

Н. А. Дидковская <https://orcid.org/0000-0003-0533-5021>

Ю. А. Костюкова <https://orcid.org/0000-0002-0541-6262>

Современные социокультурные условия развития личности (креативные практики на основе сказок)

В статье показана актуальность процессов формирования и адаптации креативных практик, основанных на материалах сказок, к современным социокультурным условиям развития личности. Актуализировано представление о сказках как одном из древнейших жанров традиционного фольклора, способствующем этнокультурной преемственности, сохраняющем духовные и языковые связи между поколениями. Выявлены семантические связи сказочного жанра с научной фантастикой и креативностью как относительно устойчивой характеристикой личности, способствующей генерации новых идей и нестандартных решений проблемных ситуаций. Изучен передовой отечественный и зарубежный опыт активизации творческого мышления посредством приобщения к сказкам. Так, «сказочные» технологии находят широкое применение в создании интерактивной обучающей среды с элементами геймификации, то есть с использованием игрового мышления и динамики игр, для решения творческих задач, вовлечении детей в творческий процесс, развитии творческого воображения. Особое внимание уделено вопросам практического использования «сказочных» технологий в современной культуруориентированной образовательной деятельности, кросс-культурных коммуникациях и дизайн-проектировании объектов предметной среды. Отмечено, что сказки выступают трансляторами проектно-творческой культуры человека, поэтому формирование проектных компетенций и активизация творческого (креативного) мышления на материалах сказок – одна из актуальных задач современных конкурсных мероприятий. Результаты исследования нашли воплощение в ходе организации и проведения всероссийского детско-юношеского конкурса СКАЗКА#ДИЗАЙН на базе ФГБОУ ВО «Костромской государственной университет».

Цели и задачи конкурса были направлены на выявление и развитие у обучающихся творческих, художественно-технических и коммуникативных способностей, интереса к проектной деятельности; создание необходимых условий для поддержки творчески одаренных школьников, воспитание уважительного отношения к историко-культурному наследию.

Анализ результатов конкурса позволяет констатировать, что в современных социокультурных условиях развития личности сказка может выступать эффективным инструментом активизации творческого мышления в процессе генерации новых идей, основанных на концептуальном, культурологическом, семиотически обусловленном подходе к решению проектных задач.

Ключевые слова: культурология, интерактивная среда, творческое мышление, сказка, дизайн.

N. A. Didkovskaya, Yu. A. Kostyukova

Modern Socio-Cultural Conditions of Personal Development (creative practices on the basis of fairy tales)

The relevance of the processes of formation and adaptation of creative practices based on the materials of fairy tales to modern socio-cultural conditions of personal development is shown. The idea of fairy tales as one of the most ancient genres of traditional folklore promoting ethnocultural continuity, keeping spiritual and language links between generations is updated. The semantic connections of the fairy-tale genre with science fiction and creativity are revealed as a relatively stable characteristic of the personality, contributing to the generation of new ideas and non-standard solutions to problem situations. The advanced domestic and foreign experience of activation of creative thinking by means of introduction to fairy tales is studied. So, «Fairy tale» technologies find broad application in creation of the interactive training environment with gamification elements, that is with the use of game thinking and dynamics of games for solving creative tasks, involvement of children into the creative process, development of creative imagination. Particular attention is paid to the practical use of «fairy-tale» technologies in modern educational activities, cross-cultural communications and design of objects of the subject environment. It is noted that fairy tales act as translators of the person's design and creative culture, therefore formation of design competences and activation of creative thinking on materials of fairy tales is one of relevant problems of modern competitive actions. The results of the study were reflected in the organization and conduct of children and youth competition FAIRY tale#DESIGN on the basis of FSBEI HE «Kostroma State University».

The purposes and problems of the competition were directed to identify and develop students' creative, art and technical and communicative abilities, interest in design activity; creation of necessary conditions to support creatively gifted school students, training to respect historical and cultural heritage.

The analysis of competition results allows us to note that in modern sociocultural conditions of personal development the fairy tale can act as an effective instrument to activate creative thinking in the course of generation of new ideas based on the conceptual, culturological, semiotics caused approach to the solution of design tasks.

