, что внедрение поликультурного образования на базе начальной школы оказывает огромное влияние на формирование личности, а дальнейшее поддержание этой концепции на протяжении всего процесса обучения обеспечит наибольшую эффективность данного подхода.

Формирование поликультурной личности начинается в период раннего детства. На первом этапе ребенок погружается в родную для него

культуру. Этот процесс называется инкультурацией. Впервые данный термин ввел Мелвилл Джин Херсковиц (Melville J. Herskovits) в 1948 г. Агентами инкультурации являются следующие социальные институты: семья, группа сверстников, учебные заведения, средства массовой информации, различные политические и общественные организации. [4] На втором этапе вхождения в свою культуру человек принимает на себя ответственность за внесение изменений в культуру и оказываемое на нее влияние.

Значение поликультурного образования заметно возросло в связи с процессами, происходящими в мире. Мы переходим к новой модели мира, которая вносит изменения во все сферы социальной жизни: экономика, демография, политика, образование, нравственность и т. д. Процессы глобализации объединяют людей на основе экономических и научных интересов, что способствует размытию границ между представителями различных культур.

Поликультурное образование преследует различные цели. Одной из самых значимых по мнению зарубежных исследователей Джеймса Бенкса и Черри Бенкса является развитие у учеников осознанного отношения как к своей собственной культуре, так и к культурам других народов [7].

Благодаря поликультурному образованию у школьников формируется понимание, что при внешней схожести люди могут воспринимать мир с абсолютно разных сторон, что мир не ограничивается обществом и окружением, в котором они на данный момент находятся. Это позволяет на сознательном уровне распознавать культурные различия. [8]

Отказ от внедрения поликультурного образования с ранних лет может стать причиной появления ряда трудностей в процессе межкультурного взаимодействия. Формирование данной компетенции с ранних лет позволит сократить время адаптации личности к условиям современного глобального мира.

Таким образом, мы проанализировали и сопоставили труды зарубежных и отечественных исследователей по вопросу поликультурного образования, а также вывели обобщенное понятие поликультурного образования. Рассмотрели цели и значение такого подхода в условиях глобализации, а также установили необходимость поликультурного образования для комфортной адаптации личности к современному миру.

#### **Использованные источники:**

1. Гукаленко О. В. Теоретико-методологические основы педагогической поддержки и защиты учащихся-мигрантов в поликультурном образовательном пространстве Ростов н/Д., 2000.
2. Джурицкий А. И. Развитие образования в современном мире. М., 2004
3. Дмитриев Г.Д. Многокультурное образование. М., 1999
4. Ерасов Б.С. Социальная культурология. М., 1996

5. Banks, J.A. An introduction to multicultural education (2th ed.). Boston: Pearson Education, 2008.
6. Banks, A.J. Multicultural education: Characteristics and goals. In J. A. Banks, & C.A.M. Banks (Eds.), 2013.
7. Multicultural education: Issues and perspectives (8th ed., pp. 2-24). Hoboken. NJ: Wiley, 2013.
8. Pyszkowski, I.S. [<https://www.questia.com/library/journal/1G1-14586610/multiculturalism-education-for-the-nineties-an-overview> (дата обращения: 20.08.2020)] Multiculturalism- education for the nineties an overview, by Irene S. Pyszkowski.



*Поварницын Е.Н.  
студент 4 курса  
факультет «Информационные системы и технологии»  
Северный Арктический Федеральный Университет  
Россия, г. Архангельск*

## **АВТОМАТИЗАЦИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПОЛИКЛИНИКИ НА ОСНОВЕ ОБЪЕКТНО- ОРИЕНТИРОВАННОГО ПОДХОДА**

*Аннотация: Статья посвящается рассмотрению предметной области поликлиники. А также разработка программы по данной области на языке программирования Python.*

*Ключевые слова: Python, предметная область, поликлиника, программирование.*

*Povarnitsyn E. N.  
student 4rd year  
faculty of Information systems and technologies»  
Northern Arctic Federal University  
Russia, Arkhangelsk*

## **AUTOMATION OF POLYCLINIC ACTIVITIES BASED ON AN OBJECT-ORIENTED APPROACH**

*Annotation: The article is devoted to the subject area of polyclinics. As well as developing a program in this area in the Python programming language.*

*Keyword: Python, subject area, clinic, programming.*

### **1 ПРЕДМЕТНАЯ ОБЛАСТЬ**

#### **1.1 Вербальное описание**

Рассмотрим предметную область поликлиники. Современная поликлиника является крупным многопрофильным, специализированным лечебно-профилактическим учреждением, предназначенным оказывать медицинскую помощь и осуществлять комплекс профилактических мероприятий по оздоровлению населения и предупреждению заболеваний.

В ее функции входят:

- а) оказание первой медицинской помощи при острых и внезапных заболеваниях, травмах;
- б) лечение больных при обращении в поликлинику и на дому;
- в) организация и проведение диспансеризации;
- г) экспертиза временной нетрудоспособности;
- д) освобождение больных от работы;

- е) направление на врачебно-трудовую экспертную комиссию лиц с признаками стойкой утраты трудоспособности;
- ж) направление больных на санаторно-курортное лечение;
- з) своевременная госпитализация нуждающихся в стационарном лечении.

Поликлинику могут посещать пациенты, записавшиеся заранее в регистратуре. Пациенты приходят в указанное время и врачу, которому им нужно. Данные о пациенте находятся в их карточках, которые лежат в регистратуре. В них находятся имя, фамилия, отчество пациента, его дата рождения, социальный статус, регистрация, данные паспорта. А также посещения врачей, история болезней, учёт диспансеризации, амбулаторное лечение, срок нетрудоспособности пациента.

На приеме у врача пациент должен объяснить цель своего визита. Тем временем врач должен описать самочувствие больного, проконсультировать и выписать должное лечение. После чего доктор должен назначить консультацию на другой день, если она требуется.

Информация на каждого врача, а именно имя, фамилия отчество, дата рождения, специальность, квалификация и должность расположена в архиве поликлиники.

## 1.2 Концептуальное описание

В данном сервисе персонал регистратуры будет заполнять карточку визитов пациентов к определённым врачам, так же заполнять саму карточку пациента и информацию о враче. Объектами системы будет врач и пациент, специальность врача, болезни, визит. Свойства объектов приведены в таблице 1.

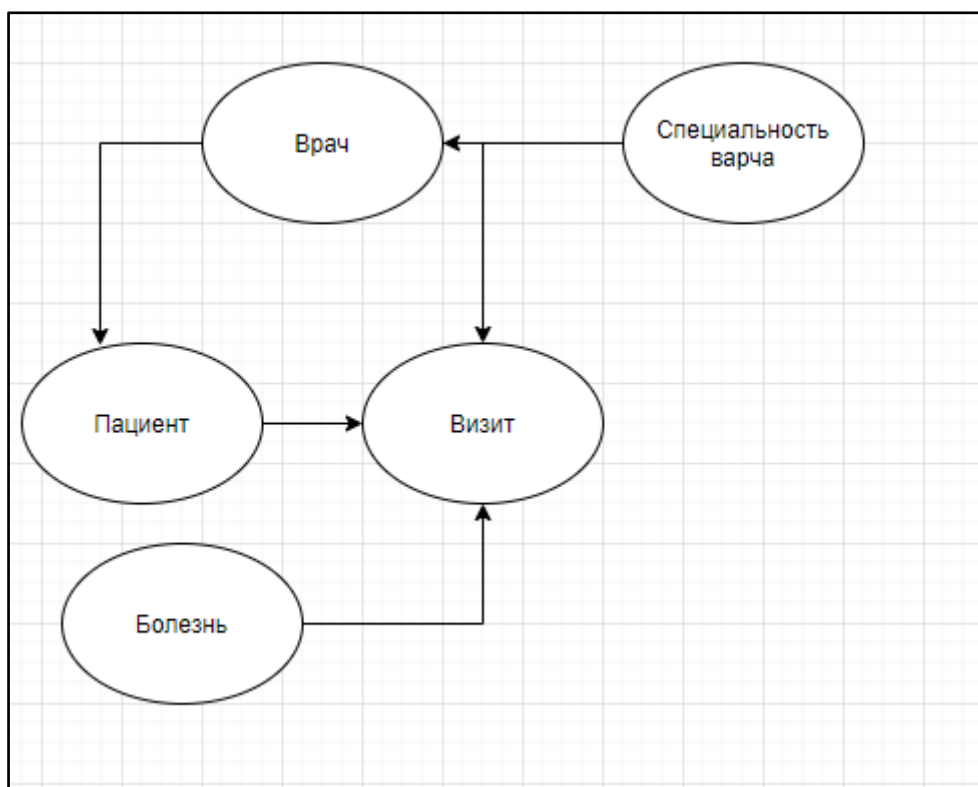
Таблица 1 – Свойства объектов

Наименование объекта	Свойства объекта
Пациент	Имя пациента
	Фамилия пациента
	Возраст пациента
	Лечащий врач
Врач	Имя врача
	Фамилия врача
	Специальность врача
Болезнь	Наименование - Гастрит - Язва - Порок сердца - Сотрясение мозга - Простуда - Коронавирус - Ухудшение зрения - Потеря уха - Болезней нет
Специальность врача	Наименование - Глав врач - Кардиолог - Гастроэнтеролог - Терапевт - Окулист - Лор
Визит	Пациент
	Врач
	Болезнь

Определяем ограничения:

- при заполнении визита может быть выбран тот пациент, врач или болезнь, которые находятся уже в базе;
- при заполнении врача может быть выбрана та специальность, которая находится уже в базе;
- действия добавления, чтения, редактирования и удаления может происходить если есть соединение с базой.

Схема взаимодействий представлена на рисунке 1.



**РИСУНОК 1 – ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ОБЪЕКТОВ**

Сначала заполняется специальность врача, после чего, как специальность есть в базе, заполняется врач. Далее можно заполнить данные пациента, так как у пациента всегда нужно указывать его постоянного лечащего врача. Заполнение болезни может происходить в любой момент, но до начала заполнения визита. После этого в базе будет достаточно данных для заполнения визита к врачу.

## 2 РАЗРАБОТКА ПРОГРАММНЫХ МОДУЛЕЙ

Для примера будет взята реализация страницы визита пациентов к врачам. Для этого создаём ru файл. Здесь необходимо реализовать для начала счётчик ИД. Он будет выглядеть в соответствии с рисунком 2.

```
_next = 0

def _nextId():
    global _next
    _next += 1
    return _next
```

**РИСУНОК 2 – СЧЁТЧИК ИД**

Здесь будет реализоваться глобальная переменная `_next` и метод, который будет прибавлять +1 при каждом его вызове.

Далее рассмотрим класс Visit, данный класс будет хранить объекты, такие как ИД посещения, пациента, врача и болезнь. Данные объекты создадим приватными, а также добавим сеттеры для данных объектов и setter'ы, которые позволят обращаться к объектам как к функциям. Для Id необходимы сеттеры для последующего тестирования методов в системе. Выглядеть это будет в соответствии с рисунком 3.

```
class Visit(object):
    def __init__(self, pacient, doctor, bolezni):
        self.__id = _nextId()
        self.__pacient = pacient
        self.__doctor = doctor
        self.__bolezni = bolezni

    @property
    def id(self):
        return self.__id

    @id.setter
    def id(self, value):
        self.__id = value

    @property
    def pacient(self):
        return self.__pacient

    @pacient.setter
    def pacient(self, value):
        self.__pacient = value
```

**РИСУНОК 3 – КЛАСС VISIT**

Для последующие работы с базой данных следует добавить абстрактный класс, благодаря которому будут возможны различные действия. Выглядеть класс будет в соответствии с рисунком 4.

```

class AbststactModelDatabase(object):

    def __init__(self):
        self.listeners = []

    def addListener(self, listenerFunc):
        self.listeners.append(listenerFunc)

    def removeListener(self, listenerFunc):
        self.listeners.remove(listenerFunc)

    def update(self):
        for eachFunc in self.listeners:
            eachFunc(self)

```

**РИСУНОК 4 – АБСТРАКТНЫЙ КЛАСС**

Далее можно создавать класс, который будет взаимодействовать с базой, методе `__init__` следует прописать ссылку на класс, индекс, равный 0, что позволит считывать данные с самого начала, пути к файлам базы, и объекты, в которых будет храниться информация, считываемая с базы, выглядеть код будет в соответствии с рисунком 5.

```

def __init__(self):
    super(VisitDB, self).__init__()
    self.index = 0
    self.file = '\\VisitDB.pkl'
    self.doctorPath = '\\DoctorDB.pkl'
    self.pacientPath = '\\PacientDB.pkl'
    self.bolezniPath = '\\BolezniDB.pkl'
    self.mainDirectory = Path(__file__).parent.parent
    self.file = str(self.mainDirectory) + self.file
    self.doctorPath = str(self.mainDirectory) + self.doctorPath
    self.pacientPath = str(self.mainDirectory) + self.pacientPath
    self.bolezniPath = str(self.mainDirectory) + self.bolezniPath
    self.db = {}
    self.doctors = {}
    self.pacients = {}
    self.bolezns = {}

```

**РИСУНОК 5 – ОБОЗНАЧЕНИЕ БАЗЫ**

После чего необходимо создать методы, позволяющие считывать и сохранять данные, в соответствии с рисунком 6.



```

def open_db(self):
    with open(self.file, 'rb') as file:
        self.db = pickle.load(file)

def open_doctor_db(self):
    with open(self.doctorPath, 'rb') as file:
        self.doctors = pickle.load(file)

def open_pacients_db(self):
    with open(self.pacientPath, 'rb') as file:
        self.pacients = pickle.load(file)

def open_bolezn_db(self):
    with open(self.boleznPath, 'rb') as file:
        self.bolezn = pickle.load(file)

def save_db(self):
    with open(self.file, 'wb') as file:
        pickle.dump(self.db, file)

```

**РИСУНОК 6 – ЧТЕНИЕ И ЗАПИСЬ ДАННЫХ**

После чего добавим методы, которые будут срабатывать при нажатии на кнопки в самой программе. Первый метод позволит добавлять данные в базу. В него будут передаваться объект пациента, врача и болезнь. Далее будет автоматически приписываться ИД, обновляться данные и после чего сохраняться в базе. Код будет выглядеть в соответствии с рисунком 7.

```

def add(self, pacient, doctor, bolezni):
    visit = Visit(pacient, doctor, bolezni)
    if visit.id in self.db:
        visit.id = list(self.db.keys())[-1] + 1
    self.db[visit.id] = visit
    self.index = list(self.db.keys())[-1]
    self.update()
    self.save_db()

```

**РИСУНОК 7 – ДОБАВЛЕНИЕ ДАННЫХ**

Кнопки далее и назад будут иметь схожий код, поэтому рассмотрим их обобщенно. Если данных методов будет происходить ошибка, то выйдет окно о том, что эта страница либо последняя, либо первоначальная. Если же массив индекса будет равен ключу данных базы, то данные поменяются на следующие или же возвратятся назад. Код кнопки next будет выглядеть в соответствии с рисунком 8.

```
def next(self):
    if self.index == list(self.db.keys())[-1]:
        raise Exception("Последняя страница")
    else:
        try:
            self.index = self.index + 1
            while self.index <= list(self.db.keys())[-1] and self.index not in self.db.keys():
                self.index = self.index + 1
            self.update()
            return self.db[self.index]
        except Exception:
            raise Exception("Последняя страница")
```

**РИСУНОК 8 – МЕТОД СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЫ**

Далее рассмотрим метод удаления, в нём просто передаётся ИД посещения и через него удаляются данные, код выглядит в соответствии с рисунком 9.

```
def delete(self, id):
    del self.db[id]
    self.save_db()
    self.index = list(self.db.keys())[0]
    self.update()
```

**РИСУНОК 9 - МЕТОД УДАЛЕНИЯ**

Так же рассмотрим методы комбо боксов, в данных методах просто идёт рассмотрение базы с данными либо врача, либо пациента или болезни. Код будет выглядеть в соответствии с рисунком 10.

```
def fillComboboxDoctor(self):
    self.open_doctor_db()
    return self.doctors
```

**РИСУНОК 10 – МЕТОД КОМБО БОКСА**

Полный код модели будет показан в приложении А.

Далее рассмотрим вид раздела посещений. В нём нужно объявить какая кнопка к какому методу относится, далее нужно прописать эти методы, ссылаясь на тот код, который был разобран в модели раздела посещений. Код с присвоением команд и кнопок будет выглядеть в соответствии с рисунком 11.

```
def __init__(self, ui, Model):
    self.ui = ui
    self.model = Model
    self.model.addListener(self.update)

    self.ui.bAddVisit.clicked.connect(self.add)
    self.ui.bNextVisit.clicked.connect(self.next)
    self.ui.bPrevVisit.clicked.connect(self.prev)
    self.ui.bDeleteVisit.clicked.connect(self.delete)
    self.ui.bUpdateVisit.clicked.connect(self.edit)
    self.ui.cbVisitPacient.activated.connect(self.selectPacient)
    self.ui.cbVisitDoctor.activated.connect(self.selectDoctor)
    self.ui.cbVisitBolezn.activated.connect(self.selectBolezn)
```

**РИСУНОК 11 – ПРИСВОЕНИЕ КНОПОК И МЕТОДОВ**

Так же необходимо сделать окно вызвав программы, которая будет использовать и модель, и вид. Код будет выглядеть в соответствии с рисунком 12.

```
def __init__(self):
    super(MyWindow, self).__init__()
    self.ui = Ui_MainWindow()
    self.ui.setupUi(self)

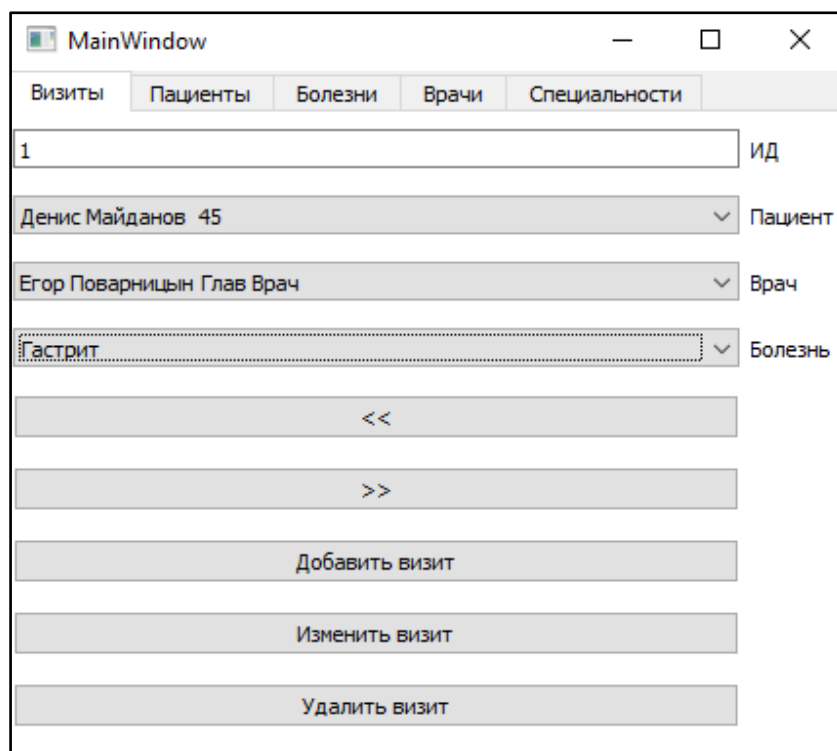
    self.Doctor = DoctorDB()
    self.Pacient = PatientDB()
    self.Bolezn = BoleznDB()
    self.Special = SpecialDB()
    self.Visit = VisitDB()

    self.DoctorView = DoctorView(self.ui, self.Doctor)
    self.PacientView = PatientView(self.ui, self.Pacient)
    self.BleznView = BoleznView(self.ui, self.Bolezn)
    self.SpecialView = SpecialView(self.ui, self.Special)
    self.VisitView = VisitView(self.ui, self.Visit)

    self.ui.tabWidget.blockSignals(False)
    self.ui.tabWidget.currentChanged.connect(self.refresh)
```

**РИСУНОК 12 – ЗАПУСК ПРИЛОЖЕНИЯ**

Таким образом, если соблюдать все шаги разработки, то получится полноценная программа с чтением, записью, удалением и редактированием данных. Окно посещений будет выглядеть в соответствии с рисунком 13.



**РИСУНОК 13 – ОКНО ПРИЛОЖЕНИЯ**

### 3 ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОГРАММНЫХ МОДУЛЕЙ

Для тестирования программы будет использоваться unit тестирование. Возьмём опять же для примера тестирование раздела посещений пациента.

Юнит-тестирование кода является неотъемлемой частью жизненного цикла разработки программного обеспечения. Юнит-тесты также формируют основу для проведения регрессионного тестирования, то есть они гарантируют, что система будет вести себя согласно сценарию, когда добавятся новые функциональные возможности или изменятся существующие.

Проверим смогут ли принимать и получать данные программа, для этого пропишем код для принятия и получения данных, в соответствии с рисунком 14.

```

def testGetPacient(self):
    test_value = 'pacient'
    received_value = self.visit.pacient
    self.assertEqual(test_value, received_value)

def testSetPacient(self):
    test_value = 'new pacient'
    received_value = 'new pacient'
    self.visit.pacient = test_value
    self.assertEqual(test_value, received_value)

```

**РИСУНОК 14 – UNIT TEST**

Создадим тесты для всех переменных в данном разделе, это ИД, доктор и болезнь, тест для пациента уже имеется.

Если всё было составлено правильно, то в результате при запуске получаем положительный результат в соответствии с рисунком 15.

```

Ran 8 tests in 0.004s

OK

```

**РИСУНОК 15 – РЕЗУЛЬТАТ ТЕСТИРОВАНИЯ**

Так же были произведены тесты методов. Брался метод добавления и удаления данных. Код выглядит в соответствии с рисунком 16.

```

def testAddVisit(self):
    self.visit.add("Пациент", "Доктор", "Болезнь")
    pacient = "Пациент"
    doctor = "Доктор"
    bolezn = "Болезнь"
    id = len(self.visit.db)
    self.assertEqual(pacient, self.visit.db[id].pacient)
    self.assertEqual(doctor, self.visit.db[id].doctor)
    self.assertEqual(bolezn, self.visit.db[id].bolezn)
    self.visit.delete(id)

def testDeleteVisit(self):
    idVisit = list(self.visit.db.keys())[-1]
    self.visit.add('Пациент', 'Доктор', 'Болезнь')
    idDelVisit = list(self.visit.db.keys())[-1]
    self.visit.delete(idDelVisit)
    self.assertEqual(idVisit, list(self.visit.db.keys())[-1])
    self.visit.delete(idVisit)

```

**РИСУНОК 16 – ТЕСТИРОВАНИЕ МЕТОДОВ**

Здесь идёт добавление в базу данных, а после чего сравнение, добавлюсь ли запись в базу или нет. Так же есть метод тестирования удаления в нём так же создаётся запись, после чего сравнивается то, что такой записи нет в системе.



*Поварницын Е.Н.  
студент 4 курса  
факультет «Информационные системы и технологии»  
Северный Арктический Федеральный Университет  
Россия, г. Архангельск*

## **РАЗРАБОТКА ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСА ДЛЯ РЕЦЕНЗИЙ НА ФИЛЬМЫ И СЕРИАЛЫ**

*Аннотация: Статья посвящается разработке веб-ресурса про кинематограф. В ней детально рассматриваются все этапы разработки. А также рассматривается предметная область данной разработки.*

*Ключевые слова: веб-ресурс, JavaScript, C#, программирование, кинематограф.*

*Povarnitsyn E. N.  
student 4rd year  
faculty of Information systems and technologies»  
Northern Arctic Federal University  
Russia, Arkhangelsk*

## **DEVELOPMENT OF AN ONLINE RESOURCE FOR REVIEWS OF MOVIES AND TV SERIES**

*Annotation: This article is devoted to the development of a web resource about cinema. It covers all stages of development in detail. The subject area of this development is also considered.*

*Keyword: web resource, JavaScript, C#, programming, cinema.*

### **1 ВЫБОР ТЕМЫ, ЦЕЛЬ, АКТУАЛЬНОСТЬ, ЗАДАЧИ**

- 1) Выбор Темы
- 2) Разработка интернет ресурса «Рецензии на фильмы и сериалы»
- 3) Цель

Цель проекта: разработать интернет ресурс по обмену мнениями и рецензиями на фильмы и сериалы для любителей кинематографа.

- 4) Актуальность

В настоящий момент кинематограф является достаточно популярным. Люди тратят много времени на выбор и просмотр кинолент, к тому же существуют кинолюбители, которые хотят поделиться своим мнением с другими. Такая возможность может быть предоставлена при помощи разработки интернет ресурса.

- 5) Задачи

- а) Рассмотреть предметную область (жанры кинематографа);
- б) проанализировать уже имеющие интернет-ресурсы с данной тематикой;
- в) определить основные инструменты разработки;
- г) разработать техническое задание;
- д) спроектировать структуру интернет ресурса;
- е) реализовать базу данных для интернет ресурса;
- ж) реализовать дизайн;
- з) реализовать интернет ресурс;
- и) сделать тестирование.

## 2 АНАЛИЗ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ

### 2.1 Виды и жанры кинематографа

Существует всего несколько основных видов кино. Их можно поделить на три основных вида: документальное кино, художественное и сериалы. Документальное кино - самый первый вид кинематографа. Документальные фильмы изображают исключительно реальные события и реальных личностей. Если фильм показывает реконструкцию каких-либо событий, он будет художественно-документальным.

Один из подвидов документального кино - образовательные фильмы. Они используются в образовательных целях и очень широкое применение нашли в современной системе образования. Очень часто образовательные фильмы показывают в школах, так как известно, что материал, преподнесенный в виде фильма, усваивается лучше из-за своей наглядности.

Также есть место быть и сериалом. Сериал – фильм или телефильм, состоящий из некоторого - обычно большого - числа серий и имеющий несколько сюжетных линий («потенциальная бесконечность» в отличие от многосерийных телефильмов вообще у которых присутствует «финальная точка»), особая циклическая форма телевизионного искусства. Наиболее известным форматом сериалов являются мыльные оперы, начавшие своё существование в 1930-х годах на американском радио.

Отдельно от документального стоит художественное кино. Главное отличие таких фильмов от документальных - в художественных играют актеры, а происходящие события могут быть полностью вымышленными.

На сегодняшний день существует множество различных жанров кино. Мы рассмотрим несколько основных, наиболее распространенных жанров.

Комедия. Жанр комедийного кино был популярен всегда, ведь все любят от души посмеяться. В таких фильмах обыгрываются различные комические ситуации, часто совершенно неожиданные и непредсказуемые, что добавляет им эффектности.

Боевик. В данном жанре кино обыгрываются различные сцены насилия, драк, погонь, перестрелок и так далее. Довольно часто этот жанр совмещают с фантастикой или фэнтези.

Фантастика и фэнтези. В фильмах данного жанра изображаются полностью вымышленные события и герои. Стоит помнить, что в фантастических фильмах главный акцент делается на различные технологии и технологический прогресс. Фантазийные фильмы чаще напоминают сказку. В мире фэнтези привычную науку заменяют различные виды магии и колдовства.

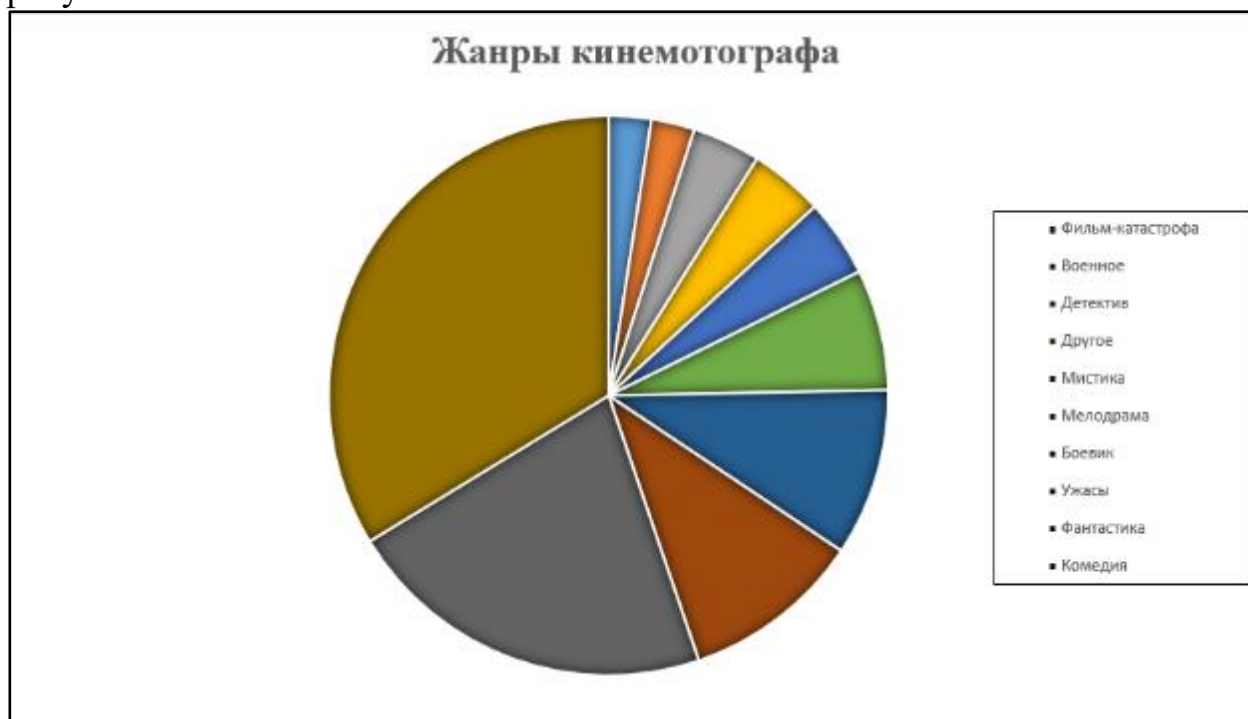
Детективы. Данный жанр показывает определенные преступления и пути их раскрытия. Часто такие фильмы имеют сложный и запутанный сюжет, который заставляет зрителя проникнуться процессом поиска преступника.

Мелодрама. В данном жанре раскрывается духовная часть жизни героев, а основное внимание уделено их переживанием и эмоциям.

Триллер. Данный жанр кино не имеет четких границ и элементы триллера могут присутствовать в любом жанре. Суть жанра в том, чтобы вызвать у зрителя определенные переживания, волнение, страх.

Ужасы. Название данного жанра говорит само за себя. В данных фильмах показывают события и героев, которые должны откровенно пугать зрителя.

Популярность жанров кино можно посмотреть ниже в соответствии с рисунком 1.



**Рисунок 1 – Процентное соотношение популярности жанров кино**

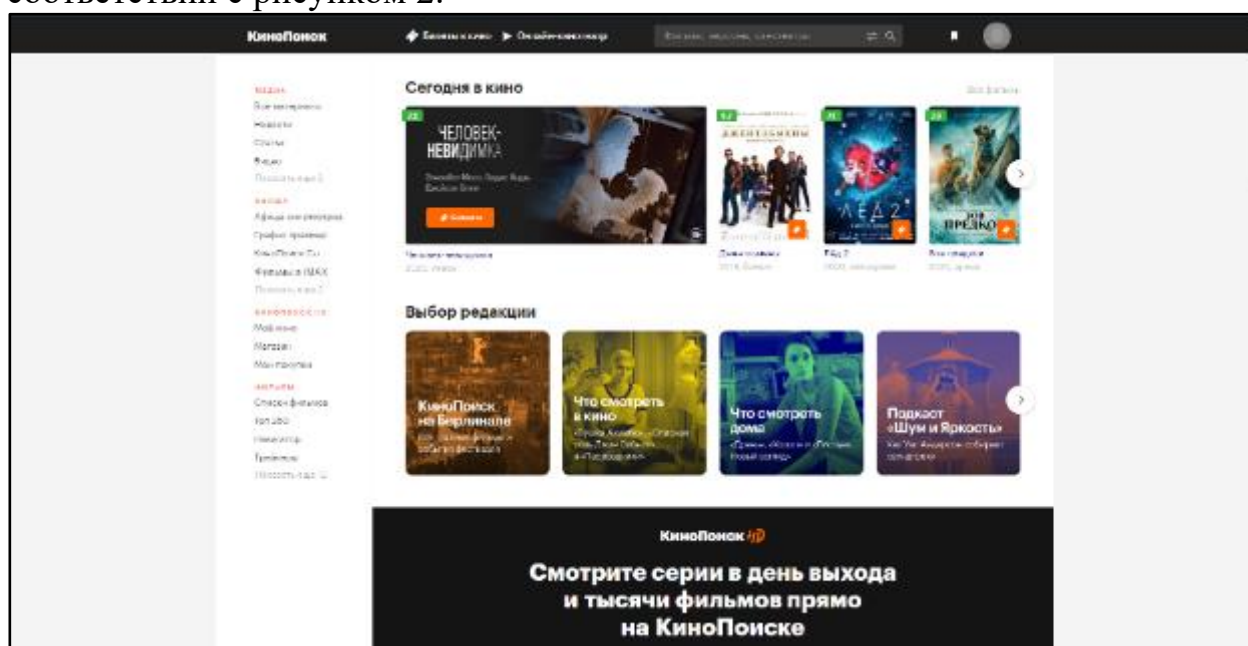
Кино - широко распространенное сокращенное название киноискусства, кинематографии или кинотеатра, часть сложных слов, указывающая на связь с кинематографией (например «киноискусство»).

## 2.2 Анализ существующих платформа для рецензирования кинофильмов

В данный момент существуют различные интернет-ресурсы, которые специализируются на проставление оценок и написания рецензий на различные кинокартины.

В данном пункте будет рассмотрены самые популярные ресурсы.

«КиноПоиск» - крупнейший русскоязычный интернет-сервис о кино. С 2018 года также доступен онлайн-кинотеатр с несколькими тысячами фильмов, сериалов, мультфильмов, в том числе премьерных и эксклюзивных. Главная страница интернет-ресурса выглядит в соответствии с рисунком 2.

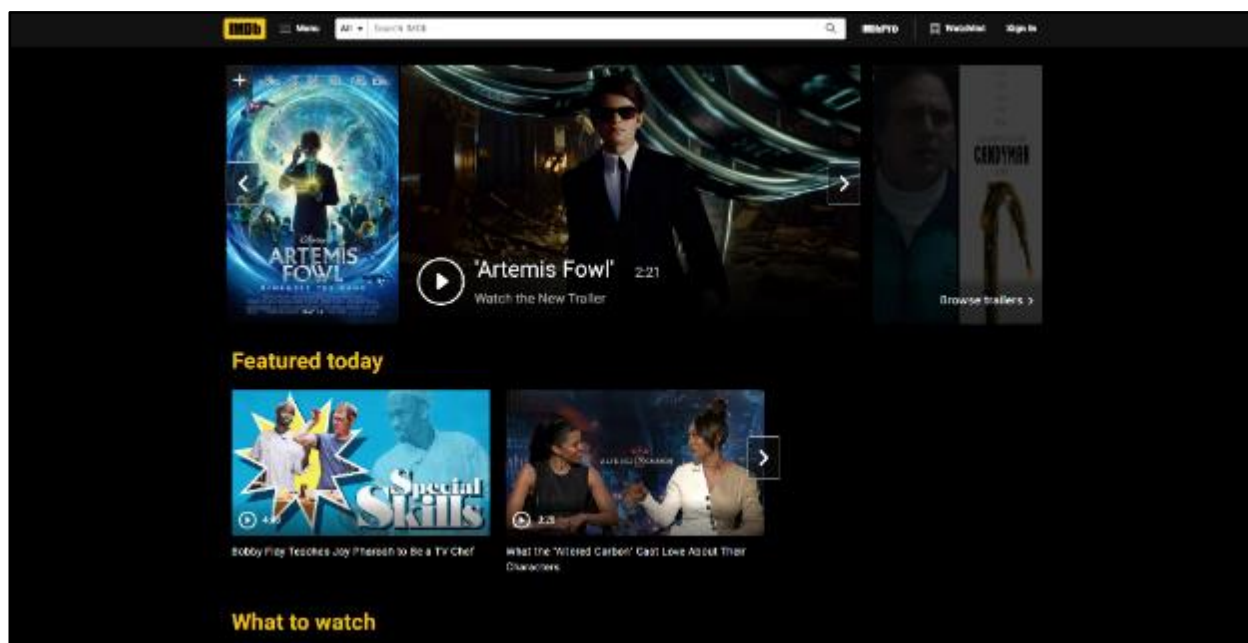


*Рисунок 2 – Кинопоиск*

Возможности веб-ресурса:

- а) медиа: новости, репортажи, статьи от редакторов КиноПоиска.
- б) возможность ставить оценки фильмам и сериалам, добавлять их в ожидаемые, писать рецензии;
- в) покупка билетов в кино через web и мобильные версии приложения;
- г) возможность смотреть фильмы и сериалы по подписке Яндекс.Плюс и КиноПоиск + Амедиатека;
- д) приложения для Android и iOS;
- е) приложения КиноПоиска для Smart TV, LG и Samsung;
- ж) энциклопедия: сервис предоставляет информацию о кинофильмах, телесериалах, в том числе кадры, трейлеры, постеры, обои, а также данные о персонах, связанных с кино и телепроизводством: актёрах, режиссёрах, продюсерах, сценаристах, операторах, композиторах, художниках и монтажёрах.

Internet Movie Database – крупнейшая в мире база данных и веб-сайт о кинематографе. В базе собрана информация (по состоянию на декабрь 2017 года) о более чем 4,7 млн кинофильмов, телесериалов и отдельных их серий, а также о 8,3 млн персоналий, связанных с кино, — актёрах, режиссёрах, сценаристах и др. Главная страница интернет-ресурса выглядит в соответствии с рисунком 3.



