

19. Головченко, Н. Н. Интеграция археологического наследия в образовательное пространство региона (из опыта Алтайского государственного педагогического университета) / Н. Н. Головченко // Педагогическое образование. – 2023. – №1. – С. 95–99.

*Дудышева Е.В., канд. пед. наук, доцент кафедры математики, физики, информатики,
Кобызев Н.С., старший преподаватель кафедры менеджмента и туризма
Бийский филиал им. В.М. Шукшина Алтайского государственного педагогического
университета
г. Бийск, Россия*

ПОДГОТОВКА ПЕДАГОГОВ К РЕШЕНИЮ ЗАДАЧ СОЦИАЛЬНО- ЭКОЛОГИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ ПРИ ОРГАНИЗАЦИИ ДИСТАНЦИОННЫХ КОНКУРСОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦИФРОВОГО ДИЗАЙНА

Аннотация. В статье обсуждается проблема проектирования образовательных мероприятий социально-экологического воспитания в гибридном пространстве. Цель состоит в выявлении способов выбора мероприятий и определения готовности педагогов к проведению образовательных проектов с использованием цифрового дизайна. Рассмотрены перспективы цифровой трансформации этнопедагогических практик на основе приемов геймификации. Описана опытно-экспериментальная работа на примере организации конкурсов цифровых проектов культурно-экологического туризма. Предложен принцип цифрового дизайна в педагогическом проектировании.

Ключевые слова: педагогическая подготовка, цифровой дизайн, методы этнопедагогики, геймификация, культурно-экологический туризм.

**E.V. Dudysheva,
N.S. Kobyzev**

TEACHER TRAINING TO SOLVING PROBLEMS OF SOCIO-ECOLOGICAL UPBRINGING IN ORGANIZING DISTANCE COMPETITIONS USING DIGITAL DESIGN²

Abstract. The paper discusses the problem of designing educational activities for social and environmental upbringing in a hybrid environment. The goal is to identify methods for selecting activities and assessing teachers' readiness to conduct educational projects using digital design. The paper also explores the prospects for the digital transformation of ethno-pedagogical practices using gamification techniques. It describes experimental work using the example of organizing digital project competitions for cultural and ecological tourism. The digital design approach to pedagogical design is proposed.

Keywords: teacher training, digital design, ethnopedagogy methods, gamification, cultural and ecological tourism/

Укрепление социокультурной идентичности российского общества и повышение уровня его образования относятся к задачам приоритетных направлений научно-технологического развития нашей страны, наряду с сохранением и рациональным

² Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда и Министерства образования и науки Алтайского края № 24-28-20385 «Этнопедагогические условия использования методов цифровой геймификации в социально-экологическом воспитании обучающихся в рамках дополнительного образования» (<https://rscf.ru/project/24-28-20385/>).

использованием природных ресурсов [7]. Региональный уровень системы образования в аспектах социализации и экологического воспитания является тем общим полем, где оба приоритетных направления оказываются наиболее переплетены благодаря тесной взаимосвязи социальных и экономических процессов, что позволяет учитывать как природные, так и культурные особенности региона. Социально-экологическое воспитание понимается нами как неотъемлемая часть образовательного процесса любых форм, направленная на воспитание целостного комплекса личностных качеств, ценностей, убеждений и навыков, которые определяют рациональное и бережное поведение человека по отношению к природе и социуму, а также к самому себе как гармоничной их составляющей, вне зависимости от предметного содержания учебных заданий [10]. Школьное образование решает задачи повышения качества образования, но с трудом выходит за границы учебных предметов. Однако образовательные мероприятия социально-экологической направленности можно успешно осуществлять в проектах внеурочной деятельности и дополнительного образования, развивая интерес школьников к проблематике профильных областей – исторического, географического, филологического, экологического, инженерного контекста либо используя одновременно понятийные сферы разных предметных областей и реализуя принцип междисциплинарности. Кроме того, в связи с широкой интеграцией цифровых технологий в самые разнообразные сферы деятельности, социально-экологические практики распространяются и на виртуальные формы опосредованного взаимодействия с окружающей средой [9, 10]. Поэтому проектирование образовательных мероприятий социально-экологического воспитания в гибридном пространстве является актуальной и значимой научно-педагогической проблемой.

