МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ САХА (ЯКУТИЯ)
Государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования Республики Саха (Якутия)
«Институт развития профессионального образования»
ГАПОУ РС(Я) «Якутский педагогический колледж им. С.Ф. Гоголева»

Н.К. Сидорова

СБОРНИК ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР «Полилингвальный цифровой навигатор» по МДК 03.05 «Теоретические и методические основы организации воспитательно-образовательной работы в полилингвальной дошкольной образовательной организации»

Якутск
2026

УДК 378.147.88:373.2(571.56)(075.8)
ББК 74.10(2Рос.Яку)я73

П50

Полилингвальный цифровой навигатор : сборник интерактивных игр по МДК 03.05 «Теоретические и методические основы организации воспитательно-образовательной работы в полилингвальной дошкольной образовательной организации» / составитель Н. К. Сидорова ; Министерство образования и науки Республики Саха (Якутия), Государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования Республики Саха (Якутия) «Институт развития профессионального образования», Якутский педагогический колледж им. С. Ф. Гоголева. - Якутск : ЯПК им. С. Ф. Гоголева, 2026. - 23 с.

Агентство CIP НБР Саха

Утверждено на заседании Научно-методического совета Государственного автономного учреждения дополнительного профессионального образования Республики Саха (Якутия) «Институт развития профессионального образования» 15 мая 2026 года протокол №2

Сборник интерактивных игр «Полилингвальный цифровой навигатор» по МДК 03.05 «Теоретические и методические основы организации воспитательно-образовательной работы в полилингвальной дошкольной образовательной организации» по специальности 44.02.01 «Дошкольное образование» по УГПС 44.00.00 Образование и педагогические науки.

Основная цель сборника – создание методического обеспечения для формирования у студентов профессиональных компетенций в области проектирования и применения полилингвальных цифровых игровых технологий в работе с детьми старшего дошкольного возраста

Содержание

1. **Пояснительная записка**
2. **Нормативная правовая основа**
3. **Сокращения, термины и определения**
4. **Основная часть**

Модуль 1.«Дикие и домашние животные / Тыа уонна дьиэ кыыллара / Wild and farm animals (pets)

1.1. Игровые упражнения по изучению неродного (русского) языка
1.2. Игровые упражнения по изучению якутского языка
1.3. Игровые упражнения по изучению английского языка

Модуль 2. «Фрукты и овощи / Оҕуруот астара уонна фрукталар / Fruits and vegetables»

2.1. Игровые упражнения по изучению неродного (русского) языка
2.2. Игровые упражнения по изучению якутского языка
2.3. Игровые упражнения по изучению английского языка

Модуль 3. «Моя семья/ Мин дьиэ кэргэним/ My family»

3.1. Игровые упражнения по изучению неродного (русского) языка
3.2. Игровые упражнения по изучению якутского языка
3.3. Игровые упражнения по изучению английского языка

Модуль 4. «Мои игрушки/ Мин оонньуурдарым/ My toys»

4.1. Игровые упражнения по изучению неродного (русского) языка
4.2. Игровые упражнения по изучению якутского языка
4.3. Игровые упражнения по изучению английского языка

Модуль 5. «Счет. Цвета/ Ахсаан, еннер/ Numbers. Colours»

5.1. Игровые упражнения по изучению неродного (русского) языка
5.2. Игровые упражнения по изучению английского языка

5. **Заключение**
6. **Список используемой литературы**

1. Пояснительная записка

Сборник интерактивных игр «Полилингвальный цифровой навигатор» по МДК 03.05 «Теоретические и методические основы организации воспитательно-образовательной работы в полилингвальной дошкольной образовательной организации» адресован студентам, обучающимся по специальности 44.02.01 «Дошкольное образование», и предназначен для использования на практических занятиях, а также в учебных и производственных практиках.

Основная цель сборника – создание методического обеспечения для формирования у студентов профессиональных компетенций в области проектирования и применения полилингвальных цифровых игровых технологий в работе с детьми старшего дошкольного возраста.

Актуальность пособия заключается в том, что оно аккумулирует продукты деятельности студентов (игровые упражнения), которые они разработали совместно с преподавателем. Это сборник, где каждое игровое упражнение сопровождается QR-кодом на анимацию, интерактивную презентацию или аудиозапись, выполненную студентами. Пособие не имеет аналогов в части трилингвальной цифровой дидактики для старших дошкольников.