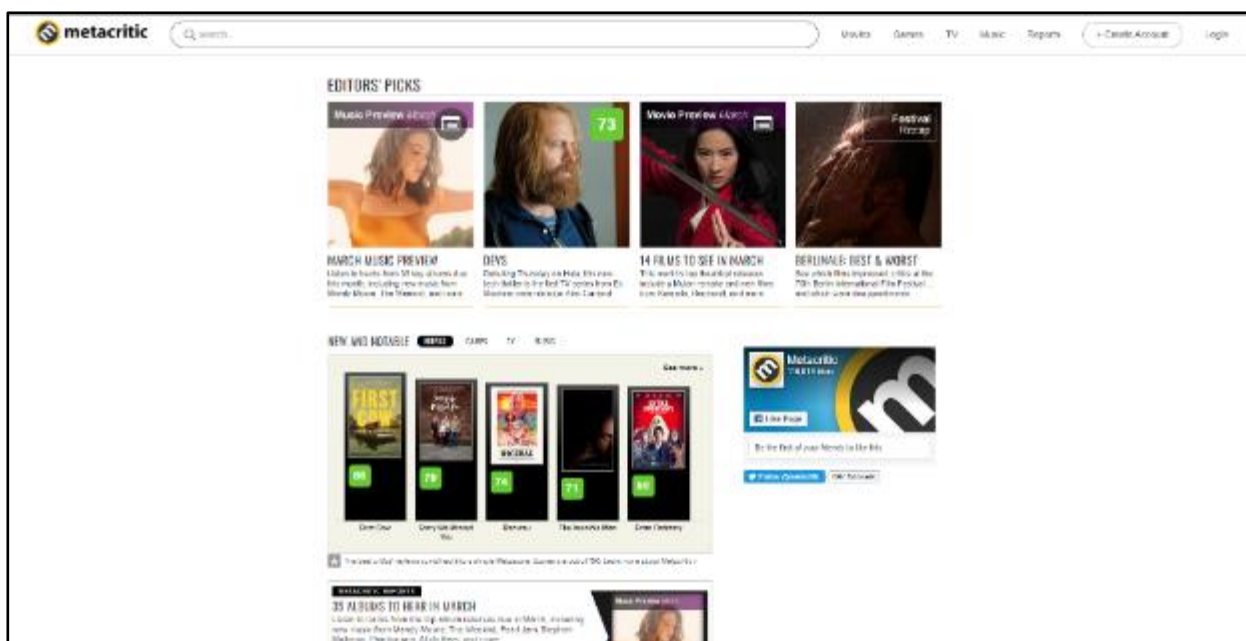
*Рисунок 3 – IMDb*

Возможности веб-ресурса:

Популярной возможностью IMDb являются онлайн-голосования. Любой зарегистрированный посетитель сайта может голосовать за фильмы, выставя им рейтинг: от 1 («худший фильм») до 10 («шедевр») баллов. Таким образом на IMDb выявлены 250 лучших фильмов всех времён по мнению посетителей, а также 100 худших фильмов. Главное достижение данного веб-ресурса — это то, что при составлении рейтинга 250 лучших фильмов учитываются голоса не всех голосовавших. Принимаются меры с целью избежать «накрутки» счётчика голосов. В частности, учитываются голоса только постоянно голосующих участников. Имеются отдельные рейтинги фильмов по жанрам, по десятилетиям и пр.

Metacritic – англоязычный сайт-агрегатор, собирающий отзывы о музыкальных альбомах, играх, фильмах, телевизионных шоу и DVD-дисках. Главная страница интернет-ресурса выглядит в соответствии с рисунком 4.





*Рисунок 4 – Metacritic*

Возможности веб-ресурса:

Для каждого продукта вычисляются две средних численных оценки: столбальная – на основе обзоров профессиональных изданий и десятибалльная – на основе пользовательских обзоров. Отрывок из каждого обзора предоставляется вместе с гиперссылкой на источник. Это даёт представление об общей привлекательности продукта среди рецензентов и, в меньшей степени, общественности. Порой эти две оценки различаются вплоть до полной противоположности.

Рассмотрев данные веб-ресурсы можно прийти к выводу о том, какие функции должны быть реализованы.

Создать веб-ресурс «Рецензии на фильмы и сериалы», который должен включать в себя следующие пункты:

- а) вывод списка кинофильмов, сериалов, мультфильмов и так далее;
- б) краткая информация о каждом из них;
- в) рейтинг картин;
- г) рецензии на данные картины;
- д) суммировать рейтинг кинокартин с популярных сайтов.

### 3 ПРОЕКТНАЯ ЧАСТЬ

#### 3.1 Определить основные инструменты разработки

Существует много способов реализации веб-ресурса. Наиболее популярные способы разработки — это такие платформы как Django, Flask, WordPress, Spring.

Django – свободный фреймворк для веб-приложений на языке Python, использующий шаблон проектирования MVC. Проект поддерживается организацией Django Software Foundation. Сайт на Django строится из одного или нескольких приложений, которые рекомендуется делать



отчуждаемыми и подключаемыми. Это одно из существенных архитектурных отличий этого фреймворка от некоторых других. Один из основных принципов фреймворка — DRY.

Flask — фреймворк для создания веб-приложений на языке программирования Python, использующий набор инструментов Werkzeug, а также шаблонизатор Jinja2. Относится к категории так называемых микрофреймворков — минималистичных каркасов веб-приложений, сознательно предоставляющих лишь самые базовые возможности.

WordPress — система управления содержимым сайта с открытым исходным кодом; написана на PHP; сервер базы данных — MySQL; выпущена под лицензией GNU GPL версии 2. Сфера применения — от блогов до достаточно сложных новостных ресурсов. Встроенная система «тем» и «плагинов» вместе с удачной архитектурой позволяет конструировать проекты широкой функциональной сложности.

Spring Framework — универсальный фреймворк с открытым исходным кодом для Java-платформы. Также существует форк для платформы .NET Framework, названный Spring.NET. Несмотря на то, что Spring не обеспечивал какую-либо конкретную модель программирования, он стал широко распространённым в Java-сообществе главным образом как альтернатива и замена модели Enterprise JavaBeans. Spring предоставляет большую свободу Java-разработчикам в проектировании; кроме того, он предоставляет хорошо документированные и лёгкие в использовании средства решения проблем, возникающих при создании приложений корпоративного масштаба.

Но данные платформы не подходят для реализации, ибо некоторые из них предназначены для других разработок, к примеру WordPress стоит использовать, если программист создаёт web магазин.

Проектирование системы будет выполнено с помощью ASP NET Core 3.0 в программе Microsoft Visual Studio. Будут задействованы такие языки программирования как C# и JavaScript. Так же был использован язык разметки HTML и таблица стилей CSS.

Microsoft Visual Studio — линейка продуктов компании Microsoft, включающих интегрированную среду разработки программного обеспечения и ряд других инструментальных средств. Данные продукты позволяют разрабатывать как консольные приложения, так и приложения с графическим интерфейсом, в том числе с поддержкой технологии Windows Forms, а также веб-сайты, веб-приложения, веб-службы как в родном, так и в управляемом кодах для всех платформ, поддерживаемых Windows, Windows Mobile, Windows CE, .NET Framework, Xbox, Windows Phone .NET Compact Framework и Silverlight.

ASP.NET Core — свободно-распространяемый кроссплатформенный фреймворк для создания веб-приложений с открытым исходным кодом. Данная платформа разрабатывается компанией Майкрософт совместно с

сообществом и имеет большую производительность по сравнению с ASP.NET. Имеет модульную структуру и совместима с такими операционными системами как Windows, Linux и macOS.

Microsoft SQL Server – система управления реляционными базами данных, разработанная корпорацией Microsoft. Основным используемым языком запросов — Transact-SQL, создан совместно Microsoft и Sybase. Transact-SQL является реализацией стандарта ANSI/ISO по структурированному языку запросов (SQL) с расширениями. Используется для работы с базами данных размером от персональных до крупных баз данных масштаба предприятия; конкурирует с другими СУБД в этом сегменте рынка.

C# – объектно-ориентированный язык программирования. Разработан в 1998—2001 годах группой инженеров компании Microsoft под руководством Андерса Хейлсберга и Скотта Вильтаумота, как язык разработки приложений для платформы Microsoft .NET Framework.

JavaScript – мультипарадигменный язык программирования. Поддерживает объектно-ориентированный, императивный и функциональный стили.

HTML – «язык гипертекстовой разметки» – стандартизированный язык разметки документов во Всемирной паутине. Большинство веб-страниц содержат описание разметки на языке HTML (или XHTML). Язык HTML интерпретируется браузерами; полученный в результате интерпретации форматированный текст отображается на экране монитора компьютера или мобильного устройства.

CSS – каскадные таблицы стилей – формальный язык описания внешнего вида документа, написанного с использованием языка разметки.

Я выбрал данные средства разработки так как ASP NET Core платформа, которая всегда развивается и будет поддерживаться долгое время, так как её создатели Microsoft, поэтому делая веб-ресурс здесь, можно не переживать что в будущем нужно будет переносить всё на другую платформу. Разрабатывать я всё буду на Microsoft Visual Studio так как это так же разработка Microsoft и не будет никаких проблем с привязкой файлов. Язык C# используется в ASP Net Core и других альтернатив на данной платформе нет. JS язык, который будет использован в Front end разработке, так как с его помощью можно сделать многие вещи, которые на CSS невозможны. Ну и HTML и CSS это визуальная основа сайта.

### 3.2 Проектирование веб-ресурса

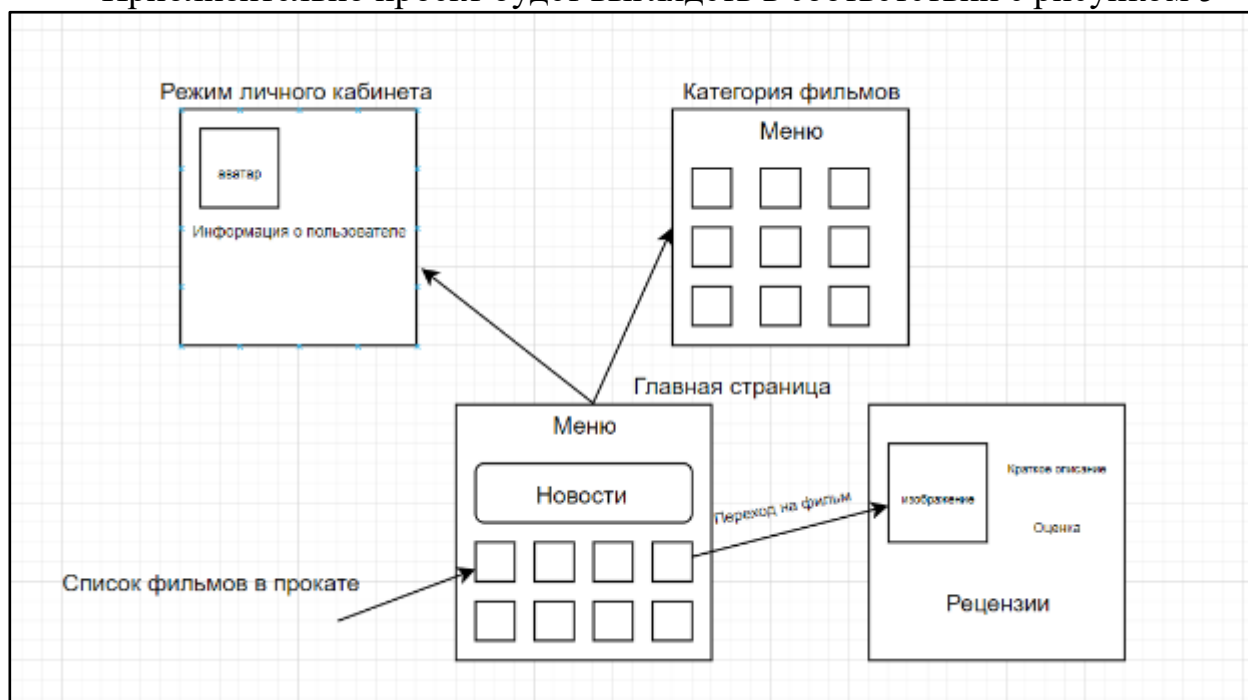
В проекте будут созданы такие модели как жанры фильмов, оценка, рецензии, пользователь. Интерфейсы будут созданы для получения всех фильмов, получение только избранных фильмов, получение фильма по его индивидуальному номеру, для отображения всех жанров и их описания. А также, для поиска фильмов по его названию.

При каждом изменении модели будут использованы миграции, с помощью которых можно будет обновить базу данных для её корректной работы. База данных использовалась встроенная в программу под названием MS SQL Server.

Контроллеры будут так же созданы для авторизации в системе, домашней страницы, просмотра фильма по отдельности, просмотра всех фильмов, а также фильмов, которые сортируются по жанрам. А также контроллеры для поиска фильма по его названию.

Так же стоит отметить, что в проекте будет использован bootstrap, для адаптивного дизайна веб-магазина.

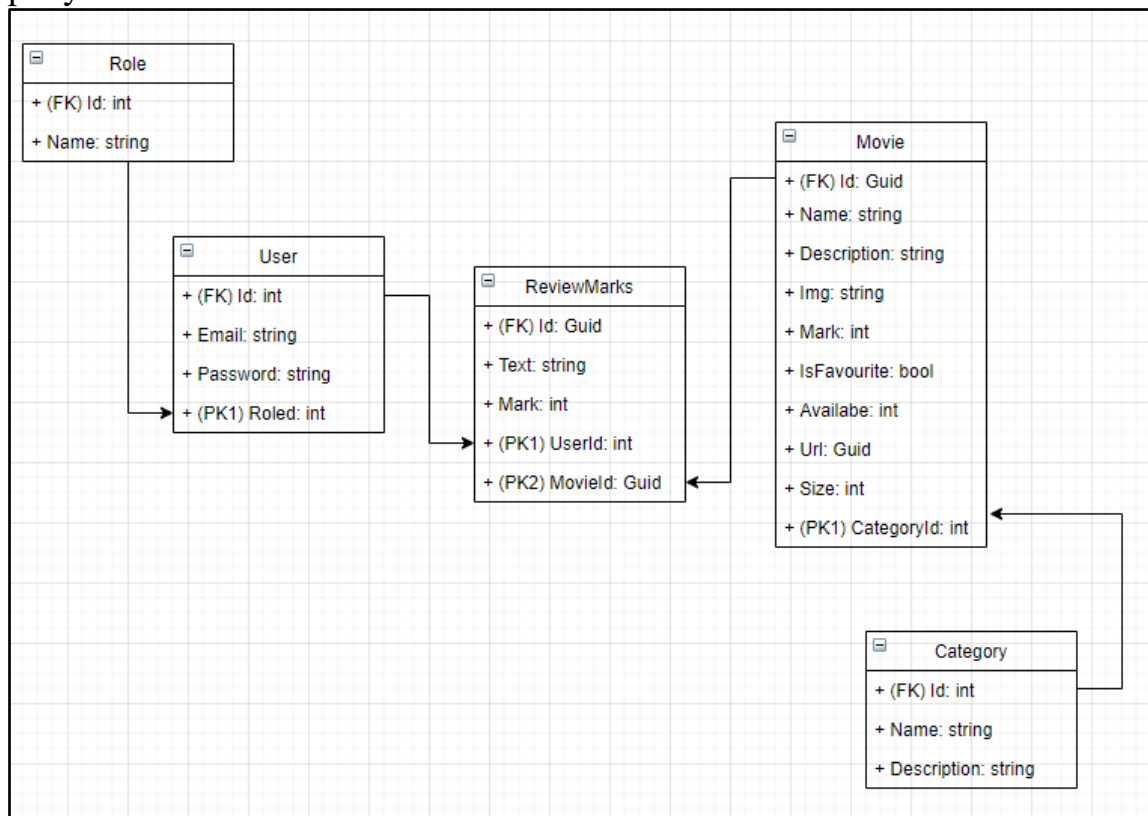
Приблизительно проект будет выглядеть в соответствии с рисунком 5



*Рисунок 5 – Макет веб-ресурса*

#### 4 РЕАЛИЗАЦИЯ БАЗЫ ДАННЫХ ДЛЯ ПРОЕКТА

Перед тем как реализовывать логические и графические элементы нужно подумать, как будет устроена база данных. Сначала реализуем концептуальную модель базы данных. Она будет выглядеть в соответствии с рисунком 6.



*Рисунок 6 – Концептуальная модель базы данных*

Так как на нашем сайте будет взаимодействие с пользователем. То в первую очередь добавляем таблицу User (Пользователь). К тому же если будут только пользователи без администраторов и модераторов, то будет анархия, люди будут писать всё что захотят, не будет цензуры и добавления новых фильмов. Поэтому добавляем таблицу Role (Роль пользователя). Пропишем данные таблицы в папке Model в нашем проекте для будущей её миграции. Таблица User будет выглядеть в соответствии с рисунком 6.

```
public class User
{
    public int Id { get; set; }
    public string Email { get; set; }
    public string Password { get; set; }

    public int? RoleId { get; set; }
    public Role Role { get; set; }
}
```

*Рисунок 6 – Таблица User*

В данной таблице будет содержаться уникальный идентификатор пользователя, его почта и пароль, которые он будет вводить при авторизации или регистрации, если аккаунт ещё не создан, также вторичный ключ на ссылку роль, которая сейчас будет создана.

Создаём таблицу роль, в соответствии с рисунком 7.

```
public class Role
{
    public int Id { get; set; }
    public string Name { get; set; }
    public List<User> Users { get; set; }

    public Role()
    {
        Users = new List<User>();
    }
}
```

**Рисунок 7 – Таблица Role**

В данной таблице будет отображаться уникальный идентификатор роли и её название. По умолчанию при регистрации пользователя ему будет присвоена роль обычного пользователя

Так как веб-ресурс будет связан с кинолентами, добавим таблицу Category (Категория). В данной категории будут располагаться все доступные на сайте категории фильмов, а также сериалы и документальные фильмы. Выглядеть таблица будет в соответствии с рисунком 8.

```
public class Category
{
    public int Id { get; set; }

    public string CategoryName { set; get; }

    public string Description { set; get; }

    public List<Movie> Movies { set; get; }
}
```

**Рисунок 8 – Таблица Category**

В данной таблице будет отображаться уникальный идентификатор категории, её название и описание категории. Все категории должны быть заранее прописаны в базе данных до начала будущей проверки работоспособности веб-ресурса.

После чего стоит создать саму таблицу с фильмами, назовём её Movie (Фильмы). В данной таблице будут расположены все доступные на сайте фильмы и сериалы. Это является по сути главным звеном на веб-ресурсе. С данной таблицей будут прямо или косвенно связаны все остальные таблицы. Выглядеть она будет в соответствии с рисунком 9.

```

public class Movie
{
    public Guid Id { set; get; }
    public string Name { set; get; }
    public string Description { set; get; }
    public string Img { set; get; }
    public float Mark { set; get; }
    public bool IsFavourite { set; get; }
    public int Available { set; get; }
    public int CategoryID { set; get; }
    public string url { set; get; }
    public string size { set; get; }

    public virtual Category Category { set; get; }
}

```

***Рисунок 9 – Таблица Movie***

В данной таблице будет отображаться уникальный идентификатор фильма, его название, описание, изображение с постером фильма, оценка фильма, отображается ли она на главной странице, наличие его в кино, вторичный ключ категории фильма, его ссылка и время просмотра.

Последняя таблица будет связана с рецензиями и обзорами фильмов, название ReviewMark (Рецензия и оценка). В данной таблице будет считаться средняя оценка каждого фильма, а также записываться рецензия, если пользователь её оставил. Таблица будет выглядеть в соответствии с рисунком 10.

```

public class ReviewMark
{
    public Guid Id { set; get; }
    public string Text { set; get; }
    public string Mark { set; get; }
    public int UserId { set; get; }
    public Guid MovieId { set; get; }
    public virtual Movie Movie { set; get; }
    public virtual User User { set; get; }
}

```

***Рисунок 10 – Таблица ReviewMark***

В данной таблице будет отображаться уникальный идентификатор рецензии, текст, написанный пользователем, так же его оценка, вторичный



ключ пользователя, написавшего рецензию, вторичный ключ фильма на который была написана рецензия.

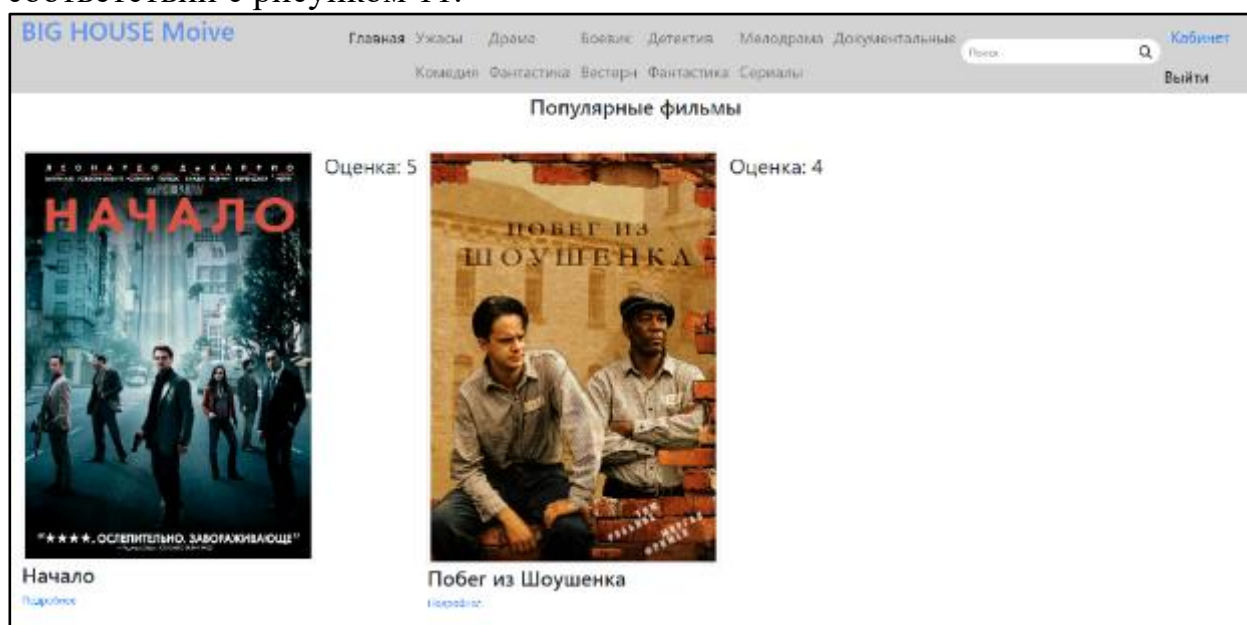
Далее нужно в командной консоли прописать миграцию для создания новой базы, после чего на сервере появится новая, готовая к работе база данных.

## 5 РЕАЛИЗАЦИЯ ДИЗАЙНА ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСА

После того как база готова к эксплуатации приступим к созданию интерфейса веб-ресурса.

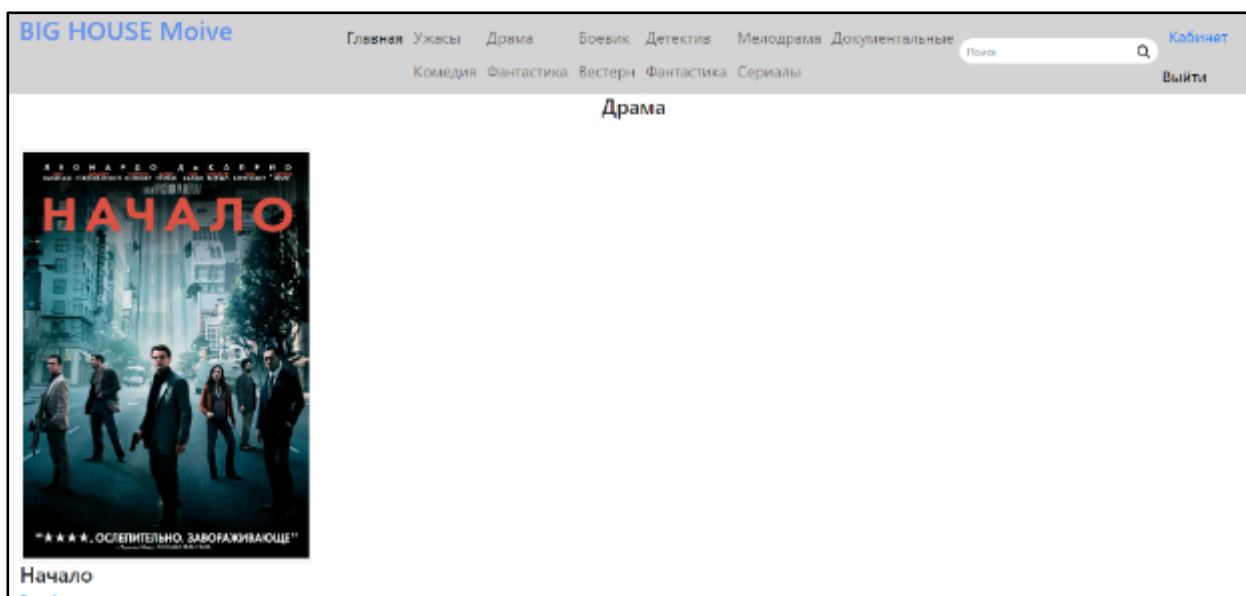
На всех страницах будет отображено главное меню, на котором расположено название сайта, категории фильмов, вход на сайт, если пользователь уже вошёл, то личный кабинет и выход, а также поиск.

На главной старнице будет отображаться лучшие картины среди всех фильмов с рейтингом не менее 4. Выглядеть заглавная страница будет в соответствии с рисунком 11.



*Рисунок 11 – Главная страница*

Если пользователь захочет посмотреть категории фильмов он может в любое время нажать на понравившуюся ему категорию, и ему откроется страница с этим жанром, в соответствии с рисунком 12.



*Рисунок 12 – Отображение категории жанра*

Если пользователь заглянет в подробное описание фильма, то он увидит само расширенное описание, так же постер в большем размере и после этого будет отображаться суммарная оценка и рецензии, написанные на данный фильм, если пользователь ещё не писал рецензии ему предложат написать и поставить оценку фильму. Страница выглядит в соответствии с рисунком 13.



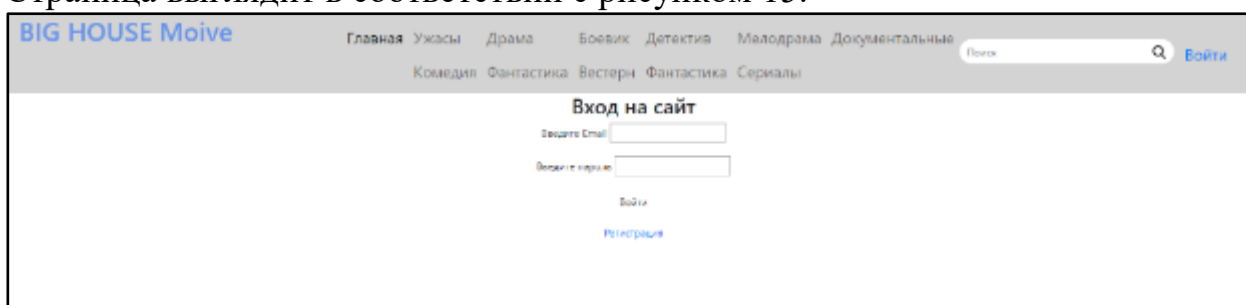
*Рисунок 13 – Отображение рецензий на фильм*

Если пользователь захочет посмотреть свои прошлые оценки и рецензии он сможет посмотреть их в своём личном кабинете. В нём будут отображаться все фильмы, которые были за рецензированы пользователем. Страница будет выглядеть в соответствии с рисунком 14.



**Рисунок 14 – Отображение информации о рецензиях пользователя**

Сейчас рассмотрим авторизацию на сайте. В ней возможно ввести свою почту и пароль или же если почты не имеется, то зарегистрироваться. Страница выглядит в соответствии с рисунком 15.



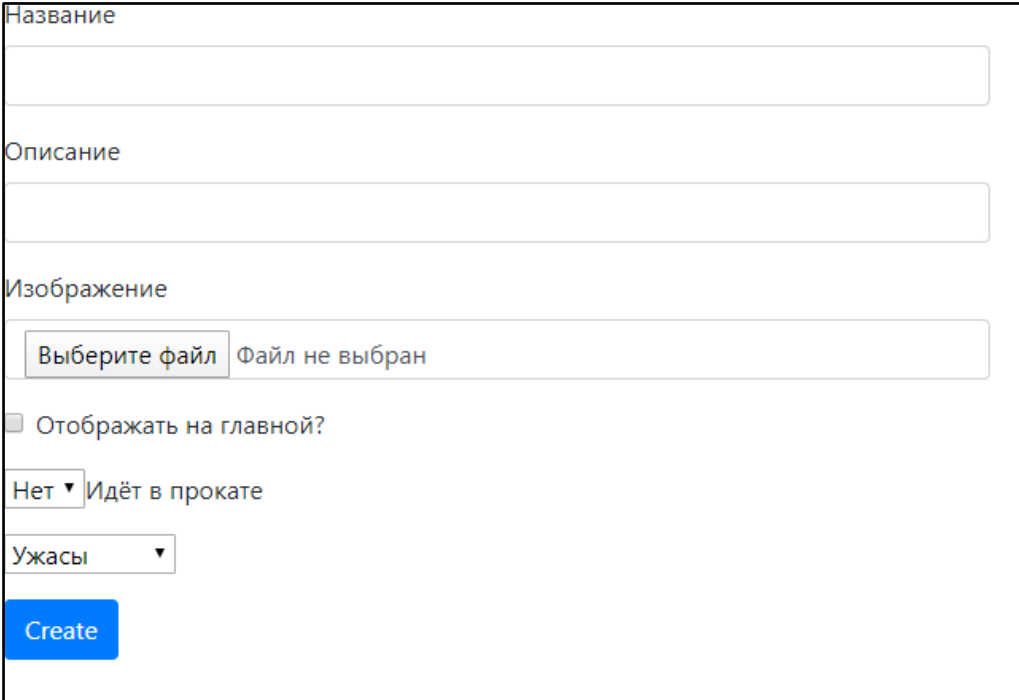
**Рисунок 15 – Авторизация на веб-ресурса**

Окно регистрации выглядит в соответствии с рисунком 16.

 The registration form is titled 'Регистрация'. It contains three input fields: 'Введите Email', 'Введите пароль', and 'Повторите пароль'. Below these fields is a button labeled 'Регистрация'.

**Рисунок 16 – Регистрация**

Так же если пользователь имеет роль администратор, то он может добавлять фильмы на сайт. Нужно только ввести название фильма, его описание, выбрать изображение, показывать ли фильм на главной странице, идёт ли фильм в прокате в данный момент, какой жанр фильма. Страница будет выглядеть в соответствии с рисунком 17.

The image shows a web form for adding a movie. It contains several input fields and controls: a text field for 'Название' (Title), a text area for 'Описание' (Description), a file upload section for 'Изображение' (Image) with a 'Выберите файл' (Choose file) button and 'Файл не выбран' (File not selected) text, a checkbox for 'Отображать на главной?' (Display on main?), a dropdown menu for 'Идёт в прокате' (In release) with 'Нет' (No) selected, another dropdown menu for 'Ужасы' (Horror), and a blue 'Create' button at the bottom.

*Рисунок 17 – Добавление фильма*

## 6 РЕАЛИЗАЦИЯ ЛОГИКИ ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСА

Далее разберём логику интернет-ресурса. Начнём с авторизации, в данном методе пользователь вводит свою почту и пароль, после чего данные передаются на сервер, где сверяются с базой данных, если такие данные есть, то пользователь спокойно входит в свой аккаунт, если какие-то данные не верны, он получит сообщение о неверной почте или пароле. Код будет выглядеть в соответствии с рисунком 18.

```

[HttpPost]
[ValidateAntiForgeryToken]
Ссылка: 0
public async Task<IActionResult> Login(LoginModel model)
{
    if (ModelState.IsValid)
    {
        User user = await _context.Users
            .Include(u => u.Role)
            .FirstOrDefaultAsync(u => u.Email == model.Email && u.Password == model.Password);
        if (user != null)
        {
            await Authenticate(user); // аутентификация
            return RedirectToAction("Index", "Home");
        }
        ModelState.AddModelError("", "Некорректные логин и(или) пароль");
    }
    return View(model);
}

```

*Рисунок 18 – Код авторизации*

Далее разберём код, при котором фильмы отображаются на главной странице. Веб-ресурс запрашивает на сервер разрешение, если всё в порядке, то с базы данных возвратятся объекты в виде фильмов. Выглядеть код будет в соответствии с рисунком 19.

```

var merchObj = new MovieListViewModel
{
    allMovies = movies,
    currCategory = currCategory
};
ViewBag.Title = "MovieSoap";

return View(merchObj);
}

```

*Рисунок 19 – Вывод фильмов*

Далее разберём метод поиска фильмов по его названию. Так же пользователь будет вводить в поисковую строку название фильма, если слово, словосочетание или буква присутствует в названии фильма, то данный фильм отобразится в поиске, в этом случае на сервер будет передаваться и сортироваться то, что вводит пользователь. Код поиска будет выглядеть в соответствии с рисунком 20.

```

[HttpPost]
Ссылка: 0
public ViewResult Index(string search)
{
    var searchMerches = new SearchFiltersViewModel
    {
        searchMovie = _merchRep.GetSearchMovies.Where(x => x.Name.Contains(search))
    };

    return View(searchMerches);
}

```

*Рисунок 20 – Код поиска фильмов*

Далее разберём метод, который позволяет увидеть страницу с описанием, оценкой и рецензией на фильм. В данном методе используется 4 таблицы в базе данных. В данном методе будет передаваться адресная строка, что является индивидуальным индификатором фильма, с помощью его идёт сортировка рецензий, пользователей и названия фильма. Код данного метода будет выглядеть в соответствии с рисунком 21.

```
Ссылка: 0
public ViewResult Item(string named)
{
    string _named = named;
    Guid gName = Guid.NewGuid();
    gName = new Guid(named);
    IEnumerable<Movie> movies = null;
    IEnumerable<ReviewMark> review = null;
    IEnumerable<User> userEmails = null;
    string currNamed = "";
    if (string.IsNullOrEmpty(named))
    {
        movies = _allMovies.Movies.OrderBy(i => i.Id);
        review = _allReviewMarks.ReviewMarks.OrderBy(i => i.Id);
        userEmails = _allUsers.Users.OrderBy(i => i.Id);
    }
    else
    {
        if (string.Equals(named, named, StringComparison.OrdinalIgnoreCase))
        {
            movies = _allMovies.Movies.Where(i => i.Id == gName);
            review = _allReviewMarks.ReviewMarks.Where(i => i.MovieId == gName);
            userEmails = _allUsers.Users.OrderBy(i => i.Id);
        }
    }

    var merchObj = new ItemViewModel
    {
        allMovies = movies,
        currNamed = currNamed,
        review = review,
        userEmails = userEmails
    };
    ViewBag.Title = "BIG HAUSE";

    return View(merchObj);
}
```

**Рисунок 21 – Отображение рецензий и описание фильма**

Личный кабинет имеет почти такой же метод как и прошлый, но здесь уже идёт сортировка по уникальному индификатору пользователя, ибо именно он оставляет рецензии. Код будет выглядеть в соответствии с рисунком 22.



```

public ViewResult Index()
{
    IEnumerable<Movie> movies = null;
    IEnumerable<ReviewMark> review = null;
    IEnumerable<User> userEmails = null;

    movies = _allMovies.Movies.OrderBy(i => i.Id);
    review = _allReviewMarks.ReviewMarks.OrderBy(i => i.Id);
    userEmails = _allUsers.Users.OrderBy(i => i.Id);

    var merchObj = new ItemViewModel
    {
        allMovies = movies,
        review = review,
        userEmails = userEmails
    };
    ViewBag.Title = "BIG HAUSE";

    return View(merchObj);
}

```

*Рисунок 22 – Код отображения уже оставленных рецензий пользователя*

Далее разберём последний Controller в данной проекте. Это добавление новых фильмов. Пользователь заполняет некую форму, которая отправляет данные в метод. Там сперва изображение сохраняется на сервере, для того чтобы в будущем отображать обложку фильма и чуть меняет путь самого файла, далее все данные сохраняются в базу данных. Код выглядит в соответствии с рисунком 23.

```

Ссылка: 0
public async Task<IActionResult> CreateAction(string name, string description, IFormFile img,
    bool isFavourite, int available, int categoryID)
{
    string path = "/img/" + img.FileName;
    using (var fileStream = new FileStream(_appEnvironment.WebRootPath + path, FileMode.Create))
    {
        await img.CopyToAsync(fileStream);
    }

    Movie movie = new Movie { Name = name, Description = description, Img = path,
        IsFavourite = isFavourite, Available = available, CategoryID = categoryID, Mark = 0 };
    _context.Movies.Add(movie);

    await _context.SaveChangesAsync();

    return RedirectToAction("Create");
}

```

*Рисунок 23 – Код добавление нового фильма*

## 7 ТЕСТИРОВАНИЕ

В тестирование будет разобрано введение данных фильмов, допустим администратор захочет ввести в базу фильм «Зелёная книга», для этого нужно ему перейти в раздел добавления фильмов, там он должен ввести название фильма, его описание, вставить изображение, указать будет ли он

отображаться на главной странице, идёт ли он в прокате и к какому жанру он относится. Приблизительно это должно выглядеть в соответствии с рисунком 24.

Название

Зеленая книга

Описание

1960-е годы. После закрытия нью-йоркского ночного клуба на ремонт вышибал

Изображение

Выберите файл book.jpg

Отображать на главной странице ? ☒

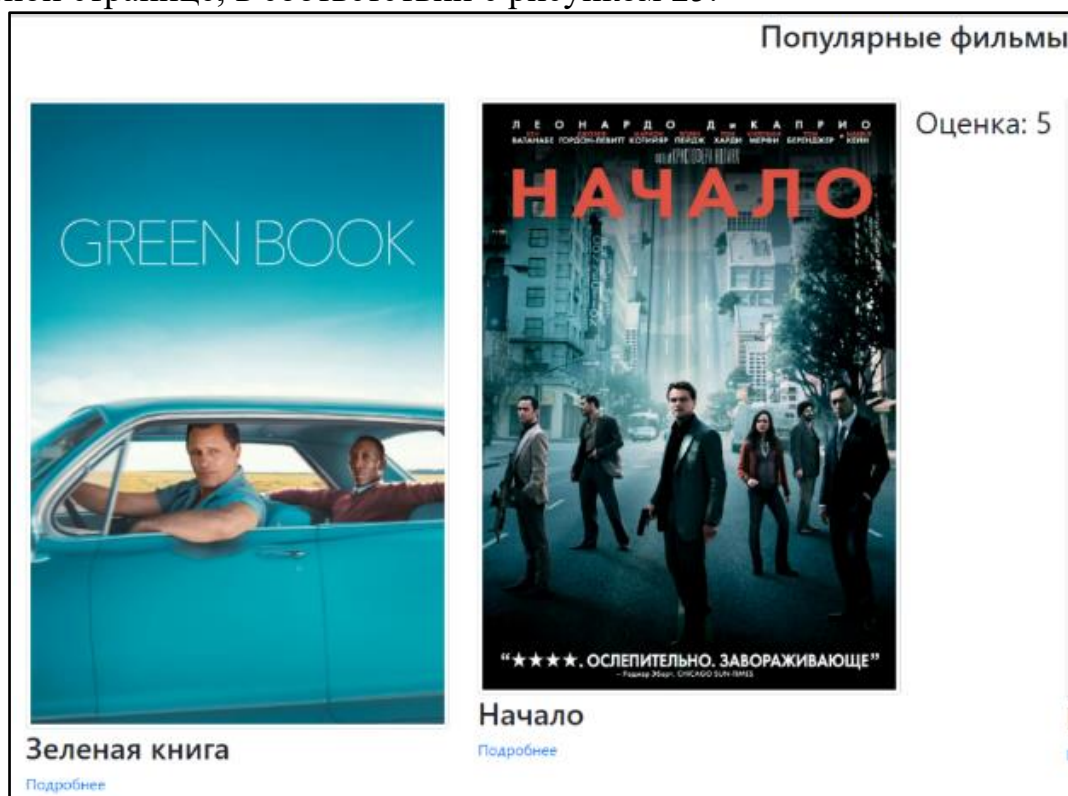
Нет ▾

Категория Драма ▾

Create

*Рисунок 24 – Создание фильма в базе*

Далее если всё хорошо создано можно увидеть данный фильм на главной странице, в соответствии с рисунком 25.



*Рисунок 25 – Отображение созданного фильма в главном меню*

*Поварницын Е.Н.  
студент 4 курса  
факультет «Информационные системы и технологии»  
Северный Арктический Федеральный Университет  
Россия, г. Архангельск*

## РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЕ MEMORY GAME

*Аннотация: Статья посвящается разработки игры развивающую память. В ней детально рассматриваются все этапы разработки. А также присутствует анализ приложения.*

*Ключевые слова: Android, Memory Game, C#, карточки, запоминание, детская.*

*Povarnitsyn E. N.  
student 4th year  
faculty of Information systems and technologies»  
Northern Arctic Federal University  
Russia, Arkhangelsk*

## DEVELOPMENT OF THE MEMORY GAME APP

*Annotation: The article is devoted to the development of the game developing memory. It covers all stages of development in detail. And there is also an analysis of the application.*

*Keyword: Android, Memory Game, C#, flashcards, memorization, children.*

### 1 АНАЛИЗ ПРИЛОЖЕНИЯ

Идея написать приложения под платформу Android с помощью Android Studio. Цель приложения – это развитие памяти у пользователей приложения.

То есть нужно написать приложения чтобы пользователь открывал две карточки в случайном порядке и если данные карточки совпадают, то они не закрываются, в противном случае карточки закрываются и пользователю даётся ещё одна попытка. Данные действия продолжаются до тех пор, пока игрок не откроет все карточки.

Язык программирования выбран Java. По следующим причинам:

- объектно-ориентированное программирование;
- язык высокого уровня с простым синтаксисом и плавной кривой обучения;
- стандарт для корпоративных вычислительных систем;

- безопасность;
- независимость от платформы («Написать один раз и использовать везде»);
- язык для распределенного программирования и комфортной удаленной совместной работы;
- и так далее.

Разработка ведётся в Android Studio по причине того, что это самая популярная и развивающаяся платформа. Данная среда уже годами рекомендует себя.

В приложении необходимо добавить авторизацию пользователя, куда он сможет вести своё имя и сколько ему лет. Чтобы приложение стало хоть немного востребовано нужно было выбрать популярную тематику карточек. Поэтому тематика картинок была взята с баскетбольных команд, а вернее с американской лиги NBA. Данная тематика будет интересна поклонникам данной лиги, а их не мало.

После краткого анализа можно дать название приложению, и это будет Memory Game. После прочтения названия у пользователя сразу же возникнет ассоциация с развитием памяти в игровой форме.

В теории наше приложение будет выглядеть в соответствии с рисунком 1.

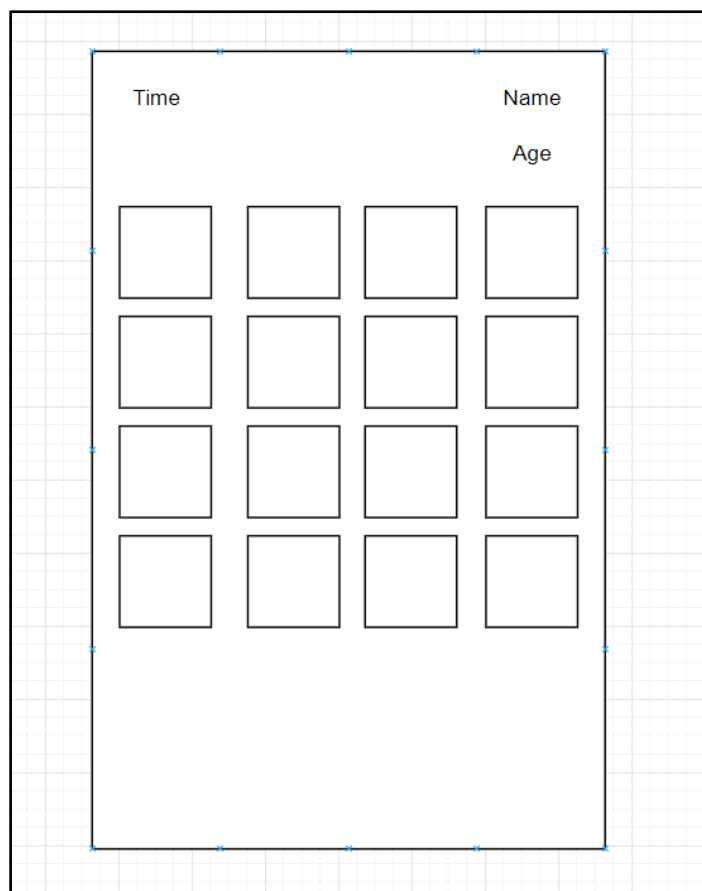


Рисунок 1 – Макет приложения

## 2 СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

Разберём другие приложения с данной тематикой.

Тренировка памяти | Мемори: Remembery. Обычная игра, в которой существуют различные тематики картинок. Но в основном данная игра рассчитана на слишком детскую аудиторию, так как изображения на картинках слишком детские. В игре так же присутствуют уровни сложности и возможен выбор большой локализации. Приложение выглядит в соответствии с рисунком 2.

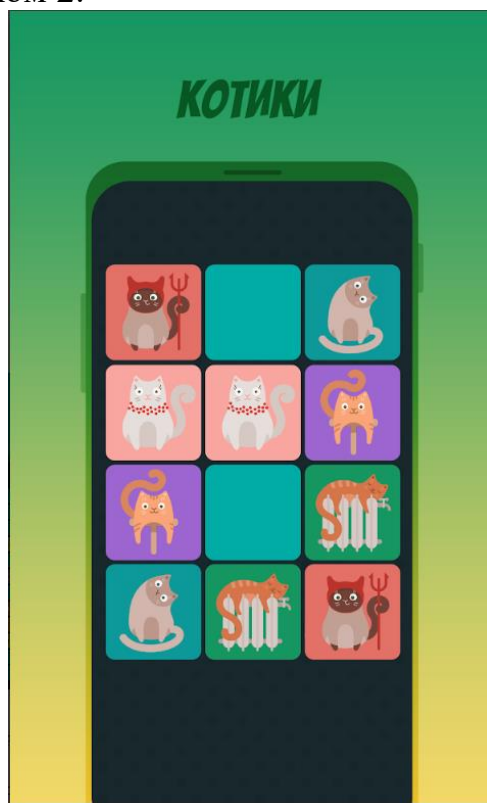


Рисунок 2 – Приложение Мемори: Remembery

Игра памяти: Memory Match. Данное приложение уже берёт аудиторию повзрослее, так как там расположены карточки браузеров, соцсетей и так далее. В игре так же существует выбор уровня 3x2, 4x3, 5x4 и так далее до 9x8. Приложение выглядит в соответствии с рисунком 3.



Рисунок 3 – Memory Match

Мемо игра памяти. Данное приложение будет так же для детей. К тому же при прохождении уровней, сложность игры будет увеличиваться. Картинки же здесь более детские, нежели в других приложениях. Игра выглядит с соответствием с рисунком 4.

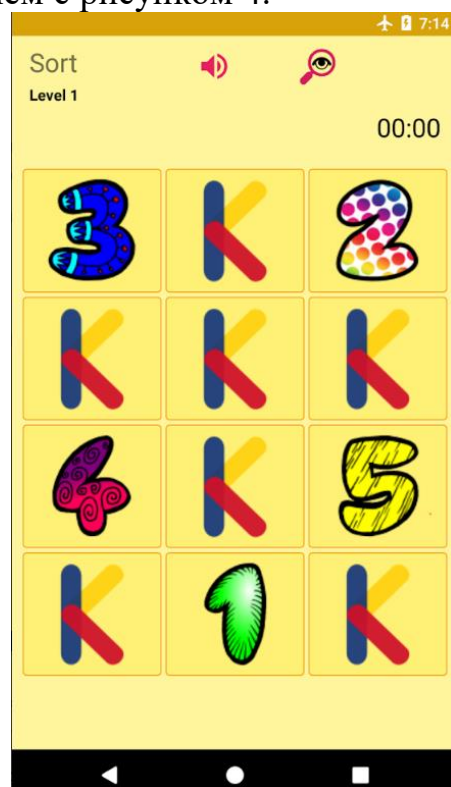


Рисунок 4 – Мемо



Игры с памятью. Аудитория данного приложения будут дети дошкольного возраста. Тематика данной игры — это мультяшные животные. В данном приложении есть 4 различных уровня сложности, это лёгкий, средний, тяжелый и сверх. Приложение выглядит с соответствием с рисунком 5.



Рисунок 5 – Игры с памятью

Игра Памяти: Животные. Игра рассчитана на уже более взрослую аудиторию нежели для дошкольников. В игре так же существуют различные уровни сложности. Так же присутствует мультиплеер. Тематика игры такая же, как и у прошлого приложения, животные. Но здесь они уже настоящие, а не мультяшные. Приложение выглядит с соответствием с рисунком 6.



Рисунок 6 – Игра Памяти: Животные

Далее рассмотрим итоговую таблицу сравнения, таблица 1

Таблица 1 – Сравнение приложений

Мобильное приложение	Основной функционал	Отличительные особенности	Тематика игры	Аудитория игры
Remembery	Запоминание карточек	Различная детская тематика	Разная	Дети дошкольного возраста
Memory Match	Запоминание карточек	Настраиваемое поле картинок	Разная	Дети

Мобильное приложение	Основной функционал	Отличительные особенности	Тематика игры	Аудитория игры
Мемо	Запоминание букв, цифр и других предметов	Увеличение сложности	Разные детские темы	Дети дошкольного возраста
Игры с памятью	Запоминание карточек	Мультипликационные картинки с животными	Животные	Дети дошкольного возраста
Игра Памяти: Животные	Запоминание карточек и игра с друзьями	Мультиплеер	Животные	Дети

### 3 РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ

#### 3.1 Описание приложения с точки зрения пользователя

Вначале создания приложения стоит найти несколько картинок для осуществления проекта. К тому же стоит найти и фон, на котором будет располагаться приложение.

После это стоит заняться прописыванием фоновых элементов. В данном приложении будет всего три окна с авторизацией, выбором уровня сложности и самой игрой. Для авторизации нам понадобятся такие элементы, как кнопки, поле редактора текста и текстовые поля. После прописывания и расстановки их в xml файле окно будет выглядеть в соответствии с рисунком 7.

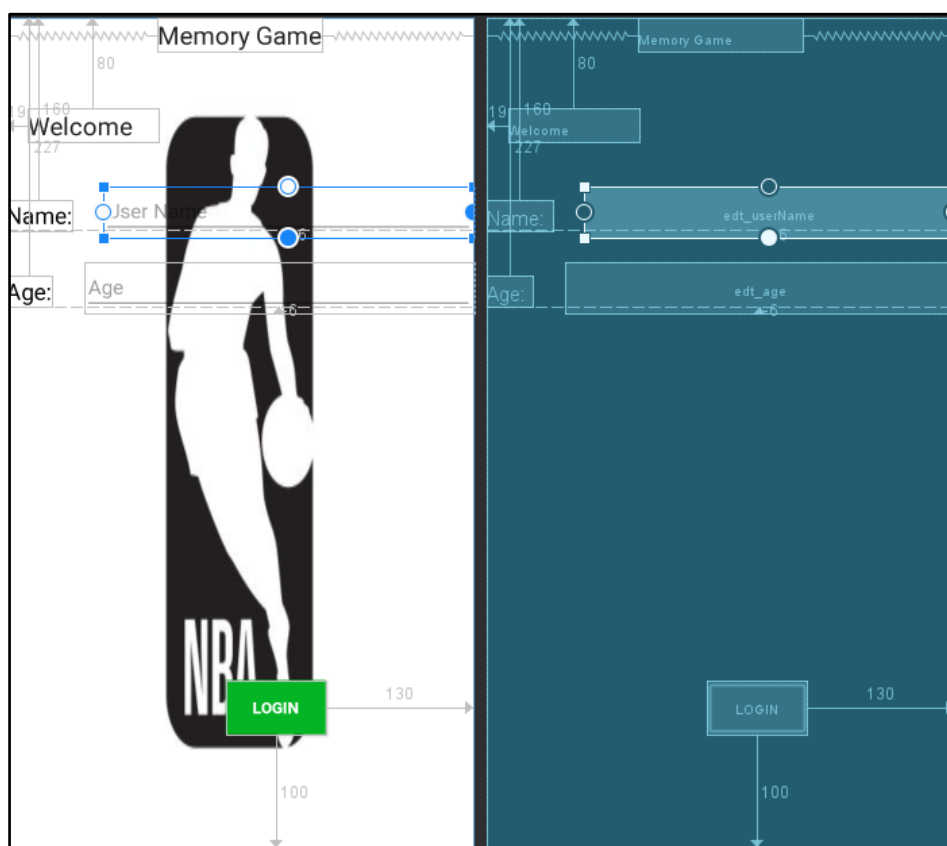


Рисунок 7 – Шаблон авторизации

Далее пропишем меню уровней сложности, для него нам понадобятся элементы кнопок, текста и редактора текста, которые будут отображать имя и количество лет у пользователя. Выглядеть это будет в соответствии с рисунком 8.

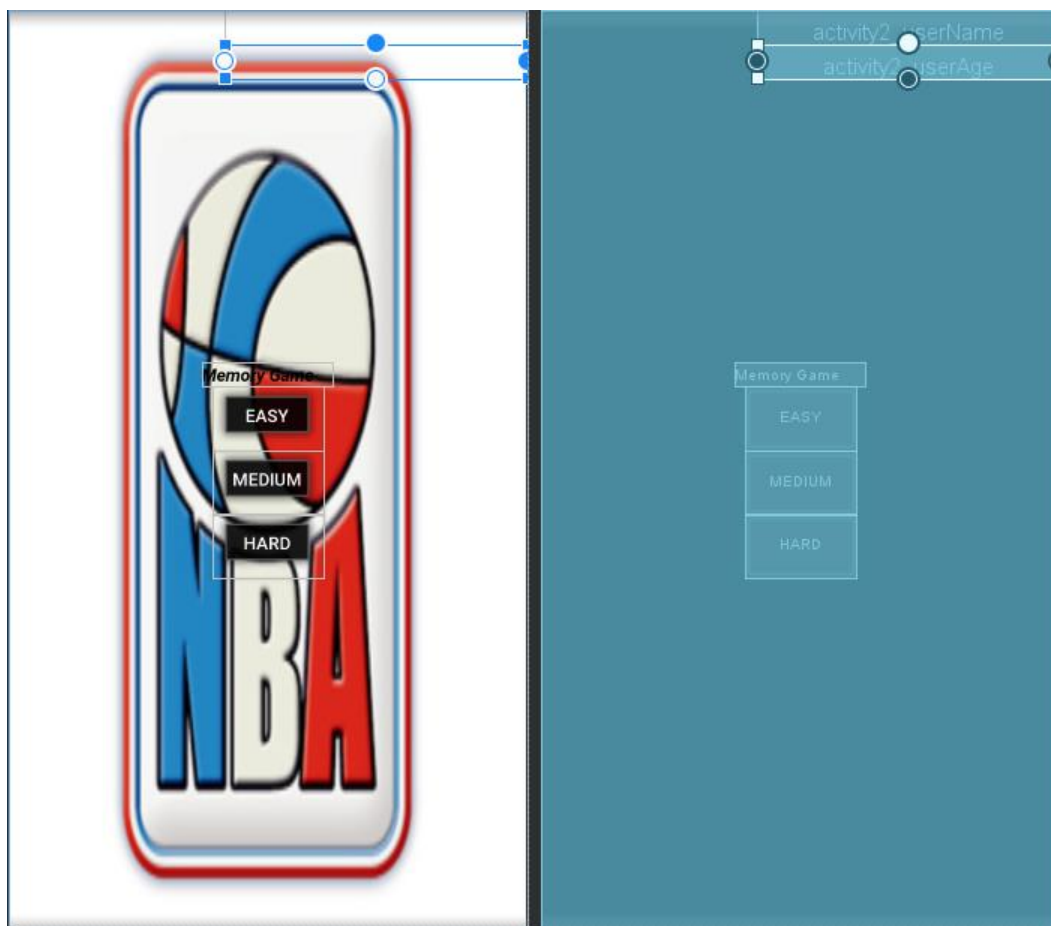


Рисунок 8 – Шаблон выбора уровня

Ну и последний шаблон будет иметь вид самой игры. В ней будут находиться всё тот же текст и редактор текста, к тому же здесь прибавится слой сетки, где в будущем будут располагаться элементы картинок. Выглядеть это будет в соответствии с рисунком 9.



Рисунок 9 – Шаблон игры

Далее разберём классы, которые были использованы для логики игры.

Первом делом был создан класс для авторизации пользователя в системе. В нём прописывается логин и возраст, а также валидация этих данных. Выглядит метод создания аккаунта в соответствии с рисунком 10.

```

@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    this.requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
    setContentView(R.layout.activity_welcome_to);
    init();
    loginButton.setOnClickListener((v) -> {
        name = nameEdit.getText().toString().trim();
        age = ageEdit.getText().toString().trim();
        validName = isValidName(name);
        validAge = isValidAge(age);
        isOk = checkNameAndAge();
        if(isOk == false){
            return;
        }else{
            Intent i = new Intent(getBaseContext(), MenuActivity.class);
            i.putExtra(USER_NAME, name);
            i.putExtra(USER_AGE, age);
            startActivity(i);
        }
    });
}

```

Рисунок 10 – Код создания аккаунта

После чего создаём логику для окна с меню, где можно выбирать уровень сложности. Стоит обратить внимание, что на данном этапе будет происходить переадресация на игру, класс которой ещё не создан, поэтому при вводе кода могут возникать ошибки. Код для привязки кнопки с уровнем сложности средний будет выглядеть в соответствии с рисунком 11.

```

button4x4.setOnClickListener((v) -> {
    Intent intent = new Intent( packageContext: MenuActivity.this, GameActivity.class);
    intent.putExtra(USER_NAME, userName);
    intent.putExtra(USER_AGE, userAge);
    intent.putExtra(LEVEL, value: 4);
    intent.putExtra(FOR_TIMER, MEDIUM);
    startActivity(intent);
});

```

Рисунок 11 – Код привязки кнопки

Далее разберём сам класс игры. В нём прописываем для каждой кнопки количество кнопок. Разберём метод, при котором пользователь нажимает на кнопку карточки. В нём можно увидеть, что при нажатии на кнопку идёт открытие картинки, и при совпадении id картинок они остаются на поле, если же нет, то закрываются, продолжается до тех пор, пока все картинки не закончатся.



Так же в игру был добавлен таймер, по истечению которого игра заканчивается автоматически. Старт таймера выглядит в соответствии с рисунком 12.

```
public Timer(long numOfSeconds, long interval, EditText text,GameActivity theActivity){  
    super(numOfSeconds,interval);  
    this.timerText = text;  
    this.theActivity = theActivity;  
}  
  
public void onTick(long millisUntilFinished){  
    timerText.setText("Timer: " + millisUntilFinished/1000 + " seconds");  
}
```

Рисунок 12 – Код таймера

### 3.2 Описание приложения с точки зрения пользователя

При открытии приложения пользователь видит окно регистрации, в него нужно ввести имя и возраст игрока, в соответствии с рисунком 13.

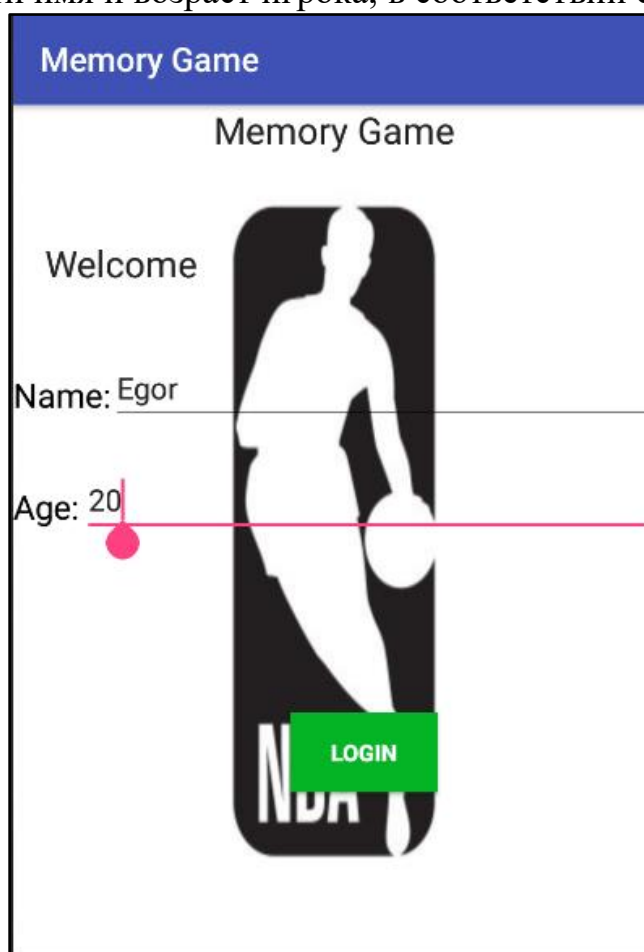


Рисунок 13 – Заполнение данных пользователя

После чего будет предложен выбор уровня в соответствии с рисунком 14.

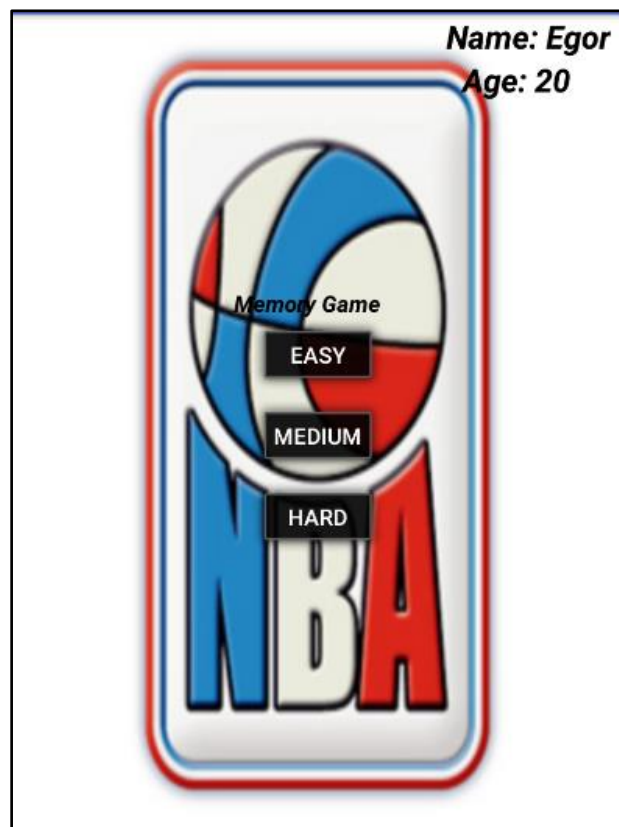


Рисунок 14 – Выбор уровня сложности

После чего откроется игра, в соответствии с рисунком 15.



Рисунок 15 – Игра Memory Game

Далее если игра выиграна, то отразится надпись, что пользователь выиграл, если игрок не успел за данное ему время, то его перебросит в главное меню. Выигрыш пользователя будет выглядеть в соответствии с рисунком 16.



Рисунок 16 – Выигрыш игрока

*Поварницын Е.Н.  
студент 4 курса  
факультет «Информационные системы и технологии»  
Северный Арктический Федеральный Университет  
Россия, г. Архангельск*

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПАТТЕРНОВ ПРИ РЕШЕНИИ ЗАДАЧ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

*Аннотация: Статья посвящается использованию паттернов MVC и прототип. В ней детально рассматриваются разработка сайта.*

*Ключевые слова: MVC, прототип, C#, шаблон, паттерн, сайт, веб-ресурс.*

*Povarnitsyn E. N.  
student 4rd year  
faculty of Information systems and technologies»  
Northern Arctic Federal University  
Russia, Arkhangelsk*

## **USING PATTERNS IN SOLVING PROFESSIONAL TASKS**

*Annotation: This article focuses on the use of MVC and prototype patterns. It discusses in detail the development of the site.*

*Keyword: MVC, prototype, C#, template, pattern, site, web resource.*

### **1. ПАТТЕРНЫ**

При реализации работы следует использовать паттерны. Для данного проекта будут использованы такие паттерны как «Прототип» и «MVC». Для начала разберём что такое паттерны, перед тем как углубляется в эту тему.

Шаблон проектирования или паттерн в разработке программного обеспечения — повторяемая архитектурная конструкция, представляющая собой решение проблемы проектирования в рамках некоторого часто возникающего контекста.

Обычно шаблон не является законченным образцом, который может быть прямо преобразован в код; это лишь пример решения задачи, который можно использовать в различных ситуациях. Объектно-ориентированные шаблоны показывают отношения и взаимодействия между классами или объектами, без определения того, какие конечные классы или объекты приложения будут использоваться.

«Низкоуровневые» шаблоны, учитывающие специфику конкретного языка программирования, называются идиомами. Это хорошие решения

проектирования, характерные для конкретного языка или программной платформы, и потому не универсальные.

На наивысшем уровне существуют архитектурные шаблоны, они охватывают собой архитектуру всей программной системы.

Алгоритмы по своей сути также являются шаблонами, но не проектирования, а вычисления, так как решают вычислительные задачи.

Теперь разберём паттерны «Прототип» и «MVC», с которыми и будет работать веб-ресурс.

Разберём сначала прототип, так как он менее сложный, чем «MVC». Данный паттерн чем-то напоминает «фабрику», он также служит для создания объектов, однако с немного другим подходом. Представьте, что у вас есть пустой пакет (к примеру, из-под сока), а вам нужен полный с апельсиновым соком. Вы «говорите» пакету «Хочу пакет апельсинового сока», он в свою очередь создает свою копию и заполняет ее соком, который вы попросили. Немного «сказочный пример», но в программировании часто так и бывает. В данном случае пустой пакет и является «прототипом», и в зависимости от того, что вам требуется, он создает на своей основе требуемые вами объекты (пакеты сока).

Клонирование не обязательно должно производиться на самом «пакете», это может быть и какой-то другой «объект», главное лишь что данный «прототип» позволяет получать его экземпляры.

MVC, иначе Model-View-Controller, переводиться как «Модель-Представление-Контроллер» - это схема разделения данных приложения, пользовательского интерфейса и управляющей логики на три отдельных компонента: модель, представление и контроллер — таким образом, что модификация каждого компонента может осуществляться независимо

Модель предоставляет данные и методы работы с ними: запросы в базу данных, проверка на корректность. Модель не зависит от представления (не знает как данные визуализировать) и контроллера (не имеет точек взаимодействия с пользователем), просто предоставляя доступ к данным и управлению ими. Модель строится таким образом, чтобы отвечать на запросы, изменяя своё состояние, при этом может быть встроено уведомление «наблюдателей». Также модель, за счёт независимости от визуального представления, может иметь несколько различных представлений для одной «модели».

Представление отвечает за получение необходимых данных из модели и отправляет их пользователю. Представление не обрабатывает введённые данные пользователя.

Контроллер обеспечивает «связь» между пользователем и системой. Контролирует и направляет данные от пользователя к системе и наоборот. Использует модель и представление для реализации необходимого действия.

Поскольку MVC не имеет строгой реализации, то реализован он может быть по-разному. Нет общепринятого определения, где должна располагаться бизнес-логика. Она может находиться как в контроллере, так и в модели. В последнем случае, модель будет содержать все бизнес-объекты со всеми данными и функциями.

Некоторые фреймворки жестко задают, где должна располагаться бизнес-логика, другие не имеют таких правил.

Также не указано, где должна находиться проверка введенных пользователем данных. Простая валидация может встречаться даже в представлении, но чаще они встречаются в контроллере или модели.

Интернационализация и форматирование данных также не имеет четких указаний по расположению.

## **2 АНАЛИЗ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ**

Для реализации проекта была выбрана тема база фильмов. Поэтому следует разобрать предметную область кинофильмов.

Существует всего несколько основных видов кино. Их можно поделить на три основных вида: документальное кино, художественное и сериалы. Документальное кино - самый первый вид кинематографа. Документальные фильмы изображают исключительно реальные события и реальных личностей. Если фильм показывает реконструкцию каких-либо событий, он будет художественно-документальным.

Один из подвидов документального кино - образовательные фильмы. Они используются в образовательных целях и очень широкое применение нашли в современной системе образования. Очень часто образовательные фильмы показывают в школах, так как известно, что материал, преподнесенный в виде фильма, усваивается лучше из-за своей наглядности.

Также есть место быть и сериалом. Сериал – фильм или телефильм, состоящий из некоторого - обычно большого - числа серий и имеющий несколько сюжетных линий («потенциальная бесконечность» в отличие от многосерийных телефильмов вообще у которых присутствует «финальная точка»), особая циклическая форма телевизионного искусства. Наиболее известным форматом сериалов являются мыльные оперы, начавшие своё существование в 1930-х годах на американском радио.

Отдельно от документального стоит художественное кино. Главное отличие таких фильмов от документальных - в художественных играют актеры, а происходящие события могут быть полностью вымышленными.

На сегодняшний день существует множество различных жанров кино. Мы рассмотрим несколько основных, наиболее распространенных жанров.

Комедия. Жанр комедийного кино был популярен всегда, ведь все любят от души посмеяться. В таких фильмах обыгрываются различные комические ситуации, часто совершенно неожиданные и непредсказуемые, что добавляет им эффектности.



Боевик. В данном жанре кино обыгрываются различные сцены насилия, драк, погонь, перестрелок и так далее. Довольно часто этот жанр совмещают с фантастикой или фэнтези.

Фантастика и фэнтези. В фильмах данного жанра изображаются полностью вымышленные события и герои. Стоит помнить, что в фантастических фильмах главный акцент делается на различные технологии и технологический прогресс. Фантазийные фильмы чаще напоминают сказку. В мире фэнтези привычную науку заменяют различные виды магии и колдовства.

Детективы. Данный жанр показывает определенные преступления и пути их раскрытия. Часто такие фильмы имеют сложный и запутанный сюжет, который заставляет зрителя проникнуться процессом поиска преступника.

Мелодрама. В данном жанре раскрывается духовная часть жизни героев, а основное внимание уделено их переживанием и эмоциям.

Триллер. Данный жанр кино не имеет четких границ и элементы триллера могут присутствовать в любом жанре. Суть жанра в том, чтобы вызвать у зрителя определенные переживания, волнение, страх.

Ужасы. Название данного жанра говорит само за себя. В данных фильмах показывают события и героев, которые должны откровенно пугать зрителя.

Популярность жанров кино можно посмотреть ниже в соответствии с рисунком 1.

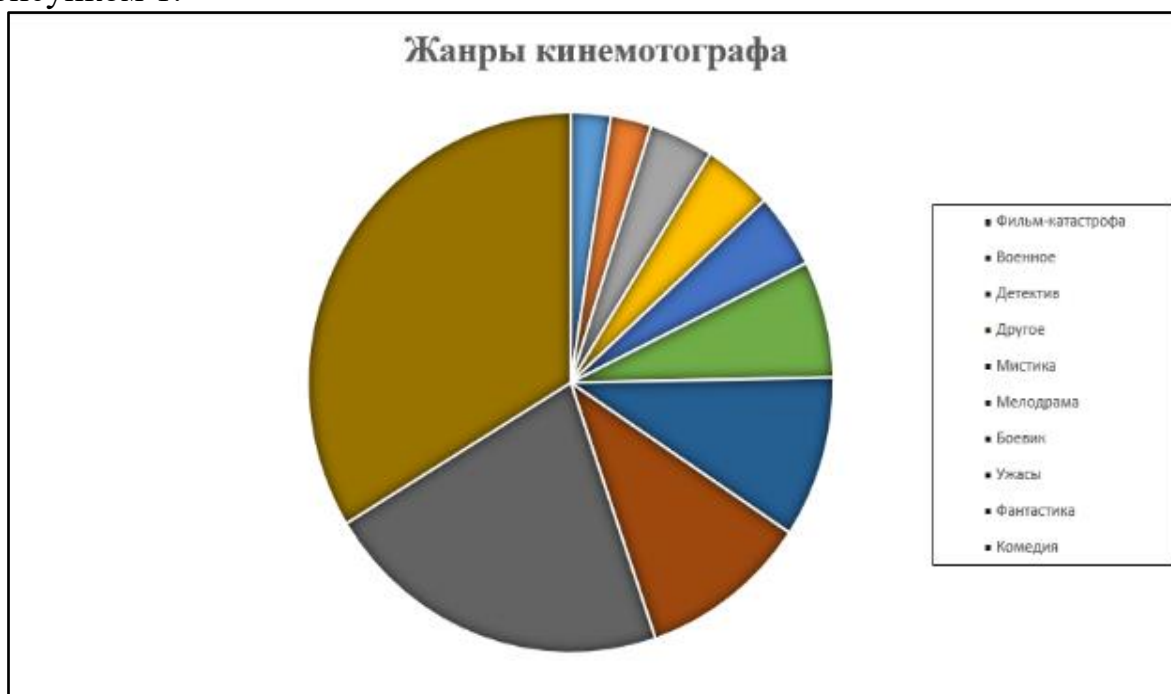


Рисунок 1 – Процентное соотношение популярности жанров кино

Кино - широко распространенное сокращенное название киноискусства, кинематографии или кинотеатра, часть сложных слов, указывающая на связь с кинематографией (например «киноискусство»).

Блок схема с тем, что куда будет идти будет выглядеть в соответствии с рисунком 1.1.

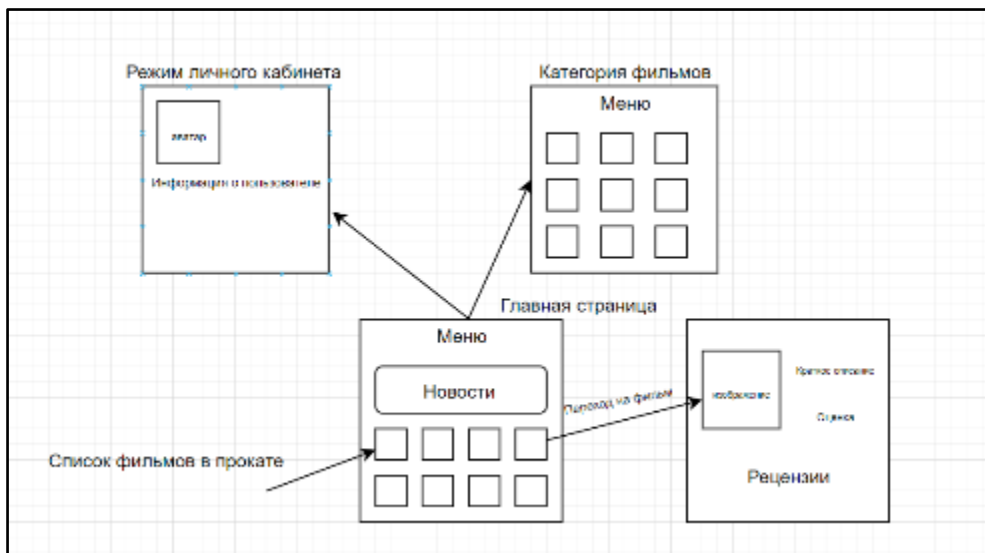


Рисунок 1.1 – Блок схема

### 3 ПРОЕКТНАЯ ЧАСТЬ

Существует много способов реализации веб-ресурса. Наиболее популярные способы разработки — это такие платформы как Django, Flask, WordPress, Spring.

Django – свободный фреймворк для веб-приложений на языке Python, использующий шаблон проектирования MVC. Проект поддерживается организацией Django Software Foundation. Сайт на Django строится из одного или нескольких приложений, которые рекомендуется делать отчуждаемыми и подключаемыми. Это одно из существенных архитектурных отличий этого фреймворка от некоторых других. Один из основных принципов фреймворка — DRY.

Flask – фреймворк для создания веб-приложений на языке программирования Python, использующий набор инструментов Werkzeug, а также шаблонизатор Jinja2. Относится к категории так называемых микрофреймворков – минималистичных каркасов веб-приложений, сознательно предоставляющих лишь самые базовые возможности.

WordPress — система управления содержимым сайта с открытым исходным кодом; написана на PHP; сервер базы данных — MySQL; выпущена под лицензией GNU GPL версии 2. Сфера применения – от блогов до достаточно сложных новостных ресурсов. Встроенная система «тем» и «плагинов» вместе с удачной архитектурой позволяет конструировать проекты широкой функциональной сложности.

Spring Framework – универсальный фреймворк с открытым исходным кодом для Java-платформы. Также существует форк для платформы .NET Framework, названный Spring.NET. Несмотря на то, что Spring не обеспечивал какую-либо конкретную модель программирования, он стал широко распространённым в Java-сообществе главным образом как альтернатива и замена модели Enterprise JavaBeans. Spring предоставляет большую свободу Java-разработчикам в проектировании; кроме того, он предоставляет хорошо документированные и лёгкие в использовании средства решения проблем, возникающих при создании приложений корпоративного масштаба.

Но данные платформы не подходят для реализации, ибо некоторые из них предназначены для других разработок, к примеру WordPress стоит использовать, если программист создаёт web магазин.