Одним из перспективных направлений для укрепления социокультурной идентичности современной молодежи становится цифровое описание окружающего культурно-природного ландшафта, поддерживаемое региональными организациями и сообществами [9]. Цифровое описание объектов в пределах небольших локальных троп с выявлением их социокультурного и экологического значения может рассматриваться как потенциальный источник междисциплинарных тематик образовательных проектов школьников, выполняемых под руководством учителей разных предметов. Выполняемый школьниками цифровой дизайн реальных объектов может способствовать сближению представлений об общих нормах поведения в физическом и виртуальном пространствах, но при условии реализации традиционных воспитательных мероприятий, например, если среди проектных событий планируются образовательные экскурсии на местности. Однако взаимодействие в гибридном образовательном пространстве требует исследования новых общих подходов к эффективности практик обучения и воспитания. Поскольку образовательные мероприятия осуществляются в местах обучения и проживания школьников, основная часть работы на местности возлагается на учителей и классных руководителей. Поэтому такая проектная работа требует дополнительной подготовки и поддержки самих школьных работников для организации выполнения обучающимися проектных заданий с использованием современных цифровых технологий. Цель представленного исследования состоит в выявлении способов выбора мероприятий и определения готовности педагогов к проведению гибридных форматов школьных образовательных проектов социально-экологической направленности с использованием цифрового дизайна на материале культурно-экологического туризма.

Вопросы повышения мотивации учителей к саморазвитию в условиях их высокой загруженности не имеют простых решений. С точки зрения педагогических условий профессионального образования мотивация может заключаться в полипрофессионализации как профессиональном развитии с выходом за границы своих дисциплин [3]. К приемам, доказавшим свою продуктивность в образовательной практике, можно отнести повышение вовлеченности с применением геймификации, или, точнее, ряда игровых механик [2]. В частности, для дополнительного образования детей и взрослых можно предложить организацию дистанционных конкурсов проектов регионального культурно-экологического

туризма. Новизна предлагаемых решений заключается в применении инструментов цифрового дизайна к педагогическому проектированию проектных мероприятий школьников с участием учителей. Цифровой дизайн подразумевает применение цифровых технологий в педагогической деятельности, то есть относится к продукту деятельности, который сам не является цифровым – это изменения в личности обучающихся или воспитанников. Поэтому вновь закономерно обращение к аспектам цифровой трансформации – уже для актуализации подготовки педагогических работников, где наибольшие перспективы в последнее время отводятся инструментам искусственного интеллекта.

Социально-экологическое воспитание обучающихся рассматривается нами в русле традиционных духовно-нравственных ценностей, с опорой на нравственные ориентиры, которые «передаются от поколения к поколению и формируют мировоззрение граждан, такие как жизнь, достоинство, права человека, патриотизм, крепкая семья, созидательный труд, духовность, а также коллективизм и взаимопомощь» [8]. Мощным источником традиционных практик воспитания является изучение опыта в сфере этнопедагогики. Более того, ценностное отношение к прошлому и настоящему – а, следовательно, и к будущему своего края или региона – лучше иллюстрировать на близких и наглядных примерах социокультурных объектов природно-экологических ландшафтов сложившейся этнокультурной среды [12].

