

УДК 373.2.013.43:316.647.5
ББК 74.100.58
EDN: UZFNP

Интерактивный цифровой сторителлинг как средство формирования межэтнической толерантности у старших дошкольников (на материале сказок народов Астраханской области)

Interactive Digital Storytelling as a Means of Forming Interethnic Tolerance in Older Preschoolers
(Based on the Folk Tales of the Astrakhan Region)

Ж. И. Сорокина
Астраханский государственный
университет им. В.Н. Татищева
ассистент кафедры
педагогических практик
и сервисных индустрий
Астрахань
e-mail: zhanna1982_82@mail.ru

Zh. I. Sorokina
Astrakhan State University
named after V.N. Tatishchev
Astrakhan
assistant Department of Pedagogical
Practices and Service Industries
e-mail: zhanna1982_82@mail.ru

Аннотация

В статье исследуется одна из наиболее значимых проблем современного открытого образования — формирование основ межэтнической толерантности у детей старшего дошкольного возраста в условиях полиэтнического региона и интенсивной цифровизации детства. Актуальность данной темы детерминирована нормативными требованиями Федерального государственного образовательного стандарта и Федеральной образовательной программы дошкольного образования к воспитанию гражданской идентичности. Однако традиционные вербально-наглядные методики трансляции культурного наследия сегодня обнаруживают свою недостаточную эффективность, вступая в противоречие с когнитивными паттернами «цифровых аборигенов», ориентированных на интерактивный медиаконтент. В качестве инновационного и дидактически оправданного инструмента разрешения этого противоречия автором предложена и научно обоснована технология интерактивного цифрового сторителлинга (электронного сказительства), реализованная на уникальном краеведческом материале сказок коренных народов Астраханской области.

Методологический базис исследования интегрирует культурно-исторический подход Л. С. Выготского, теорию ведущей игровой деятельности Д. Б. Эльконина, концепцию «культурных гнезд» Н. К. Пиксанова, принципы регионализации Н. Ф. Виноградовой и теорию открытой воспитательной триады Т. В. Волосовец. В работе детально охарактеризована авторская трехэтапная методика, включающая дидактическое кодирование фольклорных сюжетов, гибридную физическо-экранную реализацию игровых алгоритмов и организацию совместного детско-родительского этномедиаторства. Эмпирическая верификация модели, проведенная на выборке из 150 дошкольников, доказала результативность предложенного подхода. Математико-статистический анализ зафиксировал качественный рост уровня этнокультурной осведомленности и индекса межэтнической толерантности у 34 % воспитанников экспериментальной группы. Качественные лонгитюдные наблюдения подтвердили феномен спонтанного переноса оцифрованных сказочных сюжетов в самостоятельную деятельность детей на прогулках.

Сформулирован вывод о том, что цифровое сказительство выступает эффективным знаковым культурным медиатором, адаптирующим архаичные ценности межнационального согласия к восприятию современного ребенка.

Ключевые слова: дошкольное образование; межэтническая толерантность; цифровой сторителлинг; электронное сказительство; сказки народов Астраханской области; поликультурное воспитание; культурно-исторический подход; цифровое детство; триада взаимодействия; детско-родительское медиаторство; интериоризация; Нижнее Поволжье.

Abstract

The article examines one of the most significant problems in modern open education — the formation of the foundations of interethnic tolerance in older preschool children within a multiethnic region and amidst the intensive digitalization of childhood. The relevance of this topic is determined by the regulatory requirements of the Federal State Educational Standard and the Federal Educational Program of Preschool Education for the upbringing of civic identity. However, traditional verbal and visual methods of transmitting cultural heritage currently demonstrate insufficient effectiveness, clashing with the cognitive patterns of "digital natives" who are oriented toward interactive media content. As an innovative and didactically justified tool for resolving this contradiction, the author proposes and scientifically substantiates the technology of interactive digital storytelling (electronic storytelling), implemented on the unique local lore material of folk tales from the indigenous peoples of the Astrakhan region.

