



Казанский федеральный
УНИВЕРСИТЕТ
Елабужский ИНСТИТУТ

Школа компетенций для жизни «СоКол»©

(The School of Competencies for Life)©

*Мы поможем вам сделать сегодня то, о чем другие
задумаются завтра!*

<http://bilingual-online.net>



Российские инновации в сфере образования длиною в жизнь:

Иммерсионное чтение

Международные сетевые лаборатории «Инновационные технологии в сфере поликультурного образования» Елабужский институт ФГАОУ ВО КФУ

Международная онлайн-школа компетенций для жизни «СоКол»



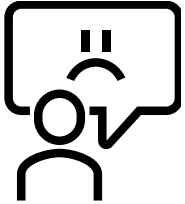
Сегодня дети, а нередко и взрослые...

**...находятся в системе современного образования,
но ощущают себя в ней не субъектами (ФГОС),
а объектами внешнего воздействия.**

И видят текст – как свою проблему!

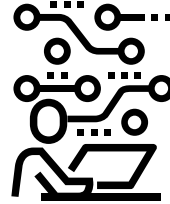


Проблема — не текст, а отсутствие мотивации читателя!



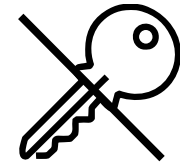
**Система образования
отбивает у ученика
желание читать**

Чтение не ведет к важным для ребенка результатам. И не применимо к его реальности. Он – пассивный объект обучающего воздействия



**Его потребность в контенте еще
не удовлетворена,
а он уже тонет в информации**

Отдых от излишка непонятной и ненужной для жизни информации и контент «для себя» ребенок находит в ютубе, блогах и компьютерных играх



**Так как ключ
от формирующего
чтения ему не дан**

Зачем нужно иммерсионное чтение?

- Текст – это лабиринт

И мы толкаем туда детей.

- Но лабиринт этот – портал.

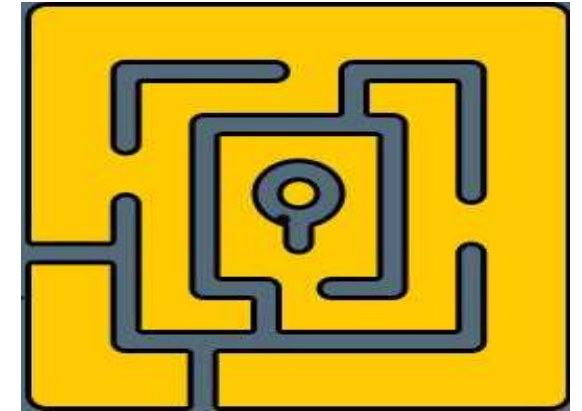
К новому «Я» и его новым шансам.

- Чтобы получить ключ к порталу, нужно убить Минотавра.

Самый страшный Минотавр – внутри вас: клише, стереотипы, отсутствие мотивации.

- Как? Тоже через Я.

Именно оно – ваша общая путеводная нить.



Иммерсионное чтение как ключ от текстов: Эврика! – 3Э



**Какой вопрос задает нам
азбука?**

Первый шаг к ключу – шаг к себе в тексте и через текст!



- Как человек проявляет свой интерес?

Он задает вопросы. Значит, нужно привести ребенка к тому, чтобы он начал спрашивать, а не отвечать.

- О чем спрашивает человек активнее всего?

О том, что нужно ему. Значит, вопросы индивидуальны.

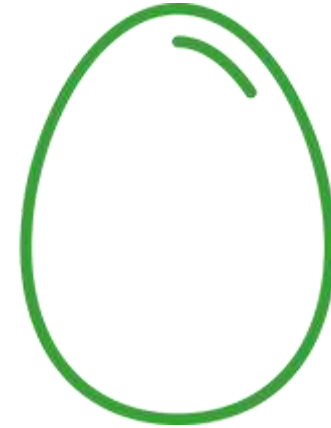
- Текст только помогает Вам сформулировать ваши вопросы и найти свой ответ.

В литературе нет ответов. Сколько читателей – столько вариантов прочтений.

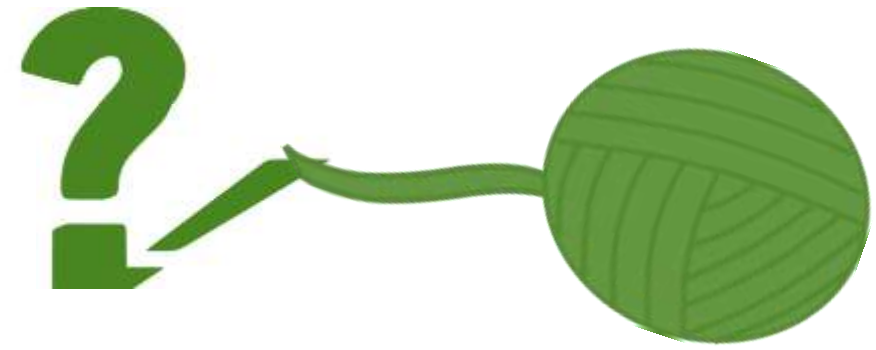
Иммерсионное чтение как ключ от текстов: Эврика! – 3Э



