

УДК 82.091

DOI: 10.34670/AR.2023.17.66.047

**Виртуальная игра-квест как одна  
из форм популяризации традиционной (фольклорной)  
культуры в начальной школе**

**Плотникова Екатерина Андреевна**

Кандидат филологических наук,  
кафедра русского языка, литературы и журналистики,  
Марийский государственный университет,  
424002, Российская Федерация, Йошкар-Ола, пл. Ленина, 1;  
e-mail: kati\_miracle@mail.ru

**Пирогова Мария Николаевна**

Кандидат филологических наук,  
Гимназия № 26 им. Андре Мальро,  
Марийский государственный университет,  
424002, Российская Федерация, Йошкар-Ола, пл. Ленина, 1;  
e-mail: aspirant24@rambler.ru

Статья написана в рамках реализации гранта Российского научного фонда (22–28–01395).

**Аннотация**

Настоящая статья посвящена рассмотрению вопросов, связанных с популяризацией традиционной фольклорной культуры в среде младших школьников. Целью работы оказывается характеристика и описание виртуальной игры-квест по материалам волшебных сказок народов Республики Марий Эл как средства распространения традиционной (фольклорной) культуры среди обучающихся начальных классов. Цель описываемого проекта – расширение и углубление знаний подрастающего поколения о героях волшебных сказок русского, марийского и татарского народов, их специфике и взаимосвязи. В широком смысле – об истоках, сущности и взаимосвязи национальных культур, гармонично сосуществующих на территории Республики Марий Эл. Научно-методическая значимость связана с осуществлением развернутого комментария с соответствующими ссылками на проверенный источник в сети Интернет и, безусловно, с использованием новых информационных технологий – формата виртуальной квест-игры, понятной и интересной младшим школьникам. В статье кратко описывается теоретический аспект введения в среду младших школьников фольклорного материала. Кроме того, в статье представлена виртуальная игра-квест по материалам волшебных сказок народов Республики Марий Эл как средство популяризации традиционной (фольклорной) культуры среди учащихся начальных классов. Авторы статьи приходят к выводу о том, что такого рода проекты, направленные на социокультурную адаптацию подрастающего поколения, чрезвычайно важны и в аспекте гармонизации межличностных и межкультурных взаимодействий в современном российском обществе.

**Для цитирования в научных исследованиях**

Плотникова Е.А., Пирогова М.Н. Виртуальная игра-квест как одна из форм популяризации традиционной (фольклорной) культуры в начальной школе // Педагогический журнал. 2023. Т. 13. № 4А. С. 380-389. DOI: 10.34670/AR.2023.17.66.047

**Ключевые слова**

Игра-квест, фольклор, народная сказка, междисциплинарный характер, обучение, творчество.

**Введение**

Актуальность настоящей работы обуславливается необходимостью решения вопросов, связанных с приобщением подрастающего поколения к культурным истокам, в том числе и посредством инновационных педагогических технологий.

Цель настоящего исследования – рассмотреть потенциал квест-игры по материалам волшебных сказок народов Республики Марий Эл как средства распространения традиционной (фольклорной) культуры среди обучающихся начальных классов.

В настоящее время создание экспериментальных площадок и педагогических мастерских стало популярной и эффективной формой взаимодействия вуза и школы, педагогического сообщества и подрастающего поколения. Одной из таких сетевых педагогических мастерских является «Проектная деятельность младшего школьника по направлению ИК-технологий в процессе реализации содержания УМК “Перспектива”» (руководитель – профессор Т.А. Золотова), организованная на базе АО «Издательство «Просвещение» в 2018 году как продолжение и развитие формы экспериментальных площадок Федерального института развития образования (ФИРО) в Республике Марий Эл (далее РМЭ) была [Золотова, 2022]. В центре внимания ее участников – создание младшими школьниками индивидуальных и коллективных проектов на материале традиционной (фольклорной) культуры народов РМЭ с помощью информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ). В данной статье представлен один из проектов сетевой педагогической мастерской по направлению «Детская городская мифология» – виртуальная игра-квест «Мир сказочных героев народов Республики Марий Эл» (свидетельство о гос. регистрации № 2023615990 от 21.03.2023).

За годы работы коллектива данной сетевой педагогической мастерской были апробированы возможности и перспективы использования традиционной культуры народов РМЭ в деятельности образовательных учреждений разного типа (средняя общеобразовательная школа, гимназия) в учебной, внеурочной и внешкольной деятельности [Белова, 2017; Бурова, 2021; Золотова, Новицкая, 2015; Золотова, Пирогова, 2022; Золотова, Логинова, 2020; Золотова, Пирогова, 2021], определен ее общий ценностный смысл в соответствии с принципом «Единство в многообразии» [Золотова, Новицкая, 2013, 260-263].

**Использование интерактивных игр в процессе популяризации традиционной (фольклорной) культуры в среде младших школьников**

Одним из эффективных приемов освоения обучающимися традиционной (фольклорной) культуры стали и интерактивные игры на основе фольклорного материала с применением квест-

технологии, которая в последнее время широко используется как педагогическая методика в образовательном процессе. Е.А. Игумнова и И.В. Радецкая определяют квест как «интегрированную технологию, объединяющую идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ» [Игумнова, 2016, 51-52]. Во время прохождения квеста его участники решают установленную задачу [Василенко, www; Лечкина, 2015]: поиск конкретного артефакта (предмета, книги, текста) или ответа на вопрос (ключа к шифру), получение нового статуса (знаток) и т.п. Другими словами, квест – это упорядоченный алгоритм решения учебной задачи, облеченный в игровую форму. Квест как образовательная технология успешно применяется в процессе изучения как естественных, так и гуманитарных наук [Лечкина, 2015; Панькова, www; Яковенко, www].

Так, участниками сетевой педагогической мастерской в рамках гранта Российского научного фонда (2022-2023) был создан квест в формате онлайн игры по материалам волшебных сказок русского, марийского, татарского народов «Мир сказочных героев народов Республики Марий Эл».

Цель проекта – расширение и углубление знаний подрастающего поколения о героях волшебных сказок русского, марийского и татарского народов, их специфике и взаимосвязи. В широком смысле – об истоках, сущности и взаимосвязи национальных культур, гармонично сосуществующих на территории Республики Марий Эл (далее – РМЭ). Научно-методическая значимость проекта связана с введением развернутого комментария с соответствующими ссылками на проверенный источник в сети Интернет и, безусловно, использование новых информационных технологий – формата виртуальной квест-игры, понятной и интересной для младших школьников.

Так, цель игрока данного квеста – открыть волшебный сундук, для этого нужно ответить на вопросы трех старцев. Как только участник отвечает на все вопросы, появляется сундучок и по клику – пазл – завершающее испытание героя квеста – собрать его. На пазле он увидит всех искомых персонажей данной игры.

Задания квеста организованы в виде трех уровней – блоков вопросов по русской, марийской и татарской народным сказкам, преимущественно волшебным, ориентированных на узнавание и дифференциацию ключевых героев (протагониста, антагониста, женский образ (героиня) и волшебный предмет) обозначенного жанра фольклора. Задают вопросы в виртуальном пространстве – три старца, каждый вопрос начинается с обращения к игроку, а далее следует описательная характеристика искомого персонажа или волшебного предмета. Эффективность разработки заданий квест-игры обусловлена наличием у разработчиков необходимого научно-методического опыта, в частности, участие в создании и успешной апробации во всех школах-участницах сетевой педагогической мастерской в декабре 2018 года онлайн-олимпиады по традиционной (фольклорной) культуре [Ефимова, 2022], проведение вебинаров схожей тематики [Логинова, 2022, www; Синушкина, 2022, www].

