

Формы и методы изучения саамской литературы

В. Б. Бакула

*Мурманский арктический университет,
г. Мурманск, Российская Федерация,
museum-vs@yandex.ru*

В. В. Смодер

*Мурманский арктический университет
г. Мурманск, Российская Федерация,
smovderl@mail.ru*

А. В. Коренева

*Мурманский арктический университет
г. Мурманск, Российская Федерация,
korenevaanast@mail.ru*

АННОТАЦИЯ

Введение. Статья посвящена формам и методам изучения саамской литературы в образовательных учреждениях Мурманской области в урочной, внеурочной деятельности и на факультативах. Отмечена актуальность нетрадиционных подходов к её преподаванию наряду с традиционными. Предложены авторские разработки нетрадиционных форм изучения этнической литературы.

Цель: обосновать возможность применения разнообразных форм и методов изучения саамской литературы в условиях современной школы.

Материалы исследования: опыт работы учителей-словесников Мурманской области по изучению саамской литературы, произведения саамских писателей.

Результаты и научная новизна. Саамская литература как предмет не представлена в рабочей программе общеобразовательной школы, тем не менее необходимость знакомства с ней обоснована Законом об образовании РФ, ФГОС, региональными исследованиями в области литературного краеведения. Поскольку методика преподавания литературы коренного малочисленного народа Севера находится в стадии формирования, актуальность проведённых исследований не вызывает сомнений. Их результаты могут быть положены в основу учебно-методических пособий для школ, гимназий, университетов. Новизна данного исследования состоит в предложенных авторских разработках настольной игры, визуальной новеллы, интеллектуальной викторины «Своя игра», предназначенных для изучения произведений саамских авторов. Авторы статьи приходят к выводу, что использование нетрадиционных форм изучения этнической литературы повышает мотивацию учащихся к чтению произведений саамских писателей, помогает формированию интереса к саамской культуре, является эффективным средством преодоления культурных барьеров.

Ключевые слова: саамская литература, игровые технологии, методы преподавания, литературные игры

Благодарности: авторы статьи выражают благодарность рецензентам за внимательное отношение к рукописи и рекомендации по её улучшению.

Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда в рамках проекта № 25-28-20241 «Мурман как историко-литературный феномен Арктики», <https://rscf.ru/project/25-28-20241/> и Министерства образования и науки Мурманской области (Соглашение от 18.04.2025 г. № 30-2025-000856).

Для цитирования: Бакула В. Б., Смодер В. В., Коренева А. В. Формы и методы изучения саамской литературы // Вестник угроведения. 2026. Т. 16. № 1 (64). С. 166–177.

Forms and methods of studying Sámi literature

V. B. Bakula

*Murmansk Arctic University,
Murmansk, Russian Federation,
museum-vs@yandex.ru*

V. V. Smovder

*Murmansk Arctic University,
Murmansk, Russian Federation,
smovderl@mail.ru*

A. V. Koreneva

*Murmansk Arctic University,
Murmansk, Russian Federation,
korenevaanast@mail.ru*

ABSTRACT

Introduction: the article is devoted to the forms and methods of studying Sámi literature in educational institutions of the Murmansk region in the classroom, extracurricular activities and electives. The relevance of non-traditional approaches to its teaching along with traditional ones is noted. The author's developments of non-traditional forms of studying ethnic literature are proposed.

Objective: to substantiate the possibility of using various forms and methods of studying Sámi literature in the conditions of a modern school.

Research materials: the experience of Murmansk region literature teachers in studying Sámi literature, and works by Sámi writers.

Results and novelty of the research: Sámi literature as a subject is not presented in the working program of a general education school, nevertheless, the need to get acquainted with it is justified by the Law on Education of the Russian Federation, the Federal State Educational Standard, and regional studies in the field of literary local history. Since the methodology of teaching the literature of the indigenous small-numbered people of the North is still in the process of formation, the relevance of the conducted research is beyond doubt. The results of these studies can serve as the basis for educational and methodological materials for schools, gymnasiums, and universities. The novelty of this research lies in the proposed author's designs of a board game, a visual novel, and an intellectual quiz called "My Own Game," which are designed to study the works of Sámi authors. The authors of the article conclude that the use of non-traditional forms of studying ethnic literature increases students' motivation to read the works of Sámi writers, helps to foster an interest in Sámi culture, and is an effective means of overcoming cultural barriers.

Key words: Sámi literature, game technologies, teaching methods, literary games

Acknowledgments: the authors of the article express their gratitude to the reviewers for their attention to the manuscript and their recommendations for improving it.

The study was carried out with the financial support of the Russian Science Foundation within the framework of project № 25-28-20241 "Murman as a historical and literary phenomenon of the Arctic", <https://rscf.ru/project/25-28-20241/> and the Ministry of Education and Science of the Murmansk Region (Agreement dated April 18, 2025 № 30-2025-000856).

For citation: Bakula V. B., Smovder V. V., Koreneva A. V. Forms and methods of studying Sámi literature // Vestnik ugrovedenia = Bulletin of Ugric Studies. 2026; 16 (1/64): 166–177.

Введение

Литература кольских саамов, малочисленного финно-угорского народа Кольского Севера, уникальна, самобытна, связана с историческими судьбами края [2]. Она является одним из факторов сохранения этнической идентичности, формирования исторического сознания, трансляции этнокультурных ценностей коренного народа Севера [4, 5]. Согласно Закону № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», «одним из принципов государственной политики в области образования является принцип развития национальных культур, региональных культурных традиций и особенностей в условиях многонационального государства» [27]. В соответствии с предметными результатами по ФГОС ООО [26] школьники должны понимать литературу как одну из основных национально-культурных ценностей народа [4, 4].

На современном этапе существует особая потребность в преподавании саамской литературы в учебных заведениях Мурманской области, что обусловлено политикой ухода от глобализации и укрепления связей внутри государства, особенно связей между многочисленными народами, проживающими на территории Российской Федерации. Следствием этого является рост поддержки

малочисленных коренных народов, стремление сохранить их культуры через реализацию различных государственных программ (например, программы поддержки коренных малочисленных народов в Арктической зоне РФ, госпрограммы реализации государственной политики под пунктом «Коренные малочисленные народы РФ» и др.) [14].

Литература кольских саамов в общеобразовательных учебных заведениях Мурманской области, в том числе в месте компактного проживания саамов – п. Ловозеро – никогда не преподавалась как предмет. Знакомство с ней происходило эпизодически, а внимание уделялось в основном лишь фольклору коренного народа Севера. Это связано с тем, что саамская литература относительно молода, её «открытие» состоялось в последней четверти XX в. благодаря творчеству А. Бажанова, а затем – О. Вороновой, двух поэтов, которые заложили основу саамской литературы и открыли мир тундрового заполярного народа на русском и родном саамском языках. Сегодня внимание исследователей и преподавателей обращено и на других саамских писателей, творчество которых представлено в Антологии (2012) и Альманахе (2019) саамской литературы.

В Мурманской области накоплен определённый опыт изучения произведений отдельных саамских писателей, обращение к которому приводит к выводу, что для изучения саамской литературы можно использовать те же методы и приёмы, что и для русской литературы: традиционные и нетрадиционные. Особенно актуальными являются занятия в игровой форме.

Результаты

Игра – один из древнейших видов человеческой деятельности, благотворное воздействие которого на личность отмечалось ещё античными философами [13, 9–10]. Поскольку игра может быть не только самоцелью, но и формой обучения, она нашла своё место в современном образовательном процессе. Сегодня существует множество зарубежных и отечественных исследований, посвящённых новым игровым технологиям и их дидактическому потенциалу. Так, зарубежные исследователи рассматривают достоинства и недостатки использования геймификации в образовании [32; 35], анализируют влияние видеоигр на психику и поведение человека [30], предлагают практические решения для использования интерактивных игровых технологий в образовании [34; 36] и в воспитании учащихся [33], а также в профессиональной подготовке учителей [31].

Отечественные учёные и педагоги, теоретически осмысливая ресурсы игровых технологий в образовании, предлагают классификации моделей игр [1; 21], рассматривают игры учащихся как феномен культуры [29], описывают историю развития игровых технологий [10], анализируют их возможности для повышения мотивации к обучению [12], для интеллектуального и творческого развития школьников [9; 18; 20], исследуют специфику использования игр в коррекционной работе [8].

Знакомство со словесным творчеством коренного народа Севера России невозможно без обращения к его культуре, что обуславливает изучение самобытного саамского фольклора. Как правило, в этом случае используются игровые методики и творческие задания. Уроки игровой формы впервые были представлены в труде «С любовью к родному краю» (1998) известного мурманского учёного в области литературного краеведения Л. Т. Пантелеевой: в качестве итогового задания для завершения изучения саамского фольклора она приводит разработанный ею кроссворд [17, 33]. В него входят наимено-

вания саамского жилища, героя и героини сказаний, полуострова, реки, сказочных персонажей; если решить кроссворд верно, то по вертикали сложится слово «тайбола», которое переводится как «оленья тропа». В этом же пособии предлагается организовать конкурс книжек-малышек из трёх-пяти сказок, легенд, былей.

В хрестоматии «Литература Кольской земли» (2004) школьникам даётся задание создать по саамской сказке «Копьё, топор и котёл» диафильм (комикс). Творческая деятельность завершается конкурсом: описаны условия его проведения, требования к оформлению и содержанию самих комиксов [15, 106]. Похожие задания предлагаются и при изучении саамской литературы, например, после прочтения стихотворения Э. Галкиной нужно создать украшенные орнаментом вещи из сказок [15, 123].

Вместе с тем специальных трудов, в которых содержится описание методов и форм изучения саамской литературы, в методической литературе почти не представлено. Исключением является монография о творчестве О. Вороновой (2025), в которой наиболее полно даны примеры нетрадиционных приёмов, используемых на уроках по творчеству саамских писателей [25, 104–121, 148–161].

Материалы и методы

Материалами исследования являются научные и учебно-методические работы региональных учёных в области литературного краеведения, а также практико-ориентированные статьи учителей-словесников Мурманской области о специфике изучения саамской литературы. В качестве литературного материала для создания авторских игр выступили художественные произведения саамских писателей, например, «Сказка о Севере» Н. Фениной и роман ««Алхалалалай» Н. Большаковой. Для решения задач исследования были использованы методы анализа и синтеза теоретических работ по проблеме, наблюдение за учебным процессом, методы описания, анкетирования и проектирования.

Результаты

Преподавание саамской литературы может проходить урочно, внеурочно и факультативно, в традиционных и нетрадиционных формах. Каждая из них имеет свои преимущества и недостатки, поэтому оптимальным вариантом будет их чередование.

Урочный вид деятельности подразумевает существование уроков национальной литературы в национальной школе, введённых в учебный план, однако на данный момент в Мурманской области национальной саамской школы нет, а в общеобразовательной школе литература саамов, как уже говорилось выше, не преподаётся как отдельный предмет. В таких условиях мы предлагаем изучать региональный материал интегрированно, во взаимосвязи с программным материалом по русской литературе.

Для знакомства с творчеством саамских авторов можно использовать внеурочную деятельность, преимуществом которой является то, что она, в отличие от урочной, не ограничена местом и формой проведения. Занятия могут проводиться не только в школах, но и в библиотеках, домах творчества, молодёжных организациях и т. д., могут длиться дольше или быть короче, чем урок, проходить в рамках нескольких встреч или одной в зависимости от возможностей проведения и целей. К формам внеурочных занятий по саамской литературе относятся следующие:

1. Мастерская саамских сказаний (5–6 кл.). После изучения мифологии и фольклора саамов участникам предлагается написать продолжение к уже существующей истории или написать собственную с опорой на характерные образы (например, северные олени, нойды), мотивы (жизнь в тундре, кочевая жизнь) и мораль, свойственную саамам (в том числе можно вложить в уста какого-либо персонажа ранее изученную пословицу).

2. Театрализованная постановка саамского произведения или его фрагмента, цель которой – оживить саамские произведения через драматическое искусство, приблизить их к школьникам, позволить лучше понять исходный текст посредством погружения в роль.

3. Виртуальное путешествие в мир «оленных людей», цель которого – расширение культурных и географических знаний о саамах в процессе изучения художественного произведения саамского писателя (например, романа Н. Большаковой «Алхалалай»).

4. Виртуальная экскурсия по Музею саамской литературы и письменности имени Октябрины Вороновой, если у школьников нет возможности посетить его лично.

5. Иллюстрирование произведений саамских авторов. Можно создать комиксы, приложения, коллажи, а после этого провести выставку работ.

6. Дискуссионный клуб «Саамская мудрость».

Цель – знакомство с саамскими духовными ценностями через изучение пословиц, поговорок, сказок, дальнейшее их обсуждение, выявление актуальности.

Определёнными возможностями для включения саамской литературы во внеурочную деятельность обладает проект «На Севере – жить!», в рамках которого на классных часах с учениками проводятся разнообразные по тематике беседы о нашем регионе. Основными целями обозначенных занятий являются развитие интереса к своему краю, приобщение к культурному и историческому наследию региона, формирование у подростков ценностного отношения к Мурманской области, её истории и культуре на основе местной литературы, в том числе саамской [16].

В отличие от внеурочной, факультативная деятельность проходит на базе школы, но в свободное от основных занятий время. Факультативный предмет выбирается учениками самостоятельно, по их желанию. В год на факультативы должно быть отведено не менее 34 часов, занятия могут проводиться как один, так и два раза в неделю.

Примеры факультативных курсов:

1. Саамская литература в лицах: от А. Бажанова и О. Вороновой до Н. Большаковой. Изучение жизни и творчества людей, внёсших вклад в изучение или развитие саамской литературы Кольского Севера.

2. Мир саамских мифов и легенд. Пояснение мироустройства в саамской мифологии (три уровня мира), тотемизм, фетишизм, анимизм и др. Чтение и анализ мифов, дискуссии о значениях, символах, сравнение с мифологиями других коренных народов России.

3. Природа Севера глазами саамских писателей. Роль арктической природы в формировании мировоззрения и идентичности коренного народа. Акцент – на природосообразности саамской культуры [3].

4. Голоса современных саами: проза и поэзия. Фокус на современном состоянии саамской литературы, ключевых авторах и их произведениях. По возможности организация встреч с писателями, просмотр документальных фильмов, интервью. Основными темами могут стать проблемы идентичности, сохранения языка, столкновение традиций и нововведений, социальные вопросы.

В урочной, а особенно во внеурочной деятельности и на факультативных занятиях можно и нужно применять игровые технологии как нетрадиционные формы преподавания саамской

литературы. Викторины, краеведческие турниры, историко-биографические поединки, театральные мастерские и другие игровые формы могут стать эффективным средством преодоления культурных барьеров, формирования интереса к этнической культуре и обеспечения успешной интеграции традиционных знаний в современное образовательное пространство. Литературные игры выполняют те же задачи, что и традиционные педагогические технологии, однако в ином, более увлекательном формате, не основанном «на навязывании и контроле» [22].

Обратимся к опыту учителя русского языка и литературы гимназии № 5 г. Мурманска Д. С. Згазинской, которая разработала систему разноуровневых заданий с элементами игровых технологий по изучению региональных особенностей литературы Кольского Севера на примере лирики саамских авторов. Апробация заданий прошла на уроках и внеурочных мероприятиях краеведческого характера. Опишем более подробно ряд заданий, посвящённых творчеству Октябрины Вороновой, которые были предложены школьникам на занятии, проведённом в необычном жанре – «Расследования литературных сыщиков на Кольском Севере». Вспоминая методы знаменитого Шерлока Холмса и доктора Ватсона, когда по деталям восстанавливается целое, ученики с удовольствием включались в познавательный поиск.

Задание 1. При работе с пейзажной лирикой предлагается в игровой форме (соревнование «Кто больше, кто быстрее») осуществить выборку стихотворений по экологической тематике, опираясь на сборник О. В. Вороновой «Хочу остаться на земле» [7], где отражено взаимодействие природы и современного человека. Затем ученикам нужно подготовить небольшое сообщение в защиту северного пейзажа с цитатами из произведений, а также объяснить своё согласие с саамским поэтом О. Вороновой в вопросе бережного отношения ко всему живущему на Кольской земле.

Задание 2. Другой тип заданий связан с сопоставлением двух пейзажных реалий. Дети читают стихотворения Октябрины Вороновой и после этого объясняют, в чём наблюдается сходство и различие объектов природы – Луны и северного сияния в ночном небе, через какие ощущения данные явления (лунный свет и отблески сполохов) воздействуют на лирическую героиню. Суть игры сводится к тому, чья команда найдёт

больше цветowych, световых, звуковых, тактильных, температурных, обонятельно-осязательных маркеров небесных реалий и объяснит их. Элементы игрового состязания помогают разнообразить урок, мотивировать школьников на внимательное прочтение текстов.

Задание 3. Лингвистическое расследование на лексическо-этнографическом уровне. Цель – расшифровать региональные лексемы в представленных фрагментах текстов.

Предлагаются, например, два отрывка из стихотворений:

1. *Шагают каньги тропкой звонкой, / Здрава мохнатые носы.*

2. *И пройдут краснощельцы на **пожни** – / Работящий и дружный народ. / Будут косы звенеть, осторожны, / И вставить за **зародом** **зарод**.*

В первом тексте нужно увидеть регионализм *каньги* – «низкая обувь из оленьей шкуры, меховые сапоги, сшитые из шкуры, снятой с ног оленя». Второй текст содержит лексемы: *пожня* – «сенокос, покос, луг, жнивье, стерня, поле»; *зарод* – «стог, скирда сена, соломы или снопов обычно большого размера и продолговатой четырёхугольной формы». Данный вид игрового поиска пробуждает интерес к ознакомлению со значениями других лексем, отражающих особенности быта, нравов, культуры, обычаев малого народа Кольского полуострова. После расшифровки регионализмов сыщикам можно показать рисунки, иллюстрирующие данные предметы, попросить соединить вербальный ряд с визуальным. Такое задание способствует закреплению знаний о быте коренных народов Крайнего Севера и расширению словарного запаса детей.

Задание 4. Ученикам предлагается побывать в роли художника или композитора: нарисовать картину или придумать музыку к стихотворению Вороновой. Чтобы создать нужную атмосферу и подготовить детей к выполнению этого необычного задания, рекомендуется показать картины мурманских художников, рисунки самой О. Вороновой, а также включить записи мелодий мурманских композиторов на стихи поэтессы: «Солнечная песенка» или «Снежица-зима» (музыка В. Попова), «Чахкля (гномик)» (слова О. Вороновой положены на музыку Владимиром Матвеевым), «Поле жизни», «Куда же ты, обласканная птица?», «Берёза» (три песни на музыку О. Алистратова), «Хочу остаться на земле», «Возвращение в юность», «Семь примет»

(три песни на музыку Н. С. Матвиенко), «Ручеёк» (музыка А. Ляпина) и др.

Задание 5. Предлагается найти из общего корпуса стихотворений Октябрины Вороновой отдельные произведения не только по доминантным лексемам, но и по косвенным смысловым приметам: по упоминанию северных реалий (*сейд «камень», олень, река, берёза, морошка, вьюга* и т. п.), водных или воздушных объектов или по другим параметрам. Такая игра-отбор стимулирует отбросить лишнее и сосредоточиться на главном в лирических отрывках. Подобные исследования могут стать частью научной работы будущих филологов-краеведов.

После выполнения разных видов заданий руководитель подводит итоги и предлагает ученикам поучаствовать в творческом конкурсе сочинений-эссе по ключевым образам и темам в лирике О. В. Вороновой.

Примерные темы творческих работ для детей:

- «Тема Дома в поэзии Октябрины Вороновой»,
- «Образы земляков в стихотворениях Октябрины Вороновой»,
- «Женская тема в лирике Октябрины Вороновой»,
- «Судьба и душа лирической героини О. Вороновой»,
- «Что мне близко в творчестве О. Вороновой?»»,
- «О чём бы мне хотелось поговорить с О. Вороновой?»»,
- «Родной край в поэзии Октябрины Вороновой».

Описанные выше задания позволяют понять индивидуальные поэтические особенности О. Вороновой как оригинального автора, хранителя народных традиций. Школьники не только приобретают навыки поиска ответов на поставленные вопросы, но и учатся анализировать, сопоставлять, обобщать и творчески переосмысливать прочитанное. Полезна и работа в команде, где каждый раскрывается по-своему и в то же время учится слышать других, формировать коллективное мнение, участвовать в соревновании с соперниками.

Большим дидактическим потенциалом обладает набирающая популярность геймификация – использование игровых элементов в неигровых контекстах [6, 13; 31]. Дополнительной мотивации учеников будет способствовать система рангов, достижений, очков, которые бы помогали

превратить сам учебный процесс в некоторую игру. Создание подобной концепции имеет смысл только при наличии методики преподавания саамской литературы, утверждённого списка произведений, разработанной программы, поскольку геймификация представляет собой скорее красивое оформление, чем самодостаточное явление. Кроме того, для большей эффективности и непрерывности это оформление лучше распространить на весь курс, а не на конкретные темы.

Во внеурочной деятельности и на факультативах можно использовать квестовую технологию (от англ. *quest* – «поиск, предмет поисков, поиск приключений» и др.) [19]. Так, Д. С. Згазинская предлагает обратиться к ней для изучения творчества саамских поэтов О. Вороновой и А. Бажанова [11], но её методика может служить основой разработки квестов по творчеству других саамских писателей. Образовательный квест обычно предполагает в себе наличие следующих элементов: сюжет, легенду игры (поиска), задания, промежуточные цели и препятствия на пути к конечной цели, – всё это отсылает нас к такому приёму геймификации, как сторителлинг, который «особенно удачен для применения в контексте изучения культуры разных народов» [23].

В данной статье мы предлагаем собственные разработки нетрадиционных форм занятий по саамской литературе: визуальную новеллу, интеллектуальную викторину, настольную игру.

Визуальная новелла, или визуальный роман (от англ. *visual novel*) – подвид текстового квеста, в котором игроку демонстрируется история с помощью вывода на экран текста, статичных либо динамичных изображений в совокупности со звуковым и / или музыкальным сопровождением. К достоинствам визуальных новелл в изучении литературы можно отнести следующие:

- 1) большой уровень погружения в произведение за счёт влияния визуальной новеллы на три канала восприятия (визуальный, аудиальный, кинетический);
- 2) «порционность» подачи информации, упрощённая визуализация для учеников с трудностями в чтении, интерактивность, способствующая фокусировке внимания;
- 3) возможность внедрения на всех уровнях образования.

Очевидным недостатком введения новелл в образовательный процесс является сложность их разработки, вызванная разнообразием необходимых

умений и навыков. Тем не менее, создание визуальных новелл по региональной литературе могло бы быть продуктивным направлением для проектной деятельности учеников, способствовало бы раскрытию их творческого потенциала.

Изучение отношения преподавателей и студентов к применению визуальных новелл на занятиях по литературе (респондентами стали 86 студентов колледжа Мурманского арктического университета и 20 преподавателей колледжа, а также учителя русского языка и литературы общеобразовательной школы) показало, что 76 % студентов хотели бы изучать русские и саамские произведения с помощью визуальных новелл (для них это ново и интересно; так проще воспринимать информацию; легче погрузиться в атмосферу произведения и т. д.). 30 % преподавателей считает целесообразным применение визуальных новелл для изучения художественного произведения (проще заинтересовать учеников; на чтение визуальной новеллы тратится меньше времени, чем на чтение книги; есть нацеленность на результат – успешное завершение игры).

В рамках исследования нами было принято решение создать и апробировать на практике визуальную новеллу на основе «Сказки о Севере» саамской писательницы Нади Фениной (Надежды Ляшенко) [28]. Данное произведение, которое, согласно данным социологического опроса, наименее известно в среде учеников [22], обладает целым рядом преимуществ: «Сказка...» отражает быт саамов на протяжении всего года, знакомит с культурными особенностями и мифологическим мировоззрением данного народа. Она проникнута волшебством, написана лёгким, образным языком с включением песенных вставок. Повествование в ней ведётся с разных точек зрения (Ён, мать Ёна, Волчица и др.). Всё это в совокупности позволяет читателю быстрее погрузиться в художественный мир произведения, пробуждает интерес к истории, культуре и литературе саамов. Выбор «Сказки...» обусловлен небольшим объёмом (около 10 страниц), удобным для первого опыта адаптации к формату визуальной новеллы.

Мы обратились к конструированию визуальной новеллы по фрагменту «Сказки о Севере» Н. Фениной (использовался Ren'Py – движок для создания визуальных новелл), экспериментальная апробация прошла на занятиях по литературе со студентами колледжа [23].

Эксперимент был успешным: использование визуальной новеллы мотивировало студентов к дальнейшему знакомству с произведением; студенты признали, что заинтересовались саамской культурой, фольклором, мифологией и литературой.

Помимо визуальной новеллы нами была разработана интеллектуальная викторина «Своя игра», проверяющая знания по саамской литературе и культуре. Данный формат – перенос телевизионной передачи на уроки – появляется в методических разработках достаточно часто. Во-первых, он относительно универсален и может быть использован при изучении многих дисциплин. Во-вторых, правила игры чаще всего уже известны игрокам из-за того, что они ранее смотрели оригинал – телевизионную программу. В-третьих, даже если оригинальная телевизионная передача не была знакома участникам, правила игры несложны, интуитивно понятны, так как рассчитаны на широкий круг зрителей. Отдельно стоит отметить, что дети любят, когда что-то из того, что транслируют на экране компьютера или телевизора, появляется в учебном процессе. В этом случае некоторая закрытость школьного пространства, в которой существуют школьники, нарушается, появляется ощущение некой новизны и при этом приятной «знакомости», симбиоза двух миров – школьного и досугового.

Как известно, в основе «Своей игры» лежит тестирование, поэтому она может быть эффективно использована на этапе текущего или итогового контроля и поможет проверить знания ученика по курсу саамской литературы в нестандартной форме. Категории вопросов, помимо непосредственно литературы, охватывают и другие проявления материальной и духовной культуры саамов, так как их знание необходимо для полноценного понимания менталитета северного народа и, соответственно, его литературы.

Игра может проводиться как в командах, так и одиночно. Присущие игре визуальные элементы, такие как кнопка для ответа, мантии и т. д., могут быть заменены в связи со спецификой игры (например, вместо мантий можно попросить игроков прийти в народных саамских цветах, кнопку поменять на бубен). Ведущий может выбрать себе помощника (фольклорного персонажа саамских сказок), который будет подсчитывать очки за каждый ответ на доске.

«Своя игра» не только проверяет знания участников, но и улучшает скорость их реакции,

умение выстраивать тактику в зависимости от набранных очков, управлять ставками в «вопросах-аукционах» и финальном раунде.

В ходе изучения саамской литературы можно применять и настольные игры (игры со специальным полем, карточные игры, кости, солдатики и другие). Для разработки настольной игры нами был выбран саамский роман «Алхалалалай» (2003) Н. Большаковой [5]. Выбор пал на данный текст, поскольку это первое саамское произведение в таком жанре. В книге описаны быт, культура и мифология, а также современное состояние саамского народа.

Игра, в создании которой принимали участие и сами ученики, представляет собой поле с фишками, каждому из которых соответствует определённый тип вопросов:

1) вопросы, для ответа на которые нужны фоновые знания: «В каком году Н. П. Большакова основала в Ревде музей саамской литературы и письменности?», «Почему Н. П. Большакова обратилась к истории праздника в двух культурах – саамской и ительменской?»;

2) вопросы на знание текста произведения – ответ на них состоит из слова или словосочетания: «Что такое Алхалалалай?», «От какой зависимости страдал Сузвэй?»;

3) литературоведческие вопросы: «Какие литературные жанры сочетает в себе произведение? Кратко обозначьте особенности каждого», «В чем особенность хронотопа романа?»;

4) культурологические или мифологические вопросы: «Чьим занятием у саамов считалась ловля рыбы?», «Кто, по саамским преданиям, зажёл звезды на небе?»;

5) общие вопросы, ответ на которые требует пояснения: «Какой оберег передавался в семье Насти по женской линии? Опишите его. Кто его сделал?», «В чём заключается любовная драма матери Лахэна в молодости?»).

К достоинствам настольной игры относятся следующие:

1. Повышение мотивации учеников и их вовлеченность в образовательный процесс; тестирование знаний в данном случае происходит в приятной и лёгкой атмосфере.

2. Закрепление знаний по саамской литературе, культуре, мифологии через поиск материала в процессе разработки игры и повторение материала при её прохождении.

3. Улучшение коммуникативных навыков в группах и подгруппах, поскольку участникам

приходится взаимодействовать друг с другом, обмениваться мнениями, находить компромиссы.

4. Благотворное влияние на развитие креативности учеников.

Из недостатков можно отметить существенные затраты времени и сил на разработку и прохождение игры [24].

Обсуждение и заключение

Таким образом, в учебный процесс саамская литература может вводиться на трёх уровнях: урочном, внеурочном, факультативном. Урочный уровень подразумевает под собой существование уроков национальной литературы, введённых в учебный план и закреплённых на государственном уровне. Вместе с тем изучать словесное творчество коренных народов можно и в русскоязычных полиэтничных школах на интегрированных уроках, посвящённых русской и региональной литературе. Факультативные курсы достаточно продуктивны для изучения саамской литературы, так как их посещают мотивированные школьники и студенты, однако выбор таких курсов по желанию ограничивает количество обучающихся. Внеурочный уровень на данный момент кажется наиболее возможным для реализации, поскольку не привязан к рабочим планам, не конкурирует с другими предметами за учебные часы и т. д.

Несмотря на неразработанность методики преподавания саамской литературы, для её изучения можно использовать те же методы и приёмы, что и для русской литературы. Удачным вариантом видится обращение к литературным играм, которые делают образовательный процесс необычным и увлекательным. Помимо всего прочего, игры нередко носят коллективный или групповой характер, что позволяет развивать навыки работы в команде, повышает коммуникабельность, прививает умение брать ответственность не только за себя, но и за другого, улучшает лидерские качества отдельно взятой личности.

Вариативность игр весьма обширна и определяется главным образом творческим потенциалом педагога, решившего интегрировать их в учебный процесс. Вместе с тем в связи с повсеместной цифровизацией преподаватели литературы всё чаще сталкиваются с необходимостью поиска новых игровых форматов для вовлечения детей в чтение, особенно если речь идёт о региональной литературе, в частности, литературе коренных народов.

В этом контексте интересным представляется обращение к визуальным новеллам как к новому способу изучения художественного произведения. Дидактический потенциал визуальной новеллы обусловлен тем, что она сконцентрирована в своей сущности вокруг чтения текста и сохраняет его основные детали, а интерактивность и развлекательный характер повышают мотивацию учеников к знакомству с произведением.

Игровые технологии (визуальные новеллы, настольные игры, интеллектуальные викторины, квесты, квизы и др.) формируют у читателей интерес к литературе, фольклору и мифологии коренного народа Севера. Важно, чтобы этот интерес не был временным, вызванным только игрой, поэтому новые форматы проведения занятий по саамской литературе надо использовать интегрированно, чередуя их между собой и не забывая ценности самого текста.

Список источников и литературы

1. Асташова Н. А., Бондырева С. К., Попова О. С. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход // Образование и наука. 2023. Т. 2. № 1. С. 11–45.
2. Бакула В. Б. Литературное пространство Кольского Севера: саамская литература // Учёные записки ПетрГУ. 2018. № 6. С. 24–27.
3. Бакула В. Б. Природосообразность в традиционной культуре саамов // Масштабы и Меры: сборник научных статей / науч. ред. В. М. Воронов, К. Я. Коткин. Мурманск: МАГУ, 2019. С. 95–102.
4. Бакула В. Б. Литература Кольских саамов. Мурманск: МАГУ, 2022. 230 с.
5. Большакова Н. П. Алхалалай: Роман-эссе. Мурманск: Кн. изд-во, 2003. 384 с.
6. Вербах К., Хантер Дэн. Вовлекай и властвуй: игровое мышление на службе бизнеса / пер. с англ. Александры Кардаш. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 223 с.
7. Воронова О. В. Хочу остаться на земле: стихи, перевод с саамского. Мурманск: Русская Лапландия, 1995. 222 с.
8. Гринченко И. С. Игра в теории, обучении, воспитании и коррекционной работе: учебно-методическое пособие. М.: ЦГЛ, 2002. 80 с.
9. Ермолаева М. Г. Игра в образовательном процессе: методическое пособие. СПб.: СПбГУПМ, 2003. 64 с.
10. Замолоцких Е. Г., Гоголева Г. С., Ханова З. Г. Историко-педагогические аспекты развития геймификации в образовании // Проблемы современного педагогического образования. 2024. №84–1. С. 92–95.
11. Згазинская Д. С. Изучение поэзии О. Вороновой и А. Бажанова в школе: квестовая технология // XXI Масловские чтения: филология и филологическое образование в региональном аспекте. Мурманск: Изд-во МАУ, 2023. С. 60–66.
12. Иванова Ю. В. От игр к знаниям: геймификация как инструмент повышения вовлечённости в образовании // Вестник науки. 2025. № 5 (86). Т. 4. С. 782–787.
13. Леванова А. Е. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия. СПб.: Питер, 2013. 208 с.
14. Леонов А. В. Государственная поддержка малочисленных народов в Российской Федерации // Вестник ХГУ им. Н. Ф. Катанова. 2023. № 4 (46). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/gosudarstvennaya-podderzhka-malochislennyh-narodov-v-rossiyskoj-federatsii> (дата обращения: 24.05.2025).
15. Литература Кольской земли: Хрестоматия для 9–11 классов общеобразовательных учреждений: В 2 ч. / Л. Т. Пантелева, Т. П. Агапова, Л. Ф. Жданова, Л. Д. Шахова, О. Д. Родченко; под общ. ред. Л. Т. Пантелевой. Мурманск: МОИПКРО, 2004. Ч. 1. 336 с.
16. На Севере – жить! Региональная программа патриотического воспитания Мурманской области. URL: <https://razgovor.iro51.ru/uchebnyj-god/2025-2026-uchebnyj-god/19-sentyabrya-budushchee-regiona-rozhdaetsya-zdes-i-sejchas.html> (дата обращения: 07.05.2025).
17. Пантелева Л. Т. С любовью к родному краю. Мурманск: Кн. изд-во, 1988. 117 с.
18. Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в обучении и развитии. М.: Рос. пед. агентство, 1996. 602 с.
19. Сафонова Е. В. Образовательный квест: смысл, содержание, технологические приёмы // Народное образование. 2018. № 1–2 (1466). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obrazovatelnyy-kvest-smysl-soderzhanie-tehnologicheskie-priomy> (дата обращения: 13.05.2025).
20. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. М.: Народное образование, 2005. Т. 1. 560 с.
21. Семенов В. Г. Динамическая классификационная модель игры. Киев: Минвуз УССР, 1984. 221 с.
22. Смодер В. В. Литературное развитие современного школьника // XX Масловские чтения: филология и филологическое образование в региональном аспекте: сборник научных статей. Мурманск: Изд-во МАГУ, 2022. С. 185–191.
23. Смодер В. В. Визуальная новелла как средство формирования интереса к саамской литературе // Молодая наука Арктики-2025: Материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Мурманск: Мурманский арктический университет, 2025. С. 115–122.
24. Смодер В. В. Геймификация в преподавании саамской литературы на примере настольной игры по роману Н. Большаковой «Алхалалай» // XXIII Масловские чтения (филология и филологическое образование в региональном аспекте): материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Мурманск: Изд-во МАУ, 2025. С. 110–116.
25. Творчество Октябрины Вороновой в школе: филологический и методический аспекты : монография / В. Б. Бакула, О. Г. Згазинская, Д. С. Згазинская, А. К. Гром ; под ред. В. Б. Бакулы. М.: РУСАЙНС, 2025. 190 с.
26. Федеральный государственный образовательный стандарт образования. Уровень основного общего образования. URL: http://fgosvo.ru/uploadfiles/fgos_ru_osnov.pdf (дата обращения: 15.05.2025).

27. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ». URL: <https://obrnadzor.gov.ru/wp-content/uploads/2020/11/federalnyj-zakon-ot-29-dekabrya-2012-g-n-273-fz-ob-obrazovanii-v-rossijskoj-fede.pdf> (дата обращения: 08.05.2024).

28. Фемина Н. Сказка о Севере: философская сказка. Мурманск: [б. и.], 2007. 27 с.

29. Шамаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры: монография. М.: Новая школа, 1994. 239 с.

30. Anderson C. A., Dill K. E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life // *Journal of Personality and Social Psychology*. 2000. Vol. 78. № 4. Pp. 772–790.

31. Cyzar-Gutiérrez R., Sáez-López J. M. Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: an experiment with MinecraftEdu // *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. 2016. Vol. 13. № 1. Pp. 10.

32. Dichev Ch., Dicheva D. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review // *International journal of educational technology in higher education*. 2017. Vol. 14. Pp. 9.

33. Kapp K. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. 336 p.

34. Kapp K., Blair L., Mesch R. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. San Francisco: Wiley, 2013. 480 p.

35. Lee J. J., Hammer J. Gamification in Education: What, How, Why Bother? // *Academic Exchange Quarterly*. 2011. Vol. 15 (2). Pp. 1–5.

36. Skok K. Gamification in education – practical solutions for educational courses // *Polish Journal of Applied Psychology*. 2016. Vol. 14 (3). Pp. 73–92.

References

1. Astashova N. A., Bondyрева S. K., Popova O. S. *Resursy gejmifikacii v obrazovanii: teoreticheskij podhod* [Gamification resources in education: theoretical approach]. *Obrazovanie i nauka* [Education and Science], 2023, no. 25 (1), pp. 11–45. (In Russian)

2. Bakula V. B. *Literaturnoe prostranstvo Kol'skogo Severa: saamskaja literatura* [Literary space of the Kola North: Sámi literature]. *Uchenye zapiski PetrGU* [Proceedings of Petrozavodsk State University], 2018, no. 6, pp. 24–27. (In Russian)

3. Bakula V. B. *Prirodosoobraznost' v tradicionnoj kul'ture saamov* [Nature-basedness in the traditional culture of the Sami people]. *Masshtaby i Mery: sbornik nauchnyh statej* [Scales and Measures: collection of scientific articles]. Ed. V. M. Voronov, K. Ya. Kotkin. Murmansk: MAGU Publ., 2019. 159 p. (In Russian)

4. Bakula V. B. *Literatura Kol'skih saamov* [Literature of the Kola Sámi people]. Murmansk: MAGU Publ., 2022. 230 p. (In Russian)

5. Bolshakova N. P. *Alhalalalaj: Roman-esse* [Alkhalalalai: Novel-essay]. Murmansk: kn. izd-vo Publ., 2003. 384 p. (In Russian)

6. Verbah K., Hanter Djen *Vovlekaj i vlastvuj: igrovoe myshlenie na sluzhbe biznesa* [Engage and dominate: game thinking for business]. Transl. A. Kardash. Moscow: Mann, Ivanov i Ferber Publ., 2015. 223 p. (In Russian)

7. Voronova O. V. *Hochu ostat'sya na zemle: stihy perevod s saamskogo* [I want to stay on Earth: poems translated from the Sámi language]. Murmansk: Russkaya Laplandiya Publ., 1995. 222 p. (In Russian)

8. Grinchenko I. S. *Igra v teorii, obuchenii, vospitanii i korrekcionnoj rabote: uchebno-metodicheskoe posobie* [Game in theory, education, and upbringing: textbook]. Moscow: CGL Publ., 2002. 80 p. (In Russian)

9. Ermolaeva M. G. *Igra v obrazovatel'nom processe: metodicheskoe posobie* [Game in educational process: textbook]. Saint-Petersburg: SPbGUPM Publ., 2003. 64 p. (In Russian)

10. Zamolotskih E. G., Gogoleva G. S., Khanova Z. G. *Istoriko-pedagogicheskie aspekty razvitiya gejmifikacii v obrazovanii* [Historical and pedagogical aspects of development of gamification in education]. *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovanija* [Problems of modern pedagogical education], 2024, no. 84–1, pp. 92–95. (In Russian)

11. Zgazinskaya D. S. *Izuchenie poezii O. Voronovoj i A. Bazhanova v shkole: kvestovaja tehnologija* [Study of poetry of O. Voronova and A. Bazhanov at school: quest technology]. *XXI Maslovskie chtenija: filologija i filologicheskoe obrazovanie v regional'nom aspekte* [XXI Maslov's Readings: philology and philological education in the regional aspect]. Murmansk: Izd-vo MAU Publ., 2023. Pp. 60–66. (In Russian)

12. Ivanova Yu. V. *Ot igr k znanim: gejmifikacija kak instrument povyshenija vovlechnonosti v obrazovanii* [From games to knowledge: gamification as a tool for increasing engagement in education]. *Vestnik nauki* [Bulletin of Science], 2025, no. 5 (86/4), pp. 782–787. (In Russian)

13. Levanova A. E. *Igra v treninge. Vozможности igrovogo vzaimodejstvija* [Game in training. Game interaction opportunities]. Saint-Petersburg: Piter Publ., 2013. 208 p. (In Russian)

14. Leonov A. V. *Gosudarstvennaja podderzhka malochislennyh narodov v Rossijskoj Federacii* [State support for small ethnic groups in the Russian Federation]. *Vestnik HGU im. N. F. Katanova* [Bulletin of Khakass State University named after N. F. Katanov], 2023, no. 4 (46). Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/gosudarstvennaya-podderzhka-malochislennyh-narodov-v-rossijskoj-federacii> (accessed May 24, 2025). (In Russian)

15. *Literatura Kol'skoj zemli: Hrestomatija dlja 9–11 klassov obshheobrazovatel'nyh uchrezhdenij: v 2-h ch.* [Literature of the Kola Region: Chrestomathy for grades 9–11 of general education institutions: in 2 ch.]. L. T. Panteleeva, T. P. Agapova, L. F. Zhdanova, L. D. Shakhova, O. D. Rodchenko; Ed. L. T. Panteleeva. Murmansk: MOIPKRO Publ., 2004. Ch. 1. 336 p. (In Russian)

16. *Na Severe – zhit'! Regional'naya programma patrioticheskogo vospitaniya Murmansknoj oblasti* [Live in the North! Regional program of patriotic education of the Murmansk Oblast]. Available at: <https://razgovor.iro51.ru/uchebnyj-god/2025-2026-uchebnyj-god/19-sentyabrya-budushchee-regiona-rozhdaetsya-zdes-i-sejchas.html> (accessed May 07, 2025). (In Russian)

17. Panteleeva L. T. *S ljubov'ju k rodnomu kraju* [With love to the native land]. Murmansk: Kn. izd-vo Publ., 1988. 117 p. (In Russian)

18. Pidkasistyj P. I., Khajdarov Zh. S. *Tehnologija igry v obuchenii i razvitii* [Game technology in learning and development]. Moscow: Ros. ped. agentstvo Publ., 1996. 602 p. (In Russian)
19. Safonova E. V. *Obrazovatel'nyj kvest: smysl, sodержание, tehnologicheskie prijomy* [Educational quest: meaning, content, and technological approaches]. *Narodnoe obrazovanie* [Public Education], 2018, no. 1–2 (1466). Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/obrazovatelnyj-kvest-smysl-soderzhanie-tehnologicheskie-prijomy> (accessed May 13, 2025). (In Russian)
20. Selevko G. K. *Jenciklopedija obrazovatel'nyh tehnologij. V 2-h tomah* [Encyclopedia of educational technologies. In 2 vol.]. Moscow: Narodnoe obrazovanie Publ., 2005. Vol. 1. 560 p. (In Russian)
21. Semenov V. G. *Dinamicheskaja klassifikacionnaja model' igry* [Dynamic classification model of the game]. Kiev: Minvuz USSR Publ., 1984. 221 p. (In Russian)
22. Smovder V. V. *Literaturnoe razvitie sovremennogo shkol'nika* [Literary development of a modern pupil]. *XX Maslovskie chtenija: filologija i filologicheskoe obrazovanie v regional'nom aspekte: sbornik nauchnyh statej* [XX Maslov's Readings: philology and philological education in the regional aspect: collection of scientific articles]. Murmansk: Izd-vo MAGU Publ., 2022. Pp. 185–191. (In Russian)
23. Smovder V. V. *Vizual'naya novella kak sredstvo formirovaniya interesa k saamskoj literature* [Visual novel as a means of generating interest in Sámi literature]. *Molodaya nauka Arktiki-2025: Materialy Vserossijskoj nauchno-prakticheskoy konferencii s mezhduнародnym uchastiem* [Young Science of the Arctic-2025: Proceedings of the All-Russian scientific and practical conference with international participation]. Murmansk: Murmanskij arkticheskij universitet Publ., 2025. Pp. 115–122. (In Russian)
24. Smovder V. V. *Gejmifikacija v prepodavanii saamskoj literatury na primere nastol'noj igry po romanu N. Bol'shakovoj "Alkhalalaj"* [Gamification in the teaching of Sámi literature using the board game based on N. Bolshakova's novel "Alkhalalaj"]. *XXIII Maslovskie chtenija (filologija i filologicheskoe obrazovanie v regional'nom aspekte): materialy Vserossijskoj nauchno-prakticheskoy konferencii s mezhduнародnym uchastiem* [XXIII Maslov's Readings (philology and philological education in the regional aspect): materials of the All-Russian scientific and practical conference with international participation]. Murmansk: Izd-vo MAU Publ., 2025. Pp. 110–116. (In Russian)
25. *Tvorchestvo Otkjabriny Voronovoj v shkole: filologicheskij i metodicheskij aspekty: monografija* [Oktyabrina Voronova's creative work at school: philological and methodological aspects]. V. B. Bakula, O. G. Zgazinskaya, D. S. Zgazinskaya, A. K. Grom; ed. V. B. Bakula. Moscow: RUSAJNS Publ., 2025. 190 p. (In Russian)
26. *Federal'nyj gosudarstvennyj obrazovatel'nyj standart obrazovaniya. Uroven' osnovnogo obshchego obrazovaniya* [Federal State Educational Standard of Education. Basic General Education Level]. Available at: http://fgosvo.ru/uploadfiles/fgos_ru_osnov.pdf (accessed May 15, 2025). (In Russian)
27. *Federal'nyj zakon "Ob obrazovanii v Rossijskoj Federacii" ot 29.12.2012 № 273-FZ* [Federal Law "On Education in the Russian Federation" dated 29.12.2012 № 273-FZ]. Available at: <https://obrnadzor.gov.ru/wp-content/uploads/2020/11/federalnyj-zakon-ot-29-dekabrya-2012-g-n-273-fz-ob-obrazovanii-v-rossijskoj-fede.pdf> (accessed May 08, 2024). (In Russian)
28. Fenina N. *Skazka o Severe: filosofskaya skazka* [The Tale About the North: philosophical tale]. Murmansk: [w/p], 2007. 27 p. (In Russian)
29. Shmakov S. A. *Igry uchashhihsja – fenomen kul'tur: monografiya* [Games of students as a cultural phenomenon: monograph]. Moscow: Novaja shkola Publ., 1994. 239 p. (In Russian)
30. Anderson C. A., Dill K. E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 2000, no. 78 (4), pp. 772–790. (In English)
31. Cyzar-Gutiérrez R., Sbez-Lypez J. M. Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: an experiment with MinecraftEdu. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 2016, no. 13 (1), p. 10. (In English)
32. Dichev Ch., Dicheva D. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International journal of educational technology in higher education*, 2017, no. 14, pp. 9. (In English)
33. Kapp K. *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco; CA: Pfeiffer, 2012. 336 p. (In English)
34. Kapp K., Blair L., Mesch R. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. San Francisco: Wiley, 2013. 480 p. (In English)
35. Lee J. J., Hammer J. Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 2011, no. 15 (2), pp. 1–5. (In English)
36. Skok K. Gamification in education – practical solutions for educational courses. *Polish Journal of Applied Psychology*, 2016, no. 14 (3), pp. 73–92. (In English)

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Бакула Виктория Борисовна, доцент, профессор кафедры филологии, межкультурной коммуникации и журналистики, Мурманский арктический университет (183038, Российская Федерация, г. Мурманск, ул. Капитана Егорова, д. 15), доктор филологических наук.

museum-vs@yandex.ru

ORCID ID: 0000-0002-4038-7946

Смовдер Валерия Вадимовна, магистр педагогического образования, специалист по учебно-методической работе кафедры иностранных языков, Мурманский арктический университет (183038, Российская Федерация, г. Мурманск, ул. Капитана Егорова, д. 15).

smovderl@mail.ru

Коренева Анастасия Вячеславовна, доцент, профессор кафедры филологии, межкультурной коммуникации и журналистики, Мурманский арктический университет (183038, Российская Федерация, г. Мурманск, ул. Капитана Егорова, д. 15), доктор педагогических наук.

korenevaanast@mail.ru

ORCID ID: 0000-0002-4901-4927

ABOUT THE AUTHORS

Bakula Viktoria Borisovna, Associate Professor, Professor of the Department of Philology, Intercultural Communication and Journalism, Murmansk Arctic University (183038, Russian Federation, Murmansk, Kapitana Egorova St., 15), Doctor of Philological Sciences.

museum-vs@yandex.ru

ORCID ID: 0000-0002-4038-7946

Smovder Valeria Vadimovna, Master of Pedagogical Education, Specialist in Educational and Methodological Work, Department of Foreign Languages, Murmansk Arctic University (183038, Russian Federation, Murmansk, Kapitana Egorova St., 15).

smovderl@mail.ru

Koreneva Anastasia Vyacheslavovna, Associate Professor, Professor of the Department of Philology, Intercultural Communication and Journalism, Murmansk Arctic University (183038, Russia Federation, Murmansk, Kapitana Egorova St., 15), Doctor of Pedagogical Sciences.

korenevaanast@mail.ru

ORCID ID: 0000-0002-4901-4927