Проектирование системы будет выполнено с помощью ASP NET Core 3.0 в программе Microsoft Visual Studio. Будут задействованы такие языки программирования как C# и JavaScript. Так же был использован язык разметки HTML и таблица стилей CSS.

Microsoft Visual Studio – линейка продуктов компании Microsoft, включающих интегрированную среду разработки программного обеспечения и ряд других инструментальных средств. Данные продукты позволяют разрабатывать как консольные приложения, так и приложения с графическим интерфейсом, в том числе с поддержкой технологии Windows Forms, а также веб-сайты, веб-приложения, веб-службы как в родном, так и в управляемом кодах для всех платформ, поддерживаемых Windows, Windows Mobile, Windows CE, .NET Framework, Xbox, Windows Phone .NET Compact Framework и Silverlight.

ASP.NET Core – свободно-распространяемый кроссплатформенный фреймворк для создания веб-приложений с открытым исходным кодом. Данная платформа разрабатывается компанией Майкрософт совместно с сообществом и имеет большую производительность по сравнению с ASP.NET. Имеет модульную структуру и совместима с такими операционными системами как Windows, Linux и macOS.

Microsoft SQL Server – система управления реляционными базами данных, разработанная корпорацией Microsoft. Основным используемый язык запросов — Transact-SQL, создан совместно Microsoft и Sybase. Transact-SQL является реализацией стандарта ANSI/ISO по структурированному языку запросов (SQL) с расширениями. Используется для работы с базами данных размером от персональных до крупных баз данных масштаба предприятия; конкурирует с другими СУБД в этом сегменте рынка.

C# – объектно-ориентированный язык программирования. Разработан в 1998—2001 годах группой инженеров компании Microsoft под

руководством Андерса Хейлсберга и Скотта Вильтаумота, как язык разработки приложений для платформы Microsoft .NET Framework.

JavaScript – мультипарадигменный язык программирования. Поддерживает объектно-ориентированный, императивный и функциональный стили.

HTML – «язык гипертекстовой разметки» – стандартизированный язык разметки документов во Всемирной паутине. Большинство веб-страниц содержат описание разметки на языке HTML (или XHTML). Язык HTML интерпретируется браузерами; полученный в результате интерпретации форматированный текст отображается на экране монитора компьютера или мобильного устройства.

CSS – каскадные таблицы стилей – формальный язык описания внешнего вида документа, написанного с использованием языка разметки.

Я выбрал данные средства разработки так как ASP NET Core платформа, которая всегда развивается и будет поддерживаться долгое время, так как её создатели Microsoft, поэтому делая веб-ресурс здесь, можно не переживать что в будущем нужно будет переносить всё на другую платформу. Разрабатывать я всё буду на Microsoft Visual Studio так как это так же разработка Microsoft и не будет никаких проблем с привязкой файлов. Язык C# используется в ASP Net Core и других альтернатив на данной платформе нет. JS язык, который будет использован в Front end разработке, так как с его помощью можно сделать многие вещи, которые на CSS невозможны. Ну и HTML, и CSS это визуальная основа сайта.

Составим UML диаграмму для лучшего представления того, как будет выглядеть логика сайта. UML диаграмма будет выглядеть в соответствии с рисунком 2.

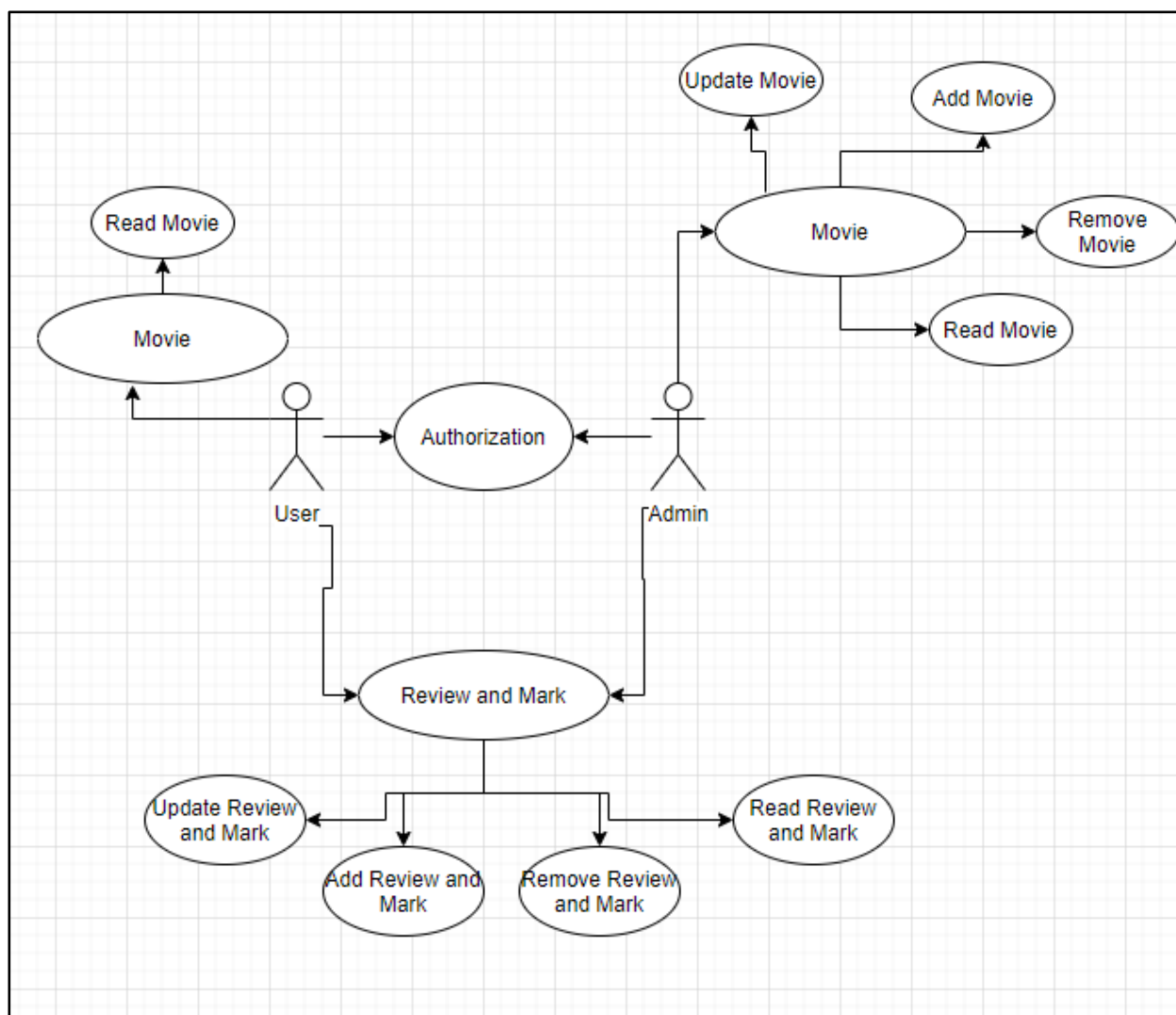


Рисунок 2 – UML диаграмма

На данной диаграмме изображено что пользователь и администратор будут сначала авторизовываться в системе, после чего, если авторизация прошла под ролью обычного пользователя, то можно будет смотреть всю информацию о фильмах, которые находятся на веб-ресурсе. Так же пользователь сможет оставлять отзывы, а так же читать их, к тому же он сможет отредактировать уже имеющий отзыв, и удалить его, по его усмотрению.

Администратор так же имеет тот функционал, который имеет пользователь, но к тому же он способен удалить, обновить или добавить новый фильм, для его отображения пользователю.

Далее необходимо создать концептуальную модель системы. Данная модель будет выглядеть в соответствии с рисунком 3.

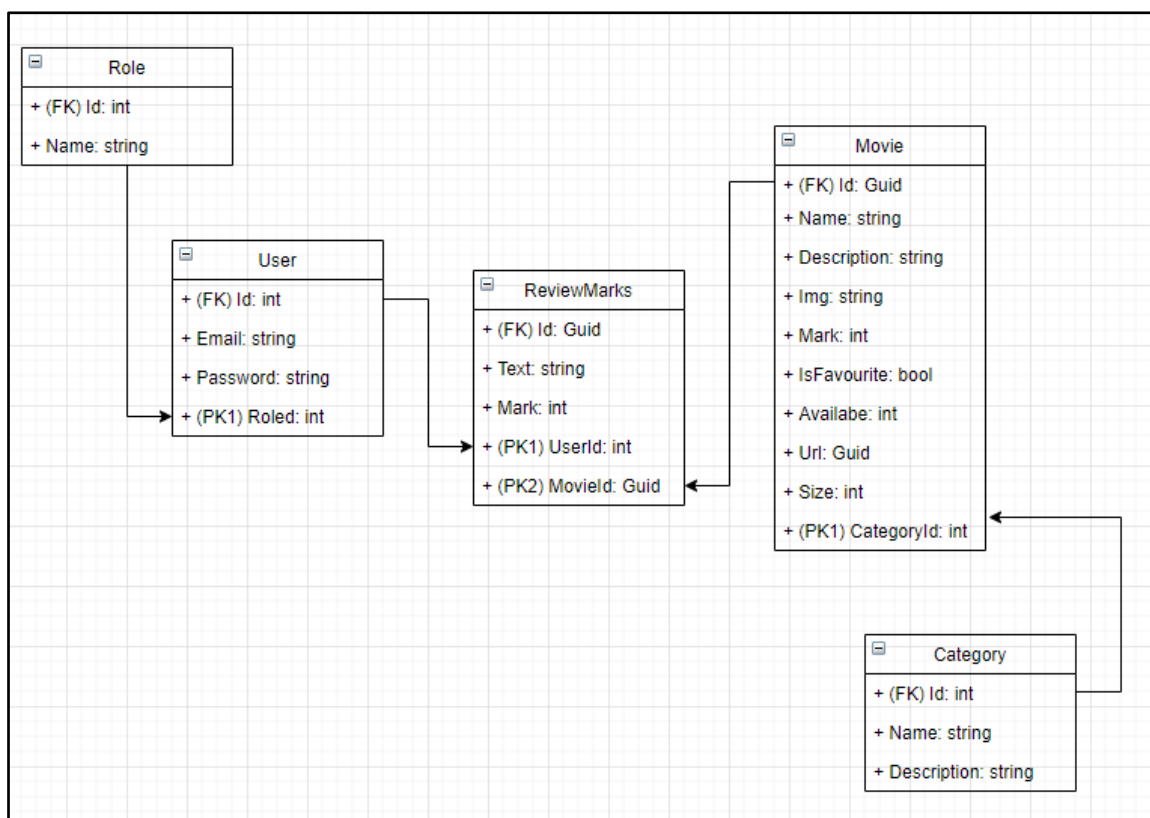


Рисунок 3 – Концептуальная модель базы данных

Так как на нашем сайте будет взаимодействие с пользователем. То в первую очередь добавляем таблицу User (Пользователь). К тому же если будут только пользователи без администраторов и модераторов, то будет анархия, люди будут писать всё что захотят, не будет цензуры и добавления новых фильмов. Поэтому добавляем таблицу Role (Роль пользователя). Пропишем данные таблицы в папке Model в нашем проекте для будущей её миграции. Таблица User будет выглядеть в соответствии с рисунком 5.

```

public class User
{
    public int Id { get; set; }
    public string Email { get; set; }
    public string Password { get; set; }

    public int? RoleId { get; set; }
    public Role Role { get; set; }
}
  
```

Рисунок 4 – Таблица User

В данной таблице будет содержаться уникальный индификатор пользователя, его почта и пароль, которые он будет вводить при



авторизации или регистрации, если аккаунт ещё не создан, также вторичный ключ на ссылку роль, которая сейчас будет создана.

Создаём таблицу роль, в соответствии с рисунком 5.

```
public class Role
{
    public int Id { get; set; }
    public string Name { get; set; }
    public List<User> Users { get; set; }

    public Role()
    {
        Users = new List<User>();
    }
}
```

Рисунок 5 – Таблица Role

В данной таблице будет отображаться уникальный идентификатор роли и её название. По умолчанию при регистрации пользователя ему будет присвоена роль обычного пользователя

Так как веб-ресурс будет связан с кинолентами, добавим таблицу Category (Категория). В данной категории будут располагаться все доступные на сайте категории фильмов, а также сериалы и документальные фильмы. Выглядеть таблица будет в соответствии с рисунком 6.

```
public class Category
{
    public int Id { get; set; }

    public string CategoryName { set; get; }

    public string Description { set; get; }

    public List<Movie> Movies { set; get; }
}
```

Рисунок 6 – Таблица Category

В данной таблице будет отображаться уникальный идентификатор категории, её название и описание категории. Все категории должны быть заранее прописаны в базе данных до начала будущей проверки работоспособности веб-ресурса.

После чего стоит создать саму таблицу с фильмами, назовём её Movie (Фильмы). В данной таблице будут расположены все доступные на сайте фильмы и сериалы. Это является по сути главным звеном на веб-ресурсе. С данной таблицей будут прямо или косвенно связаны все остальные таблицы. Выглядеть она будет в соответствии с рисунком 7.

```

public class Movie
{
    public Guid Id { set; get; }
    public string Name { set; get; }
    public string Description { set; get; }
    public string Img { set; get; }
    public float Mark { set; get; }
    public bool IsFavourite { set; get; }
    public int Available { set; get; }
    public int CategoryID { set; get; }
    public string url { set; get; }
    public string size { set; get; }

    public virtual Category Category { set; get; }
}

```

Рисунок 7 – Таблица Movie

В данной таблице будет отображаться уникальный идентификатор фильма, его название, описание, изображение с постером фильма, оценка фильма, отображается ли она на главной странице, наличие его в кино, вторичный ключ категории фильма, его ссылка и время просмотра.

Последняя таблица будет связана с рецензиями и обзорами фильмов, название ReviewMark (Рецензия и оценка). В данной таблице будет считаться средняя оценка каждого фильма, а также записываться рецензия, если пользователь её оставил. Таблица будет выглядеть в соответствии с рисунком 8.

```

public class ReviewMark
{
    public Guid Id { set; get; }
    public string Text { set; get; }
    public string Mark { set; get; }
    public int UserId { set; get; }
    public Guid MovieId { set; get; }
    public virtual Movie Movie { set; get; }
    public virtual User User { set; get; }
}

```

Рисунок 8 – Таблица ReviewMark

В данной таблице будет отображаться уникальный идентификатор рецензии, текст, написанный пользователем, так же его оценка, вторичный

ключ пользователя, написавшего рецензию, вторичный ключ фильма на который была написана рецензия.

#### 4 РАЗРАБОТКА ВЕБ РЕСУРСА

После того как база готова к эксплуатации приступим к созданию интерфейса веб-ресурса.

На всех страницах будет отображено главное меню, на котором расположено название сайта, категории фильмов, вход на сайт, если пользователь уже вошёл, то личный кабинет и выход, а также поиск.

На главной старнице будет отображаться лучшие картины среди всех фильмов с рейтингом не менее 4. Выглядеть заглавная страница будет в соответствии с рисунком 9.



Рисунок 9 – Главная страница

Если пользователь захочет посмотреть категории фильмов он может в любое время нажать на понравившуюся ему категорию, и ему откроется страница с этим жанром, в соответствии с рисунком 10.

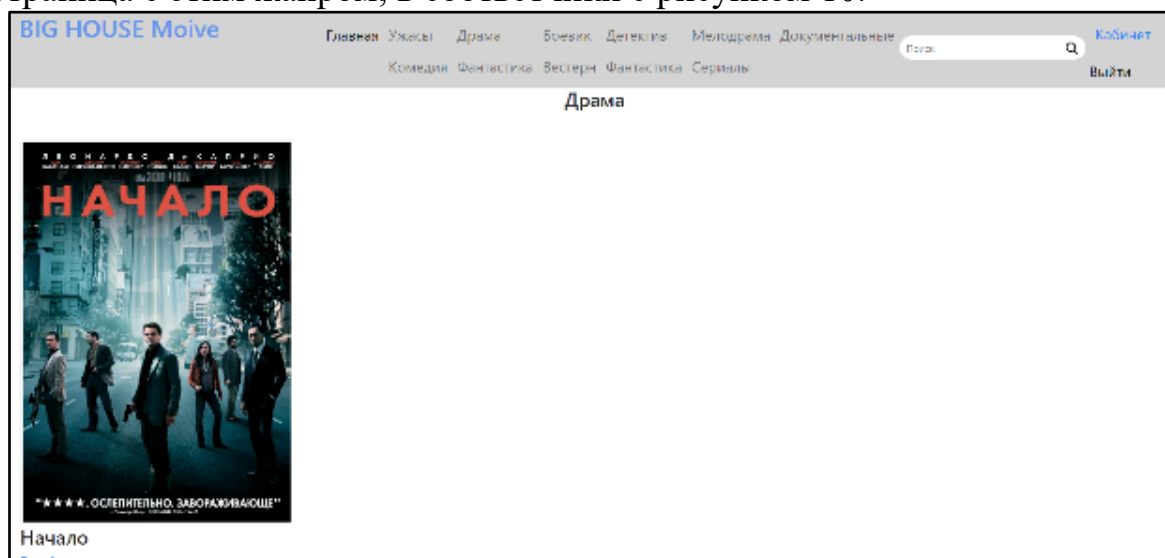


Рисунок 10 – Отображение категории жанра

Если пользователь заглянет в подробное описание фильма, то он увидит само расширенное описание, так же постер в большем размере и после этого будет отображаться суммарная оценка и рецензии, написанные на данный фильм, если пользователь ещё не писал рецензии ему предложат написать и поставить оценку фильму. Страница выглядит в соответствии с рисунком 11.

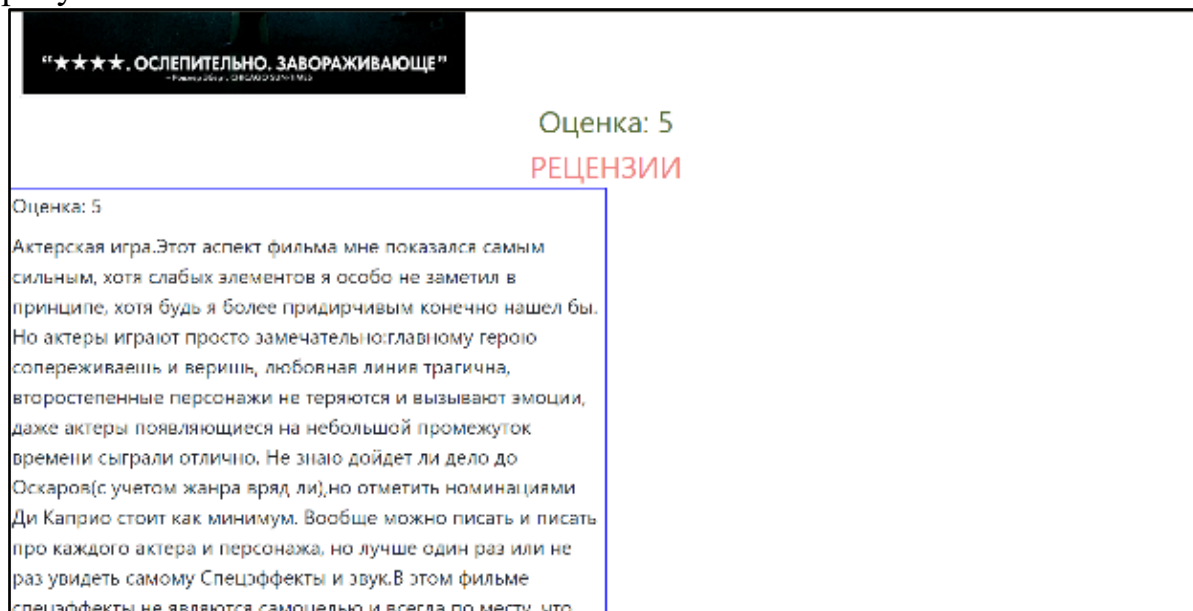


Рисунок 11 – Отображение рецензий на фильм

Если пользователь захочет посмотреть свои прошлые оценки и рецензии он сможет посмотреть их в своём личном кабинете. В нём будут отображаться все фильмы, которые были за рецензированы пользователем. Страница будет выглядеть в соответствии с рисунком 12.

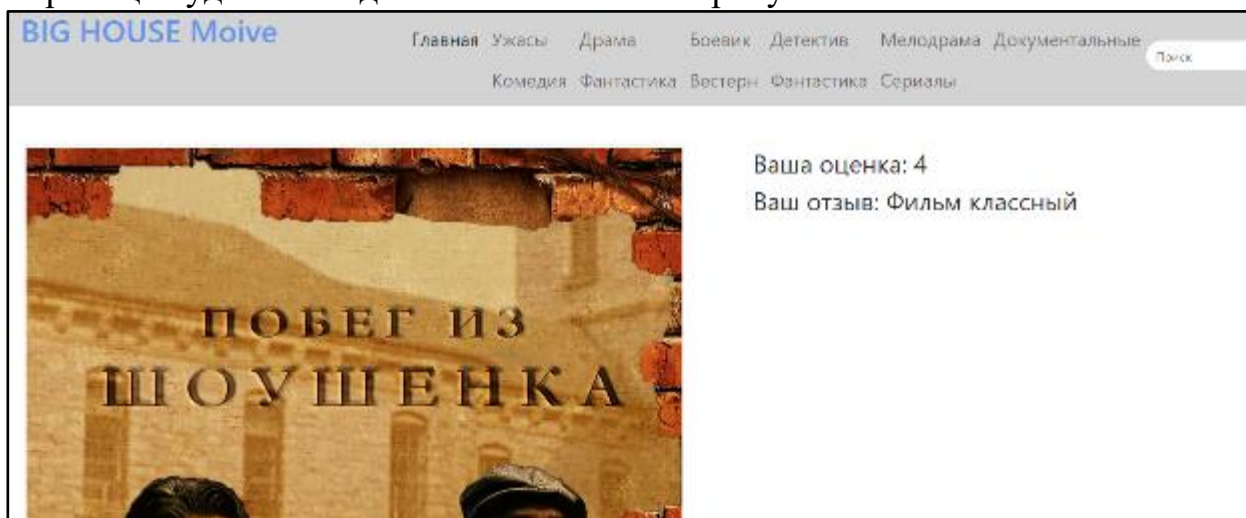


Рисунок 12 – Отображение информации о рецензиях пользователя

Сейчас рассмотрим авторизацию на сайте. В ней возможно ввести свою почту и пароль или же если почты не имеется, то зарегистрироваться. Страница выглядит в соответствии с рисунком 13.

Рисунок 13 – Авторизация на веб-ресурса

Окно регистрации выглядит в соответствии с рисунком 14.

Рисунок 14 – Регистрация

Так же если пользователь имеет роль администратор, то он может добавлять фильмы на сайт. Нужно только ввести название фильма, его описание, выбрать изображение, показывать ли фильм на главной странице, идёт ли фильм в прокате в данный момент, какой жанр фильма. Страница будет выглядеть в соответствии с рисунком 15.

Рисунок 15 – Добавление фильма

Далее будет разобрана сама логика, которая происходит в ресурсе.

Начнём с авторизации, в данном методе пользователь вводит свою почту и пароль, после чего данные передаются на сервер, где сверяются с базой данных, если такие данные есть, то пользователь спокойно входит в свой аккаунт, если какие-то данные не верны, он получит сообщение о неверной почте или пароле. Код будет выглядеть в соответствии с рисунком 16.

```
[HttpPost]
[ValidateAntiForgeryToken]
Ссылка: 0
public async Task<IActionResult> Login(LoginModel model)
{
    if (ModelState.IsValid)
    {
        User user = await _context.Users
            .Include(u => u.Role)
            .FirstOrDefaultAsync(u => u.Email == model.Email && u.Password == model.Password);
        if (user != null)
        {
            await Authenticate(user); // аутентификация
            return RedirectToAction("Index", "Home");
        }
        ModelState.AddModelError("", "Некорректные логин и(или) пароль");
    }
    return View(model);
}
```

Рисунок 16 – Код авторизации

Далее разберём код, при котором фильмы отображаются на главной странице. Веб-ресурс запрашивает на сервер разрешение, если всё в



порядке, то с базы данных возвратятся объекты в виде фильмов. Выглядеть код будет в соответствии с рисунком 17.

```
var merchObj = new MovieListViewModel
{
    allMovies = movies,
    currCategory = currCategory
};
ViewBag.Title = "MovieSoap";

return View(merchObj);
}
```

Рисунок 17 – Вывод фильмов

Далее разберём метод поиска фильмов по его названию. Так же пользователь будет вводить в поисковую строку название фильма, если слово, словосочетание или буква присутствует в названии фильма, то данный фильм отобразится в поиске, в этом случае на сервер будет передаваться и сортироваться то, что вводит пользователь. Код поиска будет выглядеть в соответствии с рисунком 18.

```
[HttpPost]
Ссылка: 0
public IActionResult Index(string search)
{
    var searchMerches = new SearchFiltersViewModel
    {
        searchMovie = _merchRep.GetSearchMovies.Where(x => x.Name.Contains(search))
    };

    return View(searchMerches);
}
```

Рисунок 18 – Код поиска фильмов

Далее разберём метод, который позволяет увидеть страницу с описанием, оценкой и рецензией на фильм. В данном методе используется 4 таблицы в базе данных. В данном методе будет передаваться адресная строка, что является индивидуальным индикатором фильма, с помощью его идёт сортировка рецензий, пользователей и названия фильма. Код данного метода будет выглядеть в соответствии с рисунком 19.

```

Ссылка: 0
public ViewResult Item(string named)
{
    string _named = named;
    Guid gName = Guid.NewGuid();
    gName = new Guid(named);
    IEnumerable<Movie> movies = null;
    IEnumerable<ReviewMark> review = null;
    IEnumerable<User> userEmails = null;
    string currNamed = "";
    if (string.IsNullOrEmpty(named))
    {
        movies = _allMovies.Movies.OrderBy(i => i.Id);
        review = _allReviewMarks.ReviewMarks.OrderBy(i => i.Id);
        userEmails = _allUsers.Users.OrderBy(i => i.Id);
    }
    else
    {
        if (string.Equals(named, named, StringComparison.OrdinalIgnoreCase))
        {
            movies = _allMovies.Movies.Where(i => i.Id == gName);
            review = _allReviewMarks.ReviewMarks.Where(i => i.MovieId == gName);
            userEmails = _allUsers.Users.OrderBy(i => i.Id);
        }
    }

    var merchObj = new ItemViewModel
    {
        allMovies = movies,
        currNamed = currNamed,
        review = review,
        userEmails = userEmails
    };
    ViewBag.Title = "BIG HAUSE";

    return View(merchObj);
}

```

Рисунок 19 – Отображение рецензий и описание фильма

Личный кабинет имеет почти такой же метод, как и прошлый, но здесь уже идёт сортировка по уникальному индикатору пользователя, ибо именно он оставляет рецензии. Код будет выглядеть в соответствии с рисунком 20.

```

public ViewResult Index()
{
    IEnumerable<Movie> movies = null;
    IEnumerable<ReviewMark> review = null;
    IEnumerable<User> userEmails = null;

    movies = _allMovies.Movies.OrderBy(i => i.Id);
    review = _allReviewMarks.ReviewMarks.OrderBy(i => i.Id);
    userEmails = _allUsers.Users.OrderBy(i => i.Id);

    var merchObj = new ItemViewModel
    {
        allMovies = movies,
        review = review,
        userEmails = userEmails
    };
    ViewBag.Title = "BIG HAUSE";

    return View(merchObj);
}

```

Рисунок 20 – Код отображения уже оставленных рецензий пользователя

Далее разберём последний Controller в данной проекте. Это добавление новых фильмов. Пользователь заполняет некую форму, которая отправляет данные в метод. Там сперва изображение сохраняется на сервере, для того чтобы в будущем отображать обложку фильма и чуть меняет путь самого файла, далее все данные сохраняются в базу данных. Код выглядит в соответствии с рисунком 21.

```

Ссылка: 0
public async Task<IActionResult> CreateAction(string name, string description, IFormFile img,
    bool isFavourite, int available, int categoryID)
{
    string path = "/img/" + img.FileName;
    using (var fileStream = new FileStream(_appEnvironment.WebRootPath + path, FileMode.Create))
    {
        await img.CopyToAsync(fileStream);
    }

    Movie movie = new Movie { Name = name, Description = description, Img = path,
        IsFavourite = isFavourite, Available = available, CategoryID = categoryID, Mark = 0 };
    _context.Movies.Add(movie);

    await _context.SaveChangesAsync();

    return RedirectToAction("Create");
}

```

Рисунок 21 – Код добавление нового фильма

## 5 ТЕСТИРОВАНИЕ

В тестирование будет разобрано введение данных фильмов, допустим администратор захочет ввести в базу фильм «Зелёная книга», для этого нужно ему перейти в раздел добавления фильмов, там он должен ввести название фильма, его описание, вставить изображение, указать будет ли он

отображаться на главной странице, идёт ли он в прокате и к какому жанру он относится. Приблизительно это должно выглядеть в соответствии с рисунком 22.

Название

Зеленая книга

Описание

1960-е годы. После закрытия нью-йоркского ночного клуба на ремонт вышибал

Изображение

Выберите файл

book.jpg

Отображать на главной странице ?

☒

Нет

▼

Категория

Драма

▼

Create

Рисунок 22 – Создание фильма в базе

Далее если всё хорошо создано можно увидеть данный фильм на главной странице, в соответствии с рисунком 23.

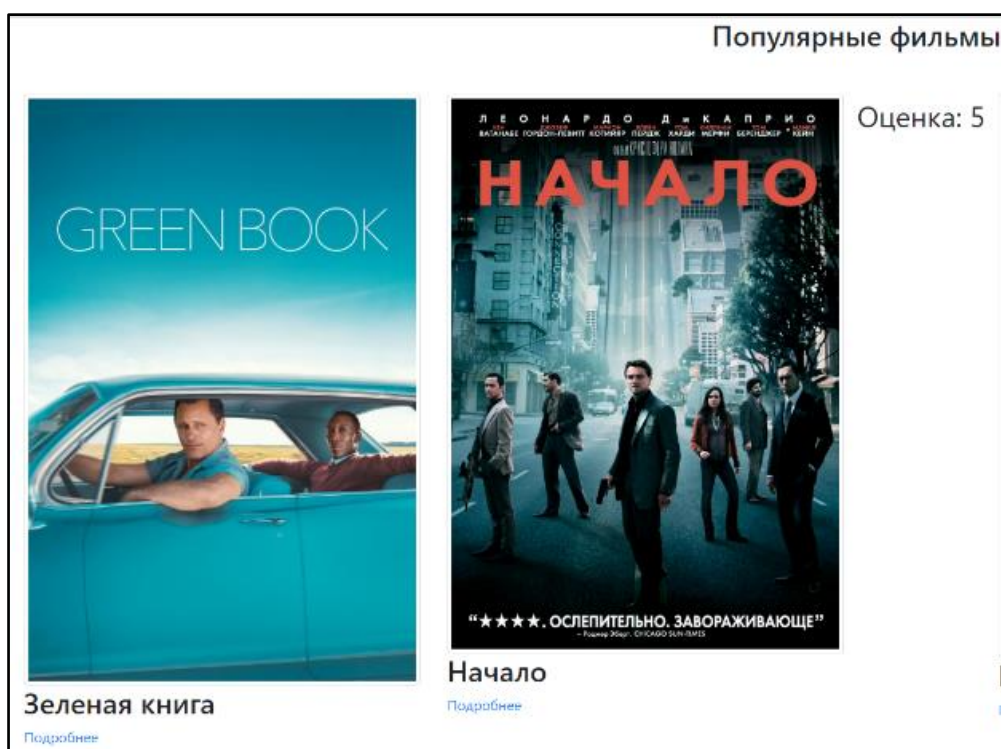


Рисунок 23 – Отображение созданного фильма в главном меню

*Пьянов А.А.  
старший преподаватель  
кафедры специальной подготовки  
факультет дополнительного профессионального образования  
Дальневосточная пожарно – спасательная академия  
филиал Санкт- Петербургского университета ГПС МЧС России*

## **ОПТИМИЗАЦИЯ ПРИМЕНЕНИЯ ГАЗОДЫМОЗАЩИТНОЙ СЛУЖБЫ ГПС МЧС РОССИИ ПРИ ТУШЕНИИ ПОЖАРОВ**

*Аннотация: Успешная борьба с пожарами и чрезвычайными ситуациями (далее - чрезвычайные ситуации) на различных объектах связана с постоянным совершенствованием профессиональной подготовки личного состава ГПС МЧС России. Одним из основных компонентов успешной реализации задач пожаротушения и проведения приоритетных аварийно – спасательных работ является высокий уровень физической психологической подготовки личного состава ГПС МЧС России. Поэтому формирование волевых и психологических качеств пожарных играет значительную роль в их обучении и воспитании, что во многом определяет успешное решение задач по борьбе с пожарами и чрезвычайными ситуациями.*

*Ключевые слова: газодымозащитная служба, пожар, ГПС, МЧС, чрезвычайная ситуация.*

*Ryanov A.A.  
Senior Lecturer  
in the Department of Special Training of the  
Faculty of Additional Vocational Education of  
the Far Eastern Fire And Rescue Academy  
branch of the St. Petersburg University of  
Russia's Ministry of Emergency Situations of  
the Ministry of Emergency Situations of  
Russia*

## **OPTIMIZATION OF THE USE OF GAS AND GAS PROTECTION SERVICE OF THE RUSSIAN MINISTRY OF EMERGENCY SITUATIONS IN EXTINGUISHING FIRES**

*Annotation: One of the main components of the successful implementation of firefighting tasks and the implementation of priority emergency rescue operations is the high level of physical psychological training of the personnel of the Russian Ministry of Emergency Situations. Therefore, the formation of the*

*strong-willed and psychological qualities of firefighters plays a significant role in their training and education, which largely determines the successful solution of problems to fight fires and emergencies.*

*Keywords: gas and gas protection service, fire, GPS, FEMA, emergency situation.*

Газодымозащитная служба (далее ГДЗС) создается во всех подразделениях, имеющих численность личного состава в одном карауле (дежурной смене) 3 человека и более, а в территориальных органах МЧС России (службах пожаротушения) и учреждениях МЧС России - во всех случаях.

Газодымозащитниками являются сотрудники из числа лиц рядового и начальствующего состава федеральной противопожарной службы Государственной противопожарной службы, работники территориальных органов МЧС России и подразделений, слушатели и курсанты учреждений МЧС России, допущенные к самостоятельному использованию средств индивидуальной защиты органов дыхания и зрения (далее СИЗОД). При этом допускается использование СИЗОД лицами, обеспечивающими деятельность ГДЗС. Газодымозащитники обеспечиваются дыхательными аппаратами на сжатом воздухе (далее - ДАСВ) или дыхательными аппаратами на сжатом кислороде (далее - ДАСК).

Под деятельностью газодымозащитной службы понимаются любые отдельные виды деятельности территориальных органов, подразделений, учреждений МЧС России или совокупность этих видов деятельности, осуществление которых необходимо для поддержания в постоянной готовности сил и средств пожарной охраны к выполнению задач по тушению пожаров в непригодной для дыхания среде.

Эта деятельность осуществляется в следующих основных направлениях:

- распределение прав, обязанностей и ответственности личного состава ГДЗС;
- проведение мероприятий по поддержанию сил и средств ГДЗС в постоянной готовности к действиям по предназначению;
- формирование звеньев ГДЗС, их подготовка и слаженность действий при тушении пожаров в непригодной для дыхания среде;
- изучение и обобщение практики организации тушения пожаров в непригодной для дыхания среде;
- проведение мероприятий по созданию безопасных условий труда газодымозащитников;
- обеспечение эффективной и безопасной эксплуатации технических средств, используемых ГДЗС;
- организация и осуществление теоретической подготовки и практических тренировок газодымозащитников;



- создание эффективной системы взаимодействия сил и средств ГДЗС с аварийно-спасательными формированиями и службами жизнеобеспечения организаций и объектов различных форм собственности;

- контроль, учет и анализ деятельности ГДЗС по тушению пожаров в непригодной для дыхания среде.

Опыт тушения крупных и сложных пожаров показывает, что на результаты действий пожарных подразделений напрямую влияет уровень организации газодымозащитной службы. Своевременное и правильное использование газодымозащитной службы может значительно сократить время обнаружения очага пожара, а также поиск и спасение пострадавших.

В состав ГДЗС входят:

- газодымозащитники;

- старшие мастера (мастера) баз ГДЗС;

- технические средства ГДЗС;

- должностные лица федеральной противопожарной службы Государственной противопожарной службы, территориальных органов МЧС России, подразделений и учреждений МЧС России, обеспечивающие деятельность ГДЗС;

- базы и обслуживающие посты ГДЗС, учебные объекты (теплодымокамеры, полосы психологической подготовки, учебные башни) и личный состав, осуществляющий функции ГДЗС;

- специальные пожарные автомобили ГДЗС.

В ряде подразделений МЧС России созданы технические условия для оптимизации применения газодымозащитной службы при тушении пожаров и проведению аварийно-спасательных работ в непригодной для дыхания среде.

Анализ данной информации, свидетельствует о том, что на местах сложились качественно новые благоприятные социальные и экономические условия для поступательного развития газодымозащитной службы.

Тушение пожаров в непригодной для дыхания среде, усложняют условия работы пожарных. Многие здания оборудуются системами противодымной защиты, использующими различные варианты приточно-вытяжной вентиляции. В тех зданиях и сооружениях, где противодымная защита неисправна или отсутствует, пожарные применяют дымососы, дымовые клапаны, фильтры, аспирационные устройства. Но большинство этих средств имеет ограниченное применение, так как они не всегда могут быть эффективно использованы в силу своих технических возможностей, особенностей планировки и назначения сооружений, характера развития пожара и распространения продуктов горения.

Если аэрацией удалить дым невозможно, используют механическое перемещение газовых потоков дымососами. Чаще всего эти приемы используют для повышения нейтральной зоны в помещениях, где очень

трудно проделать дополнительные отверстия (например, в холодильниках, подвалах и т.п.).

Дымососы переносные пожарные предназначены для удаления дыма из помещений, снижения температуры при тушении пожаров в зданиях путем нагнетания свежего воздуха и отсоса продуктов горения, так же могут быть использованы для получения и подачи пены высокой кратности.