### **Виртуальная игра-квест по материалам волшебных сказок русского, марийского, татарского народов «герои сказок народов Республики Марий Эл» как средство приобщения младших школьников к фольклорной культуре**

Обратимся к самой игре. Конечная цель проходящего данный квест – открыть сундук, для этого нужно ответить каждому старцу на четыре вопроса. Первоначально игрок вступает в

диалог с русским, далее с марийским, а затем с татарским старцем (рисунок 1).

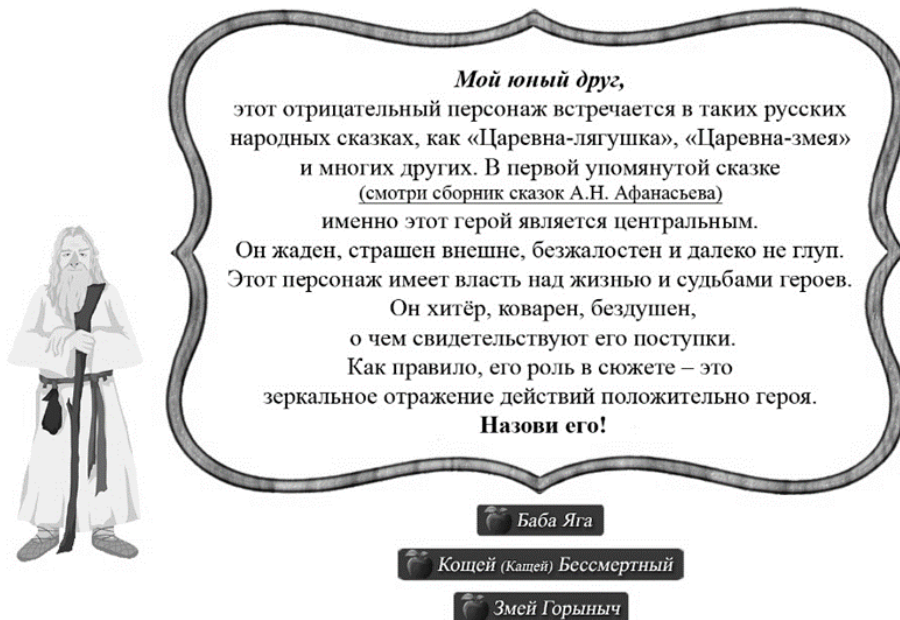


Рисунок 1 - Иллюстрация начального этапа игры

Начав игру, мы видим русского старца и четыре вопроса, которые он готов задать (рисунок 2). Кликаем на вопрос, и перед нами развернутая характеристика одного из ключевых персонажей русской волшебной сказки (рисунок 3) с выбором ответа. Следует отметить тот факт, что данный проект носит обучающий характер. Поэтому после того, как игрок (участник квеста) дает ответ на тот или иной вопрос, ему не только сообщается правильный ответ, но и предлагается развернутый комментарий и подсказка, в случае неправильного выбора.