**Что было раньше:
курица или яйцо?**



Начинаем путешествие

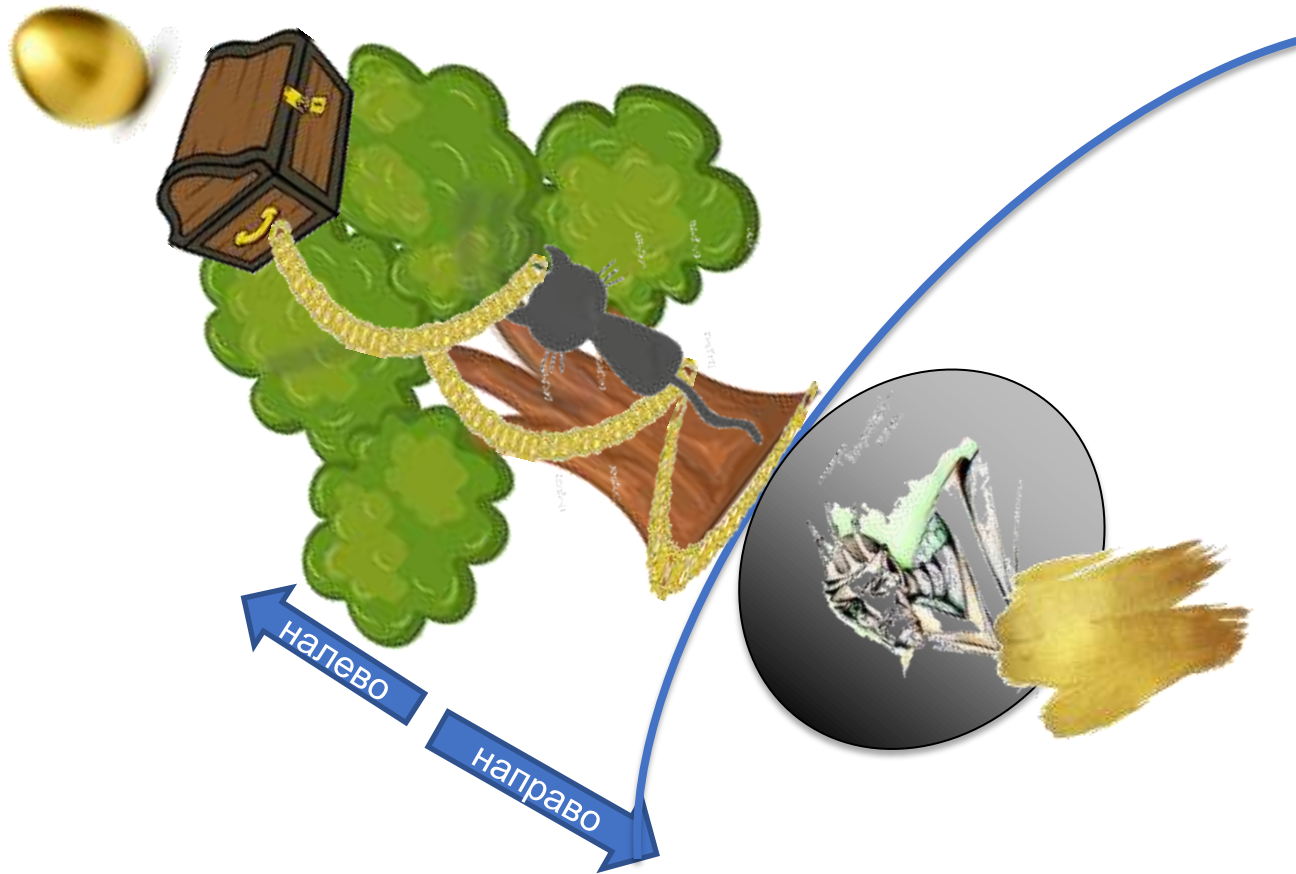


- Читаем текст и ищем в нем свои кончики нити: странности и несостыковки
- Задаем к нему свои вопросы (*это – ваш интерес и ваша мотивация: Я-компетенция усилена у человека на интуитивном уровне*)
- Ищем вместе ответы на ваши вопросы (*авто-фильтры на информацию также включены на интуитивном уровне – через Я-компетенцию мы их переключаем с игнорирования на поиск, функциональное восприятие*)
- Фиксируем процесс – так, как удобно вам (рисунок, ментальная карта, конструктор...) (*это – ваш продукт и ваша точка опоры для саморефлексии в дальнейшем – а значит, и запуска автомативации на подобные шаги в будущем*)

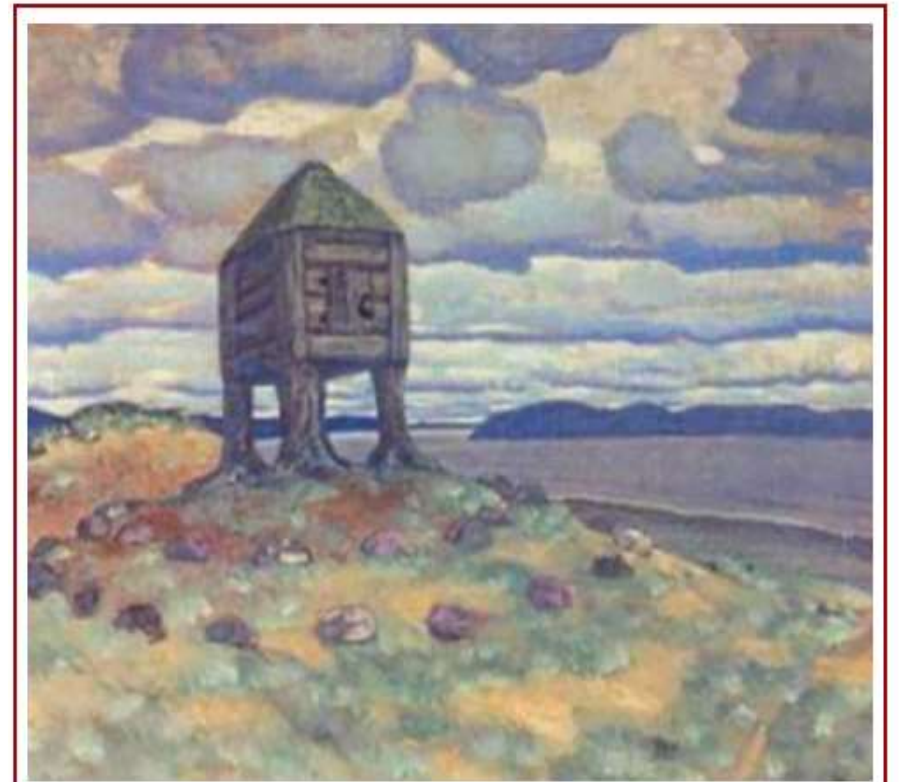
ДЕТИ ДЕЛАЮТ ТО ЖЕ И ТАК ЖЕ!

Автор: ЕЛКа

Иммерсионное чтение как ключ от текстов: Эврика! – 3Э



И какие они – курьи ножки?



Рерих. Изба смерти. 1905 г.

Что делает на дубе золотая цепь?

Иммерсионное чтение как ключ от текстов: Эврика! – 3Э

И.А. Крылов «Осел и мужик»

Мужик на лето в огород
Наняв Осла, приставил
Ворон и воробьев гонять нахальный род.
Осел был самых честных правил:
Ни с хищностью, ни с кражей незнаком:
Не поживился он хозяйским ни листком,
И птицам, грех сказать, чтобы давал потачку;
Но Мужику барыш был с огорода плох.
Осел, гоняя птиц, со всех ослиных ног,
По всем грядам и вдоль и поперёк,
Такою поднял скачку,
Что в огороде всё примял и притоптал.
Увидя тут, что труд его пропал,
Крестьянин на спине ослиной
Убыток выместил дубиной.
«И ништо!» все кричат: «скотине поделом!
С его ль умом
За это дело браться?»

А я скажу, не с тем, чтоб за Осла вступаться;
Он, точно, виноват (с ним сделан и расчет),
Но, кажется, не прав и тот,
Кто поручил Ослу стеречь свой огород



Какой он –
«дядя самых честных
правил»?

Что такое иммерсионное чтение?

Это процесс пошагового погружения "читателя" в "текст".

Причем, "текстом" может быть как устное или письменное сообщение любого объема, стиля и жанра (стихотворение, рассказ, роман; договор, мейл, пост в соцсетях...); так и вообще любой объект и ситуация окружающего мира (камень, чашка, одежда; фотография, комикс, мультфильм, картина, ...).

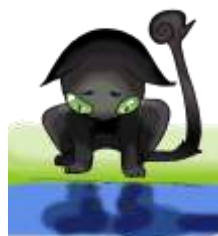
Они становятся медиумами, открывающими внимательному "читателю" путь к более глубоким уровням реальности и самореализации в ней.

Как работает иммерсионное чтение



ОСОЗНАННОЕ прочтение (навык проживания всего и познания всего через себя) дает основание для практического действия.

Ключ к новому не страшному опыту!



↑
Иммерсионное (я как часть текста) формирующее читателя чтение

08

Я делаю – интеркультурное междисциплинарное (интегративное) чтение (действую осознанно, системно и продуктивно!)

07

Я умею, я могу – продуктивное чтение (соизмеряю свои умения и возможности ситуации)

06

Я знаю – рефлексивное чтение (оглядываюсь на свой опыт познания)

05

Я хочу – аналитическое чтение (анализирую свои потребности)

04

Я понимаю – функциональное чтение (поисковое, просмотрное – ищу себя)

03

Я чувствую – ознакомительное чтение (закрепляем мотивацию)

02

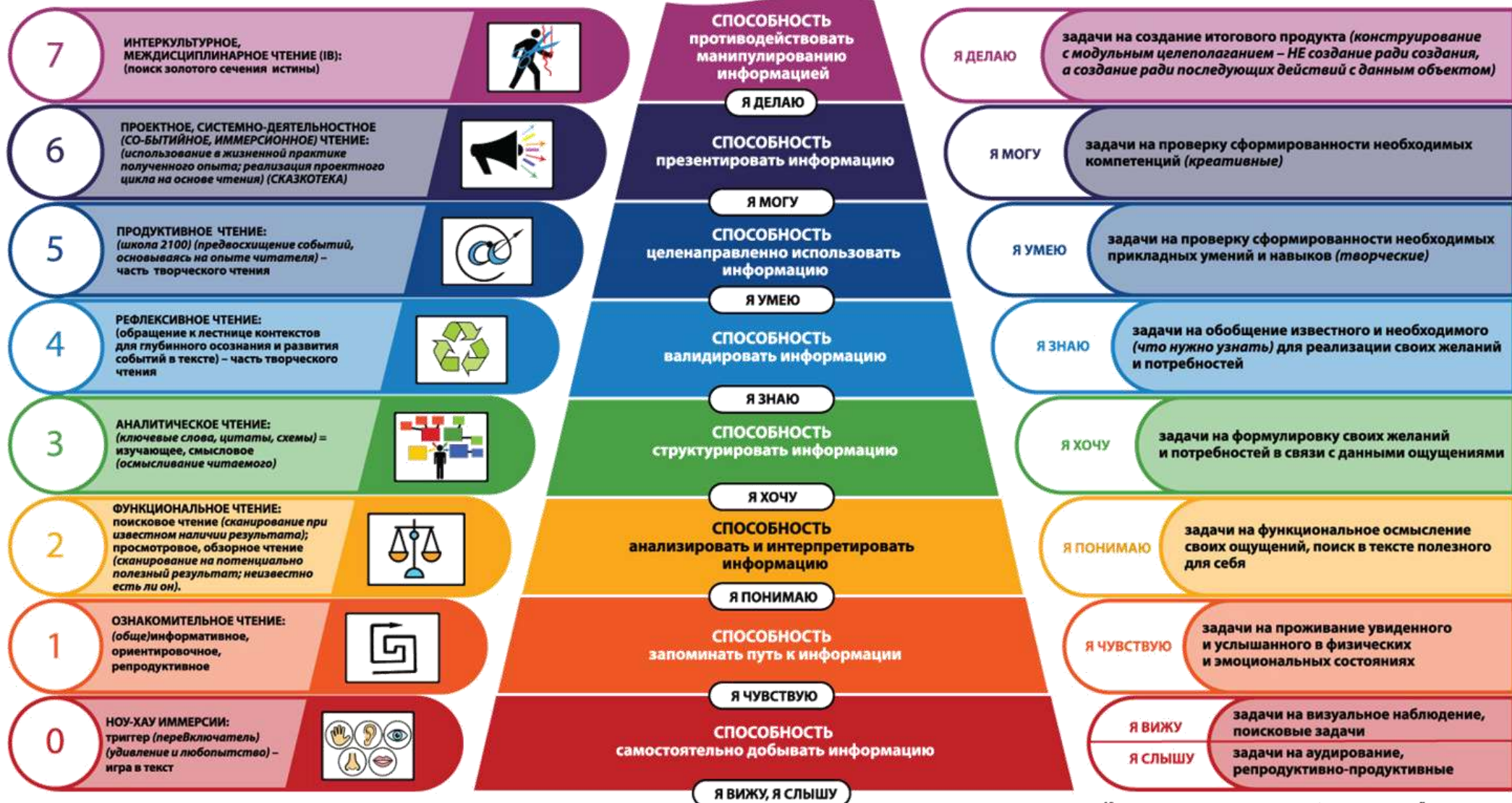
Я вижу, я слышу – информационное чтение (появляется мотивация, интерес)

01

Недочтение – поверхностное стереотипное восприятие текста (нет мотивации)



ЦЕЛЬ:
индивидуум, читающий мир как текст
и самореализующийся в нем.

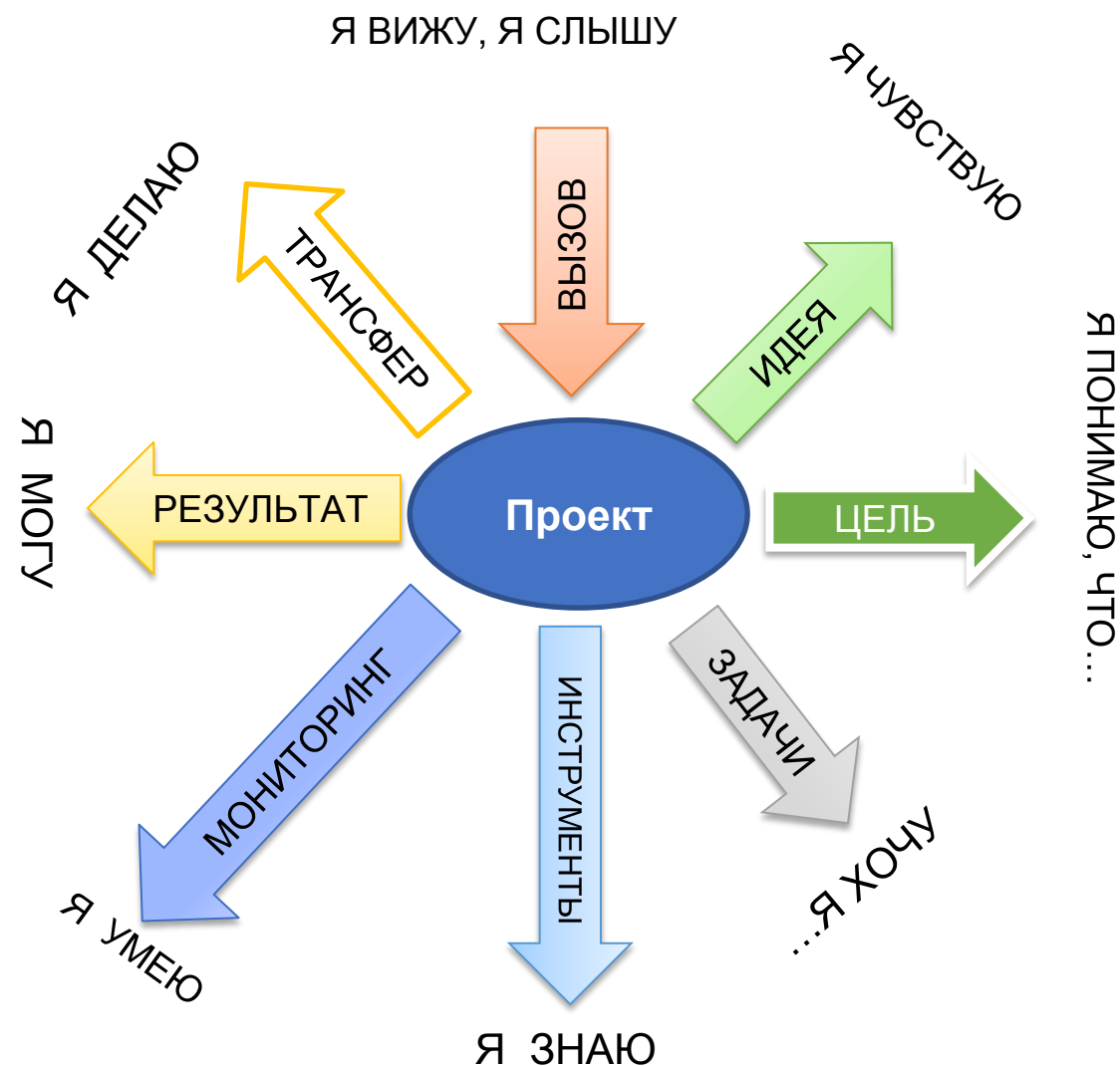


«НЕДОЧТЕНИЕ»:
неосознанное формальное чтение – чтение цепочки букв без понимания смысла
(формируется в момент обучения скорости чтения дошкольника)

