

УДК 373.24

Игровые, интерактивные и цифровые технологии в познавательном развитии дошкольников

Тарасенко Татьяна Викторовна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры дошкольного и начального образования; t.b.tarasenko@yandex.ru;

Звезда Людмила Михайловна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры дошкольного и начального образования ФГБОУ ВО «Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тянь-Шанского», г. Липецк; lyudmilazvezda@yandex.ru

Аннотация. Несмотря на активное внедрение в практику ДОО игровых, интерактивных и цифровых технологий, сохраняется ряд противоречий и сложностей, снижающих эффективность познавательного развития дошкольников. С одной стороны, теоретический базис и практический запрос подтверждают их потенциал: такие технологии повышают мотивацию детей, активизируют познавательную активность, способствуют формированию логических операций и исследовательских навыков. С другой, на уровне реальной работы ДОО выявляются барьеры: недостаточная подготовленность педагогов, ресурсные ограничения, риски чрезмерной технологизации в ущерб живому эмоциональному взаимодействию, сложности интеграции в образовательную деятельность. В этой связи цель исследования — на основе теоретического анализа и обобщения передового педагогического опыта определить наиболее успешные практики внедрения инновационных технологий в контексте познавательного развития дошкольников. Задачи исследования: рассмотреть целесообразность внедрения лучших практик в соответствии с возрастными возможностями детей; представить перспективы масштабирования лучших практик с учетом условий их устойчивого внедрения. Методы: теоретический анализ литературы по теме; изучение и обобщение педагогического опыта. Исследование подчеркивает, что инновационные технологии — мощный инструмент, но их потенциал раскрывается только при грамотной, продуманной интеграции в образовательный процесс с учетом специфики дошкольного возраста и при активной поддержке педагогического коллектива. Важно сохранять баланс: цифровые инструменты должны дополнять традиционные методы (игра, творчество, общение), а не заменять их.

Ключевые слова: инновационные технологии, познавательное развитие, лучшие практики.

Для цитирования: Тарасенко Т.В., Звезда Л.М. Игровые, интерактивные и цифровые технологии в познавательном развитии дошкольников // Дошкольное воспитание. 2026. №9. С. 14–22.

5.8.1. Общая педагогика, история педагогики и образования (педагогические науки)

Game, Interactive and Digital Technology in the Cognitive Development of Preschool Children

Tarasenko Tatyana V., Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor; t.b.tarasenko@yandex.ru;

Zvezda Lyudmila M., Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shansky, Lipetsk; lyudmilazvezda@yandex.ru

Abstract. Despite the active introduction of game, interactive, and digital technologies into the practice of preschool educational institutions, there are still a number of contradictions and difficulties that reduce the

effectiveness of cognitive development in preschoolers. On the one hand, the theoretical basis and the practical demand confirm their potential: these technologies increase children's motivation, activate their cognitive activity, and contribute to the development of logical operations and research skills. On the other hand, at the level of real-life work there are barriers: insufficient teacher training, resource constraints, risks of excessive technologicalization at the expense of live, emotional interaction, and difficulties in integrating such tools into educational activities. In this regard, the purpose of the study is to identify the most successful practices of introducing innovative technologies in the context of cognitive development of preschoolers, based on a theoretical analysis and generalization of best pedagogical practices. The objectives of the study are to consider the feasibility of implementing best practices in accordance with the age capabilities of children and to present the prospects for scaling up best practices, taking into account the conditions necessary for their sustainable implementation. Methods: theoretical analysis of literature on the research topic; study and generalization of pedagogