

# Компьютерные игры в жизни дошкольников

**Е.В. Гуляева\***,

сотрудник Научно-исследовательского института дошкольного образования им. А.В. Запорожца,

**Ю.А. Соловьева\*\***,

младший научный сотрудник Научно-исследовательского института дошкольного образования им. А.В. Запорожца

В статье отражены результаты психологического анализа компьютерных игр для детей дошкольного возраста. Приводится классификация компьютерных игр, основанная на содержании и действиях играющего. На основе представленной типологии предлагается разделение игр на ролевые, то есть те, в которых играющий принимает на себя определенную роль, и неролевые, в которых играющий либо не принимает на себя роль компьютерного персонажа, либо таковой вообще отсутствует. Авторами предлагается дополнение существующей классификации, а именно введение «обучающих» и «развивающих» компьютерных игр. Проводится анализ достоинств и недостатков компьютерных игр, выделяются их характерные особенности, они сопоставляются с самостоятельной игрой ребенка дошкольного возраста. Отмечается, что для развития дошкольников компьютер может стать обогащающим элементом развивающей предметной среды. Он способствует развитию познавательной активности детей, созданию благоприятного эмоционального фона, социализации личности. В заключение обращается внимание, что компьютерные игры в современных условиях представляют собой своеобразную форму освоения действительности, однако лишь дополняют, а не заменяют самостоятельную игру дошкольника.

**Ключевые слова:** компьютерные игры, дошкольный возраст, самостоятельная игра.

Стремительное развитие информационных технологий приводит к снижению возрастной планки юных пользователей компьютеров. Сейчас подавляющее большинство дошкольников уже владеют основными навыка-

ми общения с компьютерной техникой. Это общение начинается с компьютерных игр, которые привлекают детей, и они все чаще и чаще стремятся к экрану монитора, нежели к своим собственным реальным игрушкам.

\* babochka-88@mail.ru

\*\* lyusindus@gmail.com

Остается лишь вопрос – как относиться к данной тенденции?

Общеизвестно, что дошкольный возраст – это период, когда фактически складывается личность ребенка. Ведущей деятельностью становится сюжетно-ролевая игра [14], которая определяет формирование основных новообразований и способствует наряду с другими деятельностями становлению базисных характеристик личности ребенка. Происходит некий распад прежде совместной деятельности со взрослым. У ребенка возникает потребность «быть как взрослый», которую он реализует в игре. Значимым становится круг сверстников как партнеров по игре. Более того, игра, являясь ведущим типом деятельности, определяет переход на новую возрастную стадию развития ребенка. По мнению Л.С. Выготского, «Игра – источник развития и создает зону ближайшего развития» [3, с. 74]. Из игры формируются различные творческие виды деятельности – конструирование, рисование, восприятие сказки. Возникают и развиваются новые формы общения – внеситуативно-познавательная и внеситуативно-личностная.

Таким образом, в игре ребенок развивается, учится входить в положение другого человека, проследить и понимать ситуацию изнутри, что особенно важно в межличностных отношениях. Ребенок учится выстраивать взаимоотношения со сверстником – сотрудничать, договариваться, слышать его, в чем-то поступаться своими амбициями ради общего дела, а в чем-то настаивать на своем. Все это формируется и оттачивается в игре.

Игра, по мнению С.Л. Новоселовой, представляет собой форму практического размышления ребенка об окружающей действительности [5, с. 8], который как бы играет со своими знаниями и представлениями об окружающем мире. В ее работе подчеркивается, что ребенок обнаруживает способность надеяться нейтральный до определенного времени объект игровым значением в смысловом поле игры [5, с. 36], то есть камешек может стать монеткой для ребенка, играющего в «магазин». Эта способность и является основанием для использования компьютера в качестве игрового средства. Таким образом, при усло-

вии, что ребенок будет самостоятельно выстраивать игровой сюжет, нейтральные до определенного времени предметы в компьютерной игре приобретут игровое значение.

Несмотря на то что в литературе можно встретить большое количество классификаций компьютерных игр, единая классификация в настоящий момент отсутствует [2, с. 7]. Наиболее интересной представляется классификация, предложенная Р.Е. Радеевой и Е.О. Смирновой, основывающаяся на общепринятом делении игр по содержанию и действиям играющего. По объему она весьма обширна, в связи с чем в данной статье будет приведена с сокращениями. Авторы предлагают следующее разделение [9].