Keywords: cultural studies, interactive environment, creative thinking, fairy tale, design.

С давних пор сказки, особенно народные, входят в число самых выразительных средств формирования и духовно-нравственного воспитания личности, прежде всего в детско-юношеском возрасте. Культурно-семиотическое пространство сказки играет важную роль в создании ценностно-смысловой картины мира. Сказочные нарративы несут в себе особые иносказательные способы осмысления действительности, воплощенные в символических формах (архетипах). Подобно зашифрованным сообщениям, они содержат полный перечень человеческих проблем и образные способы их решения. Метафорические ресурсы сказки позволяют решать эти проблемы в более доступной «развлекательной» форме, нежели типовые учебники и дидактические материалы. Под «развлекательностью» следует понимать преимущественно эстетические функции сказки, отличающие ее от других видов обрядовой поэзии: от легенды, которая имеет морализирующие установки, или от предания, цель которого – сообщить какие-либо сведения о былом [10, с. 25].

В настоящее время значительный интерес представляют современные методы формирования креативных практик, основанных на материалах сказок, а также процессы их адаптации к современным социокультурным условиям развития личности. Анализ отечественного и зарубежного опыта показал наличие определенных шагов в этом направлении. Сказки эффективно используются в проактивных экспериментах по развитию базовых умений и навыков учащихся начальных классов [12, 14, 21, 23], в междисциплинарном взаимодействии [4, 20], диагностических методиках выявления одаренности школьников [19] и др.

«Сказочные» технологии находят широкое применение в создании интерактивной обучающей среды с элементами геймификации, то есть с использованием игрового мышления и динамики игр для решения творческих задач. Один из пилотных проектов такого рода – учебная среда «Sunny Island» (в пер. с англ. – «Солнечный остров»), разработанная в Испании для учащихся начальных школ с помощью программного обеспечения Powersim Studio [17]. Виртуальное путешествие детей на «Солнечный остров» позволяет в игровой форме выполнять учебные задания и моделировать различные социальные явления на материалах сказки. Другой пример – уникальная методика Дэйва Берджеса «Обучение как приключение», основанная на зрелищности сказочных сюжетов и вовлечении детей в творческий процесс [2]. Ее автор – преподаватель истории в школе Вест-Хиллс в Сан-Диего (Калифорния, США), популярный ведущий тренингов профессионального роста для педагогов по собственной системе «Учи как пират». На свои уроки Дэйв Берджес приходит в пиратском костюме, а иногда – в костюме

ведьмы или ковбоя, в зависимости от темы занятия [13].

Существует распространенное мнение, что сказки предназначены только для детей и что их содержание «слишком детское» для взрослых. Но с этим можно поспорить. Действительно, знакомство со сказочными текстами наиболее эффективно в дошкольном и младшем школьном возрасте. Именно в этот период, согласно возрастной психологии, у человека преобладает наглядно-образное восприятие действительности. Сказка как особый жанр художественного творчества задействует не только чувства, но и интеллект ребенка. Высказывание «если вы хотите, чтобы ваши дети были умными – читайте им сказки. Если вы хотите, чтобы они были еще умнее – читайте им больше сказок» приписывается Альберту Эйнштейну. Уникальность «сказочного» воображения в том, что оно насквозь ассоциативно и способствует пробуждению творческих сил вне зависимости от возраста субъекта. «Воображение важнее, чем знания. Воображение охватывает весь мир, стимулируя прогресс, порождая эволюцию» – еще одно высказывание Эйнштейна, справедливость которого не вызывает сомнений, поскольку переворот в науке под названием «теория относительности» произошел во многом благодаря необычайной силе воображения великого ученого.