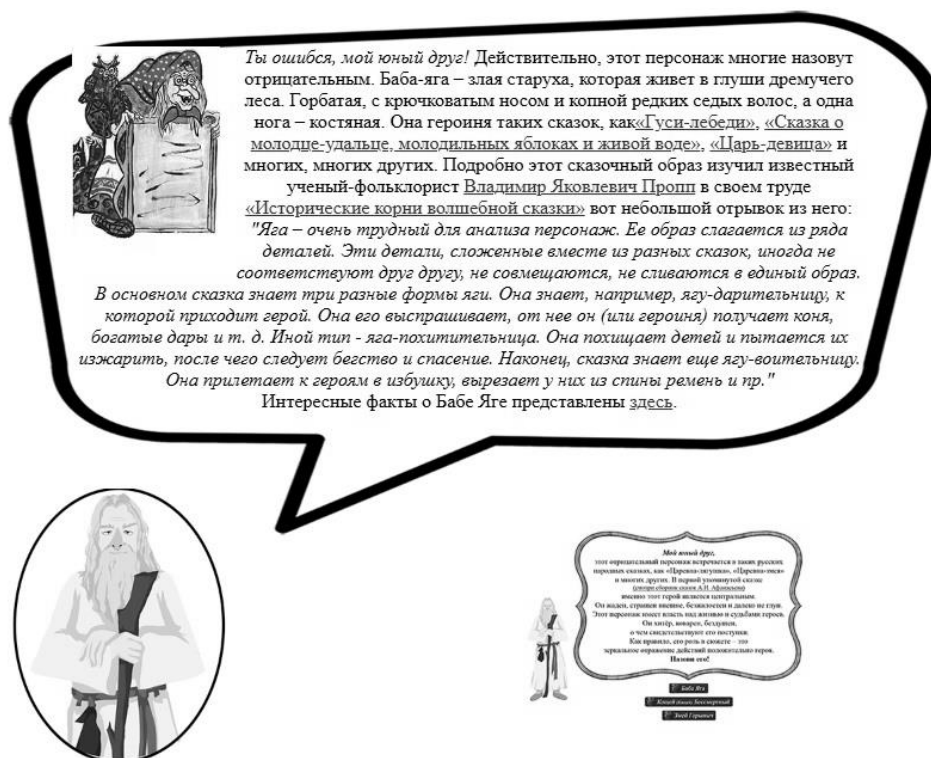


Рисунок 2 - Диалог с русским старцем



**Рисунок 3 - Характеристика персонажа русской волшебной сказки**

Так, например, ответ «Баба-Яга» сопровождается обращением старца и комментария-подсказки со ссылками на сказки и упомянутую в нем работу В.Я. Проппа в сопровождении со специально созданным для этой игры обучающимся MAOY «Гимназия № 26 имени Андре Мальро» рисунком персонажа Бабы-Яги (рисунок 4).



**Рисунок 4 - Пример всплывающего окна при ошибке участника**

Возвращаемся обратно к вопросу и выбираем правильный ответ – Кашей (рисунок 5). И вновь – обращение старца к игроку с комментарием и ссылками на дополнительную информацию о персонаже – дается ссылка на научно-популярную статью об искомом персонаже. Здесь стоит отметить, что создателями квеста было изначально принято решение работать с проверенными сайтами во всемирной сети. Отчасти, потому что на данный момент нет авторитетных исследований, в которых бы рассматривались конкретные типы героев волшебной сказки – фольклористы, как правило, изучают типологию персонажей. Поэтому серьезной задачей был выбор интернет-источников, к решению которой мы подошли с особой тщательностью – это сайты с достоверной информацией и минимальной рекламой. В результате практически каждый вопрос квест-игры и содержащийся в ней комментарий имеют ссылки на тексты сказок (сборник Афанасьева, сборники марийских и татарских сказок), интересные материалы по сказочной и культурологической тематике, размещенные в сети. И в этом заключалась основная трудность работы.

Каждый правильный ответ в данной игре проиллюстрирован с помощью компьютерной графики, специально созданной для данного проекта 2D векторной анимацией. По этой же аналогии в игре представлены вопросы марийского и татарского старцев.



Рисунок 5 - Пример всплывающего окна при правильном ответе участника

Таким образом, участниками сетевой педагогической мастерской «Проектная деятельность младшего школьника по направлению ИК-технологий в процессе реализации содержания УМК “Перспектива”» создан еще один цифровой продукт – игра-квест по героям сказок народов РМЭ. В нем реализованы следующие идеи по созданию проектов: ориентация на научно-документированный материал фольклора народов РМЭ; в плане его интерпретации – опора на методологический принцип «единства в многообразии» [Золотова, Новицкая, 2013], а также положения и выводы отечественной фольклористики; в плане обращения к ИКТ – использование III-его и IV-ого уровней модели SAMR (модификации и преобразования) [SAMR..., www], то есть создание коллективного проекта, существование которого без цифрового инструментария затруднительно.



## Заключение

К настоящему времени макет виртуальной игры-квеста «Мир сказочных героев народов Республики Марий Эл» был успешно представлен педагогическому сообществу на всероссийском вебинаре «Страна детства» [Пирогова, 2023, www] и постепенно апробируется среди обучающихся школ и гимназий – участников сетевой педагогической мастерской «Проектная деятельность младшего школьника по направлению ИК-технологий в процессе реализации содержания УМК “Перспектива”». Познакомившиеся с данной игрой обучающиеся и их наставники проявили большой интерес к предложенному виду деятельности, высоко оценили содержание заданий, их междисциплинарную направленность и творческий характер. Уже сейчас можно с уверенностью говорить о том, что включение в учебный процесс и внеурочную деятельность игр-викторин, игровых программ, проектной деятельности является одним из эффективных способов привлечения внимания обучающихся к традиционной (фольклорной) культуре. Данные формы работы помогают лучше понять особенности менталитета народа.

В целом, по мнению участников проекта, деятельность сетевой педагогической мастерской «Проектная деятельность младшего школьника по направлению ИК-технологий в процессе реализации содержания УМК “Перспектива”» способствует осмыслению ценности традиционной культуры народов Республики Марий Эл и Российской Федерации в целом. Такого рода деятельность, направленная на социокультурную адаптацию подрастающего поколения, чрезвычайно важна и в аспекте гармонизации межличностных и межкультурных взаимодействий в современном российском обществе.

## Библиография

1. Белова Т.Л. и др. Обряды посвящения в молодежной среде: традиции и новации // Вестник Марийского государственного университета. 2017. Т. 11. № 2 (26). С. 7-17.
2. Бурова Т.Л., Иштриков С.В., Логинова А.В. «Дети детям». Создание обучающимися начальной школы авторских коллективных и индивидуальных электронных образовательных ресурсов (на материале традиционной культуры // Среда интеллектуального роста. Нижний Новгород, 2021. С. 95-105.
3. Василенко А.В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологий. URL: [https://www.predmetnik.ru/conference\\_notes/69](https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69)
4. Ефимова Н.И. и др. Онлайн-олимпиады по традиционной (фольклорной) культуре // IV Всероссийский конгресс фольклористов. М., 2020. Т. 3. С. 392-398.
5. Золотова Т.А. и др. Проектная деятельность младших школьников по направлению ИК-технологий в процессе реализации содержания УМК «Перспектива»: из опыта работы // Славянская традиционная культура и современный мир. Вып. 18: Детская культура и фольклор в социокультурном пространстве России. М., Ульяновск, 2020. С. 82-95.
6. Золотова Т.А. Сетевая педагогическая мастерская как форма популяризации нематериального культурного наследия современными средствами // Традиционная культура. 2022. Т. 23. № 1. С. 11-21.
7. Золотова Т.А., Новицкая М.Ю. Интеграция урочной, внеурочной и внешкольной деятельности как механизм обеспечения всестороннего развития обучающихся // Начальная школа. 2015. № 8. С. 41-45.
8. Золотова Т.А., Новицкая М.Ю. Новые подходы к решению проблемы межкультурных взаимодействий (на материале экспериментального исследования ФИРО / МарГУ в Республике Марий Эл) // Навстречу Третьему Конгрессу фольклористов. М., 2013. С. 255-266.
9. Золотова Т.А., Пирогова М.Н., Плотникова Е.А. Технология Digital Storytelling и возможности ее использования в школьных проектах // Языки, культуры, этносы. Формирование языковой картины мира: филологический и методический аспекты. Йошкар-Ола, 2021. С. 276-283.
10. Золотова Т.А., Пирогова М.Н., Румянцева С.А. Современные формы популяризации нематериального культурного наследия в школе // Вестник Марийского государственного университета. 2022. Т.16. № 1. С. 84-92.
11. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в образовании. Чита, 2016. 164 с.

12. Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. 2015. 1 (6). С. 12-14.
13. Логинова А.В., Бурова Т.Л. «Страна детства». «Дети – детям». Опыт создания обучающимися начальной школы аудиосборника сказочного фольклора народов РМЭ (на материале традиционной культуры). URL: [uchitel.club](http://uchitel.club)
14. Панькова О.В. Квест-технология в образовании и воспитании. Роль квест-технологий. URL: <http://fb.ru/article/248308/kvest-tehnologiya-v-obrazovaniiiivospitanii-rol-kvest-tehnologii>
15. Пирогова М.Н., Золотова Т.А. «Страна детства». Создание обучающимися коллективных и индивидуальных проектов на материале традиционной (фольклорной) культуры народов РМЭ. Виртуальная игра-квест «Мир сказочных героев народов Республики Марий Эл». URL: [uchitel.club](http://uchitel.club)
16. Синушкина Е.Э., Черевичко Т.А. «Страна детства». Календарные игры народов РМЭ и особенности их реализации в современном детском творчестве. Создание обучающимися начальной школы авторских коллективных и индивидуальных проектов. URL: [uchitel.club](http://uchitel.club)
17. Яковенко А.В. Использование технологии Web-quest в языковом образовании. URL: [http://rusnauka.com/5\\_SWMN\\_2012/Pedagogica/1\\_100769.doc.html](http://rusnauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_100769.doc.html)
18. SAMR – уровни использования технологий. URL: <https://blendedlearning.pro/script/samr/>

## **Virtual game-quest as one of the forms of popularization of traditional (folklore) culture in elementary school**

**Ekaterina A. Plotnikova**

PhD in Philology,  
Department of Russian Language, Literature and Journalism,  
Mari State University,  
424002, 1, Lenina Square, Yoshkar-Ola, Russian Federation;  
e-mail: [kati\\_miracle@mail.ru](mailto:kati_miracle@mail.ru)

**Mariya N. Pirogova**

PhD in Philology,  
Gymnasium No. 26 named after Andre Malraux,  
Mari State University,  
424002, 1, Lenina Square, Yoshkar-Ola, Russian Federation;  
e-mail: [aspirant24@rambler.ru](mailto:aspirant24@rambler.ru)

### **Abstract**

This article is devoted to the consideration of issues related to the popularization of traditional folklore culture among younger students. The aim of the work is to characterize and describe the virtual quest game based on the fairy tales of the peoples of the Republic of Mari El as a means of disseminating traditional (folklore) culture among primary school students. The purpose of the described project is to expand and deepen the knowledge of the younger generation about the heroes of fairy tales of the Russian, Mari and Tatar peoples, their specificity and relationship. In a broad sense, it deals with the origins, essence and interconnection of national cultures that harmoniously coexist on the territory of the Republic of Mari El. The scientific and methodological significance is associated with the implementation of a detailed commentary with appropriate links to a verified source on the Internet and, of course, with the use of new information technologies, such as virtual quest game format that is understandable and interesting for younger students. The article briefly



describes the theoretical aspect of introducing folklore material into the environment of younger schoolchildren. In addition, the article presents a virtual quest game based on fairy tales of the peoples of the Republic of Mari El as a means of popularizing folklore culture among primary school students. The authors concluded that such projects aimed at the socio-cultural adaptation of the younger generation are extremely important in terms of harmonizing interpersonal and intercultural interactions in modern Russian society.