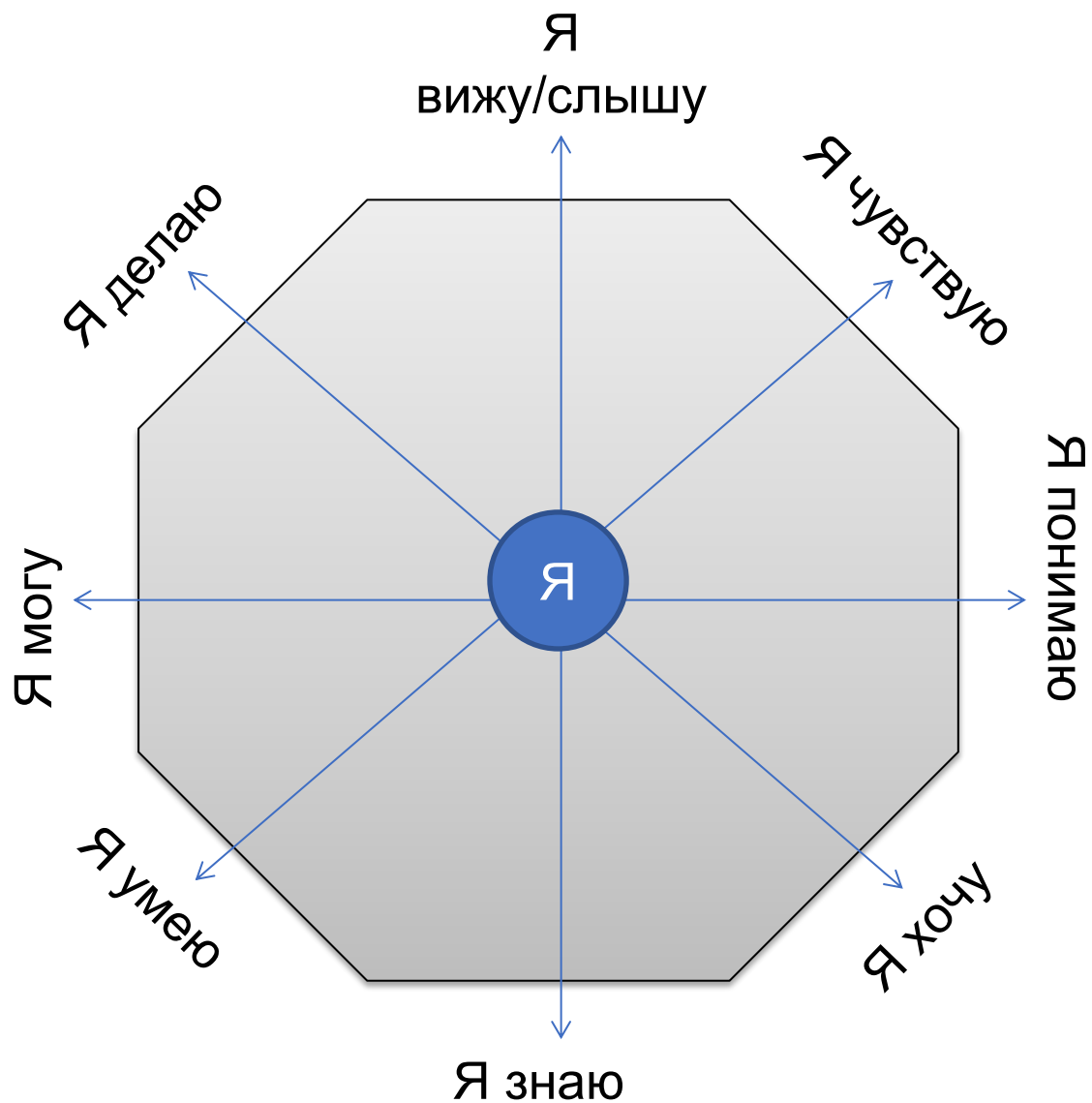
Как реализовать пирамиду при создании кейса по тексту
(иммерсионное, проектное, междисциплинарное чтение)

Иммерсионное чтение - проектно, так как перечисленные выше 8 шагов лежат в основе проектирования, начинающегося с выявления задачи проектировщиком и уходящего в бесконечность вариативных действий в связи с ней и их результатов.

Кто хочет и умеет управлять информацией, **реализовывать на основе текста свою интенцию** (находить в нем свои смыслы, **функционализовать текст**), - владеет своей жизнью и формирует свой мир. Это – общество настоящего будущего



Что в подтексте? Октализ осознанной самодеятельности личности



- ✓ Человек видит и слышит только то, что знает (осмыслил и присвоил). А знает только то, что может увидеть и услышать САМ (из даваемого окружением).
- ✓ Человек умеет то, что он чувствует (тактильность и эмоциональность). И чувствует, что умеет (внутренняя потребность самореализации).
- ✓ Человек может то, что понимает (выполнить непонятный приказ извне человек не может, поэтому не может реализовать чужой план, составленный без его участия, достичь чужих целей; это имитаты!). И понимает, что может (внешние ограничители и внутренние барьеры).
- ✓ Человек делает то, что хочет (в чем видит себя). И хочет то, что сам делает (эффект ИКЕА – чем больше я инвестирую в объект, тем больше его люблю/отождествление себя).

Эффект от реализации



ЗУНЫ как ЦЕЛЬ
ФИКТИВНОСТЬ



Варианты действий –
ограничены коридором
сюжета игры или видео



Нет страха ошибки,
Есть шанс переиграть –
В рамках сюжета игры



Нет свободы,
есть границы игры



Удивление - потребность
любопытство – норма

ЗУНЫ как ИНСТРУМЕНТ
КОМПЕТЕНЦИИ как ЦЕЛЬ
РЕАЛЬНОСТЬ



«Лестница контекстов»
варианты прочтения = опыту
читателя



Нет страха ошибки, есть
точки зрения



Свобода речи и мысли
свобода исследования
свобода эксперимента
свобода изобретения

Управляемая ВСЕленная ресурсного
состояния КОМПЕТЕНЦИЙ

Конкуренты: что есть «результат»?

Прямые конкуренты (за процесс) – нет, так как технология иммерсионных (проектных) кейсов 100% авторская, запатентованная и охраняемая авторским правом.

Косвенные конкуренты (за результат). Смотря что понимать под результатом

НАШ РЕЗУЛЬТАТ – ИНДИВИДУУМ...

Не боящийся текстов, выходящих за рамки «обязательного» или «релакс-» чтения (заинтересованный в них)

Умеющий думать и действовать на опережение (тактика и стратегия из текста) и ответственно пользующийся этим

Осознающий тексты как свой ресурс и инструмент и передающий этот навык дальше

Получающий удовольствие от самостоятельного прочтения, как в процессе, так и в результате (уходящий от «пользователь» к «созидатель»)

Достаточно сильный, чтобы не сломаться под внешним негативным воздействием турбулентного мира

РЕЗУЛЬТАТ КОСВЕННЫХ КОНКУРЕНТОВ

Ограниченный текстами по данной извне программе, боящийся и не желающий выходить за ее рамки

Думающий про здесь и сейчас; способный анализировать данность, но не интерпретировать варианты ее развития в будущем («жизнь в аврале»)

Видящий в текстах хранилище чужой информации, иногда интересной, но не необходимой

Ждущий извне помощи при прочтении (подсказки, наводки – как понимать) и готовых результатов для использования

Живущий в данном моменте, аврально и ломающийся при увеличении нагрузки

Текущее состояние

По технологии иммерсионного чтения на сентябрь 2020 года работают более 2000 педагогов в РФ и более 500 – за рубежом

2 место

На ММСО, 2019 г.