**1. Головоломки и традиционные игры, перенесенные на компьютер.** Группа этих игр разделена на статические и динамические. Первые – это в большинстве своем традиционные, адаптированные для компьютера, а также специально созданные новые компьютерные игры. Динамические же игры и головоломки направлены на развитие логического мышления и сообразительности. В них развиваются также скорость реакции, умение оперативно оценивать изменяющуюся обстановку игры.

**2. Аркады (платформеры).** Их задача – управление движением героя игры и проведение его через последовательность лабиринтов, препятствий и т. п. Положение играющего может быть описано как позиция «вне ситуации». Характер героя не персонафицирован, его особенности не выделены и не имеют значения для игры. Герой может быть заменен без изменения смыслового значения игры. Ролевое поведение невозможно из-за отсутствия в ней смыслового плана.

**3. Стратегии.** Характеризуются прежде всего четким положением играющего над игровой реальностью – это, как правило, моделирование процессов управления, командования. Роль в стратегиях вводится в начале игры как обозначение позиции, занимаемой играющим. Она изменяется с развитием объекта, но изменяются только титул (должность) и полномочия, т. е. возможности играющего. В такой игре не отражена система человеческих отношений, хотя действие являет-

ся обобщенным, сокращенным и отражает логику реальной деятельности человека. Важно отметить, что для детей дошкольного возраста более характерны игры с элементами стратегии.

**4. Симуляторы.** Их основное отличие в том, что играющий находится внутри ситуации. Здесь, кроме скорости реакции и сенсомоторной координации, становятся значимыми образная память и ориентация в трехмерном пространстве, а также конкретные навыки, соответствующие моделируемой реальности.

**5. Игры-повествования.** Они представляют собой игры с непрерывным развивающимся сюжетом. Их можно определить как интерактивное кино или мультфильм, где разворачивающееся на экране действие требует непосредственного вмешательства играющего. Действие отделено от играющего и передается им герою.

Основываясь на данной классификации, все игры можно разделить на *ролевые* и *неролевые*.

К первой группе относятся симуляторы, в которых положение играющего обозначается как «внутри ситуации». Подобная позиция обуславливает практически полную идентификацию играющего с персонажем в игре. Игры-повествования также относятся к ролевым играм, но, в отличие от игр-симуляторов, играющий как бы со стороны наблюдает за своим персонажем, управляет его действиями. Такой тип игр предполагает менее выраженное отождествление себя с игровым персонажем. Игры-стратегии представляют собой тип ролевых игр, в которых роль конкретно не обозначена, а воображается играющим, управляющим деятельностью компьютерных персонажей. Ко второй – головоломки, традиционные игры, перенесенные на компьютер, и аркады. Характерной особенностью данной группы игр является то, что играющий либо принимает на себя роль компьютерного персонажа (как это происходит в аркадах), либо игровой персонаж как таковой отсутствует (в головоломках и традиционных играх, перенесенных на компьютер).

Таким образом, приведенная классификация представляется наиболее удачной, по-

скольку в ней достаточно подробно описаны типы компьютерных игр; каждый представленный вид компьютерной игры можно охарактеризовать с точки зрения роли; перечисленные виды компьютерных игр рассчитаны на детей дошкольного возраста и старше. Однако важно заметить, что данная классификация включает в себя не все виды компьютерных игр. В этой связи представляется важным ее дополнить.

Во-первых, в ее состав необходимо включить *обучающие игры*. Они представляют содержание различных предметных областей в наглядной форме, благодаря чему ребенок гораздо успешнее овладевает материалом. Более того, наглядность материала варьируется в зависимости от уровня развития ребенка. Специально разработанные обучающие компьютерные игры, соответствующие возрасту ребенка и его уровню развития, обеспечивают поэтапное формирование его пространственных представлений. Однако для благоприятного развивающего воздействия необходимо учитывать следующие условия.

1. Организация совместной деятельности как взрослого с ребенком, так и детей между собой. Такой процесс обучения становится более продуктивным, поскольку дети лучше усваивают способы выполнения задач. Наиболее удачным является попарное объединение детей.
2. Введение соревновательных моментов отрицательно сказывается на обучении, так как многие дети излишне волнуются и попадают в стрессовую ситуацию.
3. Для фиксации внимания детей на полученных результатах целесообразно использовать нейтральные по своему влиянию способы – веселая и грустная мелодия, смеющаяся и печальная личико и т. п. [7, с. 84].

Во-вторых, в предложенной классификации не указаны *развивающие игры*, которые формируют у детей произвольное запоминание, внимание и зрительно-моторную координацию. Происходит развитие высших психических функций – восприятия, памяти, мышления и речи.

Развивающие и обучающие игры могут относиться как к классу ролевых, так и неролевых.

Таким образом, компьютерная игра, как и сюжетно-ролевая, является символическо-моделирующей деятельностью. Действие, происходящее в ней, нереально, смыслы отдельных действий неясны без понимания правил и условностей игры. Однако важно отметить, что специфическая особенность всех перечисленных видов компьютерных игр – это игра в заранее заданных рамках. То есть перед ребенком ставится конкретная игровая задача, которую он должен решить, действуя в соответствии с заложенной в игру стратегией, используя заданный игровой материал. Помимо этого процесс решения игровых задач непрерывен. Ребенку, только что решившему одну игровую задачу, сразу же предлагается следующая, и так далее. То есть функция целеполагания, постановки игровых задач в данном случае полностью регламентирована компьютерной игрой, элемент самостоятельной активности, творчества ребенка в рамках игры как бы выпадает. И ребенок в реальной жизни оказывается либо неспособным самостоятельно задавать игровые задачи, ставить перед собой цели, либо испытывает с этим значительные трудности [12]. Кроме того, решать игровые задачи оказывается возможным только определенным образом, заданным разработчиками игры. Ребенок не составляет плана своих действий, а лишь методом проб и ошибок достигает поставленную цель. Таким образом, компьютерные игры, за исключением некоторых развивающих и обучающих, не предполагают самостоятельной возможности выбора способов действий, что является необходимым условием для полноценного развития ребенка.

Тем не менее, использование компьютерных игр для развития дошкольников, безусловно, имеет ряд достоинств. Например, предъявление информации на экране компьютера в игровой форме привлекательно для ребенка, так как подобные игры вызывают у него яркие эмоции. Компьютерные игры становятся увлекательными посредством интеграции аудио- и видеозаписи, тем самым подстегивая непроизвольное внимание бла-

годаря возможности демонстрации явлений и объектов в динамике. Помимо этого, если ребенок правильно решает игровую задачу, герои сказок и мультфильмов поощряют его, повышая уверенность в себе, что особенно важно для детей с заниженной самооценкой.

Кроме вышеперечисленного, играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать и прогнозировать результат своих действий. А.В. Запорожец в своих трудах утверждал, что мышление составляет интеллектуальную базу для развития деятельности. Процесс овладения обобщенными способами действий, т. е. нахождение общего метода решения нескольких схожих игровых задач, приводит к повышению уровня осуществления деятельности. Согласно его концепции амплификации (обогащения), чем выше интеллектуальный уровень, на котором осуществляется деятельность, тем полнее в ней происходит обогащение всех сторон личности [4].

Компьютерные игры, как и некоторые игры-фантазирования, с одной стороны, позволяют моделировать ситуации, недоступные для дошкольника в повседневной жизни. Но, с другой стороны, данные игры могут приобретать патологическую окраску, в результате чего ребенок как бы приобретает еще одну, но уже виртуальную жизнь, где у него есть возможность бороться с пришельцами, иметь несколько жизней и пр., с чем он никогда не столкнется в реальности. Переживая в течение дня ту или иную ситуацию, произошедшую в компьютерной игре, ребенок тем самым отодвигает на второй план реальные жизненные события.

Однако компьютерные игры не в состоянии заменить традиционную детскую игру, поскольку не удовлетворяют одну из главных потребностей ребенка дошкольного возраста – потребность в межличностном общении со сверстниками. Безусловно, существуют он-лайн игры, позволяющие взаимодействовать со сверстниками, перемещая человека в виртуальную действительность. Но это не реализация потребности, а некое ее замещение, поскольку, во-первых, в компьютерных играх эмоциональный компонент общения со сверстником несколько смазывается и притупляется — выражение эмоций в игре

может и не отражать реального настроения играющего. Это значит, что игроки не получают адекватной обратной связи друг от друга. Во-вторых, в общении посредством компьютерной игры полностью отсутствует невербальный компонент (мимика, жестикация, пантомимика и т. д.), который существенно дополняет вербальный компонент межличностного общения. В-третьих, он-лайн игры (в отличие от самостоятельных игр, основным содержанием которых является совместная деятельность) основаны на параллельном взаимодействии играющих. Другими словами, он-лайн игра сопоставима с «игрой рядом», когда играющие находятся в общем игровом пространстве, но каждый предоставлен самому себе. Таким образом, в компьютерных играх утрачиваются богатство и разнообразие коммуникативных действий, чрезвычайная эмоциональная насыщенность, нестандартность и нерегламентированность коммуникативных актов [11].

Тем не менее, прослеживается тенденция вытеснения компьютерными играми реальной игры из жизни дошкольника. Все больше свободного времени дети проводят за компьютером. В соответствии с данными Международной ассоциации игры этому способствуют ряд причин [10, с. 29].

1. Взрослые не понимают важности игры для ребенка. Игра противопоставляется полезной работе как что-то необязательное.
2. Безопасность компьютерной игры. Родители опасаются выпускать детей играть на улицу без присмотра. Гораздо легче контролировать ребенка в стенах дома.
3. Давление образовательных учреждений и приоритет обучающих занятий. Раннее обучение для большинства родителей представляется более важным и полезным детским занятием, чем игра.

А между тем именно игра, возникающая по инициативе ребенка, и является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте [6, с. 85]. В процессе ее дети свободно экспериментируют, используя свои знания об окружающем мире. Они самостоятельно выбира-

ют тему игры, подбирают игровой материал, ставят и решают игровые задачи в соответствии со своими собственными замыслами. Именно это и развивает личность ребенка. Игра – это всегда спонтанность, непредсказуемость, активное опробование себя и предмета игры [10, с. 30]. Она не должна быть запрограммированной, соответствовать обязательным правилам или строгому плану. Разыгрывание запланированных в компьютерной игре сюжетов и прямая организация игровых ситуаций не является игрой в полном смысле этого слова и не оказывает необходимого развивающего эффекта.

Так или иначе, полностью исключать компьютерные игры из жизни ребенка не стоит. Но необходимо помнить, что согласно гигиеническим требованиям к организации работы детей и подростков с компьютером детям 3–7 лет можно проводить за компьютером не более 10–15 минут в день [8].

Если вы решили открыть для ребенка мир компьютерных игр, начинать стоит со среднего дошкольного возраста. Однако бывают ситуации, когда ребенок в силу определенных обстоятельств, занятости родителей либо активно проявляемого им интереса к компьютерным играм начинает взаимодействовать с компьютером в более раннем возрасте, тогда стоит подбирать игры с учетом его возраста, содержания игры и индивидуальных психологических особенностей самого ребенка.

В младшем дошкольном возрасте стоит отдать предпочтение играм, направленным на развитие восприятия [1]. Игры этого жанра получили широкое распространение, поэтому нет необходимости рекомендовать конкретные. Можно предложить игры, в которых необходимо собрать целостную картину из нескольких элементов, ориентируясь на образец, либо найти два одинаковых предмета, разложить фигуры разных цветов и размеров по местам. Это развивает не только восприятие цвета, размера и формы предметов, но и мышление ребенка.

Для детей среднего и старшего дошкольного возраста (от 4 до 6–7 лет) рекомендуются разнообразные игры, в которых при помощи курсора можно нарисовать любую фигуру или даже картину. Можно попросить ре-

бенка придумать название для нарисованной картинки, населить ее определенными персонажами и вместе придумать про них какую-нибудь историю. Особенно хороши для этого специальные игры (драматизации), в которых нарисованные персонажи могут оживать и воспроизводить придуманные действия, как в мультфильме. Сразу необходимо сделать оговорку: это ни в коем случае не те игры, в которых нужно создать игровой персонаж (выбрать внешность, одежду и пр.) и действовать согласно игровому сценарию, чтобы затем появилась возможность добавить своему персонажу игровые предметы или способности. Это своеобразное «замещение Я» более «крутым» образом, который действует в рамках предлагаемых программой задач. Такого вида игры ни в коем случае не рекомендуются дошкольникам, потому что игровые задачи они должны ставить самостоятельно.