Сборник структурирован по тематическим модулям («Дикие и домашние животные», «Фрукты и овощи», «Моя семья», «Мои игрушки», «Счёт. Цвета») и представлен на трёх языках: русском, якутском и английском.

1. Нормативная правовая основа

1. Федеральный закон от 29.12.12 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Приказ Министерства просвещения РФ от 24.08.2022 № 762 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования».

3. Закон Республики Саха (Якутия) от 15 декабря 2014 г. 1401-З N 359-V «Об образовании в Республике Саха (Якутия)».

4. ФГОС СПО по специальности по специальности 44.02.01 «Дошкольное образование».

2. Сокращения, термины и определения

Полилингвальное образование – процесс обучения, при котором используются три и более языка (в данном пособии – русский, якутский, английский) как средства образовательной деятельности и развития личности.

Интерактивная игра – вид деятельности, основанный на активном взаимодействии ребёнка с цифровым или мультимедийным контентом (презентация, анимация, аудиозапись), предполагающий ответную реакцию системы на действия игрока.

QR-код – двухмерный штрихкод, позволяющий закодировать ссылку на цифровой ресурс (анимацию, интерактивную презентацию, аудиофайл). В данном сборнике QR-коды ведут к авторским игровым упражнениям, выполненным студентами.

Цифровой навигатор – условное название сборника, подразумевающее, что он помогает педагогу и студенту быстро ориентироваться в выборе готовых игровых упражнений для работы с дошкольниками на трёх языках.

Игровое упражнение – короткая дидактическая задача, реализованная в интерактивном формате (сопоставление, сортировка, поиск пары, выбор правильного ответа и т.д.). Выполняется ребёнком за 2–5 минут.

Трилингвальная дидактика – методические приёмы и средства обучения, одновременно направленные на развитие речи на трёх языках (родном, неродном и иностранном) в рамках одной темы.

Интерактивная презентация – электронный слайд-шоу с элементами управления (кнопки, перетаскивание, щелчки), позволяющий ребёнку активно взаимодействовать с содержанием.

Анимация (учебная) – короткий видеоролик или движущийся графический объект, иллюстрирующий языковой материал (например, голоса животных, действия членов семьи).

Аудиозапись – звуковой файл, используемый для развития навыков аудирования (узнавание слов, звукоподражаний, фраз на иностранном языке).

Сопоставление (match) – тип интерактивного задания, в котором требуется установить соответствие между картинкой и словом, между взрослым животным и детёнышем, между цветом и предметом и т.п.

Сортировка (sorting) – задание на распределение объектов по группам (овощи/фрукты, домашние/дикие животные, игрушки для мальчиков/для девочек) с проговариванием названий на изучаемом языке.

Форма глагола to be (was/were) – грамматическое явление английского языка, которое на доступном для дошкольников уровне вводится через речевые образцы (It was an apple. They were red.) и закрепляется в игровых упражнениях

4. Основная часть

Модуль 1. «Дикие и домашние животные / Тыа уонна дьиэ кыыллара / Wild and farm animals (pets)»

1.1. Игровые упражнения по изучению неродного (русского) языка

№	Название игры	Цель	QR-код
1.	«Соедини правильно»	Формировать у детей умение устанавливать логические пары «взрослое животное – детёныш», активизировать словарь по теме.	
2.	«Где живут эти животные?»	Закрепить знания о классификации животных (домашние / дикие) через соотнесение изображения со средой обитания.	
3.	«Ферма»	Развивать умение находить смысловые пары, устанавливая связь между визуальным образом животного и его «домом» на ферме.	
4.	«Найди животным дом»	Закрепить знания о домашних животных и местах их обитания, развивать навык соотнесения.	
5.	«Животные»	Развивать навык визуального поиска и концентрацию внимания через нахождение скрытых объектов.	
6.	«Мир животных»	Формировать умение внимательно читать вопрос и выбирать правильный ответ о животных.	

