

УДК 008 (47):37 (045)

DOI 10.30914/2072-6783-2022-16-1-84-92

**СОВРЕМЕННЫЕ ФОРМЫ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ
НЕМАТЕРИАЛЬНОГО КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ В ШКОЛЕ****Т. А. Золотова¹, М. Н. Пирогова², С. А. Румянцева¹**¹*Марийский государственный университет, Йошкар-Ола Россия*²*Гимназия № 26 имени Андре Мальро, Йошкар-Ола Россия*

Аннотация. Статья посвящена проблемам популяризации нематериального культурного наследия (фольклора) в современной школе. В ней можно познакомиться с конкретным опытом работы в этой области участников сетевой педагогической мастерской «Проектная деятельность младшего школьника по направлению ИКТ в процессе реализации УМК «Перспектива». Принципиальными особенностями работы коллектива можно считать использование традиционного и современного фольклора, собранного и систематизированного студентами и преподавателями Марийского государственного университета в Республике Марий Эл. В плане технологий – переход от замещения и замещения с функциональным обогащением к модификации и преобразованию (модель SAMR). В центре внимания авторов статьи такие современные формы, как видеоотзыв, визуальная новелла, игра. В статье предложена характеристика данных форм, подробно описаны этапы работы по созданию проектов на материале классической сказки с их применением. Авторы приходят к выводу о том, что традиционный фольклор (сказка) успешно функционирует в пространстве современной культуры (например, на платформе TikTok с использованием присущих этой платформе форм, а также в жанрах игры и визуальной новеллы), происходит актуализация его образцов и заключенных в них ценностных смыслов, заявляет о себе и тенденция так называемого «личного присвоения». Работа по освоению произведений классического канона в пространстве современной культуры способствует и закреплению ряда необходимых для школьников умений и навыков работы с художественным текстом (культурного пересказа, анализа в контексте новых жанров и технологий).

Ключевые слова: нематериальное культурное наследие, сетевая педагогическая мастерская, видеоотзыв, визуальная новелла, игра

Благодарности. Статья написана в рамках гранта РФФИ 22-28-01395.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: 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. DOI: <https://doi.org/10.30914/2072-6783-2022-16-1-84-92>

MODERN FORMS OF POPULARIZATION OF INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE AT SCHOOL**T. A. Zolotova¹, M. N. Pirogova², S. A. Rumyantseva¹**¹*Mari State University, Yoshkar-Ola, Russian Federation*²*Andre Malraux Gymnasium No. 26, Yoshkar-Ola, Russian Federation*

Abstract. The paper examines the issues of popularization of intangible cultural heritage (folklore) at modern schools. It presents the specific experience of the participants of the network educational workshop “Project activities of junior schoolchildren in the area of information and communication technologies in the process of implementation of the “Perspective” Training Module”. The key features of this team’s work include the application of traditional and modern folklore collected and systematized in the Mari El Republic by students and teachers of the Mari State University. Technologically, the distinctive feature of this project is the use of the SAMR model (the shift from substitution and augmentation to modification and redefinition). The authors' focus is modern forms of presentation, such as video reviews, visual novels and games. The paper includes the characterization of the examples of these forms and the detailed description of the creation stages of projects based on the material of folk fairy tales with the application of these forms. The authors conclude that traditional folklore (fairy tales) successfully functions in modern culture (for instance, on TikTok online platform as well as in games and visual novels); its images, ideas, and values get actualized. Another significant tendency is the so-called “personal appropriation”. The assimilation of the classical canonical works in the modern culture results in schoolchildren's mastery of skills and abilities for work with folklore texts (cultural retelling, analysis in the context of new genres and technologies).

Keywords: intangible cultural heritage, network educational workshop, video review, visual novel, game

Acknowledgments. The article is written with the financial support of the grant 22-28-01395 awarded by the Russian Science Foundation.

The authors declare no conflict of interests.

For citation: Zolotova T. A., Pirogova M. N., Rumyantseva S. A. Modern forms of popularization of intangible cultural heritage at school. *Vestnik of the Mari State University*. 2022, vol. 16, no. 1, pp. 84–92. (In Russ.). DOI: <https://doi.org/10.30914/2072-6783-2022-16-1-84-92>

Введение

Классическое наследие сегодня – органическая составная часть современной культуры. Оно занимает важное место в разнообразных правительственных программах и инициативах (проект «Пушкинская карта»). Как никогда активно обращаются к интерпретации произведений классической литературы деятели драматического искусства (многочисленные фестивали, в том числе XXVIII Международный фестиваль русских театров национальных республик и зарубежных стран «Мост дружбы», Йошкар-Ола, ноябрь 2021). В диалог с русскими классиками вступают в своем творчестве известные современные писатели (А. Варламов, Е. Водолазкин, Л. Улицкая, Л. Юзефович, П. Басинский и др.) [6]. Классическая литература и искусство используются и в качестве модели для создания новых текстов (адаптации, комиксы, ремейки и тому подобное) [3]. В то же время однозначных ответов на вопросы, какие тексты входят в состав классического канона; кто его формирует (профессора или читатели); как к нему относиться («вневременной корпус текстов и ценностных смыслов» или интерактивная площадка, на которой «циркулируют самые разные опыты прочтения и изучения текстов») [11], – до сих пор нет. А вопросы это далеко не праздные, более того, они приобретают особую остроту в процессе преподавания литературы в школе и вузе. Формирование корректного отношения к национальным традициям, в том числе и к нематериальному культурному наследию (фольклору) народов нашей страны, становится, таким образом, универсальным компонентом предметного содержания образовательных программ. И начало этому процессу должно быть положено уже в начальной школе.

Цель статьи: познакомить педагогическое сообщество с новыми формами популяризации нематериального культурного наследия (цифро-

выми рассказами, видеоопросами и визуальной новеллой), разработанными и апробированными участниками сетевой педагогической мастерской («Проектная деятельность младшего школьника по направлению ИКТ в процессе реализации содержания УМК «Перспектива») в ряде образовательных учреждений Республики Марий Эл, а также оценить возможности и перспективы их использования. Эксперимент осуществлялся на протяжении 2018–2021 годов.

Материалы и методы

Сетевая педагогическая мастерская «Проектная деятельность младшего школьника по направлению ИКТ в процессе реализации содержания УМК «Перспектива» была создана на базе АО «Издательство «Просвещение» в 2018 году как продолжение деятельности экспериментальных площадок ФИРО РАНХиГС (Москва) в Республике Марий Эл. В ее составе четыре коллектива: ФГБОУ ВО «Марийский государственный университет», ГБОУ Республики Марий Эл «Гуманитарная гимназия «Синяя птица» имени Иштриковой Т. В.», МАОУ «Гимназия № 26 имени Андре Мальро», МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 6 г. Йошкар-Олы». Ноу-хау площадок и, соответственно, мастерской – это в первую очередь ориентация в своей деятельности на классический и современный фольклор, собранный и систематизированный студентами и преподавателями МарГУ в РМЭ в соответствии с принципом «единство в многообразии» [4; 5]. Что касается собственно технологий, то планируется постепенный переход от технологии замещения и замещения с функциональными улучшениями (обогащение текста проекта подобранными совместно с преподавателями и родителями иллюстрациями, музыкальными фрагментами, гиперссылками) к технологии модификации (обучающиеся сами подбирают

картинки, музыкальные фрагменты, делают свои комментарии или подбирают чужие к терминам и фрагментам текстов, учитель в данном случае подбирает ресурсы) и технологии преобразования, когда разрабатываются задания, в принципе невозможные ранее: дети сами, например, могут создать кроссворды по теме (ресурс HotPotatoes), проводить опросы (ресурс SurveyMonkey), экскурсии (ресурс Googlemaps), анимацию (ресурс Voki)¹.

В процессе работы над темой коллективом накоплен определенный и, думается, уже значительный опыт по разработке ряда электронных образовательных ресурсов совместно с обучающимися начальной школы. Он был представлен в рамках всероссийских вебинаров (всего 10) на платформе «Издательство «Просвещение». В настоящее время участники мастерской и их слушатели встречаются в формате интернет-форумов, где первые получают возможность представить проекты школьников во всем объеме, а вторые – обсудить их и познакомиться с мнением экспертов в той или иной области.