Умение преодолевать границы обыденного и чувство бесконечных возможностей, заложенные в самой природе сказки, сближают сказочный жанр с научной фантастикой и творческим (креативным) мышлением. Замечательно точны слова русского ученого и изобретателя К. Э. Циолковского: «Сначала неизбежно идут: мысль, фантазия, сказка. За ними шествует научный расчет, и уже, в конце концов, исполнение венчает мысль». Как процесс созидательный творчество активизирует ресурсы личностного роста человека, что, в свою очередь, способствует появлению новых идей и нестандартных решений проблемных ситуаций [5]. Уровень творческой одаренности – креативность – является относительно устойчивой характеристикой личности. По прогнозам аналитиков международного агентства «World Economic Forum», к 2020 г. креативное мышление войдет в топ-3 главных компетенций работников. В высокотехнологичном будущем востребованными станут те, кто умеет нестандартно мыслить и генерировать идеи [1].

В настоящее время существует немало методов активизации творческого мышления, способствующих развитию креативности (ТРИЗ, латеральное мышление, дизайн-мышление и т. д.), интернет-проектов («MindTools», «4Brain», «Креативити» и т. д.), тренингов, кейсов, игр и других инструментов для генерации новых идей. Многие из них базируются на сказочных нарративах или используют в

своем арсенале основные жанровые константы сказки: сюжет, композицию, типы сказочных героев и их функции. Энергичность сказочного действия присутствует в эвристических методах «мозгового штурма», в том числе «шесть шляп мышления» Эдварда де Боно, эмпатия, ТРИЗ-приемы фантазирования и т. п.

Мотивы сказок традиционно используются в обучающих программах, пособиях и дидактических материалах, ориентированных на активизацию творческого мышления, однако далеко не все из них адаптированы к современным социокультурным условиям развития образования. Показательный в этом плане пример – «Книга гениальных идей. И как их придумывать» братьев Маклеод (иллюстратор и аниматор Грег и сценарист Майлз, США). Авторами разработаны интерактивные упражнения, с помощью которых можно стимулировать и развивать креативность: от рисования причудливых существ и придумывания названий для новых изобретений до создания карты воображаемой местности и проектирования несуществующих зданий.

Семантика сказок широко используется для имитации творческого мышления в области искусственного интеллекта [16]. Компьютерная игра «Castelo de ageia» (в пер. с итал. – «Замок из песка») – своего рода виртуальный генератор сказочных историй, который заставляет пользователей почувствовать, будто они находятся в «Стране чудес». Проводя время в фантастических мирах, игроки выбирают полюбившихся им персонажей (принцесса, супергерой и т. д.), придумывают сюжеты, добавляют изображения и звуки; вся история собирается в книгу, которую можно сохранить и поделиться с друзьями [22].

«Нет сказок лучше тех, которые создает сама жизнь», – эти слова великого сказочника Ганса Христиана Андерсена актуальны и в наши дни. Сказка выступает неотъемлемой составляющей кросс-культурной коммуникации современного общества. Сюжеты, мотивы и образы сказок находят отражение в современных художественных течениях и психотерапевтических практиках, активно используются в индустрии развлечений и культурно-познавательном туризме, служат источником вдохновения в поисках творческих идей для дизайнеров, маркетологов и сотрудников креативных агентств, занимающихся созданием рекламы, разработкой и продвижением брендов.

«Сказочные» проекты завораживают, удивляют, открывают новые горизонты, помогая воплотить в жизнь самые смелые ожидания. Инженер и успешный предприниматель, преподаватель Массачусетского технологического института Дэвид Роуз в своей книге «Будущее вещей. Как сказка и фантастика становятся реальностью» [11] осуществил обзор «сказочных» технологий, их основополагающих

свойств и задач. Автор приходит к выводу, что волшебство и очарование становятся не менее значимыми критериями в разработке современных вещей, чем их утилитарность.

В коммуникационном контексте востребованы новые подходы к работе с материалом сказок, основанные на синтезе вербальных и визуальных выразительных средств [24]. В связи с этим представляется актуальным учебный эксперимент по визуализации сказки, организованный под руководством проф. Т. М. Журавской для студентов первого курса кафедры графического дизайна СПГХПА им. А. Л. Штигилица [8, 9]. В результате дидактической работы с текстом сказок (народных и авторских) участниками эксперимента была определена семантика сказочного нарратива и создана модель «каркаса сказки», что позволило существенно расширить инструментарий выразительных графических средств за счет смысловых стратегий и тропеических преобразований (метафора, аллегория и др.). Заключительной стадией учебного эксперимента стал поиск релевантных графических решений, исключающих непреднамеренное искажение смысла и ошибочное истолкование сказочных сюжетов.