1 место

На международном конкурсе «янтарная сова 2019 г.»

1 место

На конкурсе «мой проект – моей стране 2018 г.»



4 место

Призовое (из 10) на международном конкурсе практик внутриклассного оценивания 2017 г.

1 место

На конкурсе инноваций ЦИТО 2015 г.



ДИПЛОМ

Одной из 2000 инноваций международного уровня кэмбриджа 2014 г.



Рынок

Потребители эффекта – до 60% населения РФ и русскоязычной диаспоры за рубежом: ученики 3–18 лет, их родители и педагоги. То есть 34 млн детей до 18 лет в РФ, 16 млн вне РФ, 60 млн родителей и педагогов = 110 млн пользователей в мире.

Решение

Школа «Сокол» и технология иммерсионного чтения созданы в РФ с участием международных экспертов 11 отраслей знания. Она является мотивирующей (игровые технологии и удивление), формирующей (развивающей soft skills) и измеряющей их (неоценочное наблюдение и саморефлексия) – то есть комплексной.

Школа «Сокол» открыта с 3 до 18 лет и реализует преемственность (образование длиною в жизнь) в диалоге культур, так как текст – это вся окружающая нас реальность.

Наш продукт междисциплинарен и легко интегрируем в образовательный процесс как полностью, так и частями на основе технологии (алгоритма), возможна постоянная разработка новых адресных образовательных решений с легко отчуждаемыми и трансформируемыми продуктами.

Конкуренты и преимущества

Прямых конкурентов нет – 100% авторская технология.

Косвенные конкуренты – CLIL, IB; в РФ есть косвенные конкуренты только частей нашего инструментария, не системы в целом.

Наши преимущества

- Достигаем результата экономичнее на основе интуитивно работающей авторской модели «пирамиды самоактуализации личности».
- Делаем элитные продукты доступными для каждого и простыми в использовании (тиражируемыми).
- Наша линейка продуктов полносистемна и автономна (закрывает все потребности ЦА как с т.з. формирования, развития, так и измерения в цифре без привлечения сторонних ресурсов).
- Продукты отчуждаемы без погружения в технологию, интуитивно понятны пользователю.
- Предоставляем методическое сопровождение для создания инновационных индивидуальных решений в рамках нашей технологии для любой системы образования на любом языке мира.

План развития компании

Создание единой точки входа в продукт и технологию в электронном формате для ухода от посредничества в его тиражировании и отчуждения продукта и технологии.

Что нужно

Финансово-организационное партнерство для реализации создания единой точки входа, оптимизированной под российский и международный образовательные рынки.

Иммерсионное (я как часть текста)
формирующее читателя чтение как ключ к
компетентному (само)образованию
ДЛИНОЮ В ЖИЗНЬ

СЕРТИФИКАТ

ВЫПУСКНИКА АКСЕЛЕРАТОРА
АГЕНТСТВА СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИНИЦИАТИВ

№ 0012

ВЫДАН ПРОЕКТУ

ИММЕРСИОННОЕ (ПРОЕКТНОЕ) ФОРМИРУЮЩЕЕ ЧТЕНИЕ КАК ОСНОВА ШКОЛЫ КОМПЕТЕНЦИЙ ДЛЯ ЖИЗНИ «СОКОЛ»
THE SCHOOL OF COMPETENCIES FOR LIVE – SOCOL

проект прошел
акселерационную программу
в рамках инициативы АСИ:
«100 лидеров развития новых подходов
в образовании»

14 октября – 17 декабря 2020 года

Генеральный директор



С.В. Чупшева

Линейка продуктов «Школы компетенций»

Педагоги 3+: Курсы повышения метапредметных компетенций. Родители 3+: Школа родительских компетенций

Продукты в системе иммерсионного (проектного) подхода: 1) формирующие 2) диагностирующие	0-3 года	3-4 года	4-5 лет	5-6/7 лет	7-10/11 лет	12-14 лет	14-16 лет	16-18 лет	19+ лет
1) Игротека «Дети мира» & прокачка soft skills & мотивация на отказ от стереотипов восприятия и положительный опыт креативной (само)деятельности выбиваю из зоны комфорта									
1) «Сказкотекста» & прокачка soft skills & мотивация на сохранение и развитие этнолингвокультурной идентичности в поликультурном мире через диалог культур стабилизирую									
1) «Классика, которой...нет» & прокачка soft skills & мотивация на поиск вариантов оптимальных решений «сегодня» через рассмотрение текстов из «вчера» как кейсов опыта стабилизирую									
1) «Речевая палитра» & прокачка hard (письмо и чтение) & soft skills + опыт погружения в текст через само-деятельность всех 5 чувств и эмоций (вижу себя в знаке и работаю с собой через знак)									
1) «Заботливая тетрадь» & прокачка hard (предметный цикл) & soft skills & проживание связей м/ду школьными предметами и реальностью (вижу себя в мире и работаю с миром)									
1) + 2) «Календарь-портфолио дошкольника» & неоценочное наблюдение и замер прироста компетенций с 1 до 6/7 лет & выработка индивидуального образовательного маршрута									
1) + 2) «КомПас» & неоценочное отслеживание и замер в цифре soft skills с 10 до 19+ лет человека, команды, организации & осознаю свои компетенции, мотивирован на их прокачку & профориентация длиною в жизнь									

Линейка продуктов

Этнолингвокультурная игротека «Дети мира» - модульные полифункциональные игры на осмысление основ деятельности, лежащих в специфике культур; на успешную реализацию практики общения на русском и коренном или иностранном языках – в диалоге культур.

Есть на 5 языках (русский, английский, немецкий, испанский, чешский; переводится на эстонский и украинский; перевод носителями языков).

Soft skills, развиваемые играми игротеки (проверка на основе теста «КомПас»): коммуникативная компетенция (Я-, социо-, этно-, межкультурная компетенция; лингво- и медиа-компетенции), интегративность и интерактивность, креативность, способность работать в поликультурной команде, инфо-компетенция (все уровни) и др. Развиваемые типы мышления: логическое, критическое, превентивное и дизайнерское.