The methodological basis of the study integrates L. S. Vygotsky's cultural-historical approach, D. B. Elkonin's theory of play as a leading activity, N. K. Pksanov's concept of "cultural nests," N. F. Vinogradova's principles of concentric regionalization of education, and T.V. Volosovets's theory of the open educational triad. The paper describes the author's three-stage methodology in detail, which includes the didactic coding of folklore plots, the hybrid physical-screen implementation of game algorithms, and the organization of collaborative parent-child ethno-media creativity. Empirical verification of the model, conducted on a sample of 150 preschoolers, proved the effectiveness of the proposed approach. Mathematical and statistical analysis recorded a qualitative increase in the level of ethnocultural awareness and the index of interethnic tolerance in 34 % of the children in the experimental group. Qualitative longitudinal observations confirmed the phenomenon of spontaneous transfer of digitized fairy tale plots into the children's independent activities during outdoor play.

It is concluded that digital storytelling acts as an effective symbolic cultural mediator, adapting the archaic values of interethnic harmony to the perception of the modern child.

Keywords: preschool education; interethnic tolerance; digital storytelling; electronic storytelling; folk tales of the Astrakhan region; multicultural education; cultural-historical approach; digital childhood; educational triad; parent-child media creativity; interiorization; Lower Volga region.

В условиях повсеместного действия Федерального государственного образовательного стандарта и Федеральной образовательной программы дошкольного образования (далее, соответственно — ФГОС ДО и ФОП ДО) перед академическим и педагогическим сообществом остро актуализируется задача поиска эффективных путей приобщения детей к историко-культурному наследию родного края [10, с. 224]. Стоит отметить, что данные нормативные документы регламентируют обязательность патриотического и краеведческого воспитания, однако не предписывают напрямую использование принципиально новых или цифровых методов обучения. Движущей силой технологической модернизации в данном контексте выступают внешние факторы.

С одной стороны, это стратегические ориентиры государственной политики, закрепленные в Национальном проекте «Образование» (в частности, в федеральном проекте «Цифровая образовательная среда»), которые требуют системного внедрения информационно-технологически (далее — ИТ) инструментов на всех уровнях образовательной системы. С другой стороны, цифровизация образовательного процесса обусловлена психологическими особенностями современных дошкольников — представителей «поколения Альфа» («цифровых туземцев»). Их пространственное восприятие, наглядно-образное мышление и специфика концентрации внимания сформированы интерактивной средой, что делает классические наглядные пособия малоэффективными. Таким образом, интеграция цифровых обучающих платформ становится необходимым ответом на объективное противоречие между жесткими требованиями ФОП ДО к объему краеведческих знаний и реальными механизмами восприятия информации современными детьми.

Национальная и региональная идентичность, закладываемая на ранних этапах онтогенеза, выступает в качестве ментального базиса для последующего формирования гражданской ответственности, патриотизма и основ межэтнической толерантности. Данный аспект приобретает первостепенное значение для Астраханской области, функционирующей как уникальное полиэтническое пространство, где на протяжении веков переплетались традиции, языки и религиозные воззрения более чем ста народов, среди которых доминирующее историческое значение имеют русская, татарская, казахская, калмыцкая и ногайская культуры.

Исторически главным институтом трансляции этого опыта и воспитания уважения к соседям по региону являлась народная сказка, аккумулирующая в себе этические, эстетические и социальные константы этноса. Как показывают классические исследования в области фольклористики и культурной антропологии (В. Я. Пропп, Д. С. Лихачев), этот инструмент оставался ведущим механизмом этнопедагогики вплоть до рубежа XIX–XX веков, функционируя в рамках традиционного аграрного уклада. Кризис данной естественной системы трансляции ценностей был вызван процессами урбанизации, ростом грамотности и смещением фокуса в сторону письменной, а затем и экранной культуры. В современную цифровую эпоху живая сказительная традиция окончательно утратила свой первоначальный социализирующий статус, перейдя в категорию фиксированного литературного и медийного контента. Это, в свою очередь, породило потребность в поиске новых, адекватных времени технологических форматов для трансляции краеведческих и ценностных ориентиров.