Сказка «...не только живописует и повествует, но еще и поет. И чем певучее сказка складывается, <...> тем полнее она захватывает душу...» [3]. В настоящее время художественное осмысление и отражение всего многообразия отечественного и зарубежного сказочного наследия зачастую происходит в формате выставок и конкурсов. Среди актуальных в предстоящем сезоне – городской конкурс научно-технического и декоративно-прикладного творчества «Мастерская сказки» (Москва), всероссийский творческий конкурс «Сказочный мир» (Самара), международный конкурс творческих работ «Волшебный мир Сказки» (Барнаул), международный конкурс иллюстраций «Сказки народов России и мира глазами детей» и др.

Возрастная группа участников – это, в основном, дети и подростки в возрасте от 5 до 18 лет. Работы оцениваются по следующим номинациям: иллюстрация, поделка, фотография и т. д. Традиционно на конкурсах такого рода решается целый комплекс важных воспитательных, образовательных и, прежде всего, культурологических задач: стимулирование творческих способностей детей, создание условий для их художественного самовыражения, получения полезных навыков и расширения кругозора; а также привитие подрастающему поколению чувства доброты, справедливости, гуманизма, других позитивных общечеловеческих качеств, формирование более глубокого понимания культуры собственного народа, воспитание уважительного отношения к культурным обычаям и традициям других стран через приобщение к сказкам.

Как один из древнейших жанров традиционного фольклора сказки способствуют этнокультурной преемственности, сохраняя духовные и языковые связи между поколениями. Они же выступают и трансляторами проектно-творческой культуры человека, поэтому формирование проектных компетенций и активизация творческого (креативного) мышления на материалах сказок – одна из актуальных задач современных конкурсных мероприятий. Данной концепции в полной мере отвечает международный проект «Fairy Tales» (в пер. с англ. – «Волшебные сказки»), США [15]. Конкурс объединяет сразу две темы – сказочный мир и архитектуру. Задача участника такого конкурса – создать сказку, в основе которой фантастический архитектурный образ или дизайнерская идея. Первый такой конкурс прошел в 2014 г. и оказался чрезвычайно успешным: более 300 заявок из 50 стран. Каждый участник поделился своими фантастическими архитектурными идеями, извлеченными из универсальных архетипов человеческой природы. За последние пять лет «Fairy Tales» покорила тысячи дизайнеров и архитекторов со всего мира.

Результаты исследования международных «сказочных» практик нашли отражение в ходе организации и проведения всероссийского детско-юношеского конкурса СКАЗКА#ДИЗАЙН на базе ФГБОУ ВО «Костромской государственной университет» [6]. Конкурс проводится среди учащихся в возрасте до 18 лет, в том числе требующих особого педагогического внимания: одаренные дети, дети с ограниченными возможностями здоровья.

Цели и задачи конкурса направлены на выявление и развитие у обучающихся творческих, художественно-технических и коммуникативных способностей, интереса к проектной деятельности; создание необходимых условий для поддержки творчески одаренных школьников, воспитание уважительного отношения к историко-культурному наследию.

Участникам предлагается окунуться в атмосферу сказок и воплотить свои творческие фантазии в дизайне костюма, предметов интерьера, игрушек, сувенирных изделий, иллюстраций, плакатов, календарей и т. д. На конкурс принимаются творческие проекты, созданные по «сказочным» источникам, в том числе сказки народов мира, русские народные сказки, литературные авторские сказки, фэнтези, феерии, а также сказочные персонажи туристических брендов России, «волшебные» предметы как прототипы современных изобретений и др. Особенно приветствуются творческие проекты, созданные по мотивам сказок, связанных с русским фольклором и (или) его бытованием на Костромской земле: авторские сказки Е. В. Честнякова, А. Н. Островского, А. М. Ремизова, В. А. Старостина, Е. И. Осетрова и др. Критериями оценки творческих работ, представ-

ленных на конкурс, являются творческий подход к раскрытию темы, оригинальность интерпретации сказочного сюжета, самостоятельность и глубина авторского замысла, качество исполнения, внимательность к деталям, актуальность и практическая значимость разработки, умение представить свою работу перед аудиторией.