Разные культурно-природные объекты одного ландшафта могут иметь разные социо-пространственные и исторические масштабы. Так, например, в селе Сростки Алтайского края (малой родине российского актёра, писателя, режиссёра и общественного деятеля Василия Макаровича Шукшина), помимо Всероссийского мемориального музея-заповедника, проводятся ежегодные конкурсы-выставки фигур деревянного зодчества, фестивали народных ремесел, постоянно действующие ярмарки сувениров и местной продукции вдоль федеральной трассы Чуйского тракта. Ежегодно Сростки встречает крестные ходы в сельской церкви Великомученицы Екатерины. Природными достопримечательностями являются минеральный родник на северо-западной окраине села и песчано-гравийный карьер, находящийся в непосредственной близости от родника, доступно демонстрирующий способы залежи осадочных пород. К культурно-природным объектам можно отнести берег реки Федуловки и гору Пикет, где любил отдыхать В. М. Шукшин. Если на Пикете установлен памятник знаменитому земляку, который привлекает туристов со всей страны, то заболоченный речной берег остаётся малопосещаемым и практически неизвестным объектом. Гора Пикет (Бий-кет) также может рассматриваться как этнокультурный объект, являющийся родовой горой местных алтайских народностей, изучение которой может раскрыть историю не только последнего столетия села, но и народов, обитавших в прежние эпохи на этой территории, их культуры и мировоззрения [6]. Таким образом, в изучение истории, литературы, географии могут быть органично вплетены местные этнокультурные традиции, природные особенности региона, повлиявшие на его социально-экономическое и историческое развитие.

Отметим, что личностные смыслы для обучающихся, а следовательно, воспитательные эффекты, возникают при «проживании» продуманных и спроектированных воспитательных ситуаций. Важно, что события следует рассматривать не изолировано, а как часть единой событийной воспитательной среды, где каждое мероприятие при определённых условиях может стать образовательным событием для обучающихся, в неразрывной связи с предшествующими и последующими событийными ситуациями [5, с. 31]. Основой для их построения могут послужить образовательные хронотопы. Это ёмкий и мощный концепт, далеко выходящий за рамки представляемой темы, объединяющий пространство, время и культурно-исторический смысл, который задаёт рамки для образовательных событий [1].

Хронотопные события в гибридном – физическом или виртуальном – пространстве можно рассматривать как источник формирования хронотопа, но сам хронотоп, в свою очередь, создаёт условия для «выявления» событий (по А.А. Ухтомскому), так как они

определенены предшествующими обстоятельствами и опытом [1]. В приведённом выше описании культурно-природного ландшафта села Сростки можно предложить для школьников такие образовательные хронотопы, как «Место культурного паломничества Пикет» для изучения истории и литературы, «Живой родник» для изучения географии и биологии, «Школа знаменитого земляка» для краеведения и обществознания, «Ярмарка народных ремесел» для изучения технологии и основ экономики. Конкретным мотивационным механизмом многоуровневых взаимодействующих и взаимообусловленных процессов с едиными образовательными целями и демонстрируемыми результатами для применения приёмов геймификации могут стать дистанционные конкурсы педагогических проектов с представлением работ школьников [4]. Сами проекты цифрового описания социально-экологических маршрутов, включающие экскурсии на местности, позволяют связать физическое пространство с виртуальным в границах образовательных хронотопов различных социо-пространственных и временных масштабов.

Отметим, что по отношению к традиционным практикам воспитания приёмы геймификации ближе всего к методам стимулирования деятельности. Для детей и молодёжи нужно применять и другие действенные практики воспитания, включать разнообразные методы формирования сознания личности, организации деятельности и формирования опыта общественного поведения. Для выбора мероприятий, специфических для того или иного образовательного контекста, предлагается использовать методы цифрового дизайна, объединяя в педагогическом проектировании применение как цифровых технологий, так и традиционного инструментария. Отметим существенное отличие от внешне схожей терминологии педагогического дизайна и цифрового проектирования как инструментов для сокращения временных затрат при создании образовательного продукта с интенсивным усвоением материала в дистанционных форматах [11]. Педагогический дизайн с использованием цифрового проектирования рассматривается преимущественно как линейный процесс построения и отчуждения электронных образовательных ресурсов. Педагогическое проектирование, наоборот, представляет собой непрерывно реализуемый во взаимодействии с обучающимися педагогический функционал, тесно связанный с другими педагогическими функциями. Принцип цифрового дизайна в таком контексте означает поддержку педагогической деятельности цифровыми инструментами, в нашем случае, проектирования мероприятий с событийным потенциалом в области социально-экологического воспитания. Для проведения конкурсов необходима готовность педагогов к решению задач социально-экологического воспитания. Сама организация конкурса должна носить обучающий характер, с освоением цифрового инструментария и улучшением приёмов непосредственно в практической деятельности. Это помогает достичь высокой вовлечённости учителей с приобретением опыта в реальной работе со школьниками. Проживание «общей истории» вместе с учениками в виртуальном сообществе с другими педагогами и школами – вот способ построения образовательных событий для эффективной педагогической подготовки.

Продемонстрируем принцип цифрового дизайна на собственном примере выявления готовности студентов педагогических направлений к проектированию мероприятий школьников, включая дистанционные конкурсы цифровых проектов на материале регионального культурно-экологического туризма. Опытно-экспериментальная работа проводилась в Бийском филиале им. В.М. Шукшина Алтайского государственного педагогического университета для будущих учителей географии со вторым профилем дополнительного образования второго и четвертого курсов в конце весеннего семестра. На начальном этапе выбрана релевантная документация (Хартия туризма, кодекс путешественника), опора на которую позволила определить критерии отбора мероприятий при решении проблемных вопросов повышения мотивации школьников для участия в туристических проектах, роли дополнительного образования и потенциала цифровых инструментов. Методом «мозгового штурма» при модерации двух преподавателей – авторов статьи – и активном участии пяти студентов со значительной практической подготовкой в

области туризма собран список возможных вариантов ответов на перечисленные вопросы. Предварительно все студенты группы знакомились с выбранной нормативной документацией. Варианты дополнены ответами других студентов группы из заполненных индивидуально анкет.

Следующим этапом стало использование инструментов генеративного искусственного интеллекта для текстовой обработки и дополнения вариантов ответов на основе подгруженного списка вариантов и файлов исходной документации (сервисы GigaChat и DeepSeek). В результате получены по десять обобщённых вариантов ответов на каждый из трех проблемных вопросов – все приблизительно равной значимости. Итоговые списки вариантов предложены в печатной форме студентам двух групп – второго и четвертого курсов для определения ими представления о значимости событий путем выставления рейтингов от 1 до 10 (где 1 – наиболее значимый вариант, 10 – наименее значимый вариант).

Сравнительные результаты среднего рейтинга вариантов ответов для первого вопроса «Как привлечь школьников к туристическим проектам социально-экологической направленности?» приведены в таблице 1.

**Таблица 1.
Средний рейтинг ответов на первый вопрос для двух групп**

№	Варианты	Рейтинг 2 курса	Рейтинг 4 курса
1	Внедрение игровых и соревновательных форматов (квесты, челленджи, соревнования с призами)	3,9	5,9
2	Предоставление практических задач с видимым результатом (уборка, восстановление объектов, мониторинг, создание экотроп)	5,6	5,5
3	Демонстрация личной значимости и влияния действий школьников на окружающую среду (на примерах, фото до/после)	3,9	3,4
4	Акцент на развитии полезных навыков (лидерство, командная работа, исследование, решение проблем)	3,9	5,2
5	Использование креативных форм отчетности и презентации (эко-дневники в виде блогов/комиксов/видео, выставки проектов)	4,0	3,8
6	Привлечение авторитетных лиц и лидеров мнений (блогеры, путешественники, ученые для рассказов и продвижения)	7,2	5,7
7	Опора на интерес и выбор самих школьников (опросы для выявления проблем, возможность выбирать маршруты)	6,1	5,2
8	Обеспечение безопасности, комфорта и подчеркивание престижности участия	6,2	5,8
9	Совмещение познавательной и исследовательской деятельности с туризмом (изучение природы, географии)	7,4	8,0
10	Эффективное использование цифровых коммуникаций и соцсетей для продвижения проектов и результатов	6,8	6,4

Согласно таблице 1, студенты и старшего, и младшего курсов отмечают необходимость выявления личного смысла (что характерно для хронотопных событий), а также высокую роль креативности и творческой реализации. Вместе с тем обе группы не понимают, как продуктивно использовать ресурсы цифровых коммуникаций и социокультурного окружения, включая авторитетных экспертов в исследованиях школьников (строки 6, 9, 10). Различия наблюдаются в желании студентов младшего курса участвовать в игровых и командных формах (строки 1, 4), а у старшего курса добавляется понимание сложности их организаций.