В разные годы материалом для проектов школьников становились детская городская мифология, календарные обряды и тексты народов РМЭ, эпическое творчество народов РМЭ, малые жанры народов РМЭ, детский игровой фольклор народов РМЭ, городской профессиональный (театральный) фольклор г. Йошкар-Олы. Вебинары и интернет-форумы педагогической мастерской, на которых демонстрировались вышеперечисленные проекты, получили определенную популярность (до тысячи просмотров на YouTube). Однако наибольший интерес вызвали интернет-форумы по современным мирам волшебной сказки (от 4000 до 10000 просмотров на YouTube). Они подготовлены коллективом Гимназии № 26 в тесном взаимодействии с преподавателями МарГУ. Обратимся к их рассмотрению.

Результаты исследования, обсуждения

Детское творчество и современный мир.

Несомненно, наибольший интерес для участников сетевой педагогической мастерской представляет знаковый уровень детского творчества, наглядно представленный в символике, атрибутике и мифологии создаваемых детьми миров.

¹ SAMR – уровни использования технологий. URL: <https://blendedlearning.pro/script/samr/> (дата обращения: 17.10.2021).

При этом данные компоненты обретают в их произведениях новое оформление, связанное прежде всего с категорией визуальности.

Визуальный мир, в котором живут современные дети, безусловно, влияет на восприятие и понимание ими художественных произведений. Так, Е. С. Романичева, например, пишет о «тексте новой природы», или «полюкодном тексте» [9, с. 10], передающем особенности восприятия обучающимися произведений фольклора и литературы. Создание проектов, в центре внимания которых произведения классического фольклора находились бы в современном мультимедийном окружении, стало главной целью коллектива педагогической мастерской. Именно такие проекты, на наш взгляд, могут способствовать приобщению детей и подростков к культурному наследию, обогащать их социальный опыт.

Большой интерес в этом контексте представляет волшебная сказка, обладающая мощным эстетическим и нравственным потенциалом, а также соответствующая возрастными особенностям детей – создателей проектов.

Работа над проектами осуществлялась параллельно с изучением обучающимися раздела «Мир народной сказки». Школьники познакомились с первыми собирателями и составителями классических изданий русских народных сказок: Александром Николаевичем Афанасьевым и Владимиром Ивановичем Далем, со специфическими особенностями жанра (сказка), видами сказок (сказка о животных, бытовая сказка, волшебная сказка), структурой волшебной сказки.

В соответствии с требованиями программы предмета «Литературное чтение» им также было предложено придумать собственные сказки по аналогии с прочитанными произведениями и, по возможности, инсценировать их самостоятельно, используя возможности мультимедиа. Опираясь на основные принципы технологии Digital Storytelling [2, с. 216], обучающиеся на основе схемы волшебной сказки [8] создавали собственные цифровые рассказы, содержащие фотографии, видео- и аудиозаписи, музыку, текст и голосовое сопровождение.

Основные этапы работы по созданию цифровых рассказов:

1. Изучение оригинальных текстов народных сказок по школьной программе.
2. Создание собственных текстов на основе структуры народной волшебной сказки.

3. Подборка ресурсов мультимедиа для иллюстрации цифрового контента.

4. Создание изображений, отражающих основные структурные элементы текста.

5. Монтаж.

Все тексты, созданные обучающимися, можно разделить на следующие группы:

1. Сказки о героях компьютерных игр, основными сюжетобразующими факторами их стали условия игр («Сказка о Стиве PRO», «Как Поко нашел друзей», «Поиски волшебного кристалла»);

2. Сказки о волшебных героях, действующих в современном мире («Маленькая Баба Яга», «Иван-спортсмен», «Последний богатырь», «Вася, старичок-боровичок и чудо-компас», «Волшебник Макар»; «Иван и волшебник», «Золушка 2.0», «Колобок 2.1»);

3. Сказки, основанные на контаминации сюжетов («Потерянные слова», «Вирус-коронавирус»).

Наиболее ярким проектом стал рассказ-сказка «Колобок 2.1», предлагающий оригинальную интерпретацию известного сказочного сюжета в соотнесении с популярной сегодня темой пандемии.