Таким образом, в современных социокультурных условиях развития личности сказка может выступать эффективным инструментом активизации творческого мышления в процессе генерации новых идей, основанных на концептуальном, культурологическом, семиотически обусловленном подходе к решению проектных задач.

Библиографический список

1. Горбунова, Е. Как прокачать творческие мышцы. 50 оттенков креативности. Блог о саморазвитии [Электронный ресурс] / Е. Горбунова. – URL: <https://4brain.ru/blog/50-оттенков-креативности/>
2. Берджес, Дэйв. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными [Текст] / Дэйв Берджес; пер. с англ. – М.: Альпина Паблишер, 2015. – 180 с.
3. Ильин, И. А. Слово, произнесенное на вечере русской сказки в Берлине 3 мая 1934 года [Электронный ресурс] / И. А. Ильин. – URL: <https://omiliya.org/article/dukhovnyi-mir-skazki-ivan-ilin.html>
4. Корниенко, Е. Р. Роль сказочного дискурса в русском культурном пространстве [Текст] / Е. Р. Корниенко // Мир русского слова. – 2012. – № 3. – С. 98-102.
5. Костюкова, Ю. А. Творческая личность: потребность в самоактуализации [Текст] / Ю. А. Костюкова // Научные исследования и разработки в области дизайна и технологий: материалы региональной научно-практической конференции; Министерство образования и науки Российской Федерации; Костромской государственной университет. – Кострома: КГУ, 2018. – С. 13-16.
6. Костюкова, Ю. А. Опыт формирования интерактивной среды в контексте университетского образования [Текст] / Ю. А. Костюкова, О. В. Иванова, С. П. Рассадина, О. Л. Аккуратова // Ступени-2017: материалы VI Всероссийской научно-технической конференции Набережночелнинский государственный педагогический университет. – Набережные Челны, 2017. – С. 50-54.
7. Маклеод, Г., Маклеод, М. Книга гениальных идей. И как их придумывать [Текст] / Братья Маклеод; пер. с англ. – М.: Манн, Иванов и Фербер. – Серия: МИФ. Творчество. – 2016. – 192 с.
8. Пивоварова, Н. А. Работа с текстом для визуализации сказки в графическом дизайне (на материале эксперимента в учебном процессе) [Текст] / Н. А. Пивоварова // Грамота. – 2018. – № 6(92). – С. 128-135.
9. Пивоварова, Н. А. Работа с жанровым текстом для визуализации сказки (на материале эксперимента в учебном процессе) [Текст] / Н. А. Пивоварова // Месмахеровские чтения – 2018: материалы междунар. науч.-практ. конф., 21-22 марта 2018 г.: сб. науч. ст. / ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица»; науч. ред. А. О. Котломанов. – СПб.: СПГХПА им. А. Л. Штиглица, 2018. – С. 287-291.