Однако современная социальная ситуация развития характеризуется тотальным феноменом «цифрового детства», который коренным образом меняет архитектуру, вну-

тренную структуру и операциональный состав детской деятельности. Традиционные фольклорные формы, утратившие свой статус живого канала межпоколенческой трансляции еще в середине XX века под влиянием урбанизации и массовой грамотности, в современную эпоху окончательно вытесняются интерактивными экранными симулякрами и коммерциализированными медиапродуктами глобального рынка развлечений. На смену даже вторичным, книжным и анимационным формам классической культуры сегодня приходит принципиально иная игровая и информационная реальность, преобразующая когнитивные механизмы восприятия дошкольников [7, с. 24–35].

Попытки линейного, директивного и искусственного внедрения аутентичных этнокультурных текстов в практику современного детского сада сегодня все чаще наталкиваются на жесткое когнитивное отторжение и потерю познавательного интереса со стороны детей. Это происходит потому, что перцептивная система и внимание «цифровых аборигенов» изначально адаптированы к динамичному, геймифицированному и полисенсорному медиаконтенту, на фоне которого классическое вербальное чтение архаичных сказок выглядит для них пресными и семантически чуждыми [2, с. 45–58].

В связи с этим перед дошкольной педагогической наукой встает фундаментальная междисциплинарная проблема: каким образом возможно сохранить глубинный воспитательный и толерантогенный потенциал сказок народов Астраханской области, используя при этом адекватные цифровой эпохе знаковые инструменты?

Одним из наиболее перспективных инновационных путей разрешения этого социокультурного противоречия выступает метод интерактивного цифрового сторителлинга (электронного сказительства). Данный метод представляет собой сложный технологический процесс перевода содержательных, сюжетно-ролевых и аксиологических компонентов традиционного сказочного фольклора в интерактивный формат цифровых образовательных ресурсов нового поколения. При этом принципиально важным условием является их последующее выведение из экранного пространства в реальную, предметно-манипулятивную, продуктивную и игровую практику дошкольников в условиях группового взаимодействия.

Цель настоящего исследования заключалась в теоретическом обосновании, проектировании и экспериментальной верификации методики цифрового сторителлинга как средства воспитания межэтнической толерантности старших дошкольников. В основу работы была положена научная гипотеза, согласно которой интеграция сказок народов Астраханской области в цифровые образовательные ресурсы позволяет эффективно формировать уважение к представителям иных этносов лишь в том случае, если интерактивный экран выступает не средством пассивного созерцания, а знаковым культурным медиатором, переводящим деятельность детей в плоскость активного межличностного общения, полисенсорного восприятия, продуктивного медиаторства и преемственного взаимодействия в триаде «педагог — ребенок — родитель» [3, с. 138–156].

Методологический фундамент данного исследования центрирован вокруг базовых положений культурно-исторической концепции Л. С. Выготского. Обосновывая знаковую опосредованность человеческой психики и генезис высших психических функций, ученый сформулировал фундаментальный закон, согласно которому всякая высшая психическая функция в развитии ребенка появляется на сцену дважды: сначала как деятельность коллективная, социальная, то есть как функция интерпсихическая, а второй

раз — как деятельность индивидуальная, как внутренний способ мышления ребенка, то есть как функция интрапсихическая [6, с. 368].