Сравнительные результаты среднего рейтинга вариантов ответов для второго вопроса «Как могут помочь программы дополнительного образования, и педагоги для привлечения школьников к туристическим проектам социально-экологической направленности?» приведены далее в таблице 2.

Если в целом в обеих группах прослеживается согласованность в необходимости практической ориентированности проектов, необходимости их поддержки на внеурочных мероприятиях дополнительного образования, то в ряде пунктов мнения существенно разошлись. Так, старший курс акцентирует внимание на воспитательных аспектах и организации работы на местности (строки 2, 7,10), а младший курс – вновь в большей степени ориентируется на коммуникацию и приемы геймификации (строки 3, 5, 6). Но все будущие педагоги показали слабую готовность к организации и активному проведению мероприятий вместе с обучающимися (строки 8, 9), что выглядит как недостаточная подготовленность в проведении образовательных экскурсий и саморазвитии.

Таблица 2.
Средний рейтинг ответов на второй вопрос для двух групп

№	Варианты	Рейтинг 2 курса	Рейтинг 4 курса
1	Организация на базе школ қружков, секций или клубов (типа «Юный экотурист», туристско-краеведческих), сочетающих теорию с практикой (походы выходного дня, навыки ориентирования, выживания)	4,7	4,9
2	Включение принципов ответственного туризма и местных экологических проектов в программы уроков географии, биологии, ОБЖ, истории через экскурсии, полевые исследования, проекты по изучению экосистем	4,5	3,2
3	Проведение походов, экскурсий, волонтерских акций (уборка, восстановление троп), исследовательских выездов (сбор данных для науки), экологических квестов и интенсивов («Экологический детектив»)	3,6	5,1
4	Обучение школьников необходимым практическим навыкам: ориентирование (карта, компас), оказание первой помощи, установка палатки, разведение безопасного костра, экологичный быт в походе	3,9	4,5
5	Установление сотрудничества с заповедниками, национальными парками, вузами, музеями, эко-центрами для совместных программ, волонтерства, экскурсий с учеными и специалистами	3,9	5,3
6	Разработка систем поощрения («зеленые баллы», значки, сертификаты), которые можно обменять на участие в значимых мероприятиях (лагеря, экспедиции), организация выставок, фестивалей для презентации достижений школьников	3,7	5,5
7	Реализация программ наставничества и уровневого обучения, создание системы, где старшеклассники (подготовленные как юные инструкторы) передают навыки и помогают в организации мероприятий для младших школьников	7,2	5,4
8	Демонстрация педагогами личной увлеченности темой, бережного отношения к природе, владения туристическими навыками и готовности участвовать в мероприятиях вместе со школьниками	7,1	7,3
9	Акцент в работе программ и педагогов на развитии через	7,9	7,2

	туризм командной работы, лидерства, взаимопомощи, ответственности, самостоятельности, адаптивности и решения проблем		
10	Обеспечение связи с местным сообществом и культурой, включение в программы изучения традиций местного населения, культурно-исторических памятников, обучение взаимодействию с местными жителями	8,5	6,5

Сравнительные результаты рейтинга вариантов ответов для третьего вопроса «Как использовать дистанционные образовательные технологии и цифровые инструменты для привлечения школьников к туристическим проектам социально-экологической направленности?» приведены далее в таблице 3.

Данные демонстрируют хорошее представление студентов о разнообразии цифровых инструментов. Единственным явно выраженным дефицитом выглядит настороженность по отношению к способам цифрового описания школьниками культурно-природных объектов (строка 10).

Таблица 3.
Средний рейтинг ответов на третий вопрос для двух групп

№	Варианты	Рейтинг 2 курса	Рейтинг 4 курса
1	Использование VR/AR и специальных платформ для виртуального посещения заповедников, национальных парков, маршрутов с акцентом на экосистемы и правила поведения	4,7	5,5
2	Создание и использование онлайн-карт (например, Яндекс.Карты,) и цифровых путеводителей для изучения маршрутов, планирования походов, отметки экологических проблем или достопримечательностей	4,3	5,0
3	Проведение вебинаров, онлайн-курсов, мастер-классов, видеоуроков по основам туризма, экологии, безопасности, навыкам выживания, оказанию первой помощи	3,3	4,0
4	Разработка онлайн-квестов, викторин, мобильных игр, симуляторов (для обучения принципам экотуризма, виртуального моделирования походов, выполнения экологических миссий	6,2	5,5
5	Использование мобильных приложений (специализированные эко-дневники) для навигации, идентификации флоры/фауны, фиксации наблюдений, сбора данных, отслеживания активности	4,2	5,5
6	Создание сайтов, блогов, групп в соцсетях для популяризации проектов, публикации агитационных материалов (короткие ролики, посты), привлечения внимания	6,9	5,9
7	Поощрение ведения тревел-блогов, съемки видеоотчетов о походах, участия в конкурсах соцсетей (например, #ЧистыйМаршрут) для демонстрации результатов и повышения мотивации	4,5	5,4
8	Создание онлайн-карт или платформ, куда школьники могут загружать данные (фото проблемных мест, идеи по улучшению, результаты уборки), способствуя коллективному мониторингу и решению экологических задач	6,5	5,2
9	Использование онлайн-тестов, чат-ботов с задачами, викторинами на знание экологических норм и безопасности для	6,7	6,9

	закрепления материала и вовлечения		
10	Обучение школьников корректному применению цифровых инструментов в природной среде (соблюдение тишины, уважение к животным при съемке, соблюдение авторских прав, этичное использование фото/видео)	7,7	6,2

Таким образом, проведенная со студентами работа выявила продуктивность цифрового дизайна для выявления педагогических дефицитов, и, в частности, необходимость дополнительной подготовки для проведения образовательных экскурсий с открытым представлением цифрового описания проектов культурно-экологического туризма. Всего в опросе в группе второго курса приняли участие 12 респондентов, из них два результата признаны недостоверными. Признак недостоверных ответов – крайне незначительное изменение порядка событий списка, по сравнению со всеми другими участниками, что говорило о формальном отношении к процедуре опроса, а также низкой учебной мотивации. В группе четвертого курса (14 респондентов) также исключены данные одного из опросов вследствие неверного заполнения (некоторые рейтинги прописывались дважды), причиной стало невнимательное прочтение инструкции. Для минимизации подобных эффектов можно рекомендовать использование мобильных опросов с вариантами в случайном порядке. Однако для мобильных устройств (в отличие от компьютерной техники) число вариантов приходится ограничивать из-за сложности восприятия на малых дисплеях.

Заключение. Проведённое исследование показало недостаточную подготовленность студентов педагогических направлений к проведению мероприятий гибридных форматов школьных образовательных проектов социально-экологической направленности с использованием цифрового дизайна, даже при условии знакомства с нормативными материалами и наличии опыта практической работы со школьниками. В исследовании продемонстрирована возможность применения цифрового дизайна, в частности технологий генеративного искусственного интеллекта, для проектирования мероприятий школьников в рамках проектов культурно-экологического туризма – даже при условии недостаточной подготовки самих педагогов. Более того, такое проектирование позволяет одновременно выявлять профессиональные дефициты в сферах дополнительного образования.

Действующие педагоги также могут не обладать достаточной подготовкой для активного вовлечения школьников в познавательную деятельность в условиях гибридного образовательного пространства. На основании проведённого анализа можно сделать вывод об условиях продуктивности дистанционных конкурсов педагогов с организацией практических проектов школьников: такие конкурсы должны сопровождаться дополнительной подготовкой педагогов и поддержкой их саморазвития. По результатам опытно-экспериментальной работы разработана программа повышения квалификации педагогических работников «Социально-экологическое воспитание в гибридном образовательном пространстве». Условием успешной подготовки по данной программе является участие в открытом региональном конкурсе социально-экологических проектов «Дом, где я живу», в котором могут принимать участие смешанные команды учителей разных предметов и студентов педагогических направлений (https://dev.biysk.altspu.ru/about_the_university/news/1901/).