### For citation

Plotnikova E.A., Pirogova M.N. (2023) Virtual'naya igra-kvest kak odna iz form populyarizatsii traditsionnoi (fol'klornoi) kul'tury v nachal'noi shkole [Virtual game-quest as one of the forms of popularization of traditional (folklore) culture in elementary school]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 13 (4A), pp. 380-389. DOI: 10.34670/AR.2023.17.66.047

### Keywords

Quest game, folk tale, interdisciplinary nature, learning, creativity, game.

### References

1. Belova T.L. et al. (2017) Obryady posvyashcheniya v molodezhnoi srede: traditsii i novatsii [Initiation rites in the youth environment: traditions and innovations]. *Vestnik Mariiskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Mari State University], 11, 2 (26), pp. 7-17.
2. Burova T.L., Ishtrikov S.V., Loginova A.V. (2021) «Deti detyam». Sozdanie obuchayushchimisya nachal'noi shkoly avtorskikh kollektivnykh i individual'nykh elektronnykh obrazovatel'nykh resursov (na materiale traditsionnoi kul'tury ["Children to children." Creation by elementary school students of author's collective and individual electronic educational resources (based on traditional culture)]. In: *Sreda intellektual'nogo rosta* [Environment of intellectual growth]. Nizhny Novgorod.
3. Efimova N.I. et al. (2020) Onlain-olimpiady po traditsionnoi (fol'klornoi) kul'ture [Online Olympiads in Traditional (Folklore) Culture]. In: *IV Vserossiiskii kongress fol'kloristov* [IV All-Russian Congress of Folklorists]. Moscow. Vol. 3.
4. Igumnova E.A., Radetskaya I.V. (2016) *Kvest-tehnologiya v obrazovanii* [Quest technology in education]. Chita.
5. Lechkina T.O. (2015) Tekhnologiya «kvest-proekt» kak innovatsionnaya forma vospitaniya [Quest-project technology as an innovative form of education]. *Nauka i obrazovanie: novoe vremya* [Science and education: new time], 1 (6), pp. 12-14.
6. Loginova A.V., Burova T.L. «Strana detstva». «Deti – detyam». *Opyt sozdaniya obuchayushchimisya nachal'noi shkoly audiosbornika skazochnogo fol'klora narodov RME (na materiale traditsionnoi kul'tury)* ["Land of Childhood". "Children to children." The experience of creating an audio collection of fairy-tale folklore of the peoples of the RME by elementary school students (on the basis of traditional culture)]. Available at: [uchitel.club](http://uchitel.club) [Accessed 03/03/2023]
7. Pan'kova O.V. *Kvest-tehnologiya v obrazovanii i vospitanii. Rol' kvest-tehnologii* [Quest technology in education and upbringing. The role of quest technologies]. Available at: <http://fb.ru/article/248308/kvest-tehnologiya-v-obrazovanii-i-vospitanii-rol-kvest-tehnologii> [Accessed 03/03/2023]
8. Pirogova M.N., Zolotova T.A. «Strana detstva». *Sozdanie obuchayushchimisya kollektivnykh i individual'nykh projektov na materiale traditsionnoi (fol'klornoi) kul'tury narodov RME. Virtual'naya igra-kvest «Mir skazochnykh geroev narodov Respubliki Marii El»* ["Land of Childhood". Creation by students of collective and individual projects based on the traditional (folklore) culture of the peoples of the RME. Virtual game-quest "The world of fairy-tale heroes of the peoples of the Republic of Mari El"]. Available at: [uchitel.club](http://uchitel.club) [Accessed 03/03/2023]
9. *SAMR – urovni ispol'zovaniya tekhnologii* [SAMR technology usage levels]. Available at: <https://blendedlearning.pro/script/samr/> [Accessed 03/03/2023]
10. Sinushkina E.E., Cherevichko T.A. «Strana detstva». *Kalendarnye igry narodov RME i osobennosti ikh realizatsii v sovremennom detskom tvorchestve. Sozdanie obuchayushchimisya nachal'noi shkoly avtorskikh kollektivnykh i individual'nykh projektov* ["Land of Childhood". Calendar games of the peoples of the RME and features of their implementation in modern children's creativity. Creation of author's collective and individual projects by elementary school students]. Available at: [uchitel.club](http://uchitel.club) [Accessed 03/03/2023]
11. Vasilenko A.V. *Kvest kak pedagogicheskaya tekhnologiya. Istoriya vozniknoveniya kvest-tehnologii* [Quest as a pedagogical technology. The history of the emergence of quest technologies]. Available at:

- 
- [https://www.predmetnik.ru/conference\\_notes/69](https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69) [Accessed 03/03/2023]
12. Yakovenko A.V. *Ispol'zovanie tekhnologii Web-quest v yazykovom obrazovanii* [The use of Web-quest technology in language education]. Available at: [http://rusnauka.com/5\\_SWMN\\_2012/Pedagogica/1\\_100769.doc.html](http://rusnauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_100769.doc.html) [Accessed 03/03/2023]
  13. Zolotova T.A. et al. (2020) Proektnaya deyatel'nost' mladshikh shkol'nikov po napravleniyu IK-tekhnologii v protsesse realizatsii sodержaniya UMK «Perspektiva»: iz opyta raboty [Project activity of younger schoolchildren in the direction of informational technologies in the process of implementing the content of the Perspektiva Center: from work experience]. In: *Slavyanskaya traditsionnaya kul'tura i sovremennyyi mir. Vyp. 18: Detskaya kul'tura i fol'klor v sotsiokul'turnom prostranstve Rossii* [Slavic traditional culture and the modern world. Issue 18: Children's culture and folklore in the socio-cultural space of Russia]. Moscow, Ulyanovsk.
  14. Zolotova T.A. (2022) Setevaya pedagogicheskaya masterskaya kak forma populyarizatsii nematerial'nogo kul'turnogo naslediya sovremennymi sredstvami [Network pedagogical workshop as a form of popularization of intangible cultural heritage by modern means]. *Traditsionnaya kul'tura* [Traditional culture], 23, 1, pp. 11-21.
  15. Zolotova T.A., Novitskaya M.Yu. (2015) Integratsiya urochnoi, vneurochnoi i vneshkol'noi deyatel'nosti kak mekhanizm obespecheniya vsestoronnego razvitiya obuchayushchikhsya [Integration of lesson, extracurricular and extracurricular activities as a mechanism for ensuring the comprehensive development of students]. *Nachal'naya shkola* [Primary school], 8, pp. 41-45.
  16. Zolotova T.A., Novitskaya M.Yu. (2013) Novye podkhody k resheniyu problemy mezhkul'turnykh vzaimodeistvii (na materiale eksperimental'nogo issledovaniya FIRO / MarGU v Respublike Marii El) [New approaches to solving the problem of intercultural interactions (on the basis of an experimental study of the Mari State University in the Republic of Mari El)]. In: *Navstrechu Tret'emu Kongressu fol'kloristov* [Towards the Third Congress of Folklorists]. Moscow.
  17. Zolotova T.A., Pirogova M.N., Plotnikova E.A. (2021) Tekhnologiya Digital Storytelling i vozmozhnosti ee ispol'zovaniya v shkol'nykh preektakh [Digital Storytelling technology and the possibility of its use in school projects]. In: *Yazyki, kul'tury, etnosy. Formirovanie yazykovoï kartiny mira: filologicheskii i metodicheskii aspekty* [Languages, cultures, ethnic groups. Formation of the language picture of the world: philological and methodological aspects]. Yoshkar-Ola.
  18. Zolotova T.A., Pirogova M.N., Rumyantseva S.A. (2022) Sovremennyye formy populyarizatsii nematerial'nogo kul'turnogo naslediya v shkole [Modern forms of popularization of intangible cultural heritage at school]. *Vestnik Mariiskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Mari State University], 16, 1, pp. 84-92.
-