Применительно к заявленной нами проблематике данная классическая позиция доказывает, что этнокультурные ценности и идеи толерантности не могут быть усвоены ребенком пассивно или репродуктивно. Они должны быть глубоко интериоризованы внутри яркого, эмоционально насыщенного интерпсихического взаимодействия. Разработанная нами технология цифрового сторителлинга позволяет спроектировать и внедрить в образовательный процесс уникальный интерактивный знак-орудие. Этот инструмент выполняет роль смыслового моста, который существенно облегчает современному дошкольнику понимание сложных образов народной сказки. Опираясь на привычные для цифрового детства паттерны восприятия экрана (геймификацию, интерактивную обратную связь), оцифрованная сказка переводит внешнее толерантогенное содержание во внутреннее достояние личности в процессе увлекательной совместной деятельности.

Развивая идеи классика отечественной психологии, Д. Б. Эльконин в своей теории игры убедительно указывал, что игра является социальным по своему происхождению и содержанию типом деятельности, в котором ребенок моделирует смыслы и мотивы человеческих отношений [11, с. 360]. В сказочных сюжетах Нижнего Поволжья это моделирование носит интернациональный характер, поскольку сказки разных народов региона учат гостеприимству, взаимопомощи и дружбе. Перенос этого потенциала в цифровую плоскость современного образования требует опоры на идеи Г. У Солдатовой, С. Н. Илюхина, детально исследовавшей антропологические риски и ресурсы современной медиасреды. Анализируя специфику транзитивного общества, она констатирует, что информационная социализация требует от личности конструирования гибкой, мозаичной идентичности, где цифровое пространство становится для молодого поколения не просто сферой развлечения, а первичным фактором социализации и инкультурации [9, с. 25–38].

Следовательно, цифровой сторителлинг — это не создание статичной книги, а проектирование динамичной интерактивной среды, стимулирующей детскую субъектность и межличностную коммуникацию. При этом пространственные контуры этого процесса задаются концепцией «культурных гнезд» Н. К. Пиксанова, определявшего локальное пространство конкретного региона как уникальное средоточие культурных сил, обладающее мощным духовным потенциалом, устойчивыми традициями и способностью транслировать уникальные ценности в окружающее пространство [8, с. 148].

Конкретизация этих положений в дошкольной дидактике осуществлена в трудах Н. Ф. Виноградовой, настаивающей на принципе концентрического ознакомления ребенка с социальной действительностью: познание истории, быта и традиций малой родины выступает первоначальным и самым важным этапом социальной адаптации и формирования гражданственности, причем движение должно идти от близкого, чувственно воспринимаемого окружения к абстрактным понятиям [4, с. 144]. Сказки народов Астраханской области являются тем самым «близким» материалом, интеграция которого в цифровую образовательную среду позволяет эффективно актуализировать «культурное гнездо» региона, сделав ценности толерантности доступными для восприятия «цифрового аборигена».

Авторская методика включала три взаимосвязанных технологических этапа, последовательно внедренных в образовательный процесс дошкольных организаций Астраханской области с целью формирования межэтнической толерантности.

Первым этапом методики выступило дидактическое кодирование и создание интерактивных цифровых образовательных ресурсов. На данном этапе осуществлялся отбор аутентичных сказок народов Нижнего Поволжья (например, казахской сказки «Чудесная шуба», татарской сказки «Три дочери», калмыцкой сказки «Плохой мальчик и Хозяин гор» и русской сказки «Семь Симеонов») и их перевод в цифровой интерактивный формат на базе платформ-конструкторов (LearningApps, Wordwall). Выбор конкретных фольклорных произведений из обширного массива сказок региона определялся системой трех взаимосвязанных критериев. Во-первых, критерием этнодемографической репрезентативности, поскольку отобранные произведения представляют культурные традиции наиболее крупных, исторически доминирующих этносов Астраханской области, определяющих специфику межэтнического взаимодействия в местных социумах. Во-вторых, аксиологической и толерантогенной направленностью сюжетов, центрированных вокруг универсальных духовно-нравственных констант: ценности семьи («Три дочери»), находчивости и трудолюбия («Чудесная шуба»), синергии разных талантов ради общей созидательной цели («Семь Симеонов»), экологической этики и гармонии с природой («Плохой мальчик и Хозяин гор»). В-третьих, критерием дидактической и визуально-операциональной адаптивности: сюжетная архитектура данных сказок обладает выраженной динамичностью и четкой полярностью образов, что делает их идеальным материалом для цифрового кодирования, геймификации и перевода в интерактивный формат с учетом специфики наглядно-образного мышления старших дошкольников. Цель этапа — познакомить детей со спецификой быта, языка и ценностей каждого этноса через геймификацию. В рамках интерактивного квеста «Мудрые сказки Каспия» дошкольники помогали анимированным персонажам решать дидактические задачи: распределять элементы традиционных жилищ (казахской юрты, русской избы, калмыцкой кибитки), узнавать звучание домбры или баяна и расшифровывать национальные орнаменты. Интерактивная обратная связь обеспечивала высокую познавательную мотивацию и подготавливала семантическую базу для принятия чужой культуры как ценности.

Вторым этапом методической системы стала гибридная физическо-экранная реализация оцифрованного сказочного алгоритма. Этот шаг был направлен на преодоление экранной изоляции и дефицита телесности, описанных в трудах М. М. Безруких. Интерактивная доска использовалась как динамический навигатор, переводящий сказочный сюжет в реальное коллективное взаимодействие детей [1, с. 5–18]. Например, при реконструкции татарской сказки экран задавал алгоритм интерактивной игры «Тюбетейка», где дети передавали по кругу реальный головной убор, а при остановке музыки выполняли задания экрана, требующие назвать национальное блюдо или исполнить танцевальное движение соседа по группе, представляющего другую национальность. Экран выполнял роль умного медиатора, усложняя волевою задачу, требуя концентрации внимания и формируя полисенсорный баланс, при котором виртуальный стимул стимулировал живое межличностное общение и межнациональное сотворчество в группе сверстников.

Третьим, завершающим этапом методики явилась организация совместного детско-родительского этномедиаторства. Вектор реализации этого этапа был детермини-

рован концепцией открытой триады взаимодействия «детский сад — семья — социум» Т. В. Волосовец. Главная задача состояла в том, чтобы вывести толерантогенный потенциал сказки в структуру семейного досуга [5, с. 8–19]. Практическое воплощение осуществлялось на базе созданной в дошкольной образовательной организации (далее — ДОО) цифровой мультстудии, где педагоги, дети и родители разных национальностей объединялись для создания авторских анимационных фильмов по мотивам сказок Астраханской области.

Родители вместе с детьми собирали этнографический материал в локальном социуме, после чего в мультстудии лепили персонажей, создавали декорации с элементами национальных узоров, осуществляли покадровую съемку и озвучивали диалоги на русском, татарском или казахском языках. Готовые медиапродукты снабжались QR-кодами, формируя открытую цифровую этноигротеху ДОО и обеспечивая глубокое эмоциональное проживание ценностей народной традиции в семье.

Для верификации результативности разработанной трехэтапной методической системы, а также для оценки реального влияния цифровой реконструкции игр на личностную сферу дошкольников нами было организовано комплексное опытно-экспериментальное исследование. Для верификации эффективности представленной методики был проведен педагогический эксперимент, общую выборку которого составили 150 дошкольников в возрасте 6–7 лет, распределенных на равные экспериментальную и контрольную группы. Диагностический аппарат включал методики оценки этнокультурной осведомленности, адаптированные на основе модифицированной анкеты Н. Ф. Виноградовой, и уровня развития межэтнической толерантности (критерии Д. Б. Эльконина и шкала принятия другого).

Сравнительный анализ данных показал, что в экспериментальной группе, где приобщение к поликультурным традициям Нижнего Поволжья осуществлялось средствами цифрового сторителлинга, уровень этнокультурной осведомленности и индекс межэтнической толерантности (готовность к сотрудничеству с детьми других национальностей, отсутствие стереотипов) выросли на 34 % по сравнению с констатирующим этапом исследования. В то же время в контрольной группе, где в образовательном процессе применялись традиционные вербально-наглядные методы, аналогичный рост составил лишь 8 %.