Рис. 1. Фрагмент из рассказа-сказки «Колобок 2.1» /
Fig. 1. Fragment from the fairy tale-story “Kolobok 2.1”

В процессе создания данного цифрового рассказа второклассники под руководством старших школьников создали 15 статичных изображений, иллюстрирующих основные сюжетные линии. При этом развитие событий цифрового рассказа сопровождал самостоятельно озвученный и смонтированный ими стихотворный нарратив.

Интерактивность современной цифровой среды, активное общение детей и подростков на разных платформах и сетевых ресурсах, большое количество игровых техник и технологий, преобладание визуализации и креолизации по сравнению с вербальным контентом [10, с. 184] приводят к необходимости обращения к подобным ресурсам и в школьной практике.

Так, в условиях пандемии платформа TikTok стала рекордсменом по набору аудитории. Она действительно позволяет осуществлять диалог новых авторов друг с другом, с аудиторией, со всем мультязыковым миром. Помимо развлекательной функции, эта платформа включает в себе и уже довольно значительное просветительское начало, способствует развитию творче-

ского потенциала, закрепляя информацию и образы на эмоциональном уровне.

В процессе осмысления возможностей бытования волшебной сказки в современном мире, в частности на театральной сцене, ребята снимали ролики на платформе TikTok. В них показали свое отношение к постановкам народных сказок молодым режиссером Академического русского театра драмы имени Г. Константинова (г. Йошкар-Ола) И. И. Немцевым, в частности, к сказке «Финист – Ясный сокол». Использовали при этом мобильное приложения CapCut, позволяющее создавать клипы, редактировать их, добавлять аудио и многое другое. Наиболее яркими из них стали «Горе Нерады», «Почему мы любим сказки», «Финист – Ясный сокол».

В ролике «Горе Нерады» Алиса Бессонова, создательница видеотзыва, попыталась привлечь внимание пользователей TikTok на актуальную проблему современного мира: материальный достаток не всегда является залогом счастливой жизни. Девочка выступает двойником Нерады. Она пытается играть, используя мимику и пластику.

Всплывают комментарии и эмодзи, поясняющие ее состояние. Музыкальное оформление, соответствующее состоянию Нерады-Алисы, выбрано из обширной библиотеки ресурсов CapCut. Визуальное оформление – собственное творчество Алисы (изображение Нерады) и эмодзи (смайлики с ладошками на щеках; с глазами полными слез; фигурка скучающей девушки).

В коллективном ролике «Почему мы любим сказки» его авторы рассказывают о значении сказки в жизни человека в стихотворной форме. Они призывают взрослых (родителей, бабушек, дедушек) знакомить детей с этим важным для каждого человека жанром. Рассказ ведется на фоне созданных ими декораций: сказочного иномирия (яркого Дуняши и мрачного Кощея), образов-персонажей (Финиста, Дуняши, частично в лубочной манере). Используются и эмодзи – разные обозначения основного атрибута сказки – пера Финиста. Очень интересно было наблюдать за ребятами, когда они выбирали мелодию, способную передать эмоции; содержание высказываний; визуальное оформление. Музыкальное оформление также обеспечено библиотекой приложения.

В ролике «Финист – Ясный сокол» Алине Филипповой показалась важным напомнить пользователям TikTok о существовании классической кинематографической версии сюжета, созданной выдающимся мастером этого жанра Александром Роу еще в 1975 году. В своем ролике она использует дискретное повествование, заставляющие пользователя сосредоточить свое внимание на калейдоскопе событий и образов, ощутить интенсивность красок, зафиксировать или освежить в памяти отдельные детали.

Важно отметить и тот факт, что школьники не только с удовольствием работали с материалами фольклора, пытаясь сделать современной его презентацию, но и делились созданными продуктами в социальных сетях, вступали в диалоги со сверстниками, создавали новые тексты.

Визуальная новелла. Одним из популярных жанров современной массовой культуры является визуальная новелла. По мнению исследователей, она восходит к так называемым книгам-играм, получает дополнительный толчок в своем развитии в Японии и, пережив ряд трансформаций на Западе, обосновывается в России [12]. В 2017 году в нашей стране была создана визуальная новелла «Клуб Романтики». И на данный момент можно говорить о ней как о самом

успешном образце среди русскоязычных разновидностей данного жанра [7].

Визуальная новелла заинтересовала наш коллектив по ряду соображений.