Использовать дымососы рекомендуется в помещениях высотой не более 6 м. В этом случае при работе дымососа дым как бы отжимается подаваемым потоком свежего воздуха и освобождает путь пожарным. Чтобы использовать дымосос для удаления продуктов горения, его устанавливают в вытяжное отверстие и закрывают оставшуюся часть перемычкой из брезента, при этом уменьшается площадь приточных отверстий. Если позволяет обстановка на пожаре, одновременно устанавливают два дымососа: на всасывание дыма и на нагнетание свежего воздуха

Наличие дыма в горящих и смежных с ним помещениях делает невозможным или существенно затрудняет ведение в них боевых действий по тушению пожара, снижает темп работ по его ликвидации. Для предотвращения этого необходимо принимать активные меры по удалению дыма и газов из помещений.

Особенно сложно вести борьбу с задымлением в помещениях, имеющих ограниченные возможности для вентиляции, типа подвальных и полуподвальных помещений, шахт, тоннелей, герметичных аппаратов и других вариантов помещений и сооружений. Отсутствие эффективных средств борьбы с задымлением в ряде случаев является причиной развития пожара. Сложность и опасность выполняемых работ на пожаре вызывает необходимость применения различных средств индивидуальной защиты органов дыхания и зрения от воздействия непригодной для дыхания среды.

На вооружении государственной противопожарной службы находятся средства индивидуальной защиты органов дыхания и зрения, теплоотражающие, теплоизолирующие и теплозащитные костюмы, что позволяет успешно решать задачи по тушению пожаров и ликвидации аварий в непригодной для дыхания среде.

Основными факторами, снижающими тактические возможности пожарных подразделений при работе в СИЗОД являются:

- количество включений СИЗОД на одном пожаре;
- продолжительность работы СИЗОД при каждом включении;
- высокая температура и влажность окружающей среды;
- низкая температура;
- опасность взрывов, обрушений, отравлений, поражения током и т. п.

Немаловажную роль при тушении крупных и затяжных пожаров играет количество прибывших на пожар газодымозащитников. Так помимо работающих звеньев необходимо учитывать и резерв звеньев ГДЗС. При

пожарах в тоннелях метрополитена, подземных сооружениях большой протяженности (площади), в зданиях высотой более девяти этажей, трюмах судов, на потенциально опасных экспериментальных, промышленных, энергетических и других объектах использования атомной энергии, радиоактивных, высокотоксичных химических и взрывчатых веществ с наличием источников ионизирующих излучений, потенциально опасных объектах биологической и химической промышленности, специальных подземных и заглубленных фортификационных сооружениях на посту безопасности выставляется одно резервное звено ГДЗС на каждое работающее. В других случаях - одно резервное звено ГДЗС на каждые три работающих с размещением их в местах, установленных начальником контрольно-пропускного пункта (далее - КПП). По решению РТП (руководителя работ по ликвидации аварии) звенья ГДЗС усиливаются до пяти человек.

Сменившиеся звенья ГДЗС после проведения соответствующих восстановительных мероприятий поступают в резерв.

При оптимизировании применения газодымозащитной службы при тушении пожаров необходимо учитывать не только техническое оснащение газодымозащитников, но и физическую, эмоциональную, психологическую подготовку газодымозащитников. В этом аспекте важную роль имеет время работы в СИЗОД и время восстановления работоспособности газодымозащитников после выполнения работ с повышенной физической и психологической нагрузкой.

С целью поддержания высокой работоспособности и сохранения здоровья газодымозащитника следует обратить внимание на правильность дыхания газодымозащитника. В программы подготовки газодымозащитников включен раздел отработки техники дыхания. Но как показывает практика не все руководители занятий в полной мере понимают важность данного направления подготовки.

Дыхательные техники (дыхательные гимнастики) помогают человеку во время упражнений отвлечься от проблем и забот, сконцентрироваться на своём дыхании, обрести внутреннюю гармонию и успокоение.

Эти техники считаются эффективным средством против чувства тревоги, при панических атаках, помогают выйти из состояния стресса и избавиться от его последствий.

Применяя дыхательные гимнастики улучшается вентиляция легких и происходит насыщение организма кислородом. Благодаря этому улучшаются обменные процессы во всём организме, выводятся токсины. Улучшается передача нервных импульсов в головном мозге, улучшается память, увеличивается скорость реакции. Повышается работоспособность. Увеличивается жизненная ёмкость легких (ЖЕЛ). Благодаря этому увеличивается объем вдыхаемого воздуха, лучше и быстрее происходит

насыщение кислородом. ЖЕЛ важна для газодымозащитников, так как влияет на выносливость во время физических нагрузок.

При работе в непригодной для дыхания среде возможны ситуации, когда требуется максимально снизить расход воздуха, как например:

- ожидание своей очереди на преодоление препятствия при движении в звене;
- выполнение тяжелой работы по очереди (работа со стволом – отдых, работа по разборке конструкций – отдых);
- ожидание помощи при потере ориентации или отрезанных путях выхода.

Возможность дышать долго научно обоснована и многократно подтверждена практически, методика обучения этой способности создана, проверена и успешно применяется многими пожарно-спасательными подразделениями.

Таким образом уделяя должное внимание техники дыхания при подготовке газодымозащитников, можно в должной степени оптимизировать применение газодымозащитной службы при тушении пожаров в части повышения эффективности непосредственной работы по тушению пожаров, а также в процессе восстановления работоспособности газодымозащитников для повторного применения в действиях по тушению пожаров в непригодной для дыхания среде.

Своевременное и правильное использование звеньев ГДЗС может значительно сократить время тушения, возгорания и, самое главное, вовремя оказать необходимую помощь людям.

#### **Использованные источники:**

1. Сверчков Ю. М. Организация газодымозащитной службы на пожарах: Учебное пособие. - М.: Академия ГПС МЧС России, 2015. - 80 с. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: [http://www.ru.wikipedia.org/wiki/газодымозащитная служба](http://www.ru.wikipedia.org/wiki/газодымозащитная_служба).
2. Грачев В.А., Поповский Д.В., Теребнев В.В. Газодымозащитная служба: Учебник. - М.: Академия ГПС, 2016.- 440 с.
3. Теребнев В. В., Грачев В. А., Теребнев А. В. Организация службы начальника караула пожарной части. – Екатеринбург: Издательский дом «Калан», 2018.
4. Методические рекомендации по организации и проведению занятий с личным составом газодымозащитной службы федеральной противопожарной службы МЧС России (утверждены Главным военным экспертом МЧС России, генерал-полковником Платом П.В. от 30 июня 2008 года за номером 2-4-60-14-18) Источник: <https://fireman.club/literature/metodicheskie-rekomendacii-po-organizacii-i-provedeniyu-zanyatij-s-lichnym-sostavom-gazodymozashhitnoj-sluzhby-gdzs/>
5. Приказ МЧС РФ от 9 января 2013 г. № 3 «Об утверждении Правил проведения личным составом федеральной противопожарной службы

Государственной противопожарной службы аварийно-спасательных работ при тушении пожаров с использованием средств индивидуальной защиты органов дыхания и зрения в непригодной для дыхания среде».

*Росада А.Ю.  
старший воспитатель*

*Кончинская А.Л.*

*воспитатель*

*Иванова Н.В.*

*воспитатель*

*Лопанская Е.Н.*

*воспитатель*

*МБДОУ д/с № 7 «Семицветик»  
Белгородская область, г. Белгород*

## **ФОРМИРОВАНИЕ РЕЧЕВОЙ АКТИВНОСТИ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ СЛОВЕСНОГО ТВОРЧЕСТВА**

*Аннотация: в статье раскрывается актуальность использования словесного творчества в формировании речевой активности старших дошкольников. Автор делится опытом работы по формированию речевой активности дошкольников на основе словесного творчества, представляя методическую разработку, в которой подробно описано содержание работы (направления, приемы, дидактические игры и упражнения).*

*Ключевые слова: словесное творчество, речь, речевая активность, старшие дошкольники.*

*Rosada A.Yu.*

*Senior caregiver*

*Kopchinskaya A.L.*

*tutor*

*Ivanova N.V.*

*tutor*

*Lopanskaya E.N.*

*tutor*

*MBDOU d/s No. 7 "Semitvetvik"*

*Belgorod region, Belgorod*

## **FORMATION OF SPEECH ACTIVITY OF SENIOR PRESCHOOLERS WHEN USING VERBAL CREATIVITY**

*Abstract: the article reveals the relevance of the use of verbal creativity in the formation of speech activity of senior preschoolers. The author shares his experience in the formation of speech activity of preschoolers on the basis of verbal creativity, presenting a methodological development in which the content*



*of the work is described in detail (directions, techniques, didactic games and exercises).*

*Keywords: verbal creativity, speech, speech activity, senior preschool children.*

Словесное творчество является сложным видом творческой деятельности ребенка; представлено деятельностью, которая возникает в результате влияния восприятия произведений искусства, проявляясь при этом созданием успешных сочетаний, а именно рассказов, сказок, стихов (М.М. Алексеева, В.И. Яшина), что является важным в полноценной подготовке детей к обучению в школе, их социокультурном развитии [1].

Началом становления словесного творчества является период развития осознанной речи, когда ребенку доступно усвоение всех компонентов речевой системы, что характерно для детей 3-5,5 лет. Далее (5,5-7 лет) формируется словесное творчество в виде форм речевой активности и самостоятельной речевой деятельности детей, где они отступают от шаблонов, экспериментируя с сюжетом, видоизменяя его, создавая новый продукт словесно-творческой деятельности [2].

Анализ исследований А.Н. Прониной, В.И. Яковлевой позволил выделить различные трактовки понятия «речевая активность»: быстрые речевые реакции в диалоге, быстрый выбор слов, интенсивное построение фразы

(В.Г. Горецкий); повторность употребления языковых средств в меняющихся условиях, включающую не только говорение, но и слушание, восприятие речи (М.М. Алексеева, В.И. Яшина); степень участия детей в порождении различных разновидностей высказываний (Т.А. Ладыженская, Т.И. Тамбовкина) [3].

Нами выделены направления формирования речевой активности старших дошкольников на основе использования словесного творчества, исходя из компонентов речевой активности детей: формирование речевой мотивации; формирование инициативности; формирование разных типов речевой коммуникации; формирование содержательности речи; формирование эмоциональной выразительности речи.

Основными видами словесного творчества, которые мы использовали при работе с дошкольниками, являлись следующие: словотворчество (создание новых слов – новообразований); сочинение стихотворений; сочинение собственных рассказов, сказок; составление творческих пересказов; придумывание загадок и небылиц.

В таблице 1 представлено содержание работы по формированию речевой активности старших дошкольников на основе использования словесного творчества.

Таблица 21

Содержание работы по формированию речевой активности старших дошкольников на основе использования словесного творчества

Направления	Формирование речевой мотивации	Формирование инициативности	Формирование разных типов речевой коммуникации	Формирование содержательности речи	Формирование эмоциональной выразительности речи
Задачи	Стимулировать и побуждать детей к действиям, организации совместной деятельности, к удовлетворению потребности передавать информацию	Формировать речевую инициативу в виде вопросов и даваемых ответов	Формировать умение соотносить обращенную и ответную речь, соотносить говорение и слушание	Формировать точность речи, соответствие ее конкретной ситуации	Формировать умение употреблять в речи эмоциональную лексику, образные средства
Приемы	Фантазирование, рассматривание предметных картинок, рисование, аппликация	Составление загадки-описания, работа с набором карт	Отгадывание загадок, придумывание небылиц	Анализ ситуации, придумывание загадки, придумывание сказки, включение в пересказ новых моментов, закончи рассказ	Сочинение стихотворений, перевоплощение в героя сказки, сравнение, моделирование ситуации
«Зима. Зимние месяцы. Зимующие птицы. Дикие животные зимой»					
Дидактические игры и упражнения	«Узнай, какого это цвета» «Такое бывает?» «Несуществующие птицы»	«Угадайка» «Что за диво, зима необычно красива!» «Место обитания»	«Какой зимний месяц?» «Небылица от друга» «Птичий базар»	«А бывает ли такое?» «Придумай загадку – снежинка, снеговик, лед ...» «Дополни рассказ»	«Встреча в лесу» «Стихотворение о зиме» «На что похоже?»

«Мебель. Назначение мебели. Части мебели. Материалы, из которых сделана мебель»					
Дидактические игры и упражнения	«Найди нужную часть мебели» «Загадки о мебели» А какая мебель бывает?»	«Загадай, мы отгадаем» «Отгадка на карточке» «Посидим, полежим»	«Небылица о стуле» «Мебельный рынок» «Какая мебель есть у тебя?»	«Интересная мебель» «Придумай сам загадку» «Закончи рассказ»	«Встреча в лесу» Стихотворение о зиме» «Придумай, на что похожи»
«Посуда, виды посуды. Материалы, из которых сделана посуда»					
Дидактические игры и	«Что ты нарисовал?» «Небылицы о посуде» «Несуществующая посуда»	«Угадай посуду» «Вопросы по рассказу» «Задай вопрос»	«Правда ли это?» «Посудная лавка» «Сковорода»	«Сказка о мире Посуды» «Вставь нужные слова» «Рассказ по плану»	«Разговор посуды за стеклом» «Стихотворение о посуде» «Сравни»
«Новый год»					
Дидактические игры и	«Порадуем малышей» «Что можно подарить другу?» «Неизвестный подарок»	«Отгадай» «История Нового года» «Задай вопрос о Новом годе»	«Новогоднее волшебство» «Новогодние небылицы» «Загадка о новогодних подарках»	«Письмо деду Морозу» «Снеговичок» «Снеговик-почтовик»	«Новогодние посиделки» «Новый год стучится» «На что похож Новый год?»

### Использованные источники:

1. Алексеева, М.М., Яшина, В.И. Методика развития речи и обучения родному языку дошкольников: учеб. пособие для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений [Текст] / М.М. Алексеева, В.И. Яшина. – М.: Академия, 2000. – 400 с.
2. Журавлева, Ж.И. Формирование словесного творчества у старших дошкольников с задержкой психического развития и общим недоразвитием речи: автореферат дис. ... канд. психол. наук [Текст] / Ж.И. Журавлева. – Нижний Новгород, 2011. – 27 с.
3. Пронина, А.Н., Яковлева, В.И. Характеристика речевой активности детей старшего дошкольного возраста с различным социометрическим статусом / А.Н. Пронина, В.И. Яковлева [Текст] // Вестник томского государственного педагогического университета. – 2018. – № 7. – С. 96-102.

*Слюсарева М.А.  
студент  
Кубанский государственный университет  
Прохненко А.В.  
студент  
Кубанский государственный университет  
Дубовицкий А.А.  
студент  
КВВАУЛ им. А.К. Серова  
г. Краснодар*

## **ПРИЧИНЫ АГРЕССИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ ПОДРОСТКОВ**

*Аннотация: данная статья рассматривает проблему агрессивного поведения подростков в современном мире. Затронута тема влияния различных факторов на формирование поведения подростков. Рассмотрены возможные причины проявления агрессии у подростков и способы её коррекции.*

*Ключевые слова: агрессия, поведение, семья, коррекция, причины.*

*Slyusareva M.A.  
student  
Kuban state University  
Prokhnenko A.V.  
student  
Kuban state University  
Dubovitskii A.A.  
student  
KHMASPA.K. Serov  
Krasnodar*

## **REASONS FOR AGGRESSIVE BEHAVIOR OF TEENAGERS**

*Abstract: this article examines the problem of aggressive behavior of teenagers in the modern world. The topic of the influence of various factors on the formation of adolescent behavior is touched upon. The possible causes of aggression in adolescents and ways to correct it are considered.*

*Keywords: aggression, behavior, family, correction, causes.*

В последние время агрессивное поведение подростков является одной из самых актуальных проблем в современном обществе. Изучение такого поведения подростков интересовало таких ученых как: Э. Фромм,

Р. Бэрон, С.А. Завражина, Е.В. Змановская, Н.Д. Левитова, З. Фрейд, Е.О. Смирнова, С.Л. Рубинштейн и др.

В современном мире употребление термина «агрессия» получило широкое распространение. Данный феномен связывают в основном с негативными мотивами (стремление навредить), установками (расовыми предрассудками), эмоциями и разрушительными действиями.

Агрессия в переводе с латинского языка означает «нападение». Психологический словарь определяет агрессию как общий термин, используемый для обозначения разнообразных действий, которые включают враждебность, нападение, причинение физического ущерба и психологического дискомфорта. Данный термин используют для обозначения действий, мотивированных фрустрацией, страхом или желанием их вызвать у других, стремлением добиваться признания собственных целей и интересов.

С точки зрения Д. Ригардсон и Р. Бэрона, агрессия - это любая форма поведения, которая нацелена на причинение вреда другому живому существу, не желающему подобного обращения или на оскорбление. Из этого следует, что представленные выше определения агрессии интерпретируют ее не как эмоцию или мотив, а как модель поведения. Учеными были выделены такие виды агрессии как: направленная (сплетни); ненаправленная агрессия (топанье, крики в толпе); раздражение (грубость, вспыльчивость); косвенная агрессия; физическая (физические действия против других); вербальная агрессия (крики, угрозы) [2].

Агрессивность рассматривают как свойство личности, выраженное в готовности к агрессии, в склонности воспринимать поведение другого человека как угрозу. Для подросткового возраста характерно естественное стремление к проявлению взрослости, развитие самооценки и самосознания, повышенный интерес к изучению своей личности, к своим возможностям и способностям. При отсутствии условий для реализации своего потенциала процесс самоутверждения может проявляться в искажённых формах, приводить к неблагоприятным реакциям и последствиям, к различным девиациям, возникает опасность выбора агрессивной линии поведения.

К причинам возникновения и проявления агрессивного поведения относят: кризис взросления; индивидуальные и личностные особенности личности; высокая зависимость от принадлежности к группе сверстников; статус в группе сверстников; социальные условия развития личности; внутрисемейные отношения; несформированность собственных взглядов, ценностных ориентации; превосходство индивидуалистических ценностей; внешние физические и социальные условия; влияние средств массовой информации и др. [3].

Ученые относят подростковый возраст к одному из самых сложных периодов онтогенеза. Данный этап характеризуется эмоциональной

нестабильностью, что является причиной резкого возрастания агрессивного поведения подростков.

Одна из специфических особенностей агрессивного поведения - зависимость подростка от группы сверстников. Причиной такой зависимости является отхождение авторитета взрослых на второй план. Часто за агрессивностью подростков скрывается желание казаться сильнее.

Иногда инициаторами выступают подростки - аутсайдеры, предпринимающие попытки самоутвердиться при помощи агрессии.

Практика показывает, что статус подростка в группе является определяющим фактором его агрессивности. Наиболее высокий уровень агрессии наблюдается у лидеров или отверженных. С помощью агрессивных действий отверженные группой проявляют неудовлетворенность своим положением, а лидеры укрепляют свое первенство.

Степень влияния семейного воспитания на поведение подростка, в частности проявления агрессивности, велика. Так как семья является одним из важнейших социальных источников формирования поведения, в семье подросток может наблюдать различные виды проявления агрессии (физическое или сексуальное насилие, негативные оценки, оскорбления, холодность, подавление личности, эмоциональное напряжение ребенка). Учеными доказано, что дети и подростки, которые подвергаются агрессивным воздействиям в семье, склонны и сами прибегать к проявлению агрессивных действий. Степень влияния семейного воспитания на поведение подростка, в частности проявления агрессивности, велика. Наиболее высокая степень агрессивности отмечается у детей из неполных семей, в которых имеются проблемы с воспитанием. Также высокий уровень агрессии наблюдается у детей и подростков, в семьях которых ссоры и драки являются частыми явлениями. Проявление гиперопеки родителями еще одна причина повышенной агрессивности подростков.

Средства массовой информации и реклама являются источником негативного влияния на сознание подростка. В последнее время зафиксировано усиление агрессивной направленности рекламных роликов, что не может не оказывать пагубное влияние на психику. В результате это способствует формированию и проявлению в дальнейшем агрессивного поведения у самих подростков.

В завершение стоит отметить, что под агрессивностью понимается свойство личности, которое выражается в готовности к агрессивным действиям. Агрессивность формируется под влиянием социальных групп (семья, неформальные и формальные группы, школа) и индивидуально-психологических факторов (акцентуация характера, установки, тревожность, ценности).

Ситуация роста агрессивного поведения подростков затрагивает с одной стороны общество в целом, а с другой - вызывает беспокойство у педагогов, психологов и родителей. Поэтому профилактика агрессивного



поведения подростков стала важнейшим направлением деятельности школы. Профилактика и предупреждение агрессивного поведения подростков становится не только социально значимой, но и психологически необходимой.

При коррекционной работе с агрессивными подростками, для воздействия на когнитивную, эмоциональную и поведенческую сферы личности необходимо проводить коррекцию в следующих направлениях: развитие эмпатии; расширение спектра поведенческих реакций в проблемной ситуации, снятие деструктивных компонентов в поведении; отреагирование гнева и травмирующей ситуации в целом; развитие позитивной самооценки; обучение приемлемым формам выражения негативных эмоций [5].

#### **Использованные источники:**

1. Бэрн Р., Ричардсон Д. Агрессия.- СПб.: Питер, 2001. — 352 с.
2. Мурадова, В. И. Агрессивное поведение современных подростков- // Молодой ученый. - 2016. - № 15 (119). - С. 413-415.
3. Семенюк Л.М. Психологические особенности агрессивного поведения подростков и условия его коррекции.- М.; Воронеж, 1996. - 96 с.
4. Соловьева С.Л. Агрессивность как свойство личности в норме и в патологии.-СПб.: С.-Петербург. гос. мед. ун-т им. И.П. Павлова, 1997. - 42 с.
5. Чепелева Л.М. Решение проблемы агрессивности подростков в школе педагогической поддержки. - Краснодар: Просвещение-Юг, 2002. - 64 с.

*Слюсарева М.А.  
студент  
Кубанский государственный университет  
Прохненко А.В.  
студент  
Кубанский государственный университет  
г. Краснодар*

## **ВЛИЯНИЕ СКАЗКИ НА РАЗВИТИЕ РЕЧИ У ДЕТЕЙ**

*Аннотация: статья посвящена выявлению и описанию влияния сказки на развитие речи у детей. Описано влияние народного словесного творчества на духовное и нравственное развитие детей. Рассматриваются различные методы развития речи с помощью сказки.*

*Ключевые слова: сказка, влияние, развитие, речь.*

*Slyusareva M.A.  
student  
Kuban state University  
Prokhnenko A.V.  
student  
Kuban state University  
Krasnodar*

## **INFLUENCE OF FAIRY TALES ON THE DEVELOPMENT OF SPEECH IN CHILDREN**

*Abstract: the article is devoted to the identification and description of the influence of fairy tales on the development of speech in children. The article describes the influence of folk verbal creativity on the spiritual and moral development of children. Consider different methods of speech development with the help of a fairy tale.*

*Keyword: fairy tale, influence, development, speech.*

Издавна учёные говорили о том, какой огромный вклад сказка вносит в развитие детей. Она не только выполняет терапевтическую и развивающую функцию, но и выступает в роли средства развития речи детей дошкольного возраста, так как ее можно обыгрывать, слушать, дополнять и пересказывать.[2] Дети учатся слышать и слушать звуки родной речи с помощью сказки, а также различать добро и зло. В сказках воображаемые ситуации связаны с реальным общением, которое, как правило, направлено на активность, творчество, самостоятельность,

развитие восприятия различных оттенков речи, регулирование ребёнком своих эмоций. Сказки помогают активизировать такие стороны речи ребенка, как:

- словарь;
- грамматический строй;
- совершенствование звуковой стороны речи.
- монологическая и диалогическая речь и т. д.

К. Д. Ушинский писал, что "народные сказки способствуют усвоению всех форм языка". Благодаря этому у детей вырабатываются собственные речевые навыки при рассказывании. Иными словами сказки не только расширяют словарный запас, но и влияют на развитие связной и логической речи, и это способствует правильному построению диалогов. Читая детям сказки, мы обогащаем их речь при помощи различных средств выразительности речи, например эпитетов, часто встречающихся в сказках (девица красная; солнышко ясное и т. д.). Благодаря этому ребенок учится мыслить образами.

Уникальность сказок состоит ещё в том, что они развивают мышление, память и речь ребенка.[1] Дошкольник может как неосознанно, так и сознательно называть себя сказочным персонажем, но в любом случае с помощью различных образов ребенок не только запоминает и пересказывает различные отрывки текста, но также на их основе придумывает свои истории. Одним из основных методов для овладения детьми навыками самостоятельного рассказывания является пересказывание, в процессе которого ребенок постигает правило причинно-следственной связи и учится выстраивать логически последовательные сообщения.[6]

Дети в пятилетнем возрасте способны исправлять взрослого, если в процессе рассказывания сказки своими словами допускаются неточности. Они сопереживают героям и испытывают к ним непосредственное эмоциональное отношение.[4] При изменении речевой подачи дети склонны терять логическую связь между событиями, именно поэтому они требуют от рассказчика точного воспроизведения текста.

Дети среднего дошкольного возраста при пересказе содержание сказки передают полностью, упуская лишь те эпизоды, которые для них не являются важными.

Еще одним эффективным методом развития речи является сочинение. Дети в возрасте четырех лет могут сочинить короткую историю, если взрослый будет подсказывать им идеи дальнейшего развития. Ребенок воспринимает подсказку, а затем самостоятельно формулирует полноценное предложение, которое будет подходить по смыслу сочиняемой истории. В данном методе не так важен завершённый сюжет, как сам процесс придумывания рассказа и составления предложений, имеющих смысл.[3] В возрасте пяти лет дети уже способны сочинить историю

самостоятельно, если им будет предложен ряд картинок с сюжетом. Старшие дошкольники могут справиться с заданиями более высокого уровня сложности (придумать главного героя, а затем сочинить сказку о нем).[5]

Влияние сказок на развитие речи ребенка и развитие его внутреннего мира велико, ведь они наполняют душу эмоциями и чувствами, а речь делают грамотной и красочной. Таким образом, помощью сказки ребёнок овладевает родным языком и приобщается к культуре своего народа. Кроме того словесное творчество является особым видом искусства. Народная сказка способна развить у детей грамотность и выразительность речи, образность мышления, благодаря широкому разнообразию лексических вставок, характеристик персонажей, обилию диалогов. Как итог, сказки влияют на духовное, нравственное воспитание детей и обогащают их знаниями об окружающем мире.

#### **Использованные источники:**

1. Алексеева, М.М., Яшина, В.И. Речевое развитие дошкольников. – М.: Академия, 2003. – С. 359
2. Пропп, В.Я. Исторические корни волшебной сказки / В.Я. Пропп. — М.: Лабиринт, 2000.
3. Ушакова, О.С. Методика развития речи детей дошкольного возраста / О.С. Ушакова, Е.М. Струнина.-М.: Владос, 2010.- 288с.
4. Венгер Л.А. О чем рассказывает сказка. Дошкольное воспитание. № 5. 1991.
5. Сказка как источник творчества детей. / Науч. рук. Лебедев Ю. А. – Владос, 2001.
6. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Формы и методы работы со сказками.- СПб.: Речь, 2008.-240с.

*Слюсарева М.А.  
студент  
Кубанский государственный университет  
Прохненко А.В.  
студент  
Кубанский государственный университет  
г. Краснодар  
Дубовицкий А.А.  
студент  
КВВАУЛ им. А.К. Серова  
г. Краснодар*

### **ВЛИЯНИЕ СКАЗКИ НА СТИЛЬ ПОВЕДЕНИЯ ПОДРОСТКА**

*Abstract: the article is devoted to the study of the influence of fairy tales on the behavior style of a teenager. The methodological theoretical basis of the research was the works of domestic and foreign psychologists, such as Z. Freud, K. Jung, D. Brett, I. V. Vachkova, Maria-Luisa, T. D. Zinkevich-Evstigneeva, and others. The purpose of our research is to provide theoretical justification and experimental identification of the influence of fairy tales on the behavior style of teenagers. We assumed that the fairy tale influences the behavior of a teenager.*

*Keywords: teenager, fairy tale, influence, consciousness, behavior.*

*Slyusareva M.A.  
student  
Kuban state University  
Prokhnenko A.V.  
student  
Kuban state University  
Krasnodar  
Dubovitskii A.A.  
student  
KHMASP A.K. Serov  
Krasnodar*

### **INFLUENCE OF A FAIRY TALE ON THE BEHAVIOR STYLE OF A TEENAGER**

*Аннотация: статья посвящена исследованию влиянию сказки на стиль поведения подростка. Методологическую теоретическую основу исследования составили труды отечественных и зарубежных психологов, таких как З. Фрейд, К. Юнг, Д. Бретт, И.В. Вачкова, Марии-Луизы фон Т.Д.*

*Зинкевич-Евстигнеева, и др. Целью нашего исследования является теоретическое обоснование и экспериментальное выявление влияния сказки на стиль поведения подростка. Мы предполагали, что сказка оказывает влияние на стиль поведения подростка.*

*Ключевые слова: подросток, сказка, влияние, сознание, поведение.*

Подростковый возраст - возраст самоопределения и активного поиска собственного «Я». В данный период подросток пробует себя в разных социальных ролях, формируются планы на будущее, пытается понять себя и свои возможности. Также в подростковом возрасте у детей возникает и увеличивается желание стать взрослым, что формирует изменение стиля поведения, развивает и создает абсолютно новое положение личностного и психологического происхождения.

Сказка, неизменный спутник детства, давно привлекала внимание психологов. Различные научные школы по-разному представляют её психологический смысл, но сходятся все в одном: с помощью сказки ребёнок постигает внутренний и внешний мир. А также сказка позволяет сделать процесс нравственного и эмоционального развития ребёнка контролируемым и целенаправленным. Исследования, проведенные как отечественными, так и зарубежными психологами показали, что правильно организованное эстетическое восприятие оказывает огромное влияние на духовное развитие ребенка, приводя к приобретению отдельных знаний и умений, формированию отдельных психических процессов, способствуя возникновению новых мотивов деятельности ребенка.

Сказка является источником человеческой мудрости, опыта, результатом работы нескольких поколений людей. Сказки классифицируют на три большие группы: сказки о животных, волшебные сказки, бытовые сказки. С помощью сказок из поколения в поколение передавались моральные ценности, устои и манеры поведения. Психологическое содержание сказок, символическое отображение психологических явлений, делают народные сказки незаменимым инструментом воздействия на человека, так как, читая сказку, ребенок бессознательно воспринимает более значительный для себя образ. По мнению ученого Н. Пезешкяна, так работает устройство сбережения в сказочных рассказах личного опыта [6].

Благодаря различным сказкам ребенок понимает, что есть добро, а что зло, изучает модели поведения в различных ситуациях. В результате прослушивания, прочтения или драматизации сказки ребенок строит внутренние модели внешнего мира. Сказка может не только воспитывать, но и корректировать поведение. Каждый подросток ставит себя «на место героя» и проходит через различные испытания, преодолевая свои проблемы, совершая тот или иной выбор. Литературные герои несут в себе мощный ценностный потенциал. Сказка может помочь взрослым отыскать общий язык с подростком в содействии ему решения его первых проблем.



Проживание опасной ситуации в своем воображении уменьшает страхи ребенка, повышает его уверенность в себе и помогает ему в жизни действовать, сосредотачиваясь на ситуации, а не на своих отрицательных эмоциях. Современные подростки, слушая сказки, также проходят тот самый путь познания окружающего, мира и приобретения опыта.

В ход исследования проверялось предположение о том, что сказка оказывает влияние на стиль поведения подростка.

Для проведения исследования были выбраны следующие методы:

- анкета «Моя любимая сказка»;
- методика Кеннета Томаса «Определение способов регулирования конфликтов», направленную на диагностику поведения личности в конфликтной ситуации. Для статистического анализа использовался Н-критерий Краскала-Уоллеса.

В нашем исследовании принимали участие 50 человек в возрасте 15-16 лет.

Для выявления любимой сказки респондентов мы создали анкету «Моя любимая сказка», в которой респондент должен был ответить на вопросы, которые помогли нам определить: какая любимая сказка, какой эпизод больше понравился, кто любимый герой сказки.

В результате данного исследования нам удалось выявить наличие влияния любимой сказки на стиль поведения подростка. Участвовавшие в исследовании подростки в любимой сказке выбирали любимого героя, тип поведения которого совпадал с его стилем поведения (хотя бы по одному стилю поведения в конфликтной ситуации). Участники исследования выбирали главных героев любимой сказки, основываясь не только на характеристиках любимых персонажей, которые влияли на тип поведения героя, но и на собственном стиле (предпочитаемом в конкретной ситуации) поведения в конфликтной ситуации, подтвержденным результатами методики Кеннета Томаса «Определение способов регулирования конфликтов» (соперничество, приспособление, компромисс, избегание, сотрудничество).

Знаменитый австралийский психолог Д. Бретт в работах писала, что дети стремятся воспользоваться образцом поведения положительного героя в борьбе с собственными трудностями, идентифицирует себя с ее героями и проводит параллель между своей жизнью и сюжетом, извлекая хороший урок. Зачастую сказка направлена на то, чтобы подействовать подростку в упорядочивании его внутреннего мира, выяснении чего-либо нового, в совершении желанных перемен [7].

Сказка является удивительным, по своей силе психологического воздействия, способом работы с внутренним окружением и миром подростка, мощный инструмент его развития. Сказка оказывает огромное влияние как на сознательные, так и на бессознательные стороны личности.

Таким образом, проведенное исследование позволяет считать цель достигнутой, гипотезу доказанной, так как на примере выборки подростков, мы подтвердили, что сказка оказывает влияние на стиль поведения подростка.

#### **Использованные источники:**

1. Абрамова, Г. С. Возрастная психология: учебник и практикум для академического бакалавриата. М., 2014.
2. Аверин В.А. Психология детей и подростков. СПб., 2015.
3. Бутузова, Ю. С. Социально-психологическая роль сказкотерапии в работе с современными подростками / Ю. С. Бутузова, С. П. Акутина. - Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2015. — № 22.1 (102.1). - С. 125-128. — URL: <https://moluch.ru/archive/102/23244/> (дата обращения: 09.08.2020).
4. Вачков, И.В. Сказкотерапия: Развитие самопознания через психологическую сказку. М., 2007.
5. Волков Б.С. Психология подростка. – М., 2002
6. Пезешкян, Н. Тренинг разрешения конфликтов. Психотерапия повседневной жизни.- М.,2012.
7. Соколов Д. Ю. Сказки и сказкотерапия. М., 2001.

*Федотов В.А.  
студент 4 курса  
факультет «Информационные системы  
и технологии»  
Северный Арктический Федеральный Университет  
Высшая школа информационных технологий и  
автоматизированных систем  
Россия, г. Архангельск*

## **РАЗРАБОТКА САЙТА-ВИЗИТКИ**

*Аннотация: В статье описывается разработка сайта-визитки с использованием HTML, CSS и JavaScript.*

*Ключевые слова: Разработка, сайт-визитка, HTML, CSS, JavaScript.*

*Fedotov V. A.  
student 4 year  
faculty "Information Systems and Technology"  
Northern Arctic Federal University  
Graduate School of Information  
Technology and Automated Systems  
Russia, Arkhangelsk*

## **DEVELOPMENT OF A BUSINESS CARD SITE**

*Annotation: The article describes the development of a business card site using HTML, CSS and JavaScript.*

*Keywords: Development, business card site, HTML, CSS, JavaScript.*

### **1 РАЗРАБОТКА САЙТА-ВИЗИТКИ**

#### **1.1 Постановка задач**

Сайт-визитка – небольшой сайт, как правило, состоящий из одной (или нескольких) веб-страниц содержащий основную информацию об организации, частном лице, компании, товарах или услугах, прейскуранты, контактные данные.

Разрабатываемый сайт должен быть выполнен в удобном формате для пользователей. Необходимо используя минимум информации привлекать клиентов. Для этого необходимо использовать больше красивых, ярких картинок и минимум текста.

На страничке необходимо сделать плавную прокрутку по главам. Быстрый переход по главам должен осуществляться из меню, которое также

листается вниз вместе с контентом. Меню должно содержать следующие пункты:

- главная;
- страны;
- топ 3 стран;
- о нас;
- галерея;
- контакты.

## **1.2 Выбор программного обеспечения и языков для разработки**

Для разработки сайта будем использовать текстовый редактор «Brackets». «Brackets» - бесплатный редактор с открытым кодом для веб-разработчиков. Brackets ориентирован на работу с HTML, CSS и JavaScript. Эти же технологии лежат в основе самого редактора, что обеспечивает его кроссплатформенность. Также при одновременном редактировании, например, html и css файлов нет необходимости постоянно переключаться между ними. Их можно установить вместе в окне программы. При внесении изменений в редактируемые html и css файлы, благодаря life preview можно в реальном времени видеть все изменения без предварительного сохранения.

Для разработки сайта будем использовать HTML, CSS и JavaScript.

HTML – стандартизированный язык разметки документов. Основы HTML содержат основные правила языка HTML, описание структуры HTML-страницы, отношения в структуре HTML-документа между HTML-документами.

CSS – формальный язык описания внешнего вида документа, написанного с использованием языка разметки. CSS – язык таблиц стилей, который позволяет прикрепить стиль к структурированным документам.

JavaScript – мультипарадигменный язык программирования. JavaScript – предназначен для написания сценариев для активных HTML-страниц. С помощью JavaScript можно динамически изменять текст загружаемого HTML-документа и реагировать на события, связанные с действиями посетителя или изменениями состояния документа или окна.

## **1.3 Выполнение задач по разработке сайта**

При загрузке сайта отображается стартовая страница, представленная на рисунке 1.



Рисунок 1 – Стартовая страница сайта

Программный код верхней панели «Меню» представлен в листинге 1. Код из .css файла представлен в приложении А.

#### Листинг 1 – Код верхней панели «Меню»

```
<nav id="nav">
  <ul id="colorText">
    <li><a href="#main" class="scrolly">Главная</a></li>
    <li><a href="#tur" class="scrolly">Страны</a></li>
    <li><a href="#top3" class="scrolly">Топ 3 стран</a></li>
    <li><a href="#opisanie" class="scrolly">О нас</a></li>
    <li><a href="#gallery" class="scrolly">Галерея</a></li>
    <li><a href="#contact" class="scrolly">Контакты</a></li>
  </ul>
</nav>
```

В листинге 1 показано, что все ссылки имеют свои «якоря» на странице. А также используя класс «scrolly» осуществляется плавное пролистывание до «якоря». При нажатии на «Страны» страница плавно пролистает вниз и отобразятся страны, с которыми работает турагентство, в соответствии с рисунком 2.