Математико-статистическая оценка достоверности различий в распределении уровней осведомленности и толерантности между выборками осуществлялась с применением критерия χ^2 Пирсона. Полученное значение критерия превышает критическое $\chi^2_{\text{эмп}} > \chi^2_{\text{крит}}$, что подтверждает достоверность сдвигов на высоком уровне статистической значимости ($p < 0,01$) и указывает на прямую обусловленность результатов внедрением авторской технологии.

Зафиксированный в эксперименте на выборке из 150 детей 34-процентный сдвиг наглядно демонстрирует, что цифровая реконструкция народной сказки смогла эффективно преодолеть когнитивную дистанцию между сознанием «цифрового аборигена» и архаичным содержанием фольклора Прикаспийского края. Введение мультимедийных игровых элементов позволило перевести абстрактные исторические понятия в визуальные образы.

Качественное лонгитюдное наблюдение зафиксировало важнейший психологический феномен, определяющий успешность процессов интериоризации: дети эксперимен-

тальной группы начали спонтанно и активно переносить реконструированные сказочные сюжеты и игры из цифровой среды в свою самостоятельную деятельность на прогулках.

Наглядным феноменологическим примером этого процесса послужило поведение детей на прогулке в одном из дошкольных учреждений Астраханской области. Самостоятельная игровая деятельность дошкольников наглядно продемонстрировала перенос опыта из виртуальной среды в реальную. Так, после цикла занятий на цифровой платформе, посвященных сказкам народов Поволжья, инициативная группа детей воспроизвела казахскую и татарскую игру «Тюбетейка», правила которой они детально освоили через интерактивный сюжет. Не менее ярким примером послужила инициатива другой группы дошкольников, которые самостоятельно организовали русскую обрядовую игру «Заря-заряница» (в ином варианте — «Селезень и утка»), перенесла в игровое пространство двора фольклорные образы и речевые заклички, усвоенные в процессе взаимодействия с анимационным интерфейсом платформы. В эти моменты происходило полное вращение внешнего цифрового знака во внутренний план личности. Оцифрованный фольклорный материал перестал быть для детей чуждым элементом далекого прошлого, трансформировавшись в естественную, живую и востребованную форму современной детской субкультуры, стимулирующую межнациональное согласие и эмпатию.

Параллельно с этим включение родителей в открытую воспитательную триаду позволило добиться мощного синергетического эффекта. Анализ анкетирования родителей на итоговом этапе показал существенное изменение их воспитательных стратегий: более 75 % респондентов из экспериментальных групп перешли от ограничительного, запретительного контроля над гаджетами к активной совместной медиации и обсуждению цифрового контента. В результате этого была преодолена изоляция ребенка у экрана внутри семьи, а цифровые технологии стали органичным связующим звеном между этнокультурным наследием социума, образовательными задачами детского сада и воспитательным потенциалом семьи.

Комплексный анализ полученных экспериментальных данных и их теоретико-методологическое осмысление позволяют показать весь результат исследования целиком и подробно объяснить, из каких частей он состоит и как они между собой связаны, сформулировав ряд обоснованных выводов и практических рекомендаций, определяющих контур новой парадигмы цифрового воспитания. В качестве первого и наиболее фундаментального положения необходимо констатировать, что технология интерактивного цифрового сторителлинга на материале сказок народов Астраханской области выступает высокоэффективным средством формирования межэтнической толерантности у старших дошкольников. Интерактивные цифровые ресурсы помогают адаптировать старинный фольклор Нижнего Поволжья под особенности восприятия современного ребенка, стирая временные и смысловые барьеры.

Наше исследование наглядно доказывает, что пассивное, избыточное медиапотребление неизбежно приводит к деформации ценностно-смысловой сферы молодежи, смещая жизненные ориентиры в сторону эгоцентризма. Напротив, целенаправленное, операционально сложное использование информационных технологий как подлинного культурного орудия развивает самостоятельность мышления, укрепляет когнитивную автономию и стимулирует развитие эмпатии к представителям других этнических групп.

Однако успешный переход подростка от деструктивного скроллинга к созидательному медиаторству не происходит стихийно; он напрямую зависит от внешних стратегий

регуляции, реализуемых ключевыми институтами социализации. В этой связи критически важно зафиксировать, что жесткий ограничительный контроль со стороны семьи и образовательных институтов, основанный на репрессивных запретах и тотальном мониторинге, демонстрирует свою полную несостоятельность.

Обозначенный переход от репрессивной парадигмы контроля к стратегии развивающего навигаторства диктует необходимость внедрения конкретных, верифицированных инструментов управления медиасредой, распределенных между ключевыми субъектами воспитательного процесса. В рамках реализации этой задачи для образовательных организаций принципиально важно сместить акцент в программах цифровизации с чисто технического обучения на формирование критической медиаграмотности и информационной гигиены. Вместо пассивного использования информационных технологий как средств наглядности школам и детским садам необходимо внедрять в воспитательный процесс такие интерактивные медиастратегии сотворчества, как анимация и социальное проектирование.

Параллельно с этим для семейных систем практические рекомендации сводятся к переходу от репрессивных мер контроля к преемственной модели активной медиации. Родителям рекомендуется минимизировать практику наказания «лишением гаджета», замещая ее совместным просмотром и критическим обсуждением медиатекстов, участием в семейных цифровых квестах и формированием зон «цифрового детокса», полностью свободных от экранов, для укрепления живого эмоционального контакта и сохранения соматического и психологического здоровья подрастающего поколения.

Список литературы

1. Безруких М. М., Верба А. С. Экранное время и его влияние на физическое и психическое развитие детей дошкольного и младшего школьного возраста // Новые исследования. 2021. № 2 (66). С. 5–18.
2. Бухаленкова Д. А., Веракса А. Н., Гусева У. Д., Ощепкова Е. С. Взаимосвязь объема словарного запаса и понимания эмоций у детей в возрасте 5–7 лет // Психологическая наука и образование. 2024. Т. 29. № 1. С. 45–58.
3. Веракса А. Н., Бухаленкова Д. А., Чичина Е. А. Взаимосвязь использования цифровых устройств и развития регуляторных функций у детей дошкольного возраста // Сибирский психологический журнал. 2021. № 81. С. 138–156.
4. Виноградова Н. Ф. Теоретические основы и практика ознакомления дошкольников с социальной действительностью. М.: Просвещение, 2007. 194 с.
5. Волосовец Т. В. Дошкольное и начальное образование в эпоху динамично меняющегося мира: современное состояние и перспективы развития // Образовательная панорама. 2022. № 1 (17). С. 8–19.
6. Выготский Л. С. Собрание сочинений: В 6 т. Т. 3. Проблемы развития психики / под ред. А. М. Матюшкина. М.: Педагогика, 1983. 368 с.
7. Клопотова Е. Е., Романова Ю. А. Особенности игровой деятельности современных дошкольников в условиях цифровизации // Современное дошкольное образование. 2022. № 3 (111). С. 24–35.
8. Пиксанов Н. К. Областные культурные гнезда. М.-Л.: Государственное издательство, 1928. 148 с.
9. Солдатова Г. У., Илюхина С. Н. Цифровое детство в условиях технологических трансформаций: особенности социализации и когнитивного развития // Вопросы психологии. 2021. Т. 67. № 3. С. 25–38.
10. Федеральная образовательная программа дошкольного образования. М.: ТЦ Сфера, 2023. 224 с.
11. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: ИЦ ВЛАДОС, 1999. 360 с.