Дает педагогам опыт упаковки модульного полифункционального игро-кейса. Часть игр существует в дигитальном формате (все игры возможно легко перенести в IT-формат).

от 3 до 99 лет



Линейка продуктов

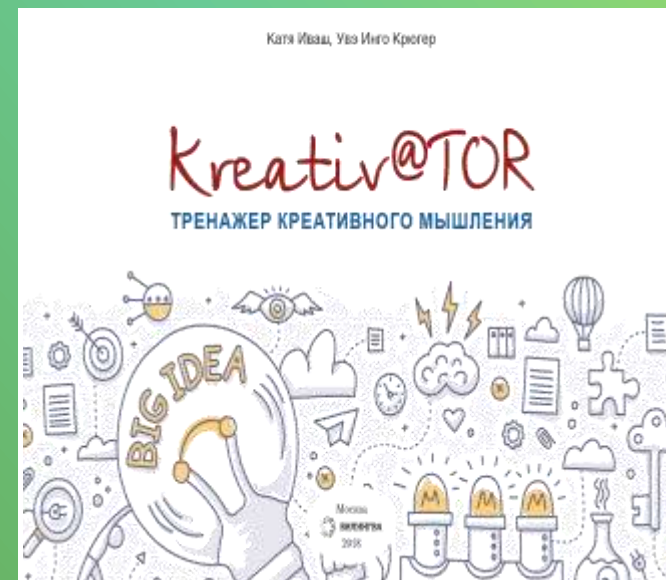
Kreativ@TOR (14+) – лего-конструктор устойчивой личности эпохи корона-кризиса. Предлагает полный цикл само-проектирования: от выхода из зоны комфорта до моделирования новых мобильных вариантов таких зон и управления ими

Основан на использовании естественных мотиваторов личности (финансовый, статусный, самопрезентационный); технологий когнитивных искажений, ТРИЗ, брейнрайтинга, mind maps и др. как системы.

Системная прокачка самим субъектом soft skills, связанных с креативностью: рефлексивности, вариативности/переключаемости, перспективного мышления, социально-эмоционального интеллекта, управления смыслами и ресурсами, антиманипулятивности, антикоррупционности.

Возможен перевод на другие языки и перенос в IT-формат.

14+ лет



Линейка продуктов

«Речевая палитра» - курс подготовки к чтению и письму на русском языке с логопедической доминантой для дошкольников и младших школьников-билингвов

Формирует в сознании ребенка образ языковых и речевых единиц (звук, буква, слог, часть слова, слово, текст) как системы. Буква и звук вводятся в игре через все органы чувств (погружение): слух, зрение, тактильность (осязание) и даже обоняние и вкус; мелкую и крупную моторику. В процессе опытов и экспериментов самого ребенка с языковым материалом.

Язык перестает быть самоцелью, становится инструментом диалога с реальностью.

Особенно востребован за рубежом (соотечественники) и у педагогов, работающих с билингвами и мигрантами в РФ; с ОВЗ.

от 4 до 8 лет



Линейка продуктов

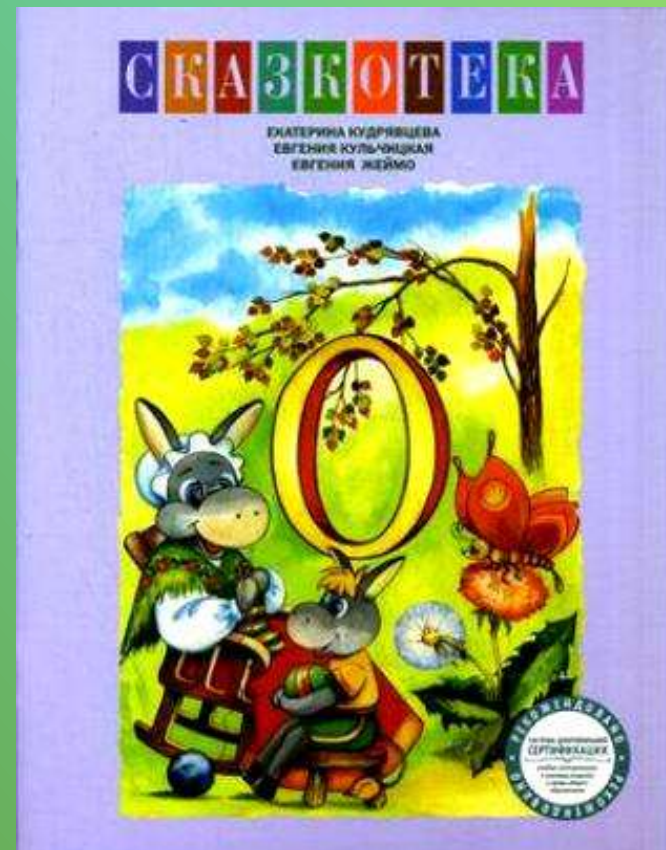
Сказкотейка – 55 междисциплинарных проектных тетрадей-кейсов по междисциплинарному чтению с этнокультурной доминантой на основе русских народных сказок и сказок народов РФ. Планируется по сказкам народов мира

Дает педагогам формат упаковки междисциплинарного контента на основе текста – как проекта.

Создает условия для развития детьми всех уровней инфо-компетенции, всех составляющих коммуникативной и Я-компетенции, когнитивных способностей, вариативности и креативности, индивидуальной ответственности и способности работать в команде. Развивает типы мышления: от кумулятивного (накопительного) до дизайнерского – с учетом возраста.

Внутри каждой тетради-кейса – проблемные задачи и ситуации 6 уровней: от «Я вижу и слышу» к «Я делаю».

от 3 до 12 лет



Линейка продуктов

«Мультимедиа-кейсы» — 10 пилотных исследовательских тематических проект-кейсов для дошкольников с 3 до 7 лет

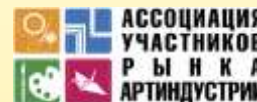
Могут быть созданы на любом языке для любого междисциплинарного контента (трансфер и валидация технологии). Есть методические рекомендации для потенциальных авторов таких кейсов в национальных этнолингвокультурах.