В этой связи бесспорным преимуществом игр-драматизаций над традиционными игровыми компьютерными программами выступает тот факт, что они не подавляют и не деформируют сферу целеобразования ребенка: здесь все игровые задачи ребенок ставит себе сам, а не выбирает их из предложенных и тем более не подчиняется каскаду задач, которые ставит перед играющим программа, превращая игрока в послушного исполнителя замыслов ее разработчиков. Ребенок ставит себе игровые задачи сам точно так же, как он делает это в традиционных сюжетных самостоятельных играх, и поэтому такие компьютерные игры не искажают специфику дошкольной игры и не уничтожают ее подлинно развивающей сути [13].

В процессе игр-драматизаций также происходит и развитие ролевых диалогов и бесед, что особенно важно для детей среднего дошкольного возраста. Взрослым следует поощрять любые ролевые высказывания детей, а если они не могут придумать самостоятельно сюжет, необходимо им помочь, включившись в ролевую беседу.

Для детей этого возраста подойдут развивающие и обучающие игры, направленные на познавательное развитие ребенка. В качестве примера можно привести серию игр на развитие памяти, логики, навыков чтения

и счета, а также изучение иностранных языков «Баба Яга». Их достоинство проявляется в следующем:

- во-первых, их герой – популярный персонаж детских сказок;
- во-вторых, игры этой серии основаны на методике опережающего обучения;
- в-третьих, здесь используются красочная мультипликация и анимация.

Эти игры озвучены известными актерами, в них используются стихи популярных детских авторов. Данная серия сделана в виде игры-повествования с элементами стратегии, аркад и головоломок. В ней сочетаются как ролевые, так и неролевые формы игры. Возможно, что ребенку-дошкольнику поначалу справиться с ними будет сложно, поэтому играть необходимо вместе с ним: то, что ребенок пока не может сделать самостоятельно, он сможет сделать вместе с взрослым. К тому же совместная деятельность оказывает положительное воздействие не только на познавательное развитие ребенка, но и на детско-родительские отношения.

Таким образом, не компьютер должен управлять деятельностью ребенка, предлагая ему задания, а, наоборот, ребенку важно использовать компьютер как средство для решения своих собственных задач развития. Именно поэтому хороши развивающие и обучающие игры, игры-драматизации, рисовалки, головоломки и т. д. В первом случае компьютер выступает исключительно как тренажер, а во втором позволяет развиваться деятельности ребенка, обогащая его разными способами действий, обогащая его опыт. Компьютер – обогащающий элемент развивающей предметной среды. Он является средством, которое способствует развитию познавательной активности дошкольников, созданию благоприятного эмоционального фона, социализации личности, благодаря развитию регулятивных способностей (т. е. подчинению правилам) и возможности коммуникативного взаимодействия в игре. Компьютерные игры в современных условиях являются своеобразной формой освоения окружающей действительности. Однако важно отметить, что они должны лишь дополнять, а не замещать самостоятельные игры.

**Литература**

1. Венгер Л.А., Марцинковская Т.Д., Венгер А.Л. Виды компьютерных игр // Готов ли ваш ребенок к школе. М., 1994.
2. Войскунский А.Е. «За» и «против» компьютерных игр / Войскунский А.Е., Аветисова А.А. // Игра, обучение и Интернет. М., 2006.
3. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6.
4. Запорожец А.В. Избранные психологические труды: В 2 т. Т. I. Психическое развитие ребенка. М., 1986.
5. Новоселова С.Л. Генетически ранние формы мышления. Дисс. ... д-ра психол. наук. М., 2002.
6. Новоселова С.Л. О новой классификации детских игр // Дошкольное воспитание. 1997. № 3.
7. Парамонова Л.А. Теория и методика творческого конструирования в детском саду: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. М., 2002.
8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 26 марта 2003 г. № 24 «О введении в действие санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН 2.4.1.1249-03».
9. Радеева П.Е. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры. Электронная версия: <http://www.childpsy.ru/lib/articles/id/10345.php>
10. Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Право на игру // Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2011. № 1.
11. Смирнова Е.О., Холмогорова В.М. Межличностные отношения дошкольников: диагностика, проблемы, коррекция. М., 2005.
12. Трифонова Е.В. Становление дошкольника как субъекта деятельности в условиях дошкольного образовательного учреждения (теория и практика деятельностного подхода) // Детский сад от А до Я. 2011. № 2.
13. Трифонова Е.В. Режиссерские игры детей дошкольников. М., 2011.
14. Эльконин Д. Б. Избранные психологические труды. М., 1989.