1.2. Игровые упражнения по изучению якутского языка

№	Название игры	Цель	QR-код

1.	«Дьиэ кыыллара»	Сформировать у дошкольника целостное представление об окружающем мире, развить логическое мышление и обогатить родную речь (названия домашних животных на якутском языке).	
2.	«Угадай слово»	Активизировать и закрепить словарный запас по теме «Животные» на якутском языке через загадки или описания.	
3.	Классификация «Какой? Какая? Какое	Учить группировать слова-признаки (прилагательные) по грамматическому роду, ориентируясь на животное.	
4.	«Сопоставление»	Научить правильно называть и сопоставлять изображение животного с его названием на якутском языке.	
5.	«Күөх алаас»	Закрепить знание о животных фермы, их детёнышах, издаваемых звуках и пользе; развить навык смыслового сопоставления на якутском языке.	
6.	«Дьиэ кыыллара»	Учить находить пары одинаковых изображений животных, тренировать произношение названий на якутском языке, развивать внимание.	

1.3. Игровые упражнения по изучению английского языка

№	Название игры	Цель	QR-код
1.	«Pets»	В игровой форме сформировать у ребенка базовый словарь по теме «Питомцы» и развить навыки логического сопоставления между визуальным образом животного и его названием.	

2.	«Find the Pair»	Закрепить английские слова по теме игры, научить находить пары (картинка-слово или картинка-картинка).	
3.	«Farm animals»	Соединить животное с подходящим словом-признаком, активизировать словарь прилагательных в речи.	
4.	«Соответствие животных	Эффективное изучение и закрепление новой лексики английского языка путем установления соответствия между графическим изображением (картинкой) и его словесным обозначением (английским словом).	
5.	«Farm animals»	Развить познавательную активность, умения анализировать, сравнивать и находить логические связи между понятиями.	
6.	«Угадай цвет»	Закрепить знания английских слов по теме «Цвета» и научить соотносить их с предметами окружающего мира.	
7.	«Назови животное»	Закрепить знания детей о том, как называются животные на ферме на английском языке.	
8.	«Animals»	Научить ребенка классифицировать животных по их среде обитания и роли в жизни человека, разделяя их на категории «Ферма» (Farm) и «Дом» (House).	

9.	«Farm animals»	Закрепить знания лексики по теме «Животные фермы» на английском языке и научить соотносить зрительный образ животного с его текстовым названием.	
10.	«Угадай животное по звуку на английском»	Развивать навыки аудирования: учить воспринимать и различать голоса животных на слух, соотносить звук с изображением и называть животное по-английски (It's a...).	
11.	«Farm animals (соответствие)»	Эффективное изучение и закрепление лексики по теме «Животные фермы» путём установления соответствия между картинкой и английским словом.	

Модуль 2. «Фрукты и овощи / Оҕуруот астара уонна фрукталар / Fruits and vegetables»

2.1. Игровые упражнения по изучению неродного (русского) языка

№	Название игры	Цель	QR-код
1.	«Вставь пробелы»	По описанию текста понять, что за фрукт или овощ.	
2.	«Найди пару»	Найти пару среди овощей и фруктов проговаривая на русском языке.	
3.	«Соотнесите к фруктам и овощам»	Соотнесите к фруктам и овощам. Озвучьте название в ед. и мн. числах. Опишите фрукт/овощ.	
4.	«Проговорите название фрукта/овоща и опишите»	Проговорите название фрукта/овоща и опишите.	

2.2. Игровые упражнения по изучению якутского языка

№	Название игры	Цель	QR-код
1.	«Бөлөхтөрүнэн арааартаа»	Учить детей группировать овощи и фрукты, называть их на якутском языке, описывать (цвет, форма, вкус).	
2.	«Пааратын бул»	Открыть ячейку, назвать изображённый овощ или фрукт на якутском языке и найти соответствующую пару (картинка – слово).	

2.3. Игровые упражнения по изучению английского языка

№	Название игры	Цель	QR-код
1.	«Найди фрукт»	Формировать умение различать фрукты среди других изображений, активизировать словарный запас по теме «Фрукты», развивать логическое мышление и самоконтроль при выполнении интерактивного задания.	
2.	«Fruit and vegetables»	Повторение слова на английском языке, определение что изображено на картинке и является это овощем или фруктом	
3.	«Найди пару»	Открыть ячейку, назвать на английском языке название и найти пару.	
4.	«Сортировка овощей и фруктов»	Подбери элемент к его группе.	

5.	«Названия овощей и фруктов на английском»	Закрепить лексику на английском языке по теме «Овощи и фрукты», развить навык соотнесения графического образа слова с визуальным изображением.	
6.	«What is it?»	Понимание на слух английских слов.	
7.	«Find the pairs»	Развитие внимания, памяти, логического мышления и зрительного восприятия через поиск и сопоставление одинаковых или соответствующих элементов.	
8.	«Фрукты и овощи»	Воспитать у детей положительное отношение к правильному питанию и полезным продуктам.	
9.	«Fruits»	Правильно соотнести каждый фрукт с его названием.	
10.	«Расставь в нужную колонку»	Правильно распределить по колонкам: фрукты, овощи и ягоды, проговаривая на английском языке.	
11.	«Найди пару»	Тренировка памяти детей, закрепление названий фруктов и овощей на английском языке.	

12.	«Fruits, vegetables and berries»	Выбрать правильный вариант фрукта, овоща или ягод.	
13.	«Describe fruits and vegetables»	Проговорите название фрукта/овоща и опишите.	
14.	«Глагол «to be» (was, were)»	Освоить употребление форм глагола to be в прошедшем времени (Past Simple).	
15.	«Сахалыы спорт көрүҥнэрэ»	Правильно соотнести каждый вид спорта с его названием	

Модуль 3. «Моя семья/ Мин дьиэ кэргэним/ My family»

3.1. Игровые упражнения по изучению неродного (русского) языка

№	Название игры	Цель	QR-код
1.	«Найди пару»	- развивать речь (дети проговаривают: «Бабушка вяжет»); - расширять словарный запас; - формировать понимание ролей членов семьи; - развивать логическое мышление (кто что делает).	

2.	«Расставь семью по возрасту» («Кто старше?»)	- формировать представление о возрасте и последовательности (от старшего к младшему); - развивать логическое мышление; - развивать связную речь (дети проговаривают: «Сначала дедушка, потом…»); - закреплять знания о членах семьи.	
3.	«Моя семья»	Формировать у детей представление о действиях членов семьи и их повседневной деятельности.	
4.	«Кто кому относится»	Формировать у детей понимание родственных связей, учить определять, как один член семьи относится к другому (дядя, тётя, двоюродный брат, племянник и т.д.), развивать логическое мышление через решение задач на установление семейных отношений.	

3.2. Игровые упражнения по изучению якутского языка

№	Название игры	Цель	QR-код
1.	«Мин улахан дьиэ кэргэним»	Оонньуу сыала: Оҕолор дьиэ кэргэн чилиэннэрин, кинилэр икки ардыларыгар баар сибээһи (уруулуу сыһыаны) туһунан билиитин кэҥэтии уонна дьиэ кэргэҥҥэ тапталы иитии. Соруктара: 1. Үөрэтэр: Дьиэ кэргэн чилиэннэрин ааттарын (эбээ, эһээ,	

		ийэ, аҕа, эдьиий, убай, балыс, бырааt) сахалыы сөпкө ааттыырга уонна аарарарга үөрэтии. 2. Сайыннарар: Оҕо тылын саппаahын байытыы, логикатын уонна өйдөөн хаалар дьоҕурун сайыннарыы. 3. Иитэр: Чугас дьонугар истиҥ сыһыаны, дьиэ кэргэнин харыстыыр уонна кинилэринэн киэн туттар санааны иитии.	
2.	«Дьиэ кэргэн»	Познакомить с названиями членов семьи и научиться правильно их называть.	
3.	«Мин дьиэ кэргэним»	Правильно назвать членов семьи. Задача: закрепить знания семьи и родственников (дедушка, мама, папа, бабушка).	
4.	«Расставь семью по возрасту (от старшего к младшему)»	Формировать представление о возрастной последовательности (от старшего к младшему); учить сравнивать членов семьи по возрасту и называть их на якутском языке; развивать логическое мышление.	
5.	«Кто есть кто? Распредели»	Закрепить знание названий родственников на якутском языке (эбээ, эһээ, ийэ, аҕа, убай, эдьиий); учить соотносить изображение с ролью в семье.	

3.3. Игровые упражнения по изучению английского языка

№	Название игры	Цель	QR-код
1.	« Who owns what»	1. Дьиэ кэргэн чилиэннэрин уонна кинилэр дьарыктарын, туттар малларынтэриллэрин икки ардыгар баар сибээһи (ассоциацияны) быһаарар дьоҕуру сайыннарыы. Соруктара: 1. Үөрэтэр: Дьиэ кэргэн чилиэннэрин уонна кинилэргэ сөп түбэһэр малларытэриллэри ситимниргэ үөрэтии. 2. Сайыннарар: Оҕо логикатын, болҕомтотун уонна сибээстээх саҥатын сайыннарыы. 3. Иитэр: Чугас дьонун үлэтин-дьарыгын сыаналыырга, дьиэ кэргэҥҥэ убаастабыллаах сыһыаны иитии.	
2.	«My family»	Сопоставить все пары по теме «Семья» Задачи: 1. Найти подходящую пару для каждого члена семьи. 2. Соединить связанные элементы кликом. 3. Проверить правильность соединения. 4. Завершить без ошибок.	
3.	«My friendly family»	Цель: закрепить знание базовой лексики по теме «Семья» mother], father, brother, sister, grandmother, grandfather, child) на английском языке через интерактивное взаимодействие с визуальными образами; развить навыки аудирования и устной речи у детей 5-6 лет. Задачи: *образовательные:*	

		- научить узнавать и называть членов семьи на английском языке по изображению; *развивающие:* - улучшить слуховую память и навыки аудирования (при прослушивании *воспитательные:* - воспитать интерес к изучению английского языка через игровую форму.	
4.	«My family»	Формирование у детей представлений о членах семьи и их роли, развитие умения устанавливать логические связи между объектами. Задачи: *образовательные:* формировать знания о членах семьи (мама, папа, бабушка, дедушка); учить соотносить предметы и действия с конкретным членом семьи. *развивающие:* развивать логическое мышление, внимание, память; формировать умение объяснять свой выбор простыми предложениями.	
5.	«Family»	Закрепление лексики по теме «Семья» на английском языке Задачи игры: *образовательные:* закрепить понимание значения каждого слова через визуальную поддержку (изображение); *развивающие:* развить логическое мышление: ребёнок устанавливает связь между визуальным образом и вербальным обозначением; *воспитательные:* воспитать интерес к изучению английского	

		языка через игровую интерактивную форму.	

Модуль 4. «Мои игрушки/ Мин оонньуурдарым/ My toys»

4.1. Игровые упражнения по изучению неродного (русского) языка

№	Название игры	Цель	QR-код
1.	«Раздели игрушки и приложения»	Расширение словаря по теме «игрушки» и «цифровые приложения»; формирование умения различать реальные предметы и виртуальные объекты; развитие речи (на русском языке).	

4.2. Игровые упражнения по изучению якутского языка

№	Название игры	Цель	QR-код
1.	«Оонньуурдары ааттаа»	Формирование и закрепление активного словарного запаса по теме «Игрушки» на якутском языке через игровую классификацию предметов по традиционным гендерным группам. Задачи: 1. *Познавательная:* учить различать и называть игрушки на якутском языке (хаачъал, куукула, мээчик, бизик, быраас, массыына). 2. *Развивающая:* развивать логическое мышление, внимание и память при распределении предметов в две группы: «для мальчиков» и «для девочек». 3. *Воспитательная:* поддерживать интерес к якутскому языку через игровую форму; обсуждать, что выбор игрушек не зависит строго	

		от пола (упражнение как повод для беседы).	

4.3. Игровые упражнения по изучению английского языка

№	Название игры	Цель	QR-код
1.	«Boys' and Girls' Toys – Which Group?»	Формировать первоначальные представления о традиционных гендерных предпочтениях в игрушках, но также обсуждать, что выбор игрушек не зависит строго от пола; развивать умение классифицировать на английском языке.	
2.	«Найди пары игрушек»	Развитие внимания и памяти, развитие зрительного восприятия.	

Модуль 5. «Счет. Цвета/ Ахсаан, еннер/ Numbers. Colours»

5.1. Игровые упражнения по изучению неродного (русского) языка

№	Название игры	Цель	QR-код

1.	«Сколько всего овощей и фруктов»	Называть количество и цвет продукта (согласование числительного с существительным).	
2.	«Цвет»	Сопоставлять предметы по цвету, активизировать названия цветов в речи.	
3.	«Сколько всего?»	Соотносить цифру с количеством фруктов/овощей на картинке.	
4.	«Сколько всего?»	Посчитать сколько на картинке продуктов.	
5.	«Я знаю цвета»	Соотносить цветное изображение с названием цвета.	
6.	«Я считаю овощи»	Назвать количество овощей и их цвет.	
7.	«Любимый счет»	Подбирать цифры от 1 до 10 к соответствующему количеству предметов.	

8.	«Я знаю цифры»	Назвать цифру которая указана на колесе.	

5.2. Игровые упражнения по изучению английского языка

№	Название игры	Цель	QR-код
1.	«Colours and Numbers»	Назвать цвет и количество фруктов/ягод одним предложением (например, Three red apples).	
2.	«Count the animals»	Нажать на правильную цифру и произнести по-английски количество увиденных животных.	
3.	«Say the colours»	Сопоставить название цвета на английском с самим цветом.	
4.	«Colours»	Сопоставить какой цвет на картинке.	
5.	«Colours»	Сортируй по цвету.	

6.	«Fruits»	Нажми на правильную цифру и озвучь на английском-сколько здесь ты видишь фруктов.	
7.	«Numbers»	Сопоставить картинку с нужным количеством и цветом.	
8.	«Fruits and colours»	Произнеси название фрукта и его цвет.	
9.	«Rainbow»	Назвать цвета радуги на английском языке в правильном порядке.	
10.	«Colours»	Сопоставить цвета с предметами.	
11.	«Угадай цвет»	Закрепить знания английских слов по теме «Цвета» и научить соотносить их с предметами окружающего мира.	

5. Заключение

Представленный сборник интерактивных игр «Полилингвальный цифровой навигатор» представляет собой практико-ориентированное учебно-методическое пособие, не имеющее аналогов в региональной системе дошкольного образования. Его уникальность заключается в сочетании трёх ключевых характеристик:

1. **Полилингвальность** – все игровые упражнения структурированы по трём языкам (русскому, якутскому, английскому), что позволяет будущим педагогам целенаправленно формировать у детей старшего дошкольного возраста основы многоязычной коммуникативной компетенции с учётом национально-регионального компонента Республики Саха (Якутия).
2. **Интерактивность и цифровая насыщенность** – каждое упражнение сопровождается QR-кодом, ведущим к авторскому цифровому ресурсу (анимации, интерактивной презентации, аудиозаписи). Это превращает обычный печатный сборник в «цифровой навигатор» – быстрый доступ к готовому мультимедийному контенту без необходимости скачивания или поиска.
3. **Практическая значимость** – материал сборника охватывает пять актуальных для дошкольников лексических тем («Дикие и домашние животные», «Фрукты и овощи», «Моя семья», «Мои игрушки», «Счёт. Цвета»). Каждое игровое упражнение имеет чётко сформулированную цель, что облегчает его выбор в соответствии с задачами занятия или воспитательного мероприятия.

Сборник адресован студентам специальности 44.02.01 «Дошкольное образование» и может использоваться на практических занятиях по МДК 03.05, в период учебных и производственных практик, а также при разработке собственных интерактивных дидактических материалов. Кроме того, пособие будет полезно воспитателям полилингвальных дошкольных групп, педагогам дополнительного образования и всем специалистам, работающим над развитием

речи детей в условиях искусственного и естественного билингвизма/трилингвизма.

Дальнейшее развитие «Полилингвального цифрового навигатора» видится в расширении тематических модулей (например, «Времена года», «Профессии», «Транспорт»), пополнении банка аудиоматериалов носителями языков и создании методических рекомендаций для родителей по использованию игр в домашней среде.

Таким образом, сборник вносит практический вклад в цифровую трансформацию полилингвального дошкольного образования и способствует формированию у будущих воспитателей готовности к применению современных игровых технологий в своей профессиональной деятельности.

6. Список используемой литературы

1. Протасова Е.Ю., Родина Н.М. Методика развития речи двуязычных дошкольников: учебное пособие для СПО. – М. : Владос, 2021. – 253 с.

2. Иванова М.А. Использование QR-кодов в дошкольном образовании // Цифровая трансформация образования: сб. науч. ст. / под ред. В.П. Андреева. – Якутск: Изд-во ИРО, 2024. – С. 45–49.

3. Николаева Л.В. Полилингвальное образование в ДОО Республики Саха (Якутия): современное состояние и перспективы // Профессиональное образование в России. – 2023. – Т. 12, № 3. – С. 22–28.

4. Приказ Минобрнауки России № 337 от 27.10.2014 «Об утверждении ФГОС СПО по специальности 44.02.01 Дошкольное образование».

5. Концепция преподавания родных языков народов Республики Саха (Якутия) на 2021–2030 гг. – Якутск, 2021.