1. В ее основе находится традиционная для волшебной сказки, но, как оказалось, и для ряда других жанров с элементами магии и волшебства, структурная схема, предложенная еще в конце 20-х годов XX века известным отечественным исследователем В. Я. Проппом. Это вредительство (недостача), блок испытаний героя, его пространственное перемещение, борьба с чудовищным противником, в ослабленном варианте – испытание им героя, ликвидация беды (недостачи) и возможная серия последующих (послесказочных) образований [8]. Кроме того, визуальная новелла, как и сказка, населена знакомыми с детства персонажами: колдунами, мудрыми старцами, чудовищами, красавицами и так далее. Другими словами, это текст, построенный на прочно вошедших в массовое сознание сказочно-мифологических и литературных архетипах. Данные факторы способствуют введению этого жанра в круг произведений для работы с детьми и подростками.

2. Важен и собственно технологический аспект. Знакомство, а затем и попытки создания таких продуктов под руководством учителя способствует развитию и углублению навыков обучающихся по овладению моделью SAMR (третий и четвертый ее уровни). С одной стороны, визуальная новелла – это своего рода «интерактивное искусство, удачно соединяющее в себе кино и литературу с небольшими вкраплениями исконно игровой механики»¹. С другой – она может рассматриваться и как «жанр компьютерных игр, подвид текстового квеста, в котором зрителю демонстрируется история при помощи вывода на экран текста, статичных или анимированных изображений, а также звукового и музыкального сопровождения»².

Кроме того, создание произведения может осуществляться только онлайн, авторы коммуницируют друг с другом через Интернет, благодаря ему обеспечивается быстрое дополнение историй. Пользователи также участвуют в создании

¹ Типы визуальных новелл. URL: <https://gamer.livejournal.com/1432596.html> (дата обращения: 05.01.2022).

² Визуальная новелла: история. URL: <http://diamed-the-roadless-traveled.blogspot.com/2013/05/visual-novels-history.html> (дата обращения: 05.01.2022).

сюжетных линий, пусть и косвенно. Это происходит благодаря хорошо развитой обратной связи – форумы, социальные сети, огромные фанатские сообщества, имеющие прямую связь с авторами. А интерактивность внутри самого текста создает ощущение того, что читатель пишет свою историю. Необходимо отметить и некоторое размывание авторской позиции личности – лояльность к разным проявлениям человеческой природы.

В качестве основы для создания визуальной новеллы с младшими школьниками магистрант-филологам МарГУ был предложен один из совершенных образцов русской эпической прозы – сказка «Финист – Ясный сокол».

Разработка новеллы осуществлялась на трех уровнях – графическом (создание образов героев, фонов для действия и предметов), текстовом (написание сюжета, по которому движется действие сказки), сценарном (слияние двух первых уровней в готовый продукт). Был создан и хоррор-

вариант сказки, позволивший сценаристу проекта развивать действие сюжета в разных направлениях и демонстрировать разные его финалы.

Основными этапами работы по созданию визуальной новеллы стали следующие:

1. Изучение оригинального текста народной сказки «Финист – Ясный сокол».
2. Создание хоррор-версии сказки под названием «Финист – Мертвый сокол».
3. Вычленение моментов оригинального текста, которые позволяют осуществить «развилку» сюжета.
4. Сопоставление хоррор-версии сказки и моментов «развилки» оригинального текста – у сценария появляется вариативность.
5. Описание двух финалов сказки – оригинального и хоррор.
6. Работа над сценарием, ориентированная на получение описанных финалов.
7. Корректировка текста сценария под инструменты движка визуальной новеллы.



Рис. 2. Фрагмент из визуальной новеллы «Старая сказка на новый лад» /
Fig. 2. A fragment from the visual novel "An old fairy tale in a new way"

В процессе реализации проекта была проделана огромная работа: создано 25 статичных изображений (основные персонажи и локусы сказки); разработано около 200 сцен; предложено 5 разветвлений сюжета.