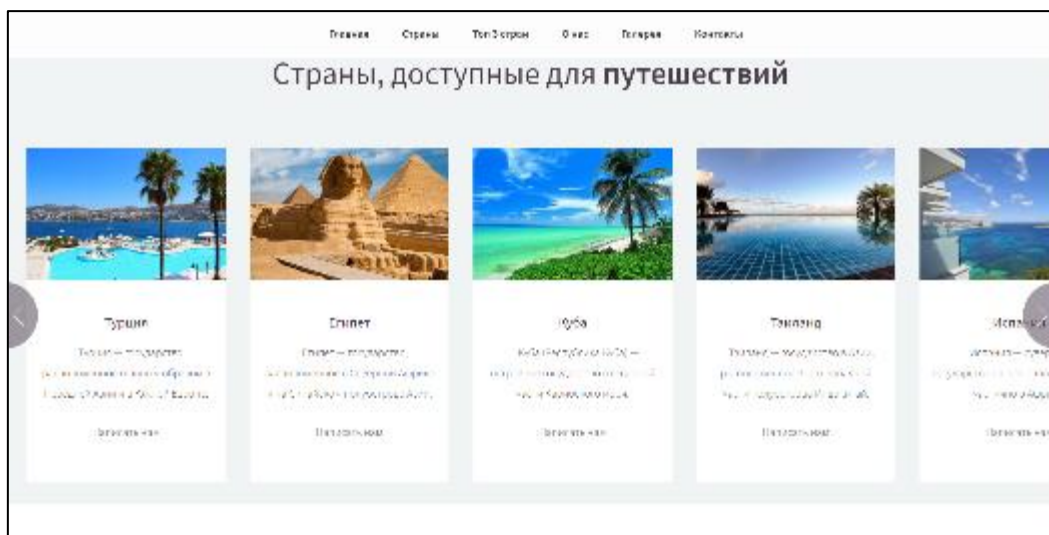


Рисунок 2 – Страны

Показ стран реализован через адаптивное слайд-шоу или «карусель». При наведении на стрелочки слева или справа страны будут листаться в выбранную сторону. Системный код представлен в листинге 2. Код из .css файла представлен в приложении Б.

Листинг 2 – Системный код слайд-шоу

```
<section class="carousel">
  <div class="reel">
    <article>
      <a href="#" class="image featured"></a>

      <header>
        <h3><a href="#">Турция</a></h3>
      </header>
      <p>Турция—государство, расположенное главным образом в
        Передней Азии и в Южной Европе. </p>
      <header>
        <a href="https://vk.com/id135639885" class="button"><strong>
          Написать нам</strong></a>
      </header>
    </article>
    <article>
      <a href="#" class="image featured"></a>

      <header>
        <h3><a href="#">Египет</a></h3>
      </header>
      <p>Египет—государство, расположенное в Северной Африке и на
        Синайском полуострове Азии.</p>
      <header>
        <a href="https://vk.com/id135639885" class="button"><strong>
          Написать нам</strong></a>
      </header>
    </article>
  </div>
</section>
```



В листинге 2 класс «carousel» необходим для прокрутки стран. Код класса «carousel» представлен в приложении В.

Под каждой страной есть кнопка «Написать нам», при нажатии на которую пользователя перекидывает в группу Вконтакте, через которую уже можно связаться с работниками турагентства.

При нажатии на «Топ 3 стран», страница плавно пролистает вниз и отобразятся топ 3 страны для туристов, в соответствии с рисунком 3.

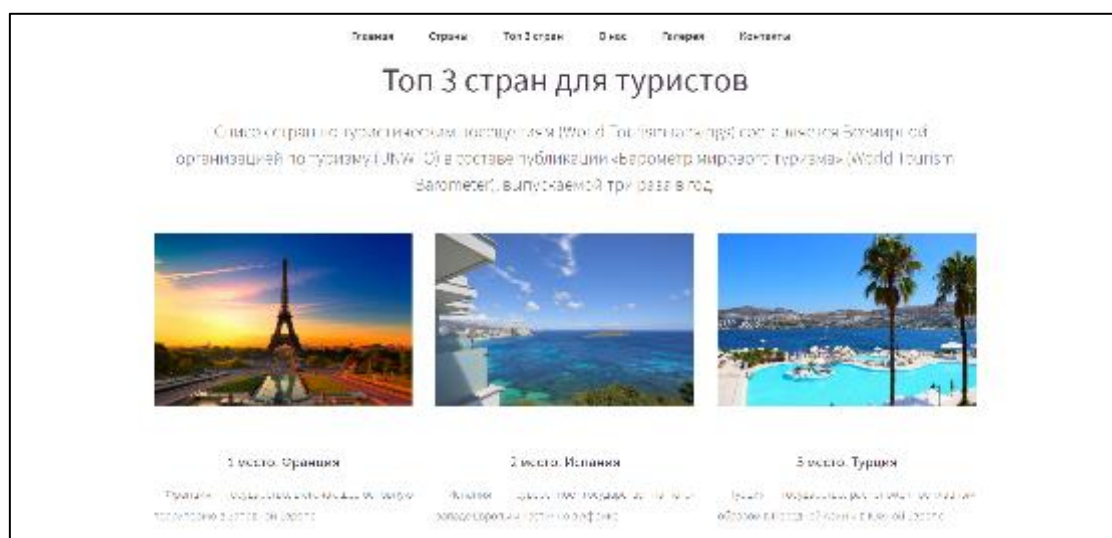


Рисунок 3 – Топ 3 стран

Системный код «Топ 3 стран для туристов» представлен в листинге 3.



### Листинг 3 – «Топ 3 стран»

```
<section id="top3">
  <div class="wrapperstyle1">
    <section id="features" class="container special">
      <header>
        <h2>Топ 3 стран для туристов</h2>
        <p>Список стран по туристическим посещениям (World Tourism
rankings) составляется Всемирной организацией по туризму
(UNWTO) в составе публикации «Барометр мирового туризма»
(World Tourism Barometer), выпускаемой три раза в год. </p>
      </header>
      <div class="row">
        <article class="col-4col-12-mobilespecial">
          <a
href="#"class="imagefeatured"><imgsrc="images/France.jpg"
alt=""/></a>
          <header>
            <h3><a href="#">1место. Франция</a></h3>
          </header>
          <p>Франция—государство, включающее основную территорию в
Западной Европе.</p>
        </article>
        <article class="col-4col-12-mobilespecial">
          <a href="#"class="image featured"></a>
          <header>
            <h3><a href="#">2место. Испания</a></h3>
          </header>
          <p>Испания—суверенное государство на юго-западе Европы и
частично в Африке. </p>
        </article>
        <articleclass="col-4col-12-mobilespecial">
          <a href="#"class="image featured"></a>
          <header>
            <h3><a href="#">3место.Турция</a></h3>
          </header>
          <p>Турция—государство, расположенное главным образом в
Передней Азии и в Южной Европе. </p>
        </article>
      </div>
    </section>
  </div>
</section>
```

При нажатии на «О нас», страница плавно пролистает вниз и отобразится информация о турагентстве «МалинаТур», в соответствии с рисунком 4.



#### Листинг 4 – «Галерея»

```
<section class="col-4 col-12-mobile">
  <div class="row gtr-25">
    <div class="col-6">
      <a href="#" class="image fit"></a>
    </div>
    <div class="col-6">
      <a href="#" class="image fit"></a>
    </div>
    <div class="col-6">
      <a href="#" class="image fit"></a>
    </div>
    <div class="col-6">
      <a href="#" class="image fit"></a>
    </div>
    <div class="col-6">
      <a href="#" class="image fit"></a>
    </div>
    <div class="col-6">
      <a href="#" class="image fit"></a>
    </div>
  </div>
</section>
```

При нажатии на «Контакты», страница плавно пролистает вниз и отобразятся контакты турагентства, в соответствии с рисунком 6.

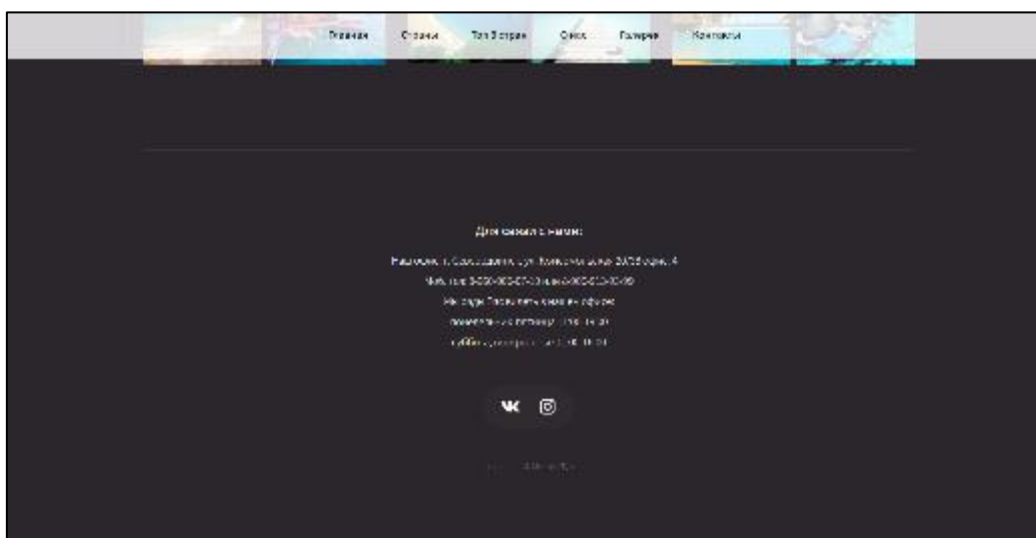


Рисунок 6 – Контакты

При нажатии на значки «Вк» и «Инстаграм» открываются реальные страницы турагентства. Системный код «Контакты» представлен в листинге 5.

#### Листинг 5 – «Контакты»

```
<div class="row">
  <div class="col-12">
    <section class="contact" id="contact">
      <header>
        <h3>Для связи с нами:</h3>
      </header>
      <p>Наш офис: г. Северодвинск, ул. Комсомольская 20/38 офис.
      4<br/>
      Моб. тел: 8-960-006-07-10 или 8-900-913-93-99<br/>
      Мы рады Вас видеть в нашем офисе:<br/>
      понедельник-пятница 11:00-19:00<br/>
      суббота, воскресенье 11:00-16:00</p>
      <ul class="icons">
        <li><a href="https://vk.com/club8924802" class="icon brands
          fa-vk"><span class="label">Twitter</span></a></li>
        <li><a href="https://www.instagram.com/malinatour29/"
          class="icon brands fa-instagram"><span
          class="label">Instagram</span></a></li>
      </ul>
    </section>
    <div class="copyright">
      <ul class="menu">
        <li>2020</li><li>&copy; МалинаТур</li>
      </ul>
    </div>
  </div>
</div>
```

*Федотов В.А.  
студент 4 курса  
факультет «Информационные системы  
и технологии»  
Северный Арктический Федеральный Университет  
Высшая школа информационных технологий и  
автоматизированных систем  
Россия, г. Архангельск*

## **ЧТО ТАКОЕ CRM-СИСТЕМА?**

*Аннотация: В статье рассказывается о CRM-системе, для чего она используется и в чем ее преимущества.*

*Ключевые слова: CRM-системы, клиенты, автоматизация, взаимодействие, клиентская база.*

*Fedotov V. A.  
student 4 year  
faculty "Information Systems and Technology"  
Northern Arctic Federal University  
Graduate School of Information  
Technology and Automated Systems  
Russia, Arkhangelsk*

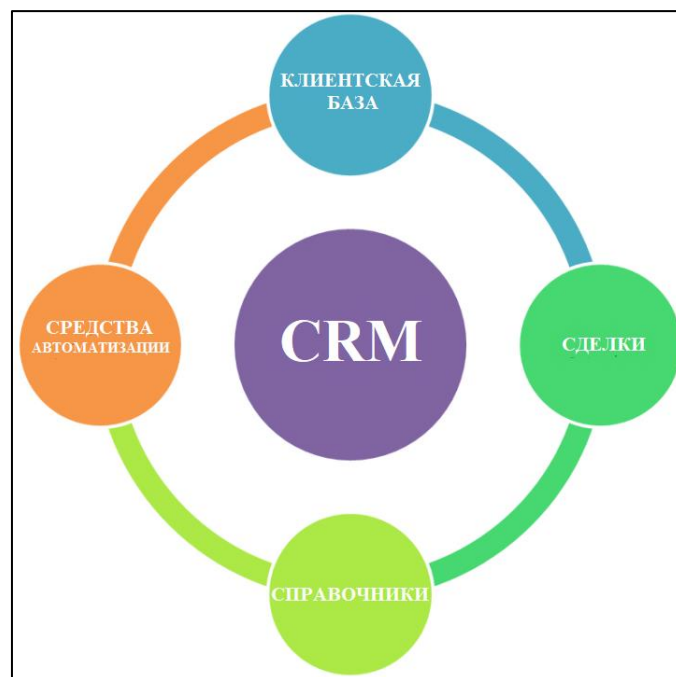
## **WHAT IS CRM SYSTEM?**

*Annotation: The article tells about the CRM system, what it is used for and what are its advantages.*

*Keywords: CRM systems, clients, automation, interaction, customer base.*

## **ЧТО ТАКОЕ CRM-СИСТЕМЫ?**

Что же такое CRM? С английского «Customer Relationship Management» переводится как «Управление взаимоотношениями с клиентами». CRM-система исключает ошибки, связанные с человеческим фактором. Используя технологии автоматизации и мировые практики продаж, CRM-система помогает выстроить лучшие цепочки взаимодействия. В результате кардинально повышается качество работы и объем продаж. На рисунке 1 представлены 4 элемента любой CRM-системы.



*Рисунок 1 – Элементы CRM-систем*

CRM-система – это в первую очередь клиентская база. Именно из-за необходимости создания единой клиентской базы руководитель впервые задумывается о внедрении системы CRM. Клиентская база состоит из двух справочников:

- контакты (физические лица, с которыми компания взаимодействует в процессе продаж);
- компании (юридические лица и ИП, на которые оформляются сделки).

В эти два справочника записывается информация, необходимая для дальнейшей работы с клиентами.

Перейдем ко второму элементу системы – управление сделками. Управление сделкой происходит в несколько этапов:

- получение заявки;
- проведение переговоров;
- выставление счета;
- оплата счета;
- отгрузка товара.

То есть в элементе «Сделки» ведется учет по количеству полученных заявок, проведенных переговоров, выставленным счетам, оплаченным счетам и отгруженному товару. Благодаря этому, можно наглядно просматривать на каком этапе находится сколько клиентов.

Следующий элемент, который мы рассмотрим – справочник. Основным справочником являются товары или более широко – номенклатура, которая включает и товары, и услуги. Этот справочник обязательно присутствует в любой CRM-системе.



Последний элемент, который мы рассмотрим – это средства автоматизации. Средств автоматизации в системе CRM может быть огромное количество: шаблоны счетов и писем, шаблоны коммерческих предложений, автоматической отправкой смс заказчику на определенных этапах, напоминания и все, что только можно придумать для ускорения работы с клиентами и повышения ее качества. В том числе и интеграция с другими программами, например, с бухгалтерскими, электронной почтой и другими.

Главная цель внедрения CRM-системы – это рост объемов продаж и создание бесперебойного процесса взаимодействия с клиентами.

*Федотов В.А.  
студент 4 курса  
факультет «Информационные системы  
и технологии»  
Северный Арктический Федеральный Университет  
Высшая школа информационных технологий и  
автоматизированных систем  
Россия, г. Архангельск*

## **РАЗРАБОТКА ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНА**

*Аннотация: В статье описывается разработка интернет-магазина, используя платформу для разработки веб-приложений asp.net.*

*Ключевые слова: Разработка, веб-приложения, интернет-магазин, asp.net.*

*Fedotov V. A.  
student 4 year  
faculty "Information Systems and Technology"  
Northern Arctic Federal University  
Graduate School of Information  
Technology and Automated Systems  
Russia, Arkhangelsk*

## **DEVELOPMENT OF AN ONLINE STORE**

*Annotation: This article describes how to develop an online store using the asp.net web application development platform.*

*Keywords: Development, web applications, online store, asp.net.*

### **1 ПРОЕКТИРОВАНИЕ МОДУЛЕЙ РЕШЕНИЯ**

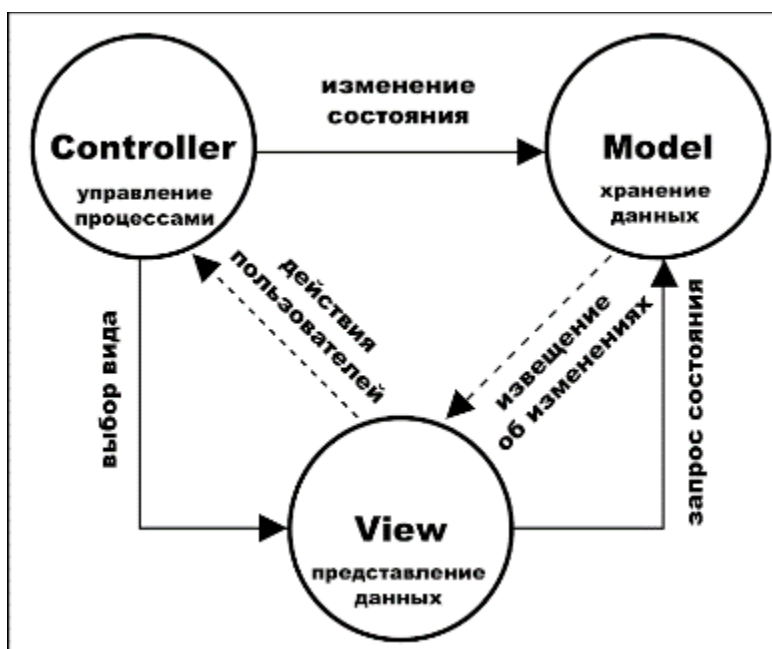
#### **1.1 Выбор и обоснование варианта архитектуры решения**

Существует множество различных шаблонов проектирования, например:

- MVC;
- adapter;
- decorator.

Для нашего интернет-магазина будем использовать шаблон MVC, потому что шаблон проектирования MVC предполагает разделение данных приложения, пользовательского интерфейса и управляющей логики на три отдельных компонента: Модель, Представление и Контроллер – таким

образом, что модификация каждого компонента может осуществляться независимо. Схема шаблона MVC изображена на рисунке 1.



*Рисунок 1 – Схема шаблона проектирования MVC*

Модель предоставляет данные и методы работы с ними: запросы в базу данных, проверка на корректность. Модель не зависит от представления (не знает как данные визуализировать) и контроллера (не имеет точек взаимодействия с пользователем), просто предоставляя доступ к данным и управлению ими.

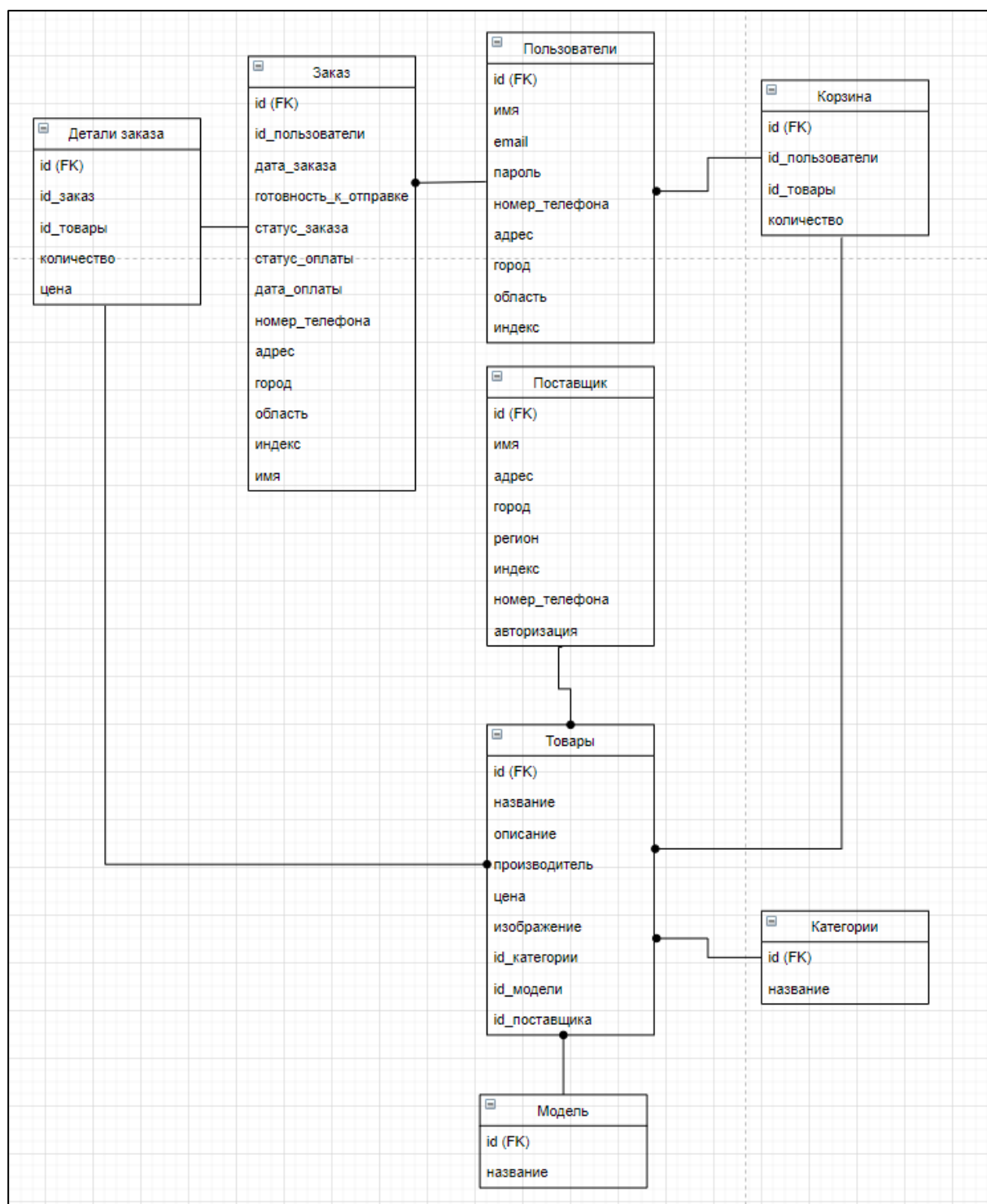
Представление отвечает за получение необходимых данных из модели и отправляет их пользователю. Представление не обрабатывает введенные данные пользователя.

Контроллер обеспечивает «связь» между пользователем и системой. Контролирует и направляет данные от пользователя к системе и наоборот. Использует модель и представление для реализации необходимого действия.

Проектирование системы состоит из нескольких модулей: база данных (БД) и пользовательский интерфейс.

### **1.2 Проектирование базы данных**

ER-диаграмма (диаграмма «сущность-связь») для разрабатываемого интернет-магазина представлена на рисунке 2.



*Рисунок 2 – ER-диаграмма*

На основе ER-диаграммы создадим словарь данных для более простой и удобной работы с базой данных. В нем подробно опишем каждую таблицу. Словарь данных представлен в таблицах 1-8.

Таблица 1 – Характеристика сущности «Детали заказа»

Название атрибута	Описание	Тип данных	Комментарий
id_orderDetail	id_детали_заказа	INT	NOT NULL
id_order	id_заказ	INT	NOT NULL
id_product	id_товар	INT	NOT NULL
count	количество	INT	
price	цена	DOUBLE	

Таблица 2 – Характеристика сущности «Заказ»

Название атрибута	Описание	Тип данных	Комментарий
id_order	id_заказ	INT	NOT NULL
id_user	id_пользователи	INT	NOT NULL
date_order	дата_заказа	DATETIME	
ready_to_delivery	готовность_к_отправке	BOOL	
order_status	статус_заказа	STRING	
payment_status	статус_оплаты	STRING	
payment_date	дата_оплаты	DATETIME	
phone_number	номер_телефона	STRING	
city	город	STRING	
region	область	STRING	
post_code	индекс	STRING	
name	имя	STRING	

Таблица 3 – Характеристика сущности «Пользователи»

Название атрибута	Описание	Тип данных	Комментарий
id_user	id_пользователи	INT	NOT NULL
name	имя	STRING	
email	почта	STRING	
password	пароль	STRING	
phone_number	номер_телефона	STRING	
address	адрес	STRING	
city	город	STRING	

Продолжение таблицы 3

region	область	STRING	
post_code	индекс	STRING	

Таблица 4 – Характеристика сущности «Корзина»

Название атрибута	Описание	Тип данных	Комментарий
id_basket	id_корзины	INT	NOT NULL
id_user	id_пользователи	INT	NOT NULL
id_product	id_товары	INT	NOT NULL
count	количество	INT	

Таблица 5 – Характеристика сущности «Поставщик»

Название атрибута	Описание	Тип данных	Комментарий
id_provider	id_поставщик	INT	NOT NULL
name	имя	STRING	
address	адрес	STRING	
city	город	STRING	
region	область	STRING	
post_code	индекс	STRING	
phone_number	номер_телефона	STRING	
authorize	авторизация	BOOL	

Таблица 6 – Характеристика сущности «Товары»

Название атрибута	Описание	Тип данных	Комментарий
id_product	id_товары	INT	NOT NULL
name	имя	STRING	
description	описание	STRING	
manufacturer	производитель	STRING	
price	цена	DOUBLE	
image	изображение	STRING	
id_category	id_категории	INT	NOT NULL
id_model	id_модель	INT	NOT NULL
id_provider	id_поставщик	INT	NOT NULL

Таблица 7 – Характеристика сущности «Модель»

Название атрибута	Описание	Тип данных	Комментарий
id_model	id_модели	INT	NOT NULL
name	название	STRING	

Таблица 8 – Характеристика сущности «Категории»

Название атрибута	Описание	Тип данных	Комментарий
id_catogory	id_категории	INT	NOT NULL
name	название	STRING	

### 1.3 Проектирование пользовательского интерфейса

Пользовательский интерфейс необходим для передачи информации между программно-аппаратными компонентами системы и пользователем. Следовательно, интерфейс должен быть максимально простым, удобным и интуитивно понятным для каждого пользователя.

Макет главной страницы сайта изображен на рисунке 3. На данном макете изображено месторасположение товаров и верхняя панель навигации.

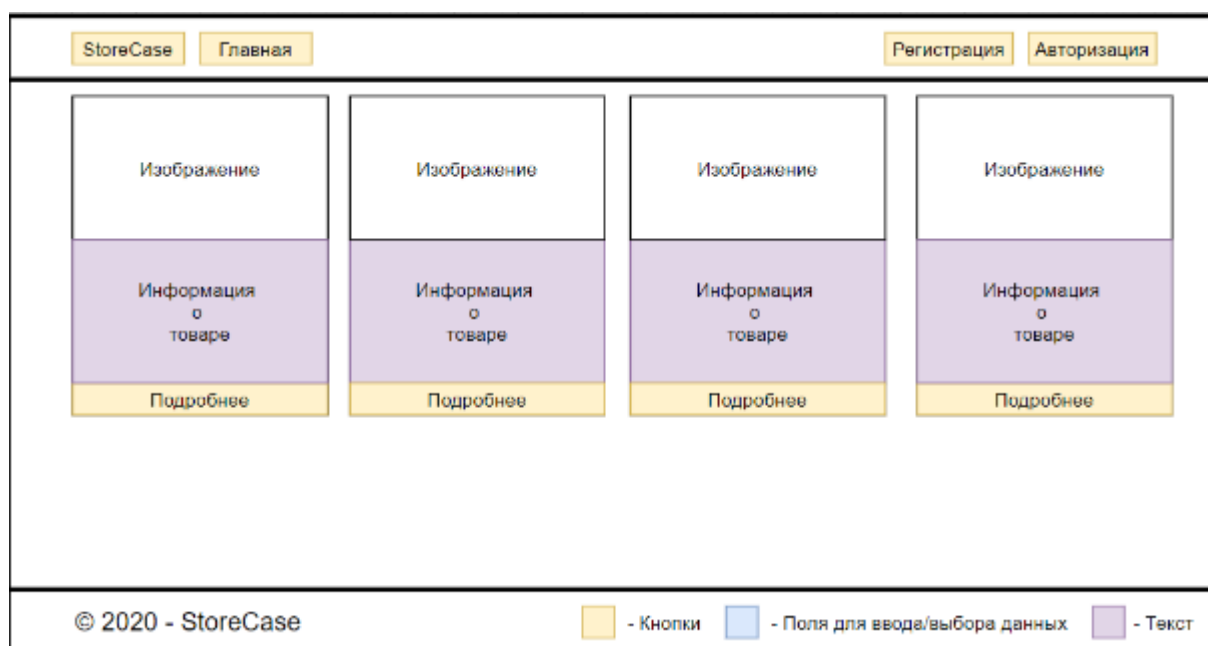


Рисунок 3 – Макет главной страницы

Макеты регистрации и авторизации изображены на рисунках 4 и 5 соответственно.



StoreCase Главная Регистрация Авторизация

Регистрация

Имя

Ввод данных

-----

Email

Ввод данных

Пароль

Ввод данных

Зарегистрироваться

Регистрация через сервисы

Facebook Google

© 2020 - StoreCase

- Кнопки - Поля для ввода/выбора данных - Текст

*Рисунок 4 – Макет окна регистрации*

StoreCase Главная Регистрация Авторизация

Авторизация

Email

Ввод данных

Пароль

Ввод данных

Войти

Авторизация через сервисы

Facebook Google

© 2020 - StoreCase

- Кнопки - Поля для ввода/выбора данных - Текст

*Рисунок 5 – Макет окна авторизации*

Макет добавления товаров изображен на рисунке 6.

StoreCase

Главная

Ф-ии админ-ра

Администратор

Выйти

Создать товар

Название

Ввод данных

Производитель

Ввод данных

Описание

Ввод данных

Цена

Ввод данных

Категории

Выбор данных

Тип

Выбор данных

Изображение

Выбрать файлы

Создать

Вернуться к списку

© 2020 - StoreCase

- Кнопки

- Поля для ввода/выбора данных

- Текст

**Рисунок 6 – Макет окна добавления товаров**

При нажатии на кнопку «Подробнее», рисунок 3, открывается окно для добавления товара в корзину, изображенное на рисунке 7.

StoreCase

Главная

Ф-ии админ-ра

Корзина

Администратор

Выйти

Название

Производитель

Модель

Категория

Для оптовых покупателей

Количество

Количество

Количество

Количество

Цена

Цена

Цена

Цена

Изображение

Описание

Количество

Строка для ввода количества

Вернуться к товарам

Добавить в корзину

© 2020 - StoreCase

- Кнопки

- Поля для ввода/выбора данных

- Текст

**Рисунок 7 – Макет окна добавления товара в корзину**

Макет отображения товара в корзине изображен на рисунке 8.

*Рисунок 8 – Макет окна отображения товара в корзине*

## 2 РЕАЛИЗАЦИЯ

### 2.1 Создание базы данных

Для начала установим SQL Server Express и Microsoft SQL Server. При открытии Microsoft SQL Server необходимо произвести соединение с сервером в соответствии с рисунком 9.

*Рисунок 9 – Соединение с сервером*

Для подключения СУБД к среде разработки необходимо в Microsoft Visual Studio открыть «Обозреватель решений» и открыть файл «appsetting.json» и прописать код для подключения к базе данных, в соответствии листингом 1.

### Листинг 1 – Подключение к базе данных

```
"ConnectionStrings": {  
    "DefaultConnection": "Server=DESKTOP-  
2DN90T9\\SQLEXPRESS;Database=StoreCaseTop;Trusted_Connection=True;Mu  
ltipleActiveResultSets=true"
```

Для создания таблиц в базе данных будем использовать новый класс, например, «Category.cs», листинг 2.

### Листинг 2 – Создание переменных для таблицы Category

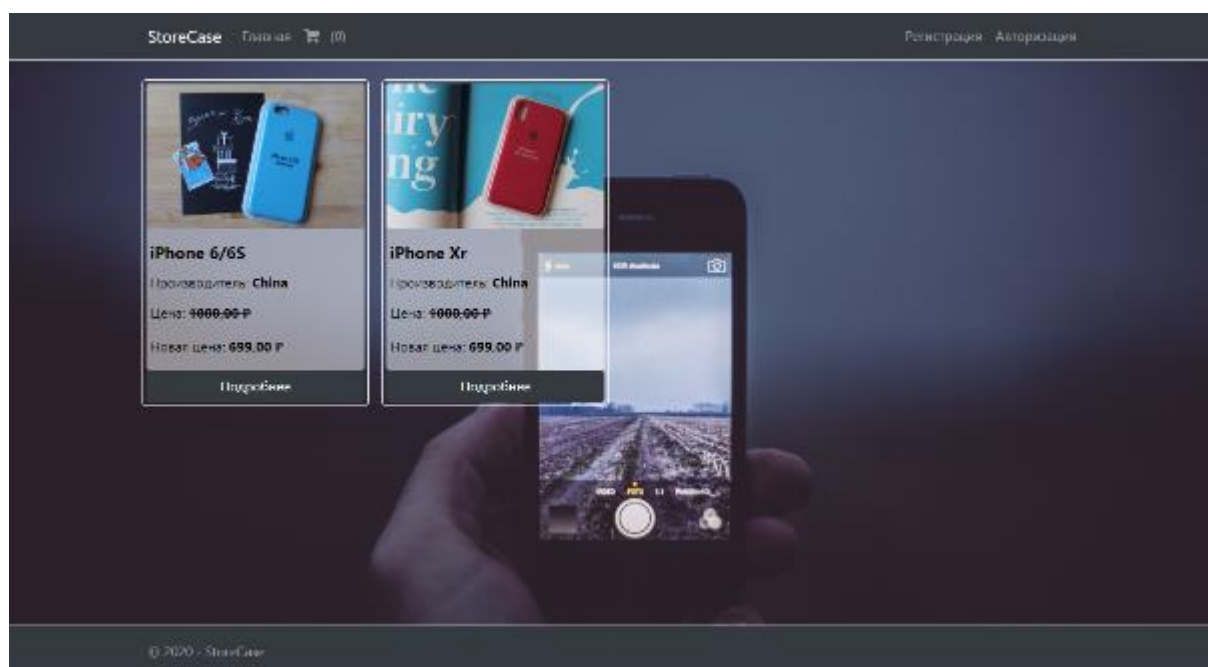
```
public class Category  
{  
    [Key]  
    public int Id { get; set; }  
  
    [Display(Name = "Category Title")]  
    [Required]  
    [MaxLength(50)]  
    public string Title { get; set; }  
}
```

Потом переходим в меню «Инструменты» выбираем «Диспетчер пакетов NuGet», а затем «Консоль диспетчера пакетов». В открывшейся консоли прописываем «add-migration AddCategoryToDb». После этого Visual Studio автоматически сгенерирует класс миграции. И в завершении чтобы выполнить миграцию, применим этот класс, набрав в той же консоли команду «update-database». Остальные таблицы созданы аналогичным образом.

После создания БД перейдем к созданию веб-сайта.

### 2.2 Создание интернет-магазина

Для начала необходимо создать новый проект в Visual Studio, используя шаблон «Веб-приложение ASP.NET Core». При загрузке открывается страница, представленная на рисунке 10.



*Рисунок 10 – Стартовая страница*

На данной странице можно пройти авторизацию, регистрацию и просмотреть имеющиеся товары.

Метод отображения товаров представлен в листинге 3.

### Листинг 3 – Метод отображения товаров

```
@model IEnumerable<StoreCase.Models.Product>
<br />
<br />
<br />
<div class="row pb-3 backgroundColorWhite">

    @foreach (var product in Model)
    {
        <div class="col-lg-3 col-md-6">
            <div class="row p-2">
                <div class="col-12 p-lg-1" style="border:1px solid
white; border-radius: 5px; ">
                    <div class="card" style="border:0px;
background-color: rgba(255, 255, 255, 0.5);" >
                        
                            <div class="p1-1">
                                <p></p>
                                    <p class="card-title h5"><b
style="color:black">@product.Title</b></p>
                                        <p class="card-title text"
style="color:black">Производитель: <b>@product.Manufacturer</b></p>
                                            </div>
                                                <div style="padding-left:5px;">
                                                    <p style="color:black">Цена: <strike><b
class="card-title
style="color:black">@product.ListPrice.ToString("0.00")
₽</b></strike></p>
                                                        </div>
                                                            <div style="padding-left:5px;">
                                                                <p style="color:black">Новая цена: <b
class="card-title
style="color:black">@product.Price.ToString("0.00") ₽</b></p>
                                                                    </div>
                                                                        </div>
                                                                            <div>
                                                                                <a
asp-action="Details"
style="color:white" class="btn btn-dark form-control" asp-route-
id="@product.Id">Подробнее</a>
                                                                                    </div>
                                                                                        </div>
                                                                                            </div>
                                                                                                </div>
                                                                                                    </div>
                                                                                                        }
                                                                                                            </div>
```

Окна регистрации и авторизации представлены на рисунках 11 и 12 соответственно. Логика работы регистрации представлена в приложении А. Логика работы авторизации представлена в приложении Б.

StoreCase Главная (0) Регистрация Авторизация

## Регистрация

нового аккаунта для пользователя

используя другие сервисы

Facebook Google

Имя

Номер телефона

Адрес

Город

Область


Почта

Индекс

Пароль

Повторите пароль

Регистрация



*Рисунок 11 – Окно регистрации*

StoreCase Главная (0) Регистрация Авторизация

## Авторизация

используя свои данные

используя другие сервисы

Facebook Google

Email

admin@gmail.com


Пароль

Remember me?

Войти

Забыли пароль?

Регистрация



*Рисунок 12 – Окно авторизации*



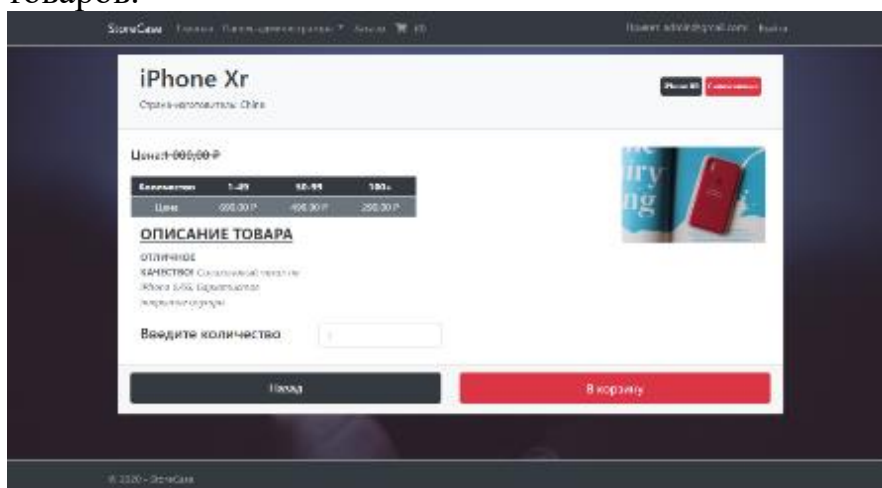
### 2.3 Описание работы интернет-магазина

После авторизации, например, Администратором, появляется возможность добавлять товары в корзину. Нажимаем кнопку подробнее, рисунок 13.



