

УДК 373
ББК 74.2

DOI: 10.31862/1819-463X-2025-2-91-100

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ФОРМИРОВАНИЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В. Н. Гуров, А. Е. Богомазова, Е. В. Гурова

Аннотация. В статье авторы определяют актуальность обозначенной темы в ее малой изученности в педагогической науке как процесса формирования и развития функциональной грамотности у обучающихся на основе выделенных организационно-педагогических условий во внеурочной деятельности. Цифровой образовательный контент, по мнению авторов, может стать действенным средством формирования функциональной грамотности младшего школьника при использовании учителя определенных организационно-педагогических условий в организации внеурочной деятельности. К ним авторы относят создание специальных жизненных ситуаций для ребенка, которые реализуются посредством игровых технологий; целеполагание и содержание разработанных внеурочных занятий с опорой на пройденный материал, зафиксированный в рабочих программах предметов начальной школы, во взаимосвязи с минимальным полем функциональной грамотности, выделенным Л. М. Перминовой, а также выстраивание взаимосвязанной комплексной структуры при проектировании и реализации внеурочных занятий, которая опирается на адаптированную образовательную модель 4C/ID.

Ключевые слова: функциональная грамотность, организационно-педагогические условия, цифровой образовательный контент, внеурочная деятельность, модель 4C/ID, игровые технологии.

Для цитирования: Гуров В. Н., Богомазова А. Е., Гурова Е. В. Организационно-педагогические условия формирования функциональной грамотности младшего школьника во внеурочной деятельности // Наука и школа. 2025. № 2. С. 91–100. DOI: 10.31862/1819-463X-2025-2-91-100.

© Гуров В. Н., Богомазова А. Е., Гурова Е. В., 2025



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ORGANIZATIONAL AND PEDAGOGICAL CONDITIONS OF FORMATION OF FUNCTIONAL LITERACY OF PRIMARY SCHOOL CHILDREN IN EXTRACURRICULAR ACTIVITIES

V. N. Gurov, A. E. Bogomazova, E. V. Gurova

Abstract. *In the article, the authors determine the relevance of the designated topic in its poor study in pedagogical science as a process of formation and development of functional literacy among students based on organizational and pedagogical conditions in extracurricular activities. Digital educational content, according to the authors, can become an effective means of functional literacy of a primary school student when a teacher uses certain organizational and pedagogical conditions. The authors include the creation of special life situations for the child, which are implemented through gaming technology; the goal setting and content of the selected extracurricular activities based on the material learned, recorded in the work programs of primary school subjects, in conjunction with the minimum field of functional literacy identified by L. M. Perminova, as well as the building of an interconnected integrated structure in the design and implementation of extracurricular activities, which is based on the adapted 4C/ID educational model.*

Keywords: *functional literacy, organizational and pedagogical conditions, digital educational content, extracurricular activities, 4C/ID model, gaming technologies.*

Cite as: Gurov V. N., Bogomazova A. E., Gurova E. V. Organizational and pedagogical conditions of formation of functional literacy of primary school children in extracurricular activities. *Nauka i shkola*. 2025, No. 2, pp. 91–100. DOI: 10.31862/1819-463X-2025-2-91-100.

В процессе цифровой трансформации образования в школах стали активно использоваться цифровые технологии и их продукты, в том числе при формировании функциональной грамотности младшего школьника во внеурочной деятельности. Формами деятельности внеурочных занятий по формированию функциональной грамотности обозначены олимпиады, конкурсы, работа с информацией разного вида (таблицы, схемы диаграммы), кружки разного рода.

Ученые-исследователи Ю. Б. Дроботенко и Н. А. Назарова отмечают, что эффективными педагогическими практиками формирования функциональной грамотности обучающихся являются: «создание учебных практико-ориентированных ситуаций, способствующих приобретению школьниками позитивного опыта разрешения проблем и принятия решений, мотивирующих школьников на учебную деятельность и поиск смыслов этой деятельности; организация обучения в сотрудничестве с комбинацией групповых и индивидуальных форм работы; исследовательский характер обучения, стимулирующий поисковую активность школьников; поиск новых форматов оценки образовательных результатов с включением оценочных процедур» [1, с. 70].

Ряд авторов (А. А. Акимова, В. И. Блинов, Е. А. Рыкова, И. С. Сергеев, Л. Н. Стрельникова, Н. В. Астрецова, В. А. Маяцкая, Е. В. Никитина и др.) указывают, что «для более эффективного результата в процессе формирования функциональной грамотности необходимо применять особые педагогические технологии» [2–4], такие как технология формирования критического мышления, технология проектной

деятельности, феномен-ориентированное обучение, технология образовательной событийности и т. д.

Однако все вышесказанное в основном рассматривается для процесса урочной деятельности. Хотя многие учителя-практики и отмечают эффективность использования перечисленных методик во внеурочной деятельности [5; 6], но такие занятия носят фрагментарный характер, осуществляясь либо одним конкретным занятием, либо в структуре одного года обучения, либо с использованием только одной педагогической технологии.

Освещая в нашей статье организационно-педагогические условия формирования функциональной грамотности младшего школьника во внеурочной деятельности, нельзя не затронуть методологические основы и подходы успешной реализации этой проблемы.

Методологической основой нашего исследования стал технологический подход, суть которого заключается «во внедрении в учебно-воспитательный процесс педагогических технологий для более эффективного достижения актуальных целей, обучения, воспитания и развития личности» [7, с. 281].

В основе исследования важную роль для нас сыграла опора на культурологический подход в понимании Л. М. Перминовой, а именно минимальное поле функциональной грамотности, что есть адекватное отражение предметного поля поликультуры, это и позволило нам конкретизировать исследованное нами понятие «функциональная грамотность младшего школьника».

Тем более что это формулирование понятия функциональной грамотности Л. М. Перминовой позволило нам при разработке системы внеурочных занятий по формированию функциональной грамотности младшего школьника более четко выявить и сформулировать его организационно-педагогические условия.

Все сказанное выше позволило нам в своем исследовании выйти, на наш взгляд, на научно-теоретические и методологические основы формирования функциональной грамотности младшего школьника посредством цифрового образовательного контента во внеурочной деятельности.

Целевой задачей исследования фактически стали (отражаемые нами в этой статье) выявление и влияние соответствующих организационно-педагогических условий на эффективность формирования функциональной грамотности младших школьников с использованием цифрового образовательного контента.

В контексте нашего исследования **первым организационно-педагогическим условием** является реализация внеурочных занятий по функциональной грамотности младшего школьника, организованное в русле игровых технологий. По определению В. С. Кукушкина, «игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [8, с. 127]

В то же время педагогическая игра отличается от игры в принципе «наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью» [8, с. 127].

В свете этого выделяются следующие основные направления «использования игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства,

- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом» [9, с. 143].

Для проектирования внеурочных занятий на основе игровых технологий обратимся к классификации педагогических игр [8, с. 128], описанной Г. К. Селевко (рис. 1).

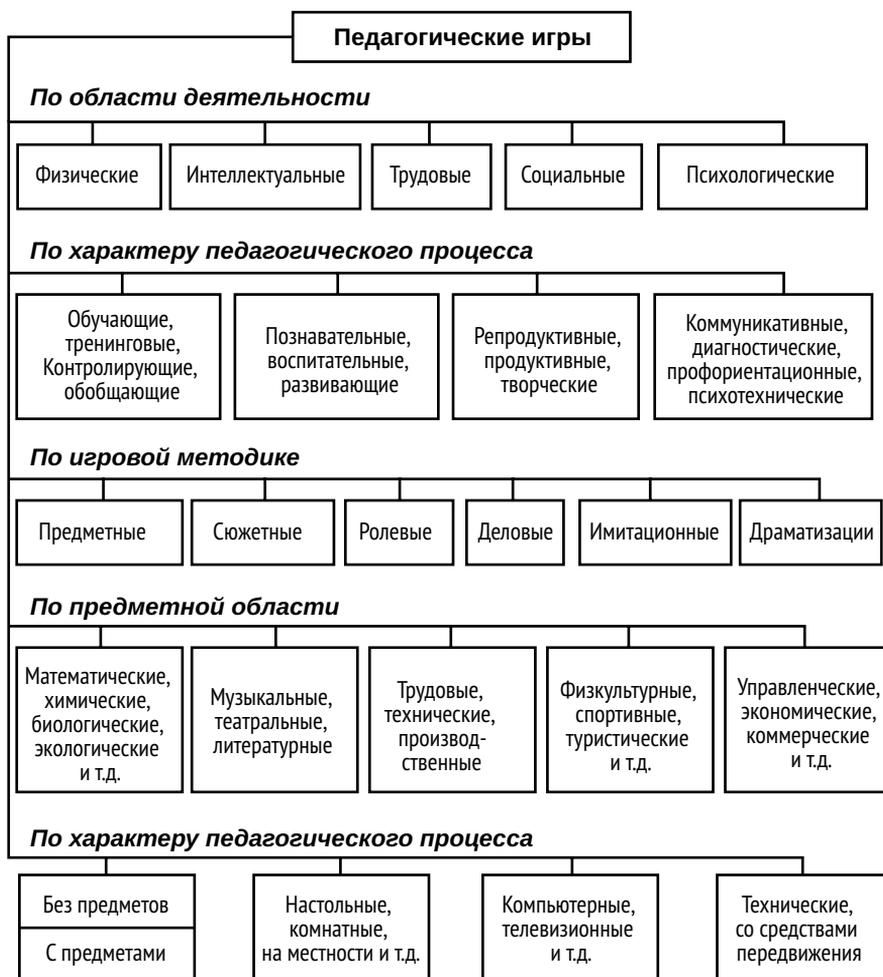


Рис. 1. Классификация педагогических игр, по Г. К. Селевко

На следующем этапе нами была изучена структура игры. В научной литературе выделяют два направления понимания структуры игры. С точки зрения деятельности и с точки зрения процесса.

С точки зрения *деятельности* «структура игры состоит из целеполагания, планирования, реализации цели и анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

С точки зрения *процесса* в структуру игры входят: а) роли, взятые на себя играющими; б) игровые действия как средство реализации этих ролей; в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными; г) реальные отношения между играющими; д) сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре» [8, с. 129].

В свою очередь Т. В. Емельянова в своем учебно-методическом пособии выделяет «структурные компоненты дидактической игры, а это педагогические и игровые цели; содержание; сюжет (сценарий); правила; средства; игровые действия; оценка; результат» [10, с. 12].

В рамках нашего исследования мы предлагаем внеурочное занятие реализовать с помощью игровых технологий, используя на этапе целеполагания и сюжета (содержания) цифровой образовательный контент. Наглядность цифрового образовательного контента позволяет ученикам быстрее и эффективнее понять условия и принципы игры.

Выделим этапы внеурочного занятия реализуемое в русле игровых технологий средствами цифрового образовательного контента, взяв за основу компоненты дидактической игры Т. В. Емельяновой.

I этап – педагогические и игровые цели: отражаются в виде жизненной истории-задания, в зависимости от задачи занятия обыгрываются преподавателем либо демонстрируются средствами цифрового образовательного контента.

II этап – сюжет (содержание): воспроизводится игровая история через цифровой образовательный контент с указанием правил игры и средств для решения поставленных игровых (учебных) задач; на данном этапе ученик учится воспринимать и отсеивать необходимую информацию для решения поставленных задач.

III этап – игровые действия: процесс выполнения заданий с соблюдением правил игры игроками (учениками): на данном этапе учитель является наблюдающим и корректирующим действия детей.

IV этап – результаты и оценка: результатом является успешность прохождения игры, оценка соответствует пройденным уровням.

Игровые задания во внеурочном занятии проектируются с учетом времени, выделенного на внеурочное занятие, и количества участников. Образовательный эффект от игры будет результативней, если к финалу можно прийти за одно занятие.

Электронные материалы цифрового образовательного контента для внеурочной деятельности по формированию функциональной грамотности младшего школьника разрабатываются в рамках основной темы занятия и структуры цифрового образовательного контента. К структуре цифрового образовательного контента мы относим целевой блок, содержательный блок и инструментальный блок (подробно структура описывается в другой нашей статье [11]).

Определение основной темы внеурочного занятия приводит нас к выделению **второго организационно-педагогического условия**: целеполагание и содержание внеурочных занятий по формированию функциональной грамотности должно быть разработано с опорой на примерные рабочие программы по предметам начальной школы и минимальное поле функциональной грамотности.

Содержание понятия «функциональная грамотность», указанное в ФГОС НОО¹, обуславливает базис, на котором формируется функциональная грамотность обучающегося, состоящая из сформированных предметных, метапредметных навыков

¹ Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования: официальное издание: утверждено приказом Министерства просвещения РФ от 31.05.2021 № 286. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202107050028?index=2> (дата обращения: 18.02.2024).

и личностной компетенции. В свою очередь Международная исследовательская организация PISA определяет компонентный состав функциональной грамотности как сочетание читательской, математической, естественнонаучной, финансовой грамотностей, креативного мышления и глобальных компетенций. Опираясь на содержание определения и перечень компонентов функциональной грамотности, мы разработали наглядную схему формирования функциональной грамотности обучающегося (рис. 2).

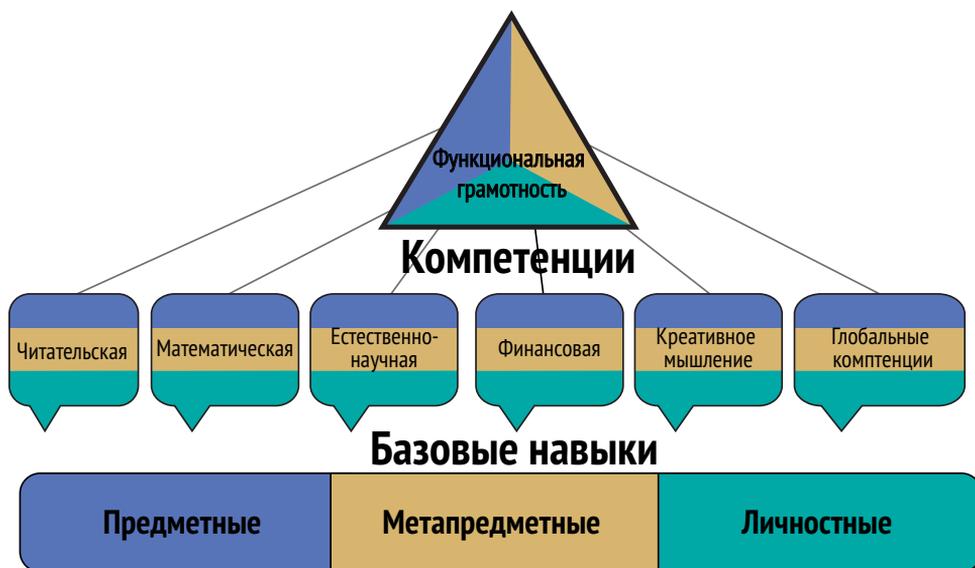


Рис. 2. Схема формирования функциональной грамотности обучающегося

Таким образом, согласно этой схеме, в процессе урочной деятельности в школе на основных предметах формируется базис функциональной грамотности, состоящий из базовых навыков. Поэтому мы предлагаем целевой блок внеурочных занятий и цифрового образовательного контента конструировать, используя темы, указанные в примерных рабочих программах предметов начальной школы: математика, русский язык, литературное чтение, окружающий мир, а также минимальное поле функциональной грамотности.

Отметим, что темы в примерных рабочих программах идут в определенной последовательности, таким образом, при конструировании тем и содержания внеурочных занятий по функциональной грамотности младших школьников необходимо соблюдать ту же последовательность с учетом пройденного предметного материала обучающимися. В данном случае опираемся на теоретический конструкт зоны ближайшего развития, сформулированный Л. С. Выготским.

Изучая примерные рабочие программы по выделенным предметам, мы обратили внимание, что темы и содержание знаний по дисциплине Окружающий мир отражают жизненные проблемные ситуации, затрагивающие сферы минимального поля функциональной грамотности, тем самым формируя основу для внеурочных занятий по функциональной грамотности.

Игровые задания внеурочных занятий моделируются на основе полученных знаний в учебное время по предметам «Математика», «Русский язык» и «Окружающий мир». Таким образом, ученик преобразует свои базовые навыки для использования их в жизненной ситуации, а не только во время урока.

Содержание предмета «Литературное чтение» используется в части развития метапредметных УУД. Непосредственно темы дисциплины «Литературное чтение» больше ориентированы на ознакомление с литературными произведениями, и не всегда возможно их использовать в моделировании жизненных ситуаций в контексте нашей работы. Поэтому содержание предмета при конструировании внеурочных занятий и цифрового образовательного контента берется фрагментарно (по необходимости).

К **третьему организационно-педагогическому условию** мы относим использование комплексно-структурного подхода при проектировании внеурочных занятий и их реализации.

Проанализировав различные образовательные модели, используемые как на обычных уроках, так и на дистанционных, мы остановились на модели 4C/ID. 4C/ID (four-component instructional design) – образовательная модель, в основе которой осуществляется проектирование программы от задач. Данный метод включает в себя принципы проблемного обучения и системно-деятельностного подхода, а также ориентирован на проигрывание жизненных ситуаций в учебном процессе. «4C/ID состоит из 4 компонентов, при помощи которых она помогает добиться одновременности близости к реальности и более целостного подхода к обучению»².

В рамках нашего исследования мы трансформировали компоненты образовательной модели с учетом этапов внеурочного занятия, реализуемого в русле игровых технологий средствами цифрового образовательного контента.

Первый компонент (учебная аутентичная задача) соотносится с первым этапом выделенной нами структуры внеурочного занятия и формируется, опираясь на второе организационно-педагогическое условие, из тем предмета «Окружающий мир» и минимального поля функциональной грамотности.

Второй компонент (вспомогательная информация) – подразумевается «...теория, то есть те знания, которые нужны для того, чтобы решить эту учебную задачу, а также системный подход к решению задачи»³. Таким образом к вспомогательной информации относится базис функциональной грамотности младшего школьника, который он получил в процессе урочной деятельности. Этому компоненту соответствуют игровые задания, составленные на основе предметных знаний ученика.

Третий компонент (своевременная информация) соотносится со вторым этапом внеурочного занятия, реализуемого в русле игровых технологий средствами цифрового образовательного контента и означает «ту информацию и обратную связь, которая может быть полезной непосредственно в момент решения задачи: чек-листы, cheat sheets, шпаргалки, мануалы»⁴. В этот компонент входят правила игры, алгоритм решения заданий, дополнительная информация, которые реализуются средствами цифрового образовательного контента.

Четвертый компонент (частичная практика) соответствует третьему этапу выделенных занятий и как раз осуществляет частичную практику методами игровых технологий, проигрывая жизненные проблемные ситуации как результат решения игровых заданий. Здесь также можно включить четвертый этап описываемого

² Гайдлайн по модели 4C/ID. URL: <https://illab.eu/4cidguideline> (дата обращения: 18.02.2024).

³ Там же.

⁴ Там же.

нами метода проектирования внеурочного занятия. Оценка формируется, исходя из количества и качества пройденных заданий и достижения итоговой цели проводимой игры.

Выстроив структуру внеурочных занятий через его этапы и компоненты в рамках образовательной модели 4 C/ID, которые содержательно связаны с наполнением учебных предметов в урочной деятельности школьника, мы тем самым создаем комплекс внеурочных занятий по каждому классу и для начальной школы в целом.

Использование на наших внеурочных занятиях знаний, полученных учеником в течение недели на уроках, позволяет обучающемуся закрепить приобретенные знания и научиться их использовать в ситуациях, отличных от урока.

Заключение. Анализ научно-теоретических и практических источников позволил нам выделить ряд организационно-педагогических условий, которые позволяют формировать функциональную грамотность младшего школьника во внеурочной деятельности средствами цифрового образовательного контента.

Главной задачей внеурочного занятия по формированию функциональной грамотности является создание условий по использованию предметных, метапредметных и личностных навыков ученика в ситуациях, отличных от учебной деятельности, поэтому мы предлагаем внеурочные занятия проводить с использованием игровых технологий.

Следующим важным условием является выстраивание целеполагания и содержания внеурочных занятий. Здесь для активации базиса функциональной грамотности младшего школьника предлагаем ориентироваться на темы и содержание пройденного материала, указанного в рабочих программах основных предметов начальной школы, и минимального поля функциональной грамотности, реализуя содержание средствами цифрового образовательного контента как эффективного инструмента наглядности.

Последним важным организационно-педагогическим условием, на наш взгляд, является использование комплексно-структурного подхода при проектировании внеурочных занятий и их реализации. Таким образом, выстраиваемая система позволит выйти на эффективный уровень формирования функциональной грамотности младшего школьника с 1-го класса и постоянно поддерживать этот уровень до окончания начальной школы.

Достижение целей по формированию функциональной грамотности младшего школьника средствами цифрового образовательного контента возможно посредством реализации выделенных организационно-педагогических условий. В результате апробирования выделенных условий организации внеурочной деятельности по формированию функциональной грамотности младшего школьника в дальнейшем могут стать разработка и внедрение инновационных методик, структурирование цифрового образовательного контента во внеурочной деятельности, создание новых оценочных технологий и т. д.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Дроботенко Ю. Б., Назарова Н. А. Функциональная грамотность как объект междисциплинарного исследования и условие повышения качества образования // Проблемы современного педагогического образования. 2021. № 72–2. С. 66–70.
2. Акимова А. А. Сущность феномена функциональной грамотности, ее составляющие и методы формирования // Ratio et Natura. 2023. № 1 (7). URL: <https://ratio-natura.ru/sites/default/files/2023-06/suschnost-fenomena-funkcionalnoy-gramotnosti-ee-sostavlyayuschie-i-metody-formirovaniya.pdf> (дата обращения: 19.09.2024).

3. Блинов В. И., Рыкова Е. А., Сергеев И. С. Концепция формирования функциональной грамотности студентов среднего профессионального образования // *Профессиональное образование и рынок труда*. 2019. № 4. С. 4–21.
4. Формирование функциональной грамотности младших школьников в условиях реализации обновленного ФГОС НОО: моногр. / Л. Н. Стрельникова, Н. В. Астрецкова, В. А. Маяцкая, Е. В. Никитина. Ставрополь. 2023. 139 с.
5. Таланова О. Ю. Проектная деятельность как средство формирования функциональной грамотности младших школьников на уроках и внеурочной деятельности // *Современная начальная школа: проблемы и перспективы развития: сб. материалов I Междунар. науч.-практ. конф., Грозный, Махачкала, 27–28.04.2023*. Грозный; Махачкала: Чеченский гос. пед. ун-т: Изд-во АЛЕФ, 2023. С. 225–232.
6. Моргунова В. А., Тарасова М. В. Исследовательские задания и задачи для формирования функциональной грамотности // *Организация исследовательской и проектной деятельности обучающихся в образовательных учреждениях: материалы III Всерос. науч.-практ. конф. (Томск, 17 декабря 2022) / отв. ред. Н. А. Семенова*. Томск: Изд-во ТГПУ, 2023. URL: <https://sveden.tspu.edu.ru/api/svfile/2638> (дата обращения: 19.09.2024). С. 137–145.
7. Харабаджах М. Н. Технологический подход в образовании: сущность и перспективы // *Проблемы современного педагогического образования*. 2019. № 65–1. С. 279–281.
8. Селевко Г. К. *Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. Т. 1*. М.: Народное образование, 2005.
9. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // *Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.)*. Т. 1. Челябинск: Два комсомольца, 2011. С. 140–146. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 31.08.2024).
10. Емельянова Т. В., Медяник Г. А. *Игровые технологии в образовании: электрон. учеб-метод. пособие*. Тольятти: ТГУ, 2015.
11. Гуров В. Н., Богомазова А. Е. Цифровой образовательный контент: педагогический взгляд на сущность и структуру // *Kant*. 2024. № 4 (53). С. 379–384. DOI: <https://doi.org/10.24923/2222-243X.2024-53.57>.

REFERENCES

1. Drobotenko Yu. B., Nazarova N. A. Funktsionalnaya gramotnost kak obyekt mezhdistsiplinarnogo issledovaniya i uslovie povysheniya kachestva obrazovaniya. *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya*. 2021, No. 72–2, pp. 66–70.
2. Akimova A. A. Sushchnost fenomena funktsionalnoy gramotnosti, ee sostavlyayushchie i metody formirovaniya. *Ratio et Natura*. 2023, No. 1 (7). Available at: <https://ratio-natura.ru/sites/default/files/2023-06/suschnost-fenomena-funkcionalnoy-gramotnosti-ee-sostavlyayushchie-i-metody-formirovaniya.pdf> (accessed: 19.09.2024)
3. Blinov V. I., Rykova E. A., Sergeev I. S. Kontseptsiya formirovaniya funktsionalnoy gramotnosti studentov srednego professionalnogo obrazovaniya. *Professionalnoe obrazovanie i rynek truda*. 2019, No. 4, pp. 4–21.
4. Strelnikova L. N., Astretskova N. V., Mayatskaya V. A., Nikitina E. V. *Formirovanie funktsionalnoy gramotnosti mladshikh shkolnikov v usloviyakh realizatsii obnovlennogo FGOS NOO: monogr.* Stavropol. 2023. 139 p.
5. Talanova O. Yu. Proektnaya deyatel'nost' kak sredstvo formirovaniya funktsionalnoy gramotnosti mladshikh shkolnikov na urokakh i vneurochnoy deyatel'nosti. In: *Sovremennaya nachalnaya shkola: problemy i perspektivy razvitiya. Proceedings of the I International scientific-practical conference, Groznyy, Makhachkala, 27–28 Apr. 2023*. Groznyy; Makhachkala: Chechenskiy gos. ped. un-t: Izd-vo ALEF, 2023. Pp. 225–232.

6. Morgunova V. A., Tarasova M. V. Issledovatel'skie zadaniya i zadachi dlya formirovaniya funktsionalnoy gramotnosti. In: Organizatsiya issledovatel'skoy i proektnoy deyatel'nosti obuchayushchikhsya v obrazovatel'nykh uchrezhdeniyakh. *Proceedings of the III All-Russian scientific-practical conference (Tomsk, 17 Dec. 2022)*. Ed. by N. A. Semenov. Tomsk: Izd-vo TGPU, 2023. Available at: <https://sveden.tspu.edu.ru/api/svfile/2638> (accessed: 19.09.2024). Pp. 137–145.
7. Kharabadzakh M. N. Tekhnologicheskii podkhod v obrazovanii: sushchnost i perspektivy. *Problemy sovremennoogo pedagogicheskogo obrazovaniya*. 2019, No. 65–1, pp. 279–281.
8. Selevko G. K. *Entsiklopediya obrazovatel'nykh tekhnologiy*. In 2 vols. Vol. 1. Moscow: Narodnoe obrazovanie, 2005.
9. Mikhaylenko T. M. Igrovye tekhnologii kak vid pedagogicheskikh tekhnologiy. In: Pedagogika: traditsii i innovatsii. *Proceedings of the I International scientific conference (Chelyabinsk, Oct. 2011)*. Vol. 1. Chelyabinsk: Dva komsomol'tsa, 2011. Pp. 140–146. Available at: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (accessed: 31.08.2024).
10. Emelyanova T. V., Medyanik G. A. *Igrovye tekhnologii v obrazovanii: elektron. ucheb-metod. posobie*. Tolyatti: TGU, 2015.
11. Gurov V. N., Bogomazova A. E. Tsifrovoy obrazovatel'nyy kontent: pedagogicheskii vzglyad na sushchnost i strukturu. *Kant*. 2024, No. 4 (53), pp. 379–384. DOI: <https://doi.org/10.24923/2222-243X.2024-53.57>.

Гуров Валерий Николаевич, доктор педагогических наук, профессор кафедры управления и профессионального образования, Институт развития образования Республики Башкортостан

e-mail: valeriygurov@bk.ru

Gurov Valery N., ScD in Education, Professor, Management and Professional Education Department, Institute for Educational Development of the Republic of Bashkortostan

e-mail: valeriygurov@bk.ru

Богомазова Анна Евгеньевна, аспирант Института гуманитарных и социальных наук, Уфимский университет науки и технологий

e-mail: Ann-sun@list.ru

Bogomazova Anna E., PhD post-graduate student, Institute of Humanities and Social Sciences, Ufa University of Science and Technology

e-mail: Ann-sun@list.ru

Гурова Елена Валерьевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики, Уфимский университет науки и технологий

e-mail: gull69@mail.ru

Gurova Elena V., PhD in Education, Assistant Professor, Pedagogy Department, Institute of Humanities and Social Sciences, Ufa University of Science and Technology

e-mail: gull69@mail.ru

Статья поступила в редакцию 28.09.2024

The article was received on 28.09.2024