Таким образом, совместная работа школьников и магистров позволила первым поучаствовать в процессе создания новеллы, что нашло непосредственное выражение в выборе последующей сцены, ее участников, формулировке вопросов и

некоторых других моментах. Важно и то, что обучающиеся, имея возможность напрямую повлиять на сюжет, оказались в значительно большей степени заинтересованы в полном и разностороннем знакомстве с его оригиналом (в нашем случае с народной сказкой о Финисте). Кроме того, нельзя не согласиться с мнением ряда исследователей о том, что работа с визуальной новеллой способствует и развитию некоторых интеллектуальных и оценочных компетенций

пользователей. Среди них – умение работать с информацией, устанавливать ее значимость, а также просчитывать, как их выбор «здесь и сейчас» влияет на события, происходящие позднее; в целом на способность самостоятельно делать выбор и чувствовать за него ответственность [1].

Заключение

Участниками педагогической мастерской проведена большая, в том числе и научно-исследовательская работа по изучению классического и современного фольклора РМЭ, на его основе под руководством преподавателей МарГУ и при участии магистрантов филологии этого вуза создавались проекты школьников.

В процессе работы над проектами продолжено освоение модели SAMR: использовались технологии замещения с функциональным обогащением, а также модификации и преобразования (обучающиеся не только сами подбирали картин-

ки, музыкальные фрагменты, делали свои комментарии, но и вместе с учителем, а иногда и опережая его, осваивали новые ресурсы).

Очень важно подчеркнуть, что произведения классического фольклора, в частности тексты народных сказок, не только могут быть представлены в пространстве современной культуры (например, на платформе TikTok с использованием присущих этой платформе форм и в жанре визуальной новеллы), они в ней органично функционируют. Происходит актуализация их содержания, развивается тенденция так называемого «личного присвоения».

Одновременно работа по освоению произведений классики в пространстве современной культуры способствует и закреплению ряда необходимых для школьников умений и навыков работы с фольклорным текстом (вдумчивого чтения, культурного пересказа, анализа в контексте новых жанров и технологий).

1. Гавронская Ю. «Интерактивность» и «интерактивное обучение» // Высшее образование в России. 2008. № 7. С. 101–104. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=11135466> (дата обращения: 05.01.2022).

2. Горохова Л. А. Технология Digital Storytelling (цифровое повествование): социальный и образовательный потенциал // Современные информационные технологии и ИТ-образование. 2016. Т. 12. № 4. С. 40–49. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya-digital-storytelling-tsifrovoe-povestvovanie-sotsialnyy-i-obrazovatelnyy-potentsial> (дата обращения: 05.01.2022).

3. Золотова Т. А. Жанры и формы молодежной культуры в работе с классическим наследием // Подготовка учителя русского языка и литературы в системе вузовского образования: проблемы и перспективы: сборник научных статей по итогам III Всероссийской научно-практической конференции (Москва, 16 мая 2017). М. : РАО, Центр русского языка и славистики, 2017. С. 120–122.

4. 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 Всероссийскому Конгрессу фольклористов: сборник статей. М. : Государственный республиканский Центр русского фольклора, 2013. С. 255–266.

5. 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. URL: <https://nshkola.ru/archive/viewarticle/2444> (дата обращения: 05.01.2022).

6. Золотова Т. А., Плотникова Е. А., Прыгунова Н. В. Феномен русской классики в творчестве Л. Е. Улицкой // Вестник Марийского государственного университета. 2021. Т. 15. № 3. С. 349–356. DOI: <https://doi.org/10.30914/2072-6783-2021-15-3-349-356>

7. Карсканова Н. А., Родина И. В. Визуальные новеллы как современные электронные издания в Японии, США и России // Языки. Текст. Книга: Материалы международной научно-практической конференции. Екатеринбург: УрФУ им. первого Президента России Б. Н. Ельцина, 2018. С. 57–66. URL: <https://elar.urfu.ru/handle/10995/64325> (дата обращения: 05.01.2022).

8. Пропп В. Я. Морфология сказки. М. : Наука, 1969. 168 с.

9. Романичева Е. С. «Сад расходящихся тропок»: о разных способах освоения канона в школьных образовательных практиках // Вестник МГПУ. Серия: Педагогика и психология. 2020. № 3 (53). С. 8–18. URL: https://elibrary.ru/title_about_new.asp?id=29006&langid=2 (дата обращения: 05.01.2022).

10. Сосновская И. В., Сосновский И. З. Ресурсы технологии лонгрид в литературном образовании // Педагогический ИМИДЖ. 2021. Т. 15. № 2 (51). С. 183–197. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/resursy-tehnologii-longrid-v-literaturnom-obrazovanii> (дата обращения: 05.01.2022).

11. Швец А. В. Отчет о XXII Летней Международной гуманитарной школе «Национальная классика и глобальный транзит: новые задачи литературного образования», МГУ, 24–26 июня, 2019 г. // Вестник Московского университета. Серия 9. Филология. 2020. № 3. С. 218–223.

12. Caparelli N. O livro-jogo interativo e sua relação histórica com o RPG eletrônico // Tematica. 2018. № 3. Pp. 187–205. DOI: <https://doi.org/10.22478/ufpb.1807-8931.2018v14n3.38826>

Статья поступила в редакцию 11.01.2022 г.; одобрена после рецензирования 05.02.2022 г.; принята к публикации 16.02.2022 г.

Об авторах**Золотова Татьяна Аркадьевна**

доктор филологических наук, профессор, Марийский государственный университет (424000, Российская Федерация, г. Йошкар-Ола, пл. Ленина, д. 1), ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3734-1514>, zolotova_tatiana@mail.ru

Пирогова Мария Николаевна

кандидат филологических наук, методист, учитель русского языка и литературы высшей категории, Гимназия № 26 им. Андре Мальро (424003, Российская Федерация, г. Йошкар-Ола, ул. Зарубина, д. 22), ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5801-0282>, aspirant24@rambler.ru

Румянцева Софья Александровна

магистрант, Марийский государственный университет (424000, Российская Федерация, г. Йошкар-Ола, пл. Ленина, д. 1), ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7143-1770>, sonya_kit-kit@mail.ru

Все авторы прочитали и одобрили окончательный вариант рукописи.

1. Gavronskaya Yu. “Interaktivnost” i “interaktivnoe obuchenie” [“Interactivity” and “Interactive teaching”]. *Vyshee obrazovanie v Rossii* = Higher Education in Russia, 2008, no. 7, pp. 101–104. Available at: <https://elibrary.ru/item.asp?id=11135466> (accessed 05.01.2022). (In Russ.).

2. Gorokhova L. A. Tekhnologiya Digital Storytelling (tsifrovoe povestvovanie): sotsial'nyi i obrazovatel'nyi potentsial [Social and educational potential of Digital Storytelling]. *Sovremennye informatsionnye tekhnologii i IT-obrazovanie* = Modern Information Technologies and IT-education, 2016, vol. 12, no. 4, pp. 40–49. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya-digital-storytelling-tsifrovoe-povestvovanie-sotsialny-i-obrazovatelny-potentsial> (accessed 05.01.2022). (In Russ.).

3. Zolotova T. A. Zhanry i formy molodezhnoi kultury v rabote s klassicheskim naslediem [Genres and forms of youth culture interpreting classical heritage]. *Podgotovka uchitelya russkogo yazyka i literatury v sisteme vuzovskogo obrazovaniya: problemy i perspektivy: sbornik nauchnykh statei po itogam III Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii* = Training of a teacher of the Russian language and literature in the system of higher education: problems and perspectives: collection of research papers from the III All-Russian scientific conference (Moscow, May 16, 2017). Moscow, Center of Russian Language and Slavonic Studies, 2017, pp. 120–122. (In Russ.).

4. Zolotova T. A., Novitskaya M. Yu. Novye podkhody k resheniyu problem mezhkul'turnykh vzaimodeistvii (na materiale eksperimental'nogo issledovaniya FIRO/MarGU v Respublike Marii El [New approaches to solving the problem of cross-cultural interactions (results of the experimental study of FIRO/MarSU in the Republic of Mari El)]. *Navstrechu tret'emu Vserossiiskomu kongressu fol'kloristov: sbornik statei* = Towards the III All-Russian congress of folklorists: collection of papers. Moscow, State Republic Center of Russian Folklore, 2013, pp. 255–266. (In Russ.).

5. Zolotova T. A., Novitskaya M. Yu. Integratsiya urochnoi, vneurochnoi i vneskol'noi deyatel'nosti kak mekhanizm obespecheniya vsestoronnego razvitiya obuchayushchikhsya [Fusion of lesson, extracurricular and out-of-school activities as a way to ensure students' comprehensive development]. *Nachal'naya shkola* = Elementary School, 2015, no. 8, pp. 41–45. Available at: <https://nshkola.ru/archive/viewarticle/2444> (accessed 05.01.2022). (In Russ.).

6. Zolotova T. A., Plotnikova E. A., Prygunova N. V. Fenomen russkoi klassiki v tvorchestve L. E. Ulitskoi [The phenomenon of Russian classics in the works of L.E. Ulitskaya]. *Vestnik Mariiskogo gosudarstvennogo universiteta* = Vestnik of the Mari State University, 2021, vol. 15, no. 3, pp. 349–356. (In Russ.). DOI: <https://doi.org/10.30914/2072-6783-2021-15-3-349-356>

7. Karskanova N.A., Rodina I.V. A. Vizual'nye novelly kak sovremennye elektronnye izdaniya v Yaponii, SShA i Rossii [Visual novels as modern-day electronic editions in Japan, USA and Russia]. *Yazyki. Tekst. Kniga: Materialy mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii* = Languages. Text. Book: Materials of the International scientific conference, 2018, pp. 57–66. Available at: <https://elar.ufrfu.ru/handle/10995/64325> (accessed 05.01.2022). (In Russ.).

8. Propp V. Ya. Morfologiya skazki [Morphology of the tale]. Moscow, Nauka Publishing House, 1969, 168 p. (In Russ.).

9. Romanicheva E. S. “Sad raskhodyashchikhsya tropok”: o raznykh sposobakh osvoiniya kanona v shkol'nykh obrazovatel'nykh praktikakh [“A garden of forking paths”: on various ways of “the canon” mastery in school educational practices]. *Vestnik MGPU. Seriya: Pedagogika i Psikhologiya* = Vestnik of Moscow City University. Series “Pedagogy and Psychology”, 2020, no. 3 (53), pp. 8–18. Available at: https://elibrary.ru/title_about_new.asp?id=29006&langid=2 (accessed 05.01.2022). (In Russ.).

10. Sosnovskaya I. V., Sosnovskiy I. Z. Resursy tekhnologii longrid v literaturnom obrazovanii [Longread technology resources in literary education]. *Pedagogicheskii IMIDZH* = Pedagogical IMAGE, 2021, vol. 15, no 2 (51), pp. 183–197. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/resursy-tehnologii-longrid-v-literaturnom-obrazovanii> (accessed 05.01.2022). (In Russ.).

11. Shvets A. V. Otchet o XXII Letnei Mezhdunarodnoi gumanitarnoi shkole "Natsional'naya klassika i global'nyi tranzit: novye zadachi literaturnogo obrazovaniya", MGU, 24-26 iyunya, 2019 [XXII Summer international school 'National classics and global transit: new challenges of literary education', Lomonosov Moscow State University, June 24-26, 2019]. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 9. Filologiya* = Moscow University Philology Bulletin, 2020, no. 3, pp. 218–223. (In Russ.).

12. Caparelli N. Interaktivnaya kniga-igra i ee istoricheskaya svyaz s elektronnoi rolevoi igroi [O livro-jogo interativo e sua relação histórica com o RPG eletrônico]. *Tematica*, 2018, no. 3, pp. 187–205. (In Italian). DOI: <https://doi.org/10.22478/ufpb.1807-8931.2018v14n3.38826>

The article was submitted 11.01.2022; approved after reviewing 05.02.2022; accepted for publication 16.02.2022.

About the authors

Tatyana A. Zolotova

Dr. Sci. (Philology), Full Professor, Mari State University (1 Lenin Sq., Yoshkar-Ola 424000, Russian Federation), ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3734-1514>, zolotova_tatiana@mail.ru

Mariya N. Pirogova

Ph. D. (Philology), Methodologist, Teacher of Russian Language and Literature of the Highest Category, Andre Malraux Gymnasium No. 26 (22 Zarubina str., Yoshkar-Ola 424003, Russian Federation), ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5801-0282>, aspirant24@rambler.ru

Sofiya A. Rumyantseva

Undergraduate student, Mari State University (1 Lenin Sq., Yoshkar-Ola 424000, Russian Federation), ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7143-1770>, sonya_kit-kit@mail.ru

All authors have read and approved the final manuscript.