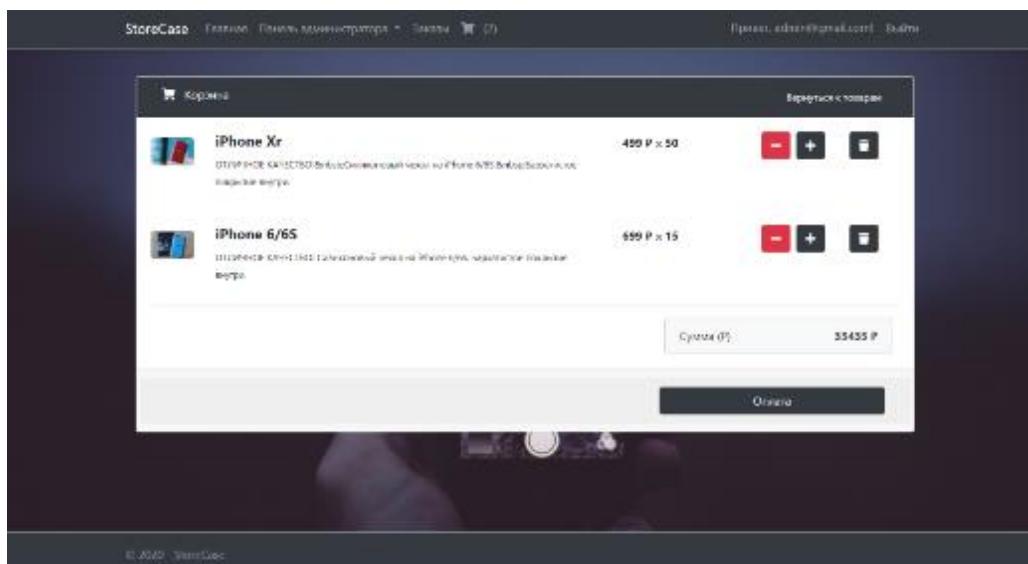
*Рисунок 13 – Добавление товара в корзину*

После открывается страница, изображенная на рисунке 14 с описанием товара и возможностью выбрать необходимое количество товаров.



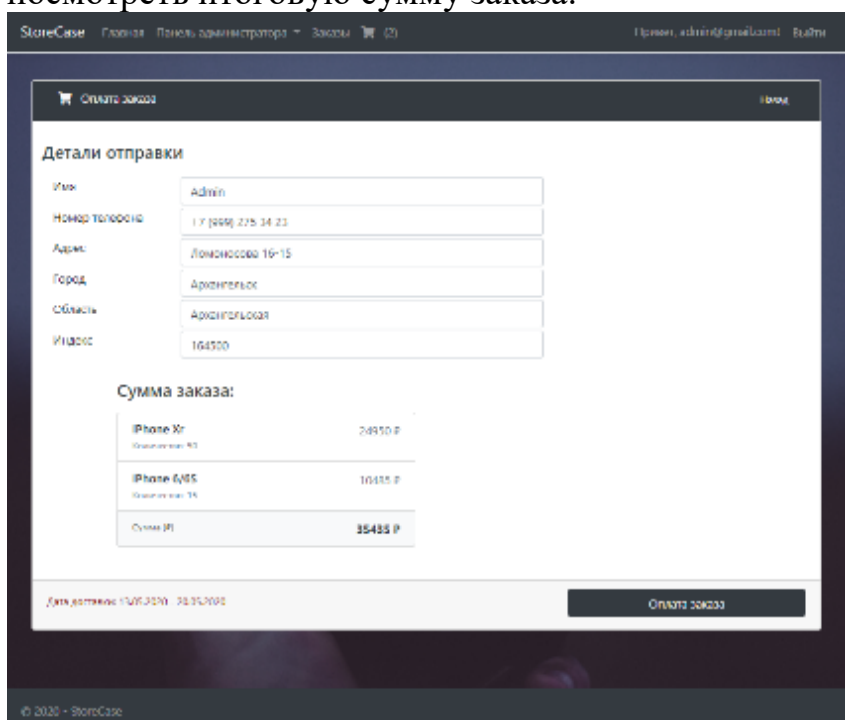
*Рисунок 14 – Выбор количества товара*

При покупке, например, более 50 товаров одного вида, цена будет ниже. Добавленный товар в корзине представлен на рисунке 15.



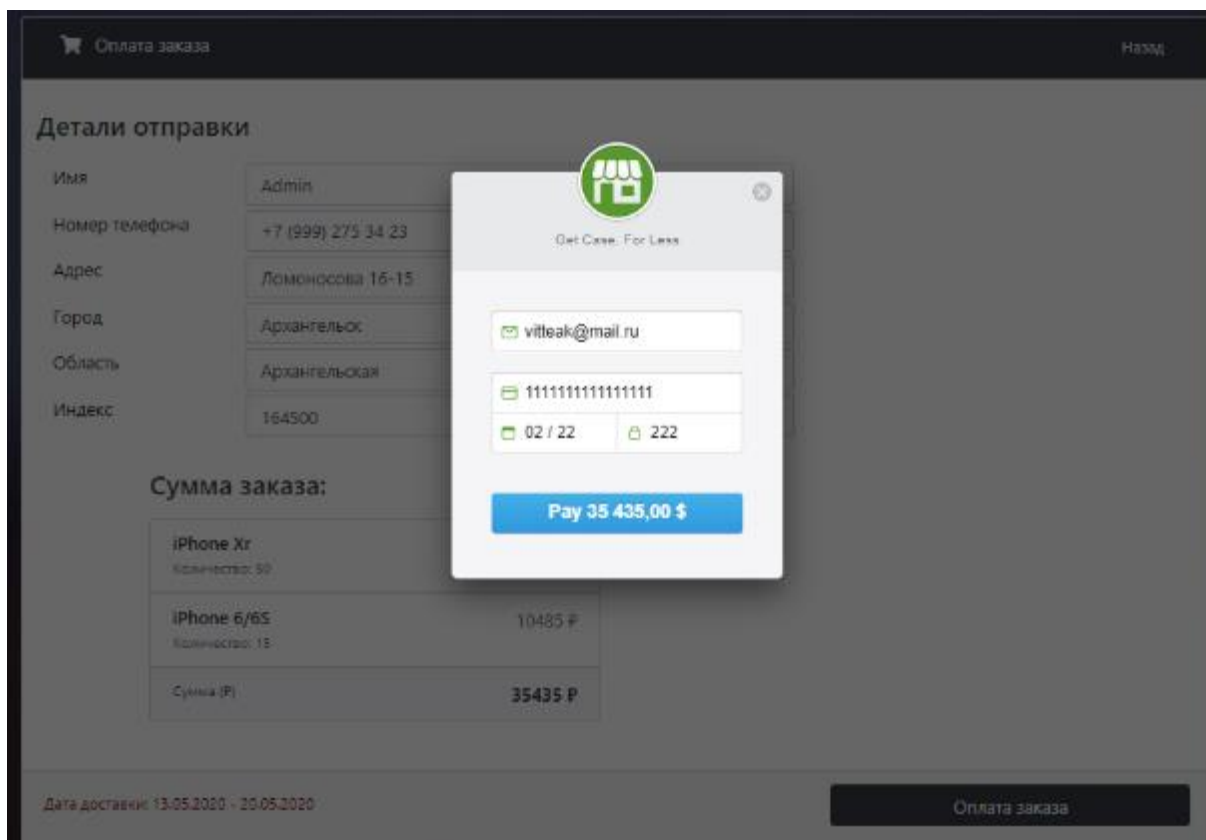
**Рисунок 15 – Отображение товара в корзине**

После нажатия на кнопку оплата, открывается окно, изображенное на рисунке 16, в котором можно отредактировать данные для доставки и посмотреть итоговую сумму заказа.



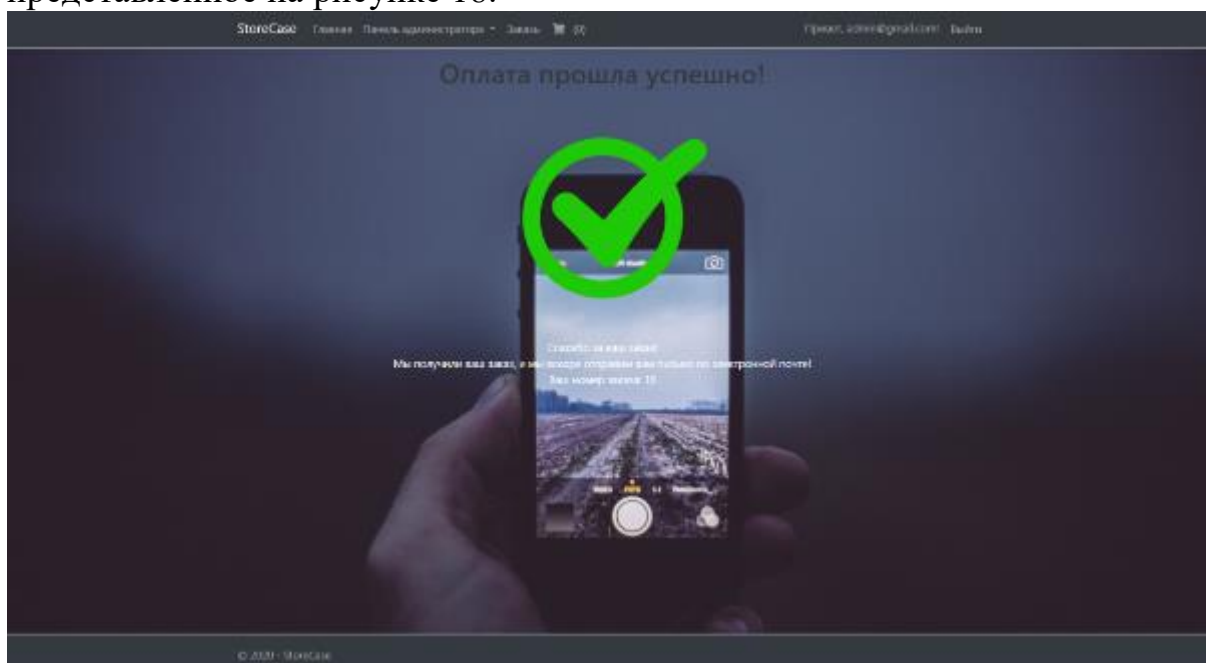
**Рисунок 16 – Редактирование данных для отправки**

Для оплаты воспользуемся сервисом «Stripe», который позволяет производить пробную оплату, вводя определенные данные банковской карты. При нажатии на кнопку «Оплата заказа» откроется окно, представленное на рисунке 17, где необходимо ввести данные для оплаты.



*Рисунок 17 – Оплата товара*

После успешной оплаты появится сообщение об успешной оплате, представленное на рисунке 18.



*Рисунок 18 – Успешная оплата товара*

Также администратор может добавлять, изменять и удалять товары. Список товаров, доступный только администратору, представлен на рисунке 19.



*Рисунок 19 – Список товаров*

Окно, в котором происходит добавление товара представлено на рисунке 20.

**Создать товар**

Название:

Производитель:

Описание: 

File Edit Format  
Paragraph B I ...

Цена:

Цена со скидкой:

Цена от 50 шт:

Цена от 100 шт:

Категория:

Категория:

Изображение:

***Рисунок 20 – Добавление нового товара***

Добавление категорий и моделей, а также их отображение аналогично товарам.

Также предусмотрена возможность управления заказами для администратора. Созданный и оплаченный ранее заказ представлен на рисунке 21.

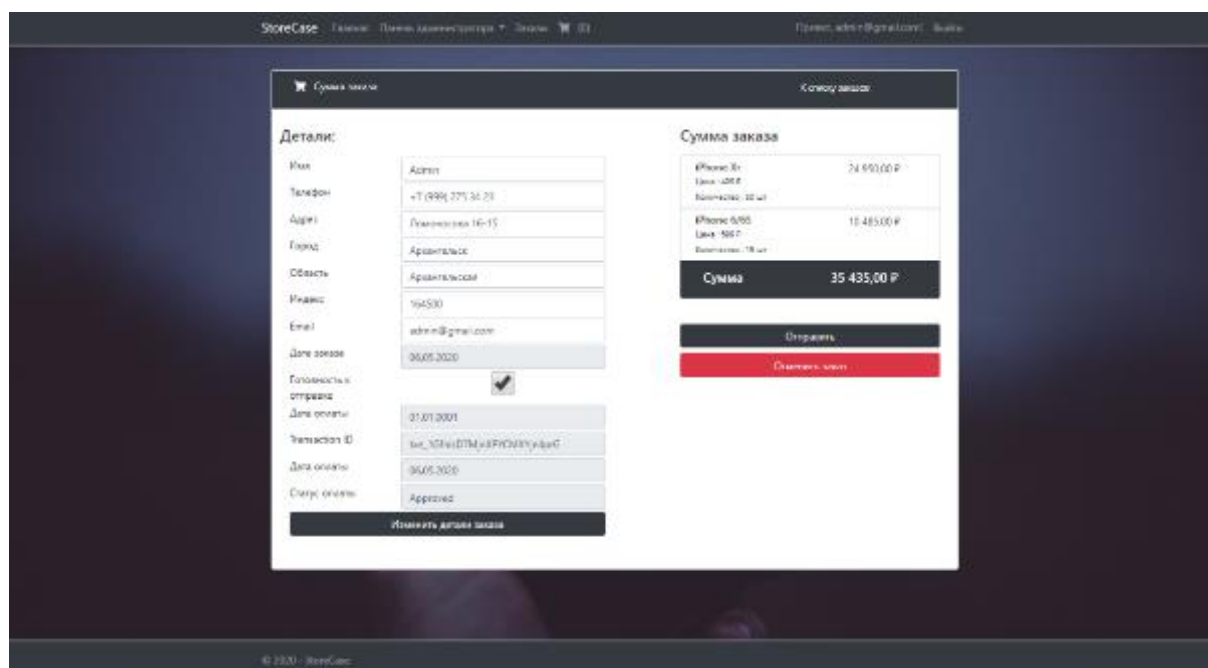
**Список заказов**

В процессе оплаты |  |  |  |

Идентификатор	Имя клиента	Номер заказа	Email	Статус заказа	Сумма
10	Admin	4T (200) 225 5/ 23	admin@gmail.com	Апробация	25408

***Рисунок 21 – Отображение списка заказов***

После отправки товара заказ получает статус «Завершенный». Данный параметр меняется в настройках заказа, которые изображены на рисунке 22.



**Детали:**

Имя	Admin
Телефон	+7 (999) 275 34 23
Адрес	Пучинский 16-15
Город	Архангельск
Область	Архангельская
Имя	194500
Email	admin@gmail.com
Дата заказа	06.05.2020
Готовность к отправке	<input checked="" type="checkbox"/>
Дата оплаты	21.01.2001
Транзакция ID	tx_321eD7MxRfGzUu4eG
Дата оплаты	06.05.2020
Статус оплаты	Approved

**Сумма заказа:**

iPhone 8	24 650,00 Р
Чехол 2018	
Количество: 20 шт	
iPhone 6/6S	10 485,00 Р
Чехол 2017	
Количество: 18 шт	
<b>Сумма</b>	<b>35 435,00 Р</b>

Buttons: **Отправить**, **Изменить статус**

**Рисунок 22 – Изменение статуса заказа**

После произведенный действий заказ получает статус «Завершенные». Изменение статуса изображено на рисунке 23.



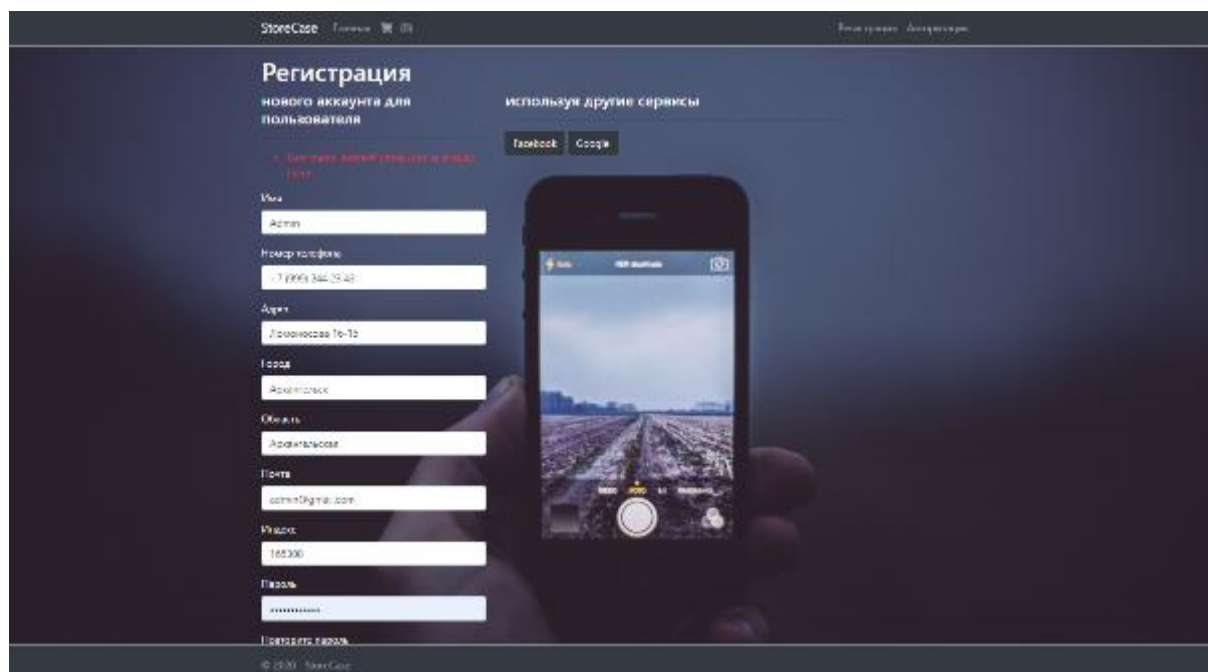
**Список заказов**

ID	Имя	Номер телефона	Email	Статус заказа	Сумма
8	Customer	8 (800) 330-23-35	customer@gmail.com	Shipped	11472
9	Admin	+7 (999) 275 34 23	admin@gmail.com	Shipped	998
10	Admin	+7 (999) 275 34 23	admin@gmail.com	Shipped	35435

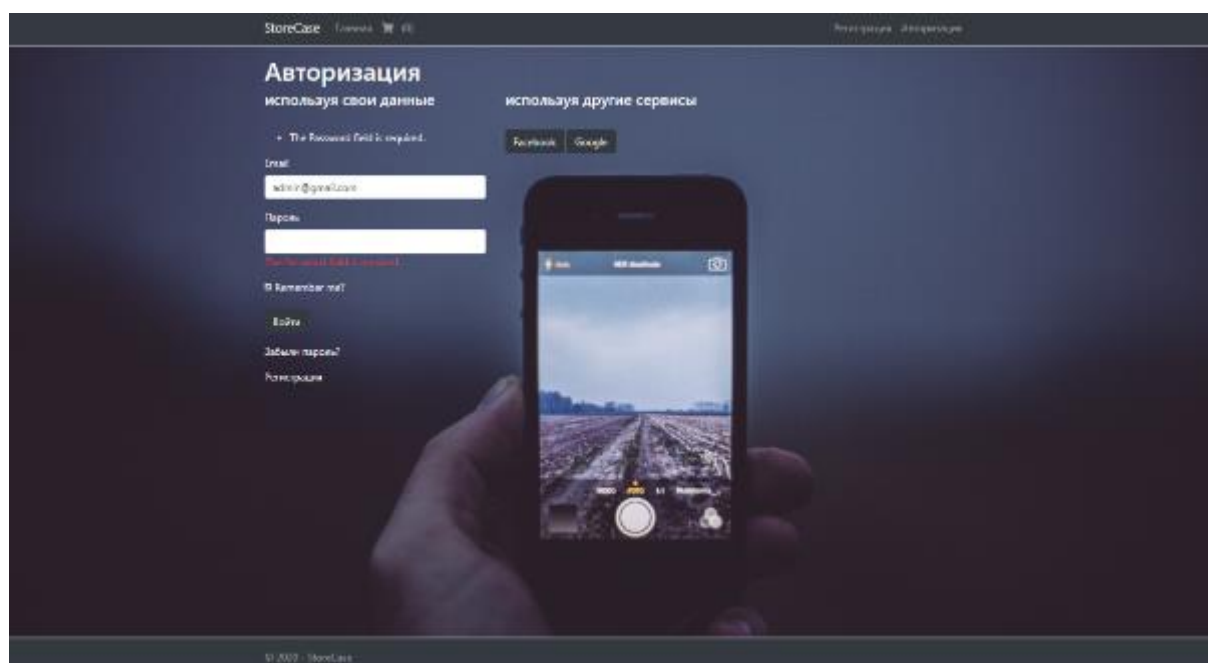
**Рисунок 23 – Получение заказом статуса «Завершенные»**

### 3 ТЕСТИРОВАНИЕ

Для проведения тестирования был разработан тестовый сценарий работы пользователя. В ходе его выполнения были выявлены ошибки, для предотвращения которых добавлены определенные подсказки. Предупреждающие сообщения представлены на рисунках 24-36.

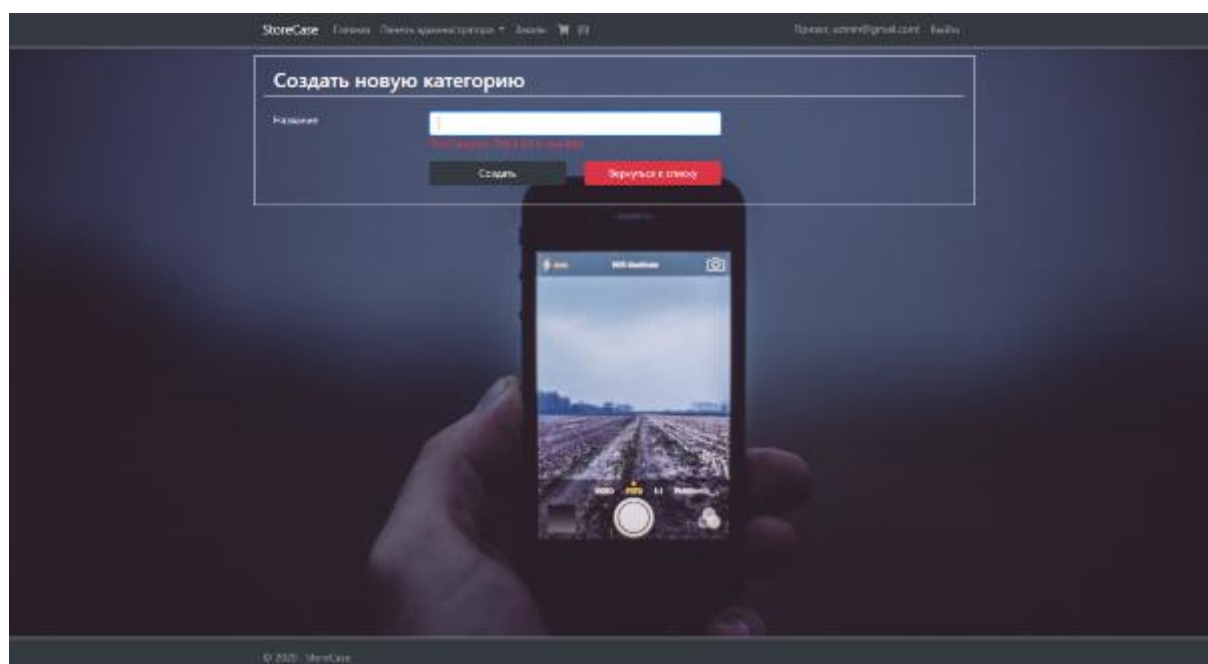


*Рисунок 24 – Регистрация пользователя с существующим email*



*Рисунок 25 – Авторизация пользователя без пароля*





*Рисунок 26 – Добавление категории с пустым полем «Название»*

*Федотов В.А.  
студент 4 курса  
факультет «Информационные системы  
и технологии»  
Северный Арктический Федеральный Университет  
Высшая школа информационных технологий и  
автоматизированных систем  
Россия, г. Архангельск*

## **РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО-ПРИЛОЖЕНИЯ НА ПЛАТФОРМЕ ANDROID**

*Аннотация: В статье описывается разработка мобильного приложения, используя платформу Android для разработки.*

*Ключевые слова: Разработка, мобильное приложение, платформа Android.*

*Fedotov V. A.  
student 4 year  
faculty "Information Systems and Technology"  
Northern Arctic Federal University  
Graduate School of Information  
Technology and Automated Systems  
Russia, Arkhangelsk*

## **DEVELOPMENT OF A MOBILE APPLICATION ON THE ANDROID PLATFORM**

*Annotation: This article describes how to develop a mobile app using the Android platform for development.*

*Keywords: Development, mobile application, Android platform.*

### **1 АНАЛИЗ ТРЕБОВАНИЙ ПРИЛОЖЕНИЯ**

Необходимо разработать игровое приложение «Пятнашки» на платформу Android. Пятнашки - известная всему миру головоломка. Игроку доступно поле размером 3x3, состоящее из 9 клеток. Все клетки кроме одной заняты костяшками с номерами от 1 до 8, которые перемешаны между собой. Цель

игры - упорядочить костяшки по порядку используя свободное поле. Игра поможет развивать память и логическое мышление.

Разрабатывать мобильное приложение будем в Visual Studio, используя Xamarin. Xamarin – это фреймворк для кроссплатформенной

разработки мобильных приложений (iOS, Android, Windows Phone) с использованием языка C#.

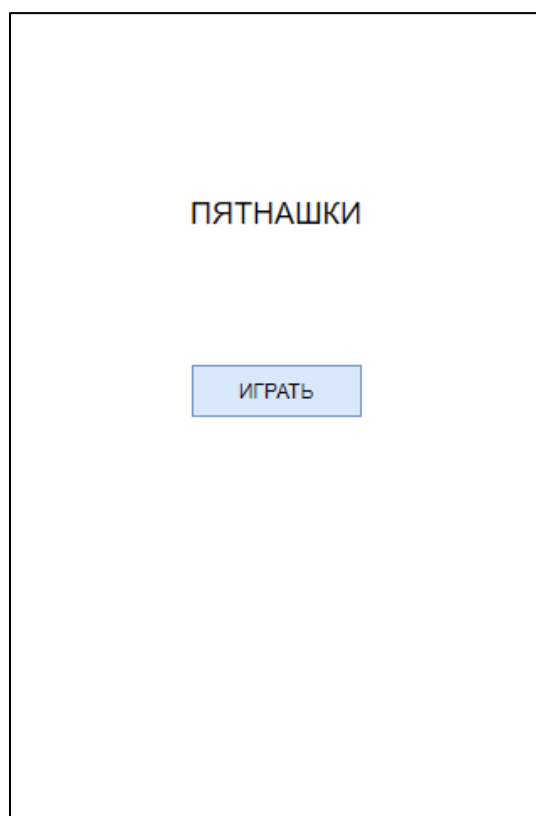
Для создания игры будем использовать интегрированную среду разработки Microsoft Visual Studio, потому что это оригинальная среда, которая позволяет редактировать, отлаживать и создавать код, а затем публиковать приложения. Интегрированная среда разработки (IDE) – это многофункциональная программа, которую можно использовать для различных аспектов разработки программного обеспечения. Помимо стандартного редактора и отладчика, которые существуют в большинстве сред IDE, Visual Studio включает в себя компиляторы, средства выполнения кода, графические конструкторы и многие другие функции для упрощения процесса разработки программного обеспечения.

Для разработки игры будем использовать объектно-ориентированный язык программирования C#. Разработан в 1998—2001 годах группой инженеров компании Microsoft под руководством Андерса Хейлсберга и Скотта Вильтаумота как язык разработки приложений для платформы Microsoft .NET Framework. Впоследствии был стандартизирован как ECMA-334 и ISO/IEC 23270.

C# относится к семье языков с C-подобным синтаксисом, из них его синтаксис наиболее близок к C++ и Java. Язык имеет статическую типизацию, поддерживает полиморфизм, перегрузку операторов (в том числе операторов явного и неявного приведения типа), делегаты, атрибуты, события, свойства, обобщённые типы и методы, итераторы, анонимные функции с поддержкой замыканий, LINQ, исключения, комментарии в формате XML.

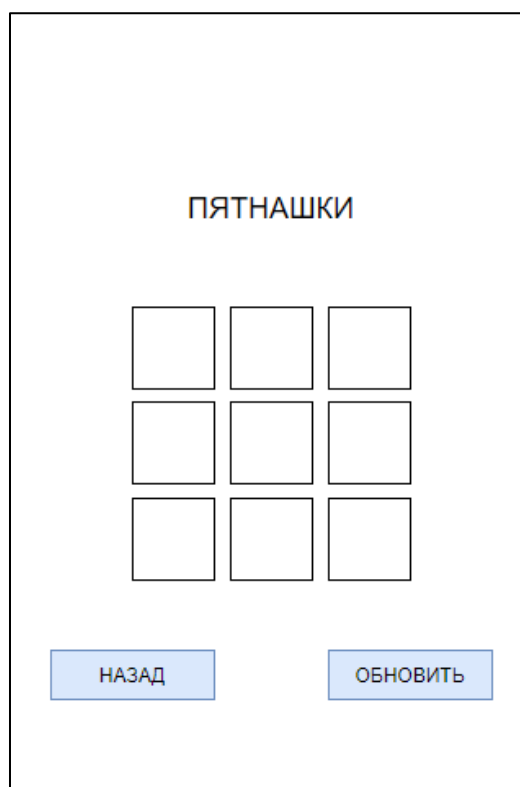
Пользовательский интерфейс необходим для передачи информации между программно-аппаратными компонентами системы и пользователем. Следовательно, интерфейс должен быть максимально простым, удобным и интуитивно понятным для каждого пользователя.

Макет стартового окна игрового приложения изображен на рисунке 1.



***Рисунок 1 – Макет стартового окна игрового приложения***

Макет главного окна игрового приложения изображен на рисунке 2.



***Рисунок 2 – Макет главного окна игрового приложения***

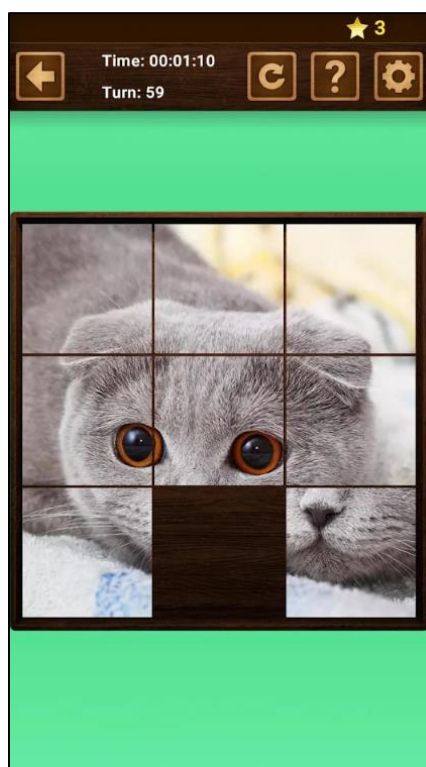
## 2 СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ С СУЩЕСТВУЮЩИМИ АНАЛОГАМИ

Классические пятнашки представлены на рисунке 3. Классическая игра для тех, кто хочет скоротать время и потренировать свои мозги.



*Рисунок 3 – Классические пятнашки*

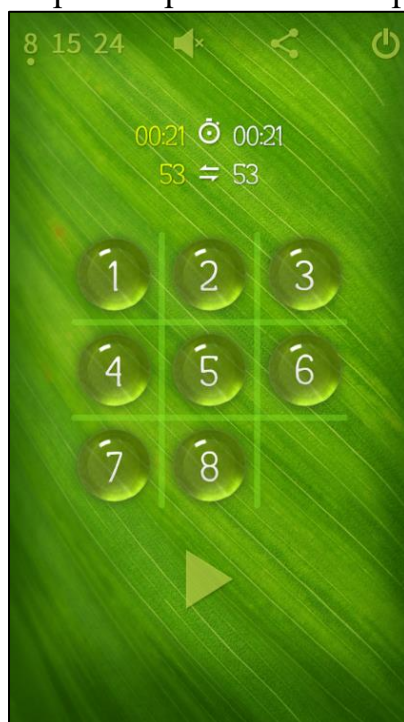
Пятнашки: собери картинку представлена на рисунке 4. Игра представляет собой набор квадратных костяшек с нанесёнными числами или изображением, заключённых в квадратную коробку, в коробке остаётся незаполненным одно квадратное поле.



*Рисунок 4 – Пятнашки: собери картинку*

Пятнашки представлены на рисунке 5. Если Вам надоели скучные фишки, то эта игра для Вас. Вместо них здесь используются капли росы на зеленом листе. При этом они трясутся и булькают, когда до них дотрагиваешься.

Необычный дизайн игры понравится как взрослым, так и детям.



*Рисунок 5 – Пятнашки*

Сравнение 3-х вышеописанных приложений представлено в таблице 1.

Таблица 1 – Сравнение существующих приложений

Мобильное приложение	Основной функционал	Отличительные особенности	Стоимость	Реклама	Интерфейс
Классические пятнашки	Выбор размера поля, лучший результат	На костяшках цифры	Бесплатно	Есть	Классический
Пятнашки: собери картинку	Выбор размера поля, время, ходы	На костяшках картинки и цифры	Бесплатно	Есть	Стандартный
Пятнашки	Выбор размера поля, время, ходы, звук	На костяшках цифры	Бесплатно	Есть	Необычный интерфейс, вместо костяшек капли росы

### 3 РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ

#### 3.1 Описание приложения с точки зрения разработчика

Игровое приложение будет состоять из двух окон. Стартовое окно при запуске приложения и игровое окно с отображением игрового поля.

Создание пользовательского интерфейса стартового окна представлено в листинге 1.

Листинг 1 – Пользовательский интерфейс стартового окна

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<ContentPage xmlns="http://xamarin.com/schemas/2014/forms"

xmlns:x="http://schemas.microsoft.com/winfx/2009/xaml"
        xmlns:local="clr-namespace:PuzzleGame"
        x:Class="PuzzleGame.MainPage"
        >

    <StackLayout BackgroundColor="#ffffff">
        <Grid>
            <Grid.ColumnDefinitions>
                <ColumnDefinition />
            </Grid.ColumnDefinitions>
            <Grid.RowDefinitions>
                <RowDefinition Height="200" />
                <RowDefinition />
            </Grid.RowDefinitions>
            <Label Text="ПЯТНАШКИ" FontSize="Large"
HorizontalOptions="Center" VerticalOptions="Center"
Grid.Column="0" Grid.Row="0" TextColor="#043A6B"/>
            <Button Text="ИГРАТЬ" x:Name="PlayBtn"
FontSize="Medium" Clicked="PlayBtn Clicked" WidthRequest="200"
```



```

HorizontalOptions="Center" VerticalOptions="Start" Grid.Column="0"
Grid.Row="1" BackgroundColor="#408DD2"/>
    </Grid>
    </StackLayout>

</ContentPage>

```

Код для загрузки страницы и обработки нажатия на кнопку «Играть» представлен в листинге 2.

### Листинг 2 – Загрузка и обработка нажатия

```

namespace PuzzleGame
{
    public partial class MainPage : ContentPage
    {
        public MainPage()
        {
            InitializeComponent();
        }

        async void PlayBtn_Clicked(object sender, EventArgs e)
        {
            var game = new Game();
            await Navigation.PushAsync(game);
        }
    }
}

```

Создание пользовательского интерфейса игрового окна представлено в листинге 3.

### Листинг 3 - Пользовательский интерфейс игрового окна

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<ContentPage xmlns="http://xamarin.com/schemas/2014/forms"

xmlns:x="http://schemas.microsoft.com/winfx/2009/xaml"
    x:Class="PuzzleGame.Game">
    <ContentPage.Content>
        <StackLayout BackgroundColor="#ffffff">
            <Grid>
                <Grid.ColumnDefinitions>
                    <ColumnDefinition />
                </Grid.ColumnDefinitions>
                <Grid.RowDefinitions>
                    <RowDefinition Height="200" />
                    <RowDefinition Height="230" />
                    <RowDefinition />
                    <RowDefinition />
                </Grid.RowDefinitions>
                <Label Text="ПЯТНАШКИ" FontSize="Large"
FontFamily="Times New Roman Bolds" HorizontalOptions="Center"

```

```

VerticalOptions="Center" Grid.Column="0" Grid.Row="0"
TextColor="#043A6B"/>

        <!-- puzzles -->
        <Grid Grid.Column="0" Grid.Row="1"
HorizontalOptions="Center" VerticalOptions="Start" Margin="10">
            <Grid.ColumnDefinitions>
                <ColumnDefinition />
                <ColumnDefinition />
                <ColumnDefinition />
            </Grid.ColumnDefinitions>
            <Grid.RowDefinitions>
                <RowDefinition Height="75" />
                <RowDefinition Height="75" />
                <RowDefinition Height="75" />
            </Grid.RowDefinitions>
            <Button x:Name="puz1" Clicked="Puz1_Clicked"
WidthRequest="75" Grid.Column="0" Grid.Row="0"
BackgroundColor="#0C5DA5" FontSize="Large"/>
            <Button x:Name="puz2" Clicked="Puz2_Clicked"
WidthRequest="75" Grid.Column="1" Grid.Row="0"
BackgroundColor="#0C5DA5" FontSize="Large"/>
            <Button x:Name="puz3" Clicked="Puz3_Clicked"
WidthRequest="75" Grid.Column="2" Grid.Row="0"
BackgroundColor="#0C5DA5" FontSize="Large"/>
            <Button x:Name="puz4" Clicked="Puz4_Clicked"
WidthRequest="75" Grid.Column="0" Grid.Row="1"
BackgroundColor="#0C5DA5" FontSize="Large"/>
            <Button x:Name="puz5" Clicked="Puz5_Clicked"
WidthRequest="75" Grid.Column="1" Grid.Row="1"
BackgroundColor="#0C5DA5" FontSize="Large"/>
            <Button x:Name="puz6" Clicked="Puz6_Clicked"
WidthRequest="75" Grid.Column="2" Grid.Row="1"
BackgroundColor="#0C5DA5" FontSize="Large"/>
            <Button x:Name="puz7" Clicked="Puz7_Clicked"
WidthRequest="75" Grid.Column="0" Grid.Row="2"
BackgroundColor="#0C5DA5" FontSize="Large"/>
            <Button x:Name="puz8" Clicked="Puz8_Clicked"
WidthRequest="75" Grid.Column="1" Grid.Row="2"
BackgroundColor="#0C5DA5" FontSize="Large"/>
            <Button x:Name="puz9" Clicked="Puz9_Clicked"
WidthRequest="75" Grid.Column="2" Grid.Row="2"
BackgroundColor="#0C5DA5" FontSize="Large"/>
        </Grid>

        <Button Text="НАЗАД" FontSize="Medium"
x:Name="backToMenuBtn" Clicked="BackToMenuBtn_Clicked"
WidthRequest="150" Grid.Column="0" Grid.Row="3"
HorizontalOptions="Start" VerticalOptions="Start"
BackgroundColor="#408DD2" Margin="25,0,0,0"/>
        <Button Text="ОБНОВИТЬ" FontSize="Medium"
x:Name="PlayBtn" Clicked="PlayBtn_Clicked"
WidthRequest="150" Grid.Column="0" Grid.Row="3"
HorizontalOptions="End" VerticalOptions="Start"
BackgroundColor="#408DD2" Margin="25,0,20,0"/>

```

```

        <Label Text="Поздравляем!" FontSize="Large"
x:Name="grats" Grid.Column="0" Grid.Row="4"
HorizontalOptions="Center" VerticalOptions="Start"
IsVisible="False" TextColor="#043A6B"/>
    </Grid>
</StackLayout>
</ContentPage.Content>
</ContentPage>

```

Далее опишем логику работы приложения. Для начала необходимо создать массив, который будем случайно располагать значения в полях. Создание массива представлено в листинге 4.