- 10.Пропп, В. Я. Фольклор и действительность [Текст] / В. Я. Пропп. – М. : Наука, 1989. – 233 с.
- 11.Роуз, Д. Будущее вещей: Как сказка и фантастика становятся реальностью [Текст] / Дэвид Роуз ; пер. с англ. – М. : Альпина нон-фикшн, 2015. – 344 с.
- 12.Середкина, Н. Н. Образовательный потенциал эпосов и сказок коренных малочисленных народов Сибири [Текст] / Н. Н. Середкина, М. Г. Смолина // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. – Том 8. – № 4, 2018. С. 217-232.
- 13.Толкачева, Е. Книжный клуб: «Обучение как приключение». Бестселлер для учителей о том, как поймать учеников на крючок и не сгореть на работе [Электронный ресурс] / Е. Толкачева. – URL: <https://newtonew.com/book/teach-like-a-pirate>
- 14.Шиян, О. Развитие творческого мышления. Работаем по сказке [Текст] / О. Шиян // Библиотека программы «От рождения до школы». – М. : Мозаика-синтез, 2016. – 112 с.
- 15.Blank Space [Электронный ресурс]. – URL: <https://blankspaceproject.com/>
- 16.Boonpa, Sakda; Rimcharoen, Sunisa; Charoenporn, Thatsanee. Relationship Extraction from Thai Children's Tales for Generating Illustration / Proceedings of the 2nd International Conference on Information Technology (INCIT), Nakhonpathom, THAILAND, NOV 02-03, 2017, Page: 23-27.
- 17.Ceresia, Francesco. Sunny Island. An interactive learning environment to promote systems thinking education for primary school students / Proceedings of the 7th International Conference on Intercultural Education – Education, Health and ICT – From a Transcultural Perspective (EDUHEM), Series: Procedia Social and Behavioral Sciences, Univ Almeria, Almeria, SPAIN, JUN 15-17, Volume: 237, 2016, Pages: 980-985.
- 18.Cevirme, Hulya; Ayan, Bilge Ece. The educational functions imposed to folk tales in schoolbooks for children's literature course / Proceedings of the 1st International Conference on Lifelong Education and Leadership for All, Palacky Univ, Olomouc, CZECH REPUBLIC, OCT 29-31, 2015, Page: 399-402.
- 19.Kulikovskaya, Irina E.; Andrienko, Anna A. Fairy-tales for modern gifted preschoolers: developing creativity, moral values and coherent world outlook / Proceedings of the 5th Annual International Conference on Early Childhood Care and Education, Series: Procedia Social and Behavioral Sciences, Lomonosov Moscow State Univ, Moscow, RUSSIA, MAY 12-14, Volume: 233, 2016 Page: 53-57.
- 20.Minguez-Lopez, Xavier; Fernandez-Maximiano, Rafael; Botella-Nicolas, Ana-Mara How to work in an interdisciplinary way with opera and animation: a proposal with the tale of Cinderella / Proceedings of the 6th International Conference on Education and New Learning Technologies (EDULEARN), Barcelona, SPAIN, JUL 07-09, 2014, Pages: 7267-7271.
- 21.Pekin, Esin; Topdal, Emine Bayram. A Journey to Tales Land by Drama / Proceedings of the 4th World Conference on Learning, Teaching and Educational Leadership (WCLTA-2013), Series: Procedia Social and Behavioral Sciences Univ Barcelona, Barcelona, SPAIN, OCT 27-29, Volume: 141, 2013, Pages: 606-610.
- 22.Suitsu, Isabela M. R.; Souza, Rafael M.; Souza-Concilio, Ilana A. Castelo de areia Game to exercise creativity through storytelling / Proceedings of the 11th Latin American Conference on Learning Objects and Technologies (LACLO), LACLO, San Carlos, CA, OCT 03-07, 2016, Page: 169-176.
- 23.de Vicente-Yaguee Jara y Pedro, Maria Isabel; Guerrero Ruiz, Pedro. The musical tale. Analysis of its textual components, music and drawings for developing basic skills in Primary Education, Volume: 19, Issue: 3, 2015, Page: 398-418.
- 24.Wright, Joseph. Application of Narrative Principles to Effectively Communicate Through Graphic Design Masters Theses. 2018 <https://digitalcommons.liberty.edu/masters/493>

Reference List

- Gorbunova, E. Kak prokachat' tvorcheskije mysly. 50 ottenkov kreativnosti. Blog o samorazvitiy = How to pump over creative muscles. 50 shades of creativity. The blog about self-development [Elektronnyj resurs] / E. Gorbunova. – URL: <https://4brain.ru/blog/50-ottenkov-kreativnosti/>
- Berdzhes, Djevj. Obuchenie kak prikljuchenie. Kak sdelat' uroki interesnymi i uvlekatel'nymi = Training as adventure. How to make lessons interesting and fascinating [Tekst] / Djevj Berdzhes ; per. s angl. – M. : Al'pina Publisher, 2015. – 180 s.
- Il'in, I. A. Slovo, proiznesennoe na vechere russkoj skazki v Berline 3 maja 1934 goda = The word pronounced at the Russian fairy tale meeting in Berlin on May 3, 1934 [Jelektronnyj resurs] / I. A. Il'in. – URL: <https://omiliya.org/article/dukhovnyi-mir-skazki-ivan-ilin.html>
- Kornienko, E. R. Rol' skazocznego diskursa v russkom kul'turnom prostranstve = Role of fantastic discourse in the Russian cultural space [Tekst] / E. R. Kornienko // Mir russkogo slova. – 2012. – № 3. – S. 98-102.
- Kostjukova, Ju. A. Tvorcheskaja lichnost': potrebnost' v samoaktualizacii = Creative person: need for self-updating [Tekst] / Ju. A. Kostjukova // Nauchnye issledovanija i razrabotki v oblasti dizajna i tehnologij Research and development in the field of design and technologies: materialy regional'noj nauchno-prakticheskoj konferencii ; Ministerstvo obrazovanija i nauki Rossijskoj Federacii ; Kostromskoj gosudarstvennoj universitet. – Kostroma : KGU, 2018. – S. 13-16.
- Kostjukova, Ju. A. Opyt formirovanija interaktivnoj sredy v kontekste universitetskogo obrazovanija = Experience of formation of the interactive environment in the context of university education [Tekst] / Ju. A. Kostjukova, O. V. Ivanova, S. P. Rassadina, O. L. Akkuratova // Stupeni-2017 Steps-2017 : materialy = VI Vserossijskoj nauchno-tehnicheskij konferencija Naberezhnochelninskij gosudarstvennoj pedagogicheskij universitet. – Naberezhnye Chelny, 2017. – S. 50-54.
- Makleod, G., Makleod, M. Kniga genial'nyh idej. I kak ih pridumvat' = Book of brilliant ideas. And how to think them out [Tekst] / Brat'ja Makleod ; per. s angl. – M. : Mann, Ivanov i Ferber. – Serija: MIF. Tvorchestvo. – 2016. – 192 s.
- Pivovarova, N. A. Rabota s tekstom dlja vizualizacii skazki v graficheskom dizajne (na materiale jeksperimenta v uchebnom processe) Work with the text to visualize the fairy tale in graphic design (on experiment material in the educational process) [Tekst] / N. A. Pivovarova // Gramota. – 2018. – № 6(92). – S. 128-135.
- Pivovarova, N. A. Rabota s zhanrovym tekstom dlja vizualizacii skazki (na materiale jeksperimenta v uchebnom processe) = Work with the genre text to visualize the fairy tale (on experiment material in the educational process) [Tekst] / N. A. Pivovarova // Mesmaherovskie chtenija. – 2018 = Mesmaher readings. – 2018 : materialy mezhdunar. nauch.-prakt. konf., 21-22 marta 2018 g. : sb. nauch. st. / FGBOU VO «Sankt-Peterburgskaja gosudarstvennaja hudozhestvenno-promyshlennaja akademija imeni A. L. Shtiglica»; nauch. red. A. O. Kotlomanov. – SPb. : SPGHPA im. A. L. Shtiglica, 2018. – S. 287-291.
- Propp, V. Ja. Fol'klor i dejstvitel'nost' = Folklore and reality [Tekst] / V. Ja. Propp. – M. : Nauka, 1989. – 233 s.