Библиографический список

1. Веряев, А. А. Хронотопы цифровой трансформации образования / А. А. Веряев, Е. В. Дудышева // Информатизация образования и методика электронного обучения : цифровые технологии в образовании: материалы IX Междунар. науч. конф. Красноярск, 23–26 сентября 2025 г.: в 4 ч. Ч. 2 / под общ. ред. Ю. В. Вайнштейн, М. В. Носкова. – Красноярск : Красноярский государственный педагогический университет им. В. П. Астафьева, 2025. – С. 81–85.

2. Геймификация в контексте восприятия и формирования представлений о неравенстве и несправедливости : коллективная монография / Ю. А. Алябышева, Т. В. Баракина, М. В. Бейлин [и др.] / под науч. ред. А. А. Веряева. – Барнаул : Алтайский государственный педагогический университет, 2022. – 212 с.

3. Дудышева, Е. В. Интеграция цифровых и гуманитарных навыков для полипрофессионализации проектной подготовки студентов педагогических вузов / Е. В. Дудышева // Педагогический професионализм в современном образовании : Сборник научных трудов XVI Всероссийской научно-практической конференции, посвященной Году семьи и 35-летию кафедры педагогики и психологии ИФМИТО ФГБОУ ВО «НГПУ», Новосибирск, 14–15 февраля 2024 года. – Новосибирск : Новосибирский государственный педагогический университет, 2024. – С. 183–188.

4. Дудышева, Е. В. Разработка тематики дистанционных конкурсов социально-экологических проектов обучающихся / Е. В. Дудышева, Н. С. Кобызев // Информация и образование: границы коммуникаций. – 2025. – № 17(25). – С. 277–278.

5. Иванова, М. В. Событийность и сопричастность как ключевые факторы эффективной воспитательной деятельности / М. В. Иванова, М. И. Рожков // Московский педагогический журнал. – 2025. – № 2. – С. 27–35.

6. Кобызев, Н. С. Малая Родина В. М. Шукшина как объект создания туристского бренда в рамках организации эколого-просветительного туризма для устойчивости развития Алтайского региона / Н. С. Кобызев, Е. В. Кобызева // Фундаментальные и прикладные аспекты устойчивого развития ресурсных регионов : Сборник научных статей III (XX) Всероссийской научной конференции с международным участием, Новокузнецк, 07–10 декабря 2021 года / под общей ред. О. С. Андреевой. – Новокузнецк : Кузбасский гуманитарно-педагогический институт федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Кемеровский государственный университет», 2022. – С. 185–189.

7. Об утверждении приоритетных направлений научно-технологического развития и перечня важнейших наукоемких технологий : Указ Президента РФ от 18.06.2024 № 529 // Официальный интернет-портал правовой информации. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202406180018> (дата обращения: 30.09.2025).

8. Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей : Указ Президента РФ от 09.11.2022 № 809 // Официальный интернет-портал правовой информации. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202211090019> (дата обращения: 30.09.2025).

9. Рындина, О. М. От этнографического музея к музею регионального сообщества / О. М. Рындина // Вестник Алтайского государственного педагогического университета. – 2024. – № 1(58). – С. 96–99.

10. Солнышкова, О. В. Здоровьесберегающая устойчивость к информационному шуму как компонент социально-экологического воспитания / О. В. Солнышкова, Е. В. Дудышева // Современные проблемы науки и образования. – 2025. – № 4. – С. 54.

11. Токтарова, В. И. Педагогический дизайн и цифровое проектирование: принципы, модели, инструменты / В. И. Токтарова, Д. А. Михеева // Приоритетные направления психолого-педагогической деятельности в современной образовательной среде : сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции, Йошкар-Ола, 21 октября 2021 года. – Йошкар-Ола: Марийский государственный университет, 2021. – С. 61–67.

12. Цыбекмитова, Г. Ц. Воспитательный потенциал этноэкологических знаний и их роль в формировании экологической культуры студентов / Г. Ц. Цыбекмитова // Сибирский педагогический журнал. – 2008. – № 12. – 184–194.