#### Листинг 4 – Создание массива

```

static Random rnd = new Random();

static void Shuffle<T>(T[] array)
{
    int n = array.Length;
    for (int i = 0; i < n; i++)
    {
        int r = i + rnd.Next(n - i);
        T t = array[r];
        array[r] = array[i];
        array[i] = t;
    }
}

public Game()
{
    InitializeComponent();

    Button[] puzzles = { puz1, puz2, puz3, puz4, puz5,
puz6, puz7, puz8, puz9 };

    string[] puz = { "1", "2", "3", "4", "5", "6", "7",
"8", "" };

    Shuffle(puz);
    for (int i = 0; i < puzzles.Length; i++)
    {
        puzzles[i].Text = puz[i];
    }
}

```

После расстановки значений необходимо осуществить замену значений в ячейках, т. е. будет двигаться не ячейка, а меняться значение в ней. При нажатии на ячейку 1, код, представленный в листинге 5, будет перемещать значение, находящееся в ячейке 1 в соседнюю (пустую), т.е. либо в ячейку 2, либо в ячейку 4.

### Листинг 5 – Нажатие на ячейку 1

```
private void Puz1_Clicked(object sender, EventArgs e)
{
    if (puz2.Text == "")
    {
        puz2.Text = puz1.Text;
        puz1.Text = "";
    }
    if (puz4.Text == "")
    {
        puz4.Text = puz1.Text;
        puz1.Text = "";
    }

    EndCheck();
}
```

При нажатии на ячейку 2, код, представленный в листинге 6, будет перемещать значение, находящееся в ячейке 2 в соседнюю (пустую), т. е. либо в ячейку 1, либо в ячейку 3, либо в ячейку 5.

### Листинг 6 – Нажатие на ячейку 2

```
private void Puz2_Clicked(object sender, EventArgs e)
{
    if (puz1.Text == "")
    {
        puz1.Text = puz2.Text;
        puz2.Text = "";
    }
    if (puz3.Text == "")
    {
        puz3.Text = puz2.Text;
        puz2.Text = "";
    }
    if (puz5.Text == "")
    {
        puz5.Text = puz2.Text;
        puz2.Text = "";
    }

    EndCheck();
}
```

При нажатии на ячейку 3, код, представленный в листинге 7, будет перемещать значение, находящееся в ячейке 3 в соседнюю (пустую), т.е. либо в ячейку 2, либо в ячейку 6.

### Листинг 7 – Нажатие на ячейку 3

```
private void Puz3_Clicked(object sender, EventArgs e)
{
    if (puz2.Text == "")
    {
        puz2.Text = puz3.Text;
        puz3.Text = "";
    }
    if (puz6.Text == "")
    {
        puz6.Text = puz3.Text;
        puz3.Text = "";
    }

    EndCheck();
}
```

При нажатии на ячейку 4, код, представленный в листинге 8, будет перемещать значение, находящееся в ячейке 4 в соседнюю (пустую), т.е. либо в ячейку 1, либо в ячейку 5, либо в ячейку 7.

### Листинг 8 – Нажатие на ячейку 4

```
private void Puz4_Clicked(object sender, EventArgs e)
{
    if (puz1.Text == "")
    {
        puz1.Text = puz4.Text;
        puz4.Text = "";
    }
    if (puz5.Text == "")
    {
        puz5.Text = puz4.Text;
        puz4.Text = "";
    }
    if (puz7.Text == "")
    {
        puz7.Text = puz4.Text;
        puz4.Text = "";
    }

    EndCheck();
}
```

При нажатии на ячейку 5, код, представленный в листинге 9, будет перемещать значение, находящееся в ячейке 5 в соседнюю (пустую), т.е. либо в ячейку 2, либо в ячейку 4, либо в ячейку 6, либо в ячейку 8.

### Листинг 9 – Нажатие на ячейку 5

```
private void Puz5_Clicked(object sender, EventArgs e)
{
    if (puz2.Text == "")
    {
        puz2.Text = puz5.Text;
        puz5.Text = "";
    }
    if (puz4.Text == "")
    {
        puz4.Text = puz5.Text;
        puz5.Text = "";
    }
    if (puz6.Text == "")
    {
        puz6.Text = puz5.Text;
        puz5.Text = "";
    }
    if (puz8.Text == "")
    {
        puz8.Text = puz5.Text;
        puz5.Text = "";
    }

    EndCheck();
}
```

При нажатии на ячейку 6, код, представленный в листинге 10, будет перемещать значение, находящееся в ячейке 6 в соседнюю (пустую), т.е. либо в ячейку 3, либо в ячейку 5, либо в ячейку 9.

### Листинг 10 – Нажатие на ячейку 6

```
private void Puz6_Clicked(object sender, EventArgs e)
{
    if (puz3.Text == "")
    {
        puz3.Text = puz6.Text;
        puz6.Text = "";
    }
    if (puz5.Text == "")
    {
        puz5.Text = puz6.Text;
        puz6.Text = "";
    }
    if (puz9.Text == "")
    {
        puz9.Text = puz6.Text;
        puz6.Text = "";
    }

    EndCheck();
}
```

При нажатии на ячейку 7, код, представленный в листинге 11, будет перемещать значение, находящееся в ячейке 7 в соседнюю (пустую), т.е. либо в ячейку 4, либо в ячейку 8.

#### Листинг 11 – Нажатие на ячейку 7

```
private void Puz7_Clicked(object sender, EventArgs e)
{
    if (puz4.Text == "")
    {
        puz4.Text = puz7.Text;
        puz7.Text = "";
    }
    if (puz8.Text == "")
    {
        puz8.Text = puz7.Text;
        puz7.Text = "";
    }

    EndCheck();
}
```

При нажатии на ячейку 8, код, представленный в листинге 12, будет перемещать значение, находящееся в ячейке 8 в соседнюю (пустую), т.е. либо в ячейку 7, либо в ячейку 6, либо в ячейку 9.

#### Листинг 12 – Нажатие на ячейку 8

```
private void Puz8_Clicked(object sender, EventArgs e)
{
    if (puz5.Text == "")
    {
        puz5.Text = puz8.Text;
        puz8.Text = "";
    }
    if (puz7.Text == "")
    {
        puz7.Text = puz8.Text;
        puz8.Text = "";
    }
    if (puz9.Text == "")
    {
        puz9.Text = puz8.Text;
        puz8.Text = "";
    }

    EndCheck();
}
```

При нажатии на ячейку 9, код, представленный в листинге 13, будет перемещать значение, находящееся в ячейке 9 в соседнюю (пустую), т.е. либо в ячейку 8, либо в ячейку 6.



### Листинг 13 – Нажатие на ячейку 9

```
private void Puz9_Clicked(object sender, EventArgs e)
{
    if (puz6.Text == "")
    {
        puz6.Text = puz9.Text;
        puz9.Text = "";
    }
    if (puz8.Text == "")
    {
        puz8.Text = puz9.Text;
        puz9.Text = "";
    }

    EndCheck();
}
```

После каждого клика по ячейке запускается метод «EndCheck()», который представлен в листинге 14. Данный метод необходим для проверки правильного расположения костяшек. При победе будет выведено соответствующее сообщение.

### Листинг 14 – Метод «EndCheck()»

```
private void EndCheck()
{
    if (puz1.Text == "1" && puz2.Text == "2" && puz3.Text == "3" && puz4.Text == "4" && puz5.Text == "5" && puz6.Text == "6" && puz7.Text == "7" && puz8.Text == "8" && puz9.Text == "")
    {
        grats.Text = "Поздравляем! Вы выиграли!";
        grats.IsVisible = true;
    }
    else
        grats.IsVisible = false;
}
```

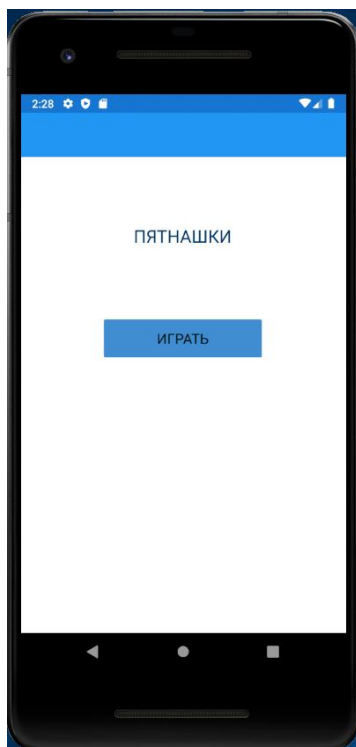
Методы обработки событий нажатий на кнопки «Назад» и «Обновить» представлены в листинге 15.

### Листинг 15 – Обработка нажатий на кнопки «Назад» и «Обновить»

```
async void PlayBtn_Clicked(object sender, EventArgs e)
{
    var game = new Game();
    await Navigation.PushAsync(game);
}
async void BackToMenuBtn_Clicked(object sender, EventArgs e)
{
    await Navigation.PopAsync();
}
```

## 3.2 Описание приложения с точки зрения пользователя

При запуске приложения запускается стартовое окно, представленное на рисунке 6.



*Рисунок 6 – Интерфейс стартового окна*

После нажатия на кнопку «Играть» открывается игровое окно, представленное на рисунке 7.



*Рисунок 7 – Игровое окно*

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В итоге мы имеем работающее мобильное приложение на платформе Android, имеющее простой и понятный интерфейс. Приложение можно доработать, добавив в него выбор уровня, например, выбор поля 4 на 4 или 5 на 5 и так далее. Приложение имеет не сложную логику работы, поэтому в нем разберется разработчик, который не «писал» данное приложение.

### Использованные источники:

1. Разработка приложений под мобильную платформу Android : учебное пособие / Д. В. Кравцов, М. А. Лосева, Е. А. Леонов [и др.]. — Москва : ФЛИНТА, 2018. — 72 с. — ISBN 978-5-9765-4014-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/113495> (дата обращения: 17.05.2020). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Черников, В. Разработка мобильных приложений на C# для iOS и Android : учебное пособие / В. Черников. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 188 с. — ISBN 978-5-97060-805-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/140592> (дата обращения: 17.05.2020). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Сильвен, Р. Android NDK. Разработка приложений под Android на C/C++ / Р. Сильвен ; перевод с английского А. Н. Киселева. — Москва : ДМК Пресс, 2012. — 496 с. — ISBN 978-5-94074-657-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/9126> (дата обращения: 17.05.2020). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Черемисин М.М.

студент

научный руководитель: Романова А.В., к.псих.н.

Российский государственный социальный университет

Москва

## **ДЛИТЕЛЬНАЯ ДЕПРЕССИЯ КАК БАРЬЕР ДЛЯ РАСКРЫТИЯ ЛИЧНЫХ И ДЕЛОВЫХ КАЧЕСТВ ЛИЧНОСТИ**

*Аннотация. Депрессивному расстройству в большей или меньшей мере был подвержен каждый человек. Проблемы в личной жизни, трагические происшествия, диктаторский стиль руководства начальника и другие деструктивные воздействия наносят удар нервной системе. Со временем депрессия прогрессирует — появляются мысли и о суициде, проявляется открытая агрессия даже по отношению к родным и близким. Глубокая депрессия препятствует раскрытию лучших характеристик личности, обновлению ранее приобретенных знаний, навыков и опыта. Своевременное обнаружение симптомов депрессивного расстройства, оказание внимания и поддержки, а при необходимости специализированной помощи помогут пострадавшему быстрее побороть недуг.*

*Ключевые слова: личность, депрессия, личные качества, деловые качества.*

**Cheremisin M. M.**

*student*

*Scientific supervisor: Romanova A. V., K. psych. n.*

*Russian state social University*

## **LONG-TERM DEPRESSION AS A BARRIER TO DISCLOSURE OF PERSONAL AND BUSINESS QUALITIES OF A PERSON**

*Annotation. Every person was more or less susceptible to depressive disorder. Problems in personal life, tragic accidents, dictatorial leadership style of the chief and other destructive influences hit the nervous system. Over time, depression progresses — there are thoughts of suicide, open aggression is manifested even in relation to relatives and friends. Deep depression prevents the disclosure of the best characteristics of the person, updating previously acquired knowledge, skills and experience. Timely detection of symptoms of depressive disorder, attention and support, and if necessary, specialized assistance will help the victim to overcome the disease faster.*

*Keywords: personality, depression, personal qualities, business qualities.*

*Введение.* Для начала обратимся к нескольким точкам зрения авторов по определению понятия «личность». Например, советский психолог Владимир Александрович Ганзен говорил, что «личность – общественный индивид, объект и субъект социальных отношений и исторического процесса, проявляющий себя в общении, в деятельности, в поведении» [6].

Доктор психологических наук, профессор Артур Владимирович Петровский считает, что «личность - человек как общественный индивидуум, субъект познания и объективного преобразования мира, разумное существо, обладающее речью и способное к трудовой деятельности» [6].

На основе приведенных авторских позиций сформулируем обобщающее определение. Под личностью будем подразумевать совокупность уникальных качеств человека, которые приобретаются в ходе накопления жизненного опыта, деятельности и взаимодействия с другими людьми. Личность формируется под воздействием врожденных свойств и черт, а также под влиянием социального окружения (агентов социализации).

Критериями социализированной личности являются: умение брать и нести ответственность за принимаемые решения; адекватная самооценка; целеустремленность; доброе, уважительное, искреннее отношение к другим людям; умение воспринимать критику; готовность противостоять трудностям, непрерывная работа над собой. С человеком, обладающим подобными личностными характеристиками, выстраивается конструктивная коммуникация.

Также отметим профессионально важные качества: умение работать в команде, организовать работу группы, вести споры в позитивном ключе; аналитические способности, развитая концентрация внимания; стратегическое, системное мышление. Требования к профессиональным требованиям постоянно обновляются на рынке труда. И индивиду необходимо следить за изменениями, чтобы снизить риск потери возможностей для собственного развития.

В современном жизненном потоке чередуются волны позитивных и негативных ситуаций, что не может не заставить нервную систему дать сбой. Индивид имеет риск столкнуться с депрессией [4].

Под депрессией подразумевается расстройство психического характера, характеризующееся потерей интереса к разным занятиям, сбоем режима дня (питание, сон и т.д.), ощущением собственной никчемности, беспокойством, раздражительностью [3].

В России, депрессией страдают от 5 до 15% населения, и эта цифра, по прогнозам специалистов, будет расти. Причем еще 50 лет назад доля людей, страдающих депрессией, была в диапазоне 1—2% [1]. В течение жизни депрессия встречается в 20% случаев у женщин, в 12% случаев — у мужчин. Женщины подвержены недугу чаще, чем мужчины. Глава исследовательского отдела Центра женского здоровья и гендерной

биологии в Бостоне Джилл Гольдштейн заявил о том, что «биологический состав женского организма — основной фактор более высокого риска депрессии». Помимо того, рисковыми составляющими являются личные обстоятельства жизни, негативный опыт, резкие сдвиги гормонального фона, беременность, менструальные циклы. В группе риска и матери-одиночки с маленькими детьми [3]. Факт наличия мужской депрессии у мужчин обычно игнорируется, считается проявлением слабости. Представители сильного пола подвержены влиянию стереотипного мышления общества и зачастую не говорят об истинном состоянии. Мужчины в 3 раза чаще совершают самоубийства, склонны к агрессии, наркотической зависимости, насилию [7]. Депрессии подвержены лица обоих полов. Не сокрытие, а выявление симптомов и целенаправленное лечение депрессивных расстройств помогут людям стать более выносливыми и успешными. А боязнь осуждения со стороны — лишь признак недостаточно социализированной личности.

*Методы.* Ответы на заявленные вопросы дало количественное исследование методом опроса в социальной сети «ВКонтакте» при помощи сервиса «Google-формы». В ходе проведения исследовательской работы были сформулированы вопросы, позволяющие выявить: склонность к депрессивным расстройствам (также и в условиях пандемии коронавирусной инфекции (COVID-19)); предпосылки для депрессии и ее проявления, возможные способы преодоления. Сроки проведения опроса — 5 дней. Был выбран такой вид опроса, как заочное анкетирование. Провести интервью в режиме живой дискуссии не позволили ограничительные меры государства от 28 марта 2020 года, запрещающие покидать место жительства без острой необходимости [5].

Опросный лист включал в себя 6 вопросов, сформулированных автором, а именно:

1. Было ли у Вас чувство подавленности, нежелание что-либо делать? (подавленность — один из признаков первой стадии развития депрессии. Если апатичное настроение сохраняется несколько дней и более, то самому человеку и его окружению не стоит оставлять данный факт без внимания)

2. Какие причины для возникновения депрессии отражались на Вашем состоянии? (включались как варианты ответов, так и возможность самостоятельно записать ответ: например, проблемы дома/на работе, информационные перегрузки, неудовлетворенность своими успехами и т.д.)

3. Какие симптомы преследуют Вас во время депрессии? (например, апатия, головная боль или же более — мысли о суициде, неуверенность в будущем, агрессия по отношению к близким)

4. Какие способы преодоления депрессии Вы используете? (кому-то подходит комплекс физических упражнений, кому-то необходима незамедлительная медицинская помощь, кому-то нужны объятия и близкий человек рядом).

5. Что вы делали дома в условиях карантина? Режим самоизоляции длился 3 месяца. Но и в настоящее время (август 2020 г.) сохраняется запрет на передвижение в общественных местах без средств индивидуальной защиты. В зависимости от сценариев развития ситуации, все же существует риск повторного введения режима самоизоляции. В первых числах мая 2020 года врач-психотерапевт Айна Громова в эфире радио «Sputnik» заявила, что «спустя месяц после объявления режима самоизоляции у граждан начала проявляться карантинная депрессия, основные симптомы которой — повышенная раздражительность, апатия по отношению к планам на жизнь, равнодушие к еде, ощущение тяжести по утрам, пониженное либидо». Научный сотрудник Центра психиатрии и неврологии имени В.М.Бехтерева Анна Васильева заявила, что в обществе зародился новый страх — коронафобия. Люди боятся выйти на улицу, заразиться вирусом и умереть, так как заболевание в худшем случае вызывает дыхательную недостаточность и летальный исход. Страх вызван и ухудшением состояния экономики, резким снижением уровня доходов. Также на людей сильно влияет распространение и бесконечное дублирование не всегда подтвержденной информации в средствах массовой информации. Психологи рекомендуют вести коммуникацию с позитивно настроенными людьми, чтобы избежать «эмоционального заражения». Долгое пребывание в негативном настроении грозит состоянию нервной, сердечно-сосудистой, эндокринной систем [8].

6. Как Вы считаете: позитивный настрой помогает преодолеть депрессию? (Да/нет). Психологи рекомендуют избегать взаимодействия с пессимистичными людьми. Поддавшись «эмоциональному заражению», человек рискует оказаться в затяжной депрессии, дающей на выходе серьезное поражение нервной системы и иные сопутствующие заболевания.

*Результаты.* В ходе проведения исследования удалось опросить 34 человек в возрасте от 18 до 24 лет, подавляющая часть - студенты ВУЗов гуманитарных направлений (экономика, менеджмент, управление персоналом, государственное и муниципальное управление). Стрессовые ситуации (например, на экзамене) выводят из себя, вселяют сомнения, неуверенность в успехе. Более 97% испытывали чувство опустошенности (Рис.1). Представители исследуемой возрастной категории (студенты) зачастую порывисто принимают решения, остро воспринимают неблагоприятные обстоятельства жизни, совершают необдуманные поступки, слабо идентифицируют риски и выносят положительные уроки. Время от времени возникают пугающие мысли, страхи, фобии, нежелание делиться истинным настроением. В разрастающемся облаке



вышеперечисленного появляются алкогольная, наркотическая зависимости, мысли о самоубийстве [2].

Бывало ли у Вас подавленное состояние (ощущение ненужности, бесцельности и пр.)?

34&nbsp;ответа

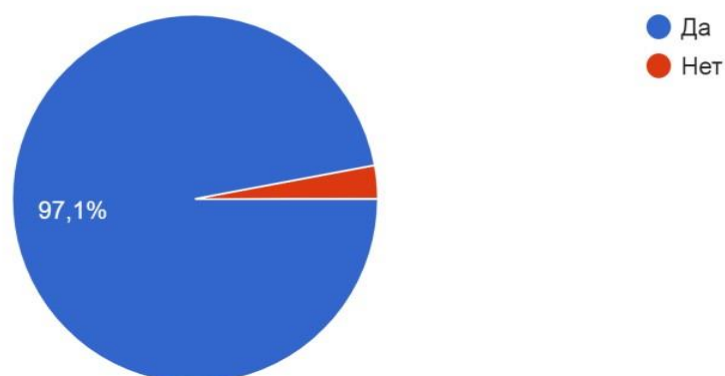


Рис.1.Доля людей с ощущением подавленности

Наиболее частой предпосылкой для депрессии у 25 из 34 опрошенных (73,5%) были проблемы в семье и личной жизни, причем в 50,7% случаев — у девушек.

Немалая доля из суммарной совокупности респондентов (61,8%) считает, что мало прикладывает усилий для профессионального развития в своей области. Профессиональный успех волнует лиц обоих полов (девушки — 28,5%, юноши — 33, 3%).

Причинами недостаточного развития могут быть собственная лень, сильная зависимость от чужого мнения, нерешительность. Также стоит отметить такой барьер для достижения профессионального успеха, как «синдром отличника». Маленького школьника родители заставляют зубрить параграфы в книге, хотя материал нужно уметь преподнести по-своему. А уже выросшего человека начинают пугать новые обстоятельства, новые подходы к работе. Индивид не видит перспектив и не готов работать над трудностями и ошибками, которые дают полезный опыт. При накоплении опыта как раз формируется гибкое, системное креативное мышление — востребованные качества современного специалиста, отраженные почти в каждой вакансии. Избыточный перфекционист не умеет подстраиваться под ситуацию, действует и мыслит шаблонно, сильно зависим от оценок внешнего окружения. Последствия для патологического отличника не самые благоприятные: неспособность адекватно воспринимать критические замечания; замкнутость, апатия; принятие единичной неудачи как вселенской трагедии; постоянная неудовлетворенность жизнью; нежелание самостоятельно принимать решения, брать ответственность, выбирать род деятельности и т.д.

Тройку лидеров предпосылок для затяжного депрессивного состояния замыкают конфликты на работе/учебе (52,9% респондентов, из них 43,3% — девушки). Причины — академические задолженности, сложности в понимании курса, субъективное отношение преподавателя/руководителя, информационная несогласованность, жесткие ограничения по времени.

Четвертое место в рейтинге принадлежит патологической неудовлетворенности внешним видом, которую отмечает пятая часть (20,7%) опрошенных, и все респонденты — девушки. В основном такое проявление встречается у лиц подросткового возраста. Иногда с массой комплексов остаются и взрослые. Недовольство собой — результат низкой самооценки, жажды сравнения себя с другими людьми. Но стоит понимать, что хороший человек оценивается в большей степени по манерам общения, поведения, поступкам, а не строго по физическим параметрам.

У одной девушки (2,3% от общего числа опрошенных) возникла депрессия из-за неудачной попытки сдачи вузовского экзамена и осуждения родителей. Все-таки мы должны понимать, что неудовлетворительный итог одного промежуточного испытания не говорит напрямую о недостаточных знаниях по определенному предмету. На результат могла повлиять и бессонница, и неурядицы в отношениях со второй половиной или сокурсниками, коллегами и пр. Задача ближнего окружения — поддержать человека и помочь разобраться с недочетами и расставить приоритеты для достижения запланированных целей. Как отметили сами опрашиваемые, в большинстве случаев позитивный настрой помогает преодолеть возникающие на пути жизненные препятствия (Рис.2).

Согласны ли Вы с мнением, что хорошее настроение помогает легче переносить трудности?  
34&nbsp;ответа

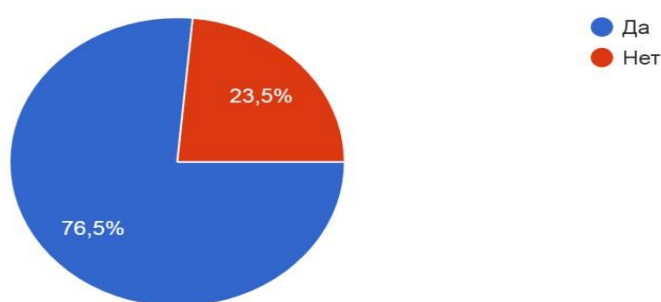


Рис.2. Влияние позитива на преодоление трудностей

Следующий раздел результатов исследования — проявления депрессивных состояний. Список выглядит следующим образом:

- Повышенная сонливость/бессонница (50%)
- Головные боли, мышечная слабость, падение интереса к любимым ранее занятиям (44,1%)

- Молчаливость, желание побыть в одиночестве (41,2%)
- Неуверенность в достижении успехов в текущих делах (38,2%)
- Резкие перепады настроения (35,2%)
- Острое чувство несправедливости, внезапная плаксивость, мысли о суициде возникают у 32,4% респондентов

Агрессия по отношению к другим людям и боязнь будущего преследуют чуть более четверти опрошенных (26,5%)

- Желание употребить алкоголь/наркотики возникает у 23,5% опрошенных. Наконец, заключительный раздел — способы противодействию депрессии:

- Умственные занятия (участие в научной деятельности, профориентационных мероприятиях и пр.) помогает большинству людей, страдающих депрессией (62,3%)

- Ведение дневника целей и предстоящих мероприятий (50%)
- Спорт, прогулки на свежем воздухе (47,1%)
- Общение с близкими людьми (35,7%)
- Ароматерапия, расслабляющие ванны (29,6%)
- Успокоительные препараты (Глицин, Персен, Новопассит и пр.) помогают 23,5% опрошенных

- Визиты к психологу/просмотр видео-рекомендаций психологов (14,7%).

В завершении респондентам был задан вопрос: «Что Вы делали дома во время длительного карантина? Результаты выглядят следующим образом:

- 20,6% респондентов ограничивались просмотрами сериалов в Интернете.

- 50% опрошенных участвовали в профориентационных тестах, лекциях, вебинарах по изучаемым направлениям подготовки в университете. В онлайн-формате проходит множество интересных мероприятий, направленных на полное или частичное освоение профессиональных компетенций (например, командная работа, стратегический анализ — участие в студенческих олимпиадах и конкурсах; умение структурировать информацию — за счет участия в дискуссиях и научных конференциях). Только освоения дисциплин, предусмотренных учебным планом, недостаточно для комплексного получения знаний и навыков в выбранной профессиональной области.

- Более четверти респондентов (26,5%) продолжали выполнять рабочие задачи и обмениваться информацией с работодателями в дистанционном формате.

- Одна из опрошенных девушек (2,9%) заявила, что во время длительной пандемии сделала генеральную уборку в доме. Ведь в условиях

интенсивных будней это занятие постоянно отодвигается на последний план.

*Заключение.* Депрессия — это психическое заболевание, но поддающееся лечению. Пресечение начальных симптомов ускоряет ход выздоровления и возвращения к полноценной жизни [3]. Не нужно занижать степень важности той или иной проблемы у человека. Каждый индивид по-разному переносит депрессию, по-разному из нее выходит и вычленяет полезные уроки. Главное правило для окружения человека, оказавшегося в депрессии — принять во внимание наличие расстройства, оказать первичную психологическую поддержку, и тогда вероятность последней стадии депрессии снизится [4]. Значит, снизится риск возникновения сердечно-сосудистых, дыхательных, опорно-двигательных и иных сопутствующих заболеваний, которые в критических случаях могут привести к гибели. Информационная перегрузка, психологическое давление со стороны, различные проблемы и заботы, межличностные, профессиональные конфликты и другие деструктивные элементы способны нанести вред человеческой психике. И мужчины, и женщины подвержены депрессии, но в разных долях. Проявления депрессивных состояний отрицать и подавлять в себе не стоит. Ведь оказаться в психиатрической лечебнице в заключительной стадии депрессии не так сложно. В обращении за помощью к специалистам нет ничего стыдного, напротив — рациональное решение. У каждого индивидуальная нервная система, отчасти заложенная генетически и по-своему воспринимающая информационные потоки. На первых порах расстройства пострадавшему могут помочь: общение с близкими по духу людьми, поддержание режима сна, приема пищи, труда и отдыха, фиксирование будущих целевых ориентиров и текущих задач. Перечисленные способы будут препятствовать разрастанию последствий депрессии в геометрических прогрессиях.

#### **Использованные источники:**

1. Современное состояние и перспективы развития фармакогенетических исследований в области терапии депрессии / Иванец Н. Н., Тихонова Ю. Г., Кинкулькина М. А., Авдеева Т. И. // Журнал неврологии и психиатрии им. С.С. Корсакова. - 2015. - № 3
2. Критская, В.П. Патопсихология шизофрении : монография / В.П.Критская, Т.К.Мелешко ; Российская Академия Наук, Институт психологии.  
— Москва : Институт психологии РАН, 2015. — 389 с. [Электронный ресурс].  
— Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=430543> (дата обращения: 15.08.2020).
3. Овсепян, А. А. Депрессия: от лечения к профилактике / Овсепян А. А. // Трудный пациент. - 2015. - № 3.
4. Введение в клиническую психологию : учебно-методический комплекс / .  
— Москва : Директ-Медиа, 2013. — 94 с. [Электронный ресурс]. — Режим

доступа: URL:<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=210549> (дата обращения: 15.08.2020).

5."РБК-газета" - Указ Президента РФ от 02.04.2020 г. N 239 "О мерах по обеспечению санитарно-эпидемиологического благополучия населения на территории Российской Федерации в связи с распространением новой коронавирусной инфекции (COVID-19)" [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.rbc.ru/society/02/04/2020/5e85df929a7947f6488780b4> (дата обращения: 18.08.2020).

6.Немов, Р.С. Общая психология. В 3-х т. Т. 3. Психология личности: Учебник / Р.С. Немов. - М.: Юрайт, 2016. - 739 с.

7.Козлов, В.В. Гендерная психология. Учебник для вузов / В.В. Козлов. - М.: Речь, 2019. - 489 с.

8."РБК-газета" – А. Громова: Карантинная депрессия [Электронный ресурс].(дата публикации: 03.05.2020). – Режим доступа: [https://www.rbc.ru/rbcfreenews/5eae11649a7947789e4b6d29?utm\\_source=yxnews&utm\\_medium=desktop&utm\\_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2Fnews](https://www.rbc.ru/rbcfreenews/5eae11649a7947789e4b6d29?utm_source=yxnews&utm_medium=desktop&utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2Fnews) (дата обращения: 17.08.2020).

## Оглавление

Abdurahmonov H.I., THE PECULIARITIES OF THE FORMATION OF INNOVATIVE THINKING IN THE YOUTH WORLDVIEW .....	3
Fedanov N.S., FEATURES OF CONSTRUCTION AND OPERATION OF NORTHERN LATITUDE MOVE .....	7
Fedanov N.S., DISPATCHING CENTRALIZATION AND DISPATCHING CONTROL ON RAILWAY TRANSPORT .....	10
Бахтадзе Д.Г., О ФОРМЕ И СОДЕРЖАНИИ ЖУРНАЛИСТИКИ КОМИКСОВ (НА ПРИМЕРЕ ГРАФИЧЕСКОГО РОМАНА ДЖО САККО «ПАЛЕСТИНА»).	12
Бахтадзе Д.Г., КОМИКС ДЖО САККО “ПАЛЕСТИНА”, КАК РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ТРАВМЫ ДРУГОЙ КУЛЬТУРЫ .....	19
Безруков Е.А., КАВИТАЦИЯ КАК ПРИЧИНА РАЗРУШЕНИЯ БЕТОННЫХ ГИДРОТЕХНИЧЕСКИХ СООРУЖЕНИЙ .....	25
Васильев В.И., РАЗРАБОТКА ИНТУИТИВНО ПОНЯТНОГО ИНТЕРФЕЙСА ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ ПРОГРАММИРОВАНИЮ .....	32
Войтюшенко Е.П., ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБРАЗА ВРАГА В СОЗНАНИИ РУССКОГО ОФИЦЕРА В 1812 ГОДУ .....	37
Вологина К.Ю., Вайгачев И.В., ОСОБЕННОСТИ АДАПТАЦИОННЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ И ВЕГЕТАТИВНОГО СТАТУСА ОРГАНИЗМА СТУДЕНТОВ.....	42
Вологина К.Ю., Вайгачев И.В., ПРОБЛЕМЫ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ОКАЗАНИИ КОМПЛЕКСНОЙ ПОМОЩИ ОНКОЛОГИЧЕСКИМ БОЛЬНЫМ .....	46
Герасимова В.С., Пичугина В.Е., ФОРМИРОВАНИЕ КУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В УСЛОВИЯХ СОВРЕМЕННОГО МИРА .....	51
Денисова А.А., ФАКТОРЫ КОНКУРЕНТОСПОСОБНОСТИ ПРЕДПРИЯТИЯ.....	55
Есенгазиев А.М., ТРАДИЦИИ СИМВОЛИЗМА В РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ТЕМЫ ЛЮБВИ И.А. БУНИНЫМ (НА МАТЕРИАЛЕ РАССКАЗОВ РАЗНЫХ ЛЕТ) .....	59
Климушина А.А., СИСТЕМА МОТИВАЦИИ В ОРГАНИЗАЦИИ.....	66
Кондрахина Д.В., Силютин Р.Р., ПРОФОРИЕНТАЦИЯ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ, С ЦЕЛЬЮ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ РАБОЧИХ ПРОФЕССИЙ.....	69
Костенко А.С., ОБЭРИУ КАК ЛИТЕРАТУРНЫЙ КРУЖОК .....	72



Костенко А.С., ОТ ФОРМЫ БЫТА - К ФОРМЕ СЛОВ .....	76
Маринина А.С., Ибраимова В.М., ЯВЛЕНИЕ ПЕРЕРАЗЛОЖЕНИЯ И СПЕЦИФИКА КАЛАМБУРА В ИНДИВИДУАЛЬНОМ СТИЛЕ АВТОРОВ ПРОИЗВЕДЕНИЙ АНГЛИЙСКОЙ И АМЕРИКАНСКОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ .....	83
Пичугина В.Е., Герасимова В.С., ПОЛИКУЛЬТУРНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ КАК ИНСТРУМЕНТ БЫСТРОЙ АДАПТАЦИИ ЛИЧНОСТИ К УСЛОВИЯМ СОВРЕМЕННОГО МИРА ..	87
Поварницын Е.Н., АВТОМАТИЗАЦИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПОЛИКЛИНИКИ НА ОСНОВЕ ОБЪЕКТНО- ОРИЕНТИРОВАННОГО ПОДХОДА.....	91
Поварницын Е.Н., РАЗРАБОТКА ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСА ДЛЯ РЕЦЕНЗИЙ НА ФИЛЬМЫ И СЕРИАЛЫ .....	103
Поварницын Е.Н., РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЕ MEMORY GAME ....	123
Поварницын Е.Н., ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПАТТЕРНОВ ПРИ РЕШЕНИИ ЗАДАЧ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.....	136
Пьянов А.А., ОПТИМИЗАЦИЯ ПРИМЕНЕНИЯ ГАЗОДЫМОЗАЩИТНОЙ СЛУЖБЫ ГПС МЧС РОССИИ ПРИ ТУШЕНИИ ПОЖАРОВ.....	155
Росада А.Ю., Копчинская А.Л., Иванова Н.В., Лопанская Е.Н., ФОРМИРОВАНИЕ РЕЧЕВОЙ АКТИВНОСТИ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ СЛОВЕСНОГО ТВОРЧЕСТВА.....	162
Слюсарева М.А., Прохненко А.В., Дубовицкий А.А., ПРИЧИНЫ АГРЕССИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ ПОДРОСТКОВ .....	166
Слюсарева М.А., Прохненко А.В., ВЛИЯНИЕ СКАЗКИ НА РАЗВИТИЕ РЕЧИ У ДЕТЕЙ.....	170
Слюсарева М.А., Прохненко А.В., Дубовицкий А.А., ВЛИЯНИЕ СКАЗКИ НА СТИЛЬ ПОВЕДЕНИЯ ПОДРОСТКА .....	173
Федотов В.А., РАЗРАБОТКА САЙТА-ВИЗИТКИ .....	177
Федотов В.А., ЧТО ТАКОЕ CRM-СИСТЕМА? .....	186
Федотов В.А., РАЗРАБОТКА ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНА.....	189
Федотов В.А., РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО-ПРИЛОЖЕНИЯ НА ПЛАТФОРМЕ ANDROID .....	210
Черемисин М.М., ДЛИТЕЛЬНАЯ ДЕПРЕССИЯ КАК БАРЬЕР ДЛЯ РАСКРЫТИЯ ЛИЧНЫХ И ДЕЛОВЫХ КАЧЕСТВ ЛИЧНОСТИ .....	226