11. Rouz, D. Budushhee veshhej: Kak skazka i fantastika stanovjatsja real'nost'ju = Future of things: How fairy tale and fantasy become reality [Tekst] / Djevid Rouz ; per. s angl. – M. : Al'pina non-fikshn, 2015. – 344 s.
12. Seredkina, N. N. Obrazovatel'nyj potencial jeposov i skazok korennyh malochislennyh narodov Sibiri = Educational potential of eposes and fairy tales of indigenous ethnic groups of Siberia [Tekst] / N. N. Seredkina, M. G. Smolina // Vestnik Novosibirskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta = Bulletin of Novosibirsk state pedagogical university. – Tom 8. – № 4, 2018. S. 217-232.
13. Tolkacheva, E. Knizhnyj klub: «Obuchenie kak prikljuchenie». Bestseller dlja uchitelej o tom, kak pojmat' uchenikov na krjuchok i ne sgoret' na rabote = Book club: «Training as adventure». The best-seller for teachers how to catch pupils on a hook and not to burn down at work [Jelektronnyj resurs] / E. Tolkacheva. – URL: <https://newtonew.com/book/teach-like-a-pirate>
14. Shijan, O. Razvitie tvorcheskogo myshlenija. Rabotaem po skazke = Development of creative thinking. We work according to the fairy tale [Tekst] / O. Shijan // Biblioteka programmy «Ot rozhdenija do shkoly». Library of the program «From the Birth to School». – M. : Mozaika-sintez, 2016. – 112 s.
15. Blank Space [Jelektronnyj resurs]. – URL: <https://blankspaceproject.com/>
16. Boonpa, Sakda; Rimcharoen, Sunisa; Charoenporn, Thatsanee. Relationship Extraction from Thai Children's Tales for Generating Illustration / Proceedings of the 2nd International Conference on Information Technology (INCIT), Nakhonpathom, THAILAND, NOV 02-03, 2017, Page: 23-27.
17. Ceresia, Francesco. Sunny Island. An interactive learning environment to promote systems thinking education for primary school students / Proceedings of the 7th International Conference on Intercultural Education. – Education, Health and ICT. – From a Transcultural Perspective (EDUHEM), Series: Procedia Social and Behavioral Sciences, Univ Almeria, Almeria, SPAIN, JUN 15-17, Volume: 237, 2016, Pages: 980-985.
18. Cevirme, Hulya; Ayan, Bilge Ece. The educational functions imposed to folk tales in schoolbooks for children's literature course / Proceedings of the 1st International Conference on Lifelong Education and Leadership for All, Palacky Univ, Olomouc, CZECH REPUBLIC, OCT 29-31, 2015, Page: 399-402.
19. Kulikovskaya, Irina E.; Andrienko, Anna A. Fairy-tales for modern gifted preschoolers: developing creativity, moral values and coherent world outlook / Proceedings of the 5th Annual International Conference on Early Childhood Care and Education, Series: Procedia Social and Behavioral Sciences, Lomonosov Moscow State Univ, Moscow, RUSSIA, MAY 12-14, Volume: 233, 2016 Page: 53-57.
20. Minguez-Lopez, Xavier; Fernandez-Maximiano, Rafael; Botella-Nicolas, Ana-Mara How to work in an interdisciplinary way with opera and animation: a proposal with the tale of Cinderella / Proceedings of the 6th International Conference on Education and New Learning Technologies (EDULEARN), Barcelona, SPAIN, JUL 07-09, 2014, Pages: 7267-7271.
21. Pekin, Esin; Topdal, Emine Bayram. A Journey to Tales Land by Drama / Proceedings of the 4th World Conference on Learning, Teaching and Educational Leadership (WCLTA-2013), Series: Procedia Social and Behavioral Sciences Univ Barcelona, Barcelona, SPAIN, OCT 27-29, Volume: 141, 2013, Pages: 606-610.
22. Suitsu, Isabela M. R.; Souza, Rafael M.; Souza-Concilio, Ilana A. Castelo de areia Game to exercise creativity through storytelling / Proceedings of the 11th Latin American Conference on Learning Objects and Technologies (LACLO), LACLO, San Carlos, CA, OCT 03-07, 2016, Page: 169-176.
23. de Vicente-Yaguee Jara y Pedro, Maria Isabel; Guerrero Ruiz, Pedro. The musical tale. Analysis of its textual components, music and drawings for developing basic skills in Primary Education, Volume: 19, Issue: 3, 2015, Page: 398-418.
24. Wright, Joseph. Application of Narrative Principles to Effectively Communicate Through Graphic Design Masters Theses. 2018 <https://digitalcommons.liberty.edu/masters/493>