В основе – технология экспериментально- и наблюдательно-исследовательской работы (неоценочное наблюдение) в системе «обучение вне ДОО/школы» (мобильное образование длиною в жизнь) системы IV/irs.

Цель – формирование осознанного (функционального) и ответственного отношения к окружающей реальности для целенаправленного и экологичного взаимодействия с ней. Формирует и развивает: ресурсность (мета-компетенция) и системное мышление (мета-компетенция).

от 3 до 7 лет

Университет мультимедиа ®



Мультимедиа-кейсы для дошкольников
«ШОКОЛАД»
«ЧАШКА/КРУЖКА»
«ПЧЕЛА/ЦВЕТОК»
«МЯЧ»
«РЕБЕНОК»
«БУМАГА»
«КАРАНДАШ»
и др.

Москва, 2021 г.

Линейка продуктов

Заботливые тетради «Идите к лешему!» — 12 пилотных исследовательских тематических проект-кейсов для начальной школы по окружающему миру, включающие рабочую тетрадь + авторские видео

Оптимальны для перехода начальной школы на дуальную систему образования; реализацию смешенного обучения и мобильного образования.

Могут быть созданы на любом языке для любого междисциплинарного контента.

За такими тетрадями – будущее обучения. Например:

- разработка таких тетрадей по контентам youtube, авторским видео в открытом доступе
- реализация образовательной онлайн-мобильности в период пандемии (стажировки, обменные проекты, экскурсии, ... на основе онлайн-контента с использованием системы «заботливых тетрадей»).

от 7 до 12 лет



Линейка продуктов

Интерактивная книга-кейс (®)

Дает возможность обучающемуся почувствовать себя со-автором и со-участником контента на практике выбора и реализации его визуализации, обсуждения, реализации индивидуальных решений на основе общедоступных контентов.

Обучающийся самостоятельно реализует «вход» в контент всеми органами чувств и понимает вариативность восприятия информации (ее трактовки и применения в своей практике). Он узнает в «котенке» самого/саму себя и проживает с ним стадии познания мира вокруг как единого целого.

Формирует и развивает Я-компетенцию (мета-компетенция) и инфо-компетенцию (мета-компетенция); снимает страх ошибки и мотивирует на представление индивидуальной точки зрения.

от 7 до 12 лет



Линейка продуктов (чтение)

**Классика, которой... нет –
50 междисциплинарных проблемно-
тематических кейсов по произведениям русских
классиков, прочитанным на межкультурном
и междисциплинарном уровнях**

Создает условия для развития: Я-, коммуникативной, инфо- и межкультурной компетенций, медиа-компетенции, мобильности/переключаемости, социально-эмоционального интеллекта, управления смыслами. Развиваемые типы мышления – начиная с критического и до дизайнерского.

Классика становится современной - опытом самопознания и самореализации читателя, применяемым им для решения своих актуальных задач.

IT-вариант – подкаст.

Также востребовано на иностранных языках – для популяризации русской культуры как составляющей мирового культурного наследия.

12+ лет



Классика, которой нет
или
Сами с усами

Линейка продуктов

«Календарь-портфолио дошкольника» - цифровой паспорт компетентностного развития ребенка с 0 до 6/7 лет

Отказ от оценок и контрольной функции взрослого в пользу безоценочного наблюдения (родитель и педагог) и саморефлексии (ребенок) в игре. Помощь в диагностике (совмещение нескольких т.з. на 1 ребенка) и выстраивании индивидуальных образовательных маршрутов. Развиваются: Я-компетенция, инфо-компетенция, социо-компетенция, рефлексивность (саморефлексия ребенка и педагога), организаторские способности; моторика, письмо и счет, концентрация; критическое и превентивное мышление. Реализуем на разных языках.

Состав:

- Карты наблюдения компетенций с 0 до 6/7 лет
- Таблица замера компетенций ребенка 5-7 лет
- и Рабочие листы к ней
- Разделители
- Карты самодиагностики семьи, ребенка, организации

от 0 до 6/7 лет



Линейка продуктов

«КомПас» - цифровой компетентный паспорт, унифицированная система оценки поля soft skills

Предлагает прокачку и измерение в цифре компетентного капитала = компетентного ресурса: человека, команды, организации, региона, государства. Есть профили личности, должности, специальности.

КомПас – это таблица Менделеева для компетенций. Единая система, единая международная терминология.

КомПас – это вторая половинка к WorldSkills, делающая их мобильнее. И выводящая Россию на 1 место в мире soft skills.

Интегрируем в любые другие системы. На любом языке мира.

от 14 до 68 лет

The advertisement features a blue and green background. At the top left is the 'Kompas' logo, which includes a red location pin and a compass rose. To its right are the logos for 'Казанский федеральный университет' and 'Елабужский институт', along with the 'PRODUCT VISION' logo and the website URL 'https://e-kompas.net/'. The main title 'КомПас' is written in large white letters, with the tagline 'твой путь - твоя цель' below it. A central graphic shows a funnel shape filled with various icons representing different skills and professions, such as a book, microscope, pencil, atom, speech bubbles, steering wheel, person, globe, laboratory glass, wrench and hammer, calculator, and medical symbol. At the bottom, a laptop displays a world map on its screen.

Контакты и ...продолжение следует...



Кудрявцева Екатерина
к.п.н. (PhD), научный руководитель сетевых
международных лабораторий "Инновационные
технологии в сфере поликультурного образования"
ФГАОУ ВО КФУ,
эксперт Федерального реестра научно-технической
сферы РФ, член правления МОЦ ИКаРус,
координатор Международного методсовета по
многоязычию и межкультурной коммуникации
(45 стран мира),
научный руководитель проекта, ФРГ

- ФБ [Katja Ivash](#)
- Skype [ekoudrjavgtseva1](#)
- Телеграмм [@Kudrjavgtseva](#)
- ekoudrjavgtseva@yahoo.de

Группа Фейсбука:

[«Игровые технологии и игропедагогика»](#)

Канал youtube: [СКАЗКОТЕКА](#)