## Video games in the life of preschoolers

**E. V. Gulyaeva,**

*employee of Scientific Research Institute of preschool education named after A. V. Zaporozhets*

**Yu. A. Solovieva,**

*junior researcher, Scientific Research Institute of preschool education named after A. V. Zaporozhets*

The contribution is devoted to video games for children of preschool age. It presents a classification of video games which is based on the contents and the actions of the player. Basing on the presented typology, the authors propose a division of games into role-playing, where the player takes a specific role, and non-role-playing, where the player either does not take a role of a character or there is no character at all. The authors then propose an addition to the existing classification, in particular introducing educating and developing video games. They analyze the advantages and disadvantages of video games and identify their defining features. Video games are compared to unaided games of preschoolers. The authors state that for the purposes of preschoolers' development a computer must become an enriching element of developing object environment. It facilitates the development of cognitive activity of children, creation of advantageous emotional background, socialization of personality. In the conclusion the authors state that video games in modern conditions are a specific form of reality exploration, however, they must only complement and not substitute the unaided games of preschoolers.

**Keywords:** video games, preschool age, unaided game.

**References**

1. *Venger L.A., Marcinkovskaja T.D., Venger A.L.* Vidy komp'yuternyh igr // Gotov li vash rebenok k shkole. M., 1994.
2. *Vojskunsij A.E.* «Za» i «protiv» komp'yuternyh igr / *Vojskunsij A.E., Avetisova A.A.* // Igra, obuchenie i Internet. M., 2006.
3. *Vygotskij L.S.* Igra i ee rol' v psihicheskom razvitii rebenka // Voprosy psihologii. 1966. № 6.
4. *Zaporozhec A.V.* Izbrannye psihologicheskie trudy: V 2 t. T. I. Psihicheskoe razvitie rebenka. M., 1986.
5. *Novoselova S.L.* Geneticheski rannie formy myshlenija. Diss. ... d-ra psihol. nauk. M., 2002.
6. *Novoselova S.L.* O novej klassifikacii detskih igr // Doshkol'noe vospitanie. 1997. № 3.
7. *Paramonova L.A.* Teorija i metodika tvorcheskogo konstruirovaniya v detskom sadu: Ucheb. posobie dlja stud. vyssh. ped. ucheb. zavedenij. M., 2002.
8. Postanovlenie Glavnogo gosudarstvennogo sanitarnogo vracha RF ot 26 marta 2003 g. № 24 «O vvedenii v dejstvie sanitarno-epidemiologicheskikh pravil i normativov SanPiN 2.4.1.1249-03».
9. *Radeeva R.E.* Psihologicheskie osobennosti komp'yuternyh igr: novyj kontekst detskoj subkul'tury. Elektronnaja versija: <http://www.childpsy.ru/lib/articles/id/10345.php>
10. *Smirnova E.O., Rjabkova I.A.* Pravo na igru // Sovremennoe doshkol'noe obrazovanie. Teorija i praktika. 2011. № 1.
11. *Smirnova E.O., Holmogorova V.M.* Mezhlichnostnye otnoshenija doshkol'nikov: diagnostika, problemy, korrekcija. M., 2005.
12. *Trifonova E.V.* Stanovlenie doshkol'nika kak sub'ekta dejatel'nosti v uslovijah doshkol'nogo obrazovatel'nogo uchrezhdenija (teorija i praktika dejatel'nostnogo podhoda) // Detskij sad ot A do Ja. 2011. № 2.
13. *Trifonova E.V.* Rezhisserskie igry detej doshkol'nikov. M., 2011.
14. *El'konin D.B.* Izbrannye psihologicheskie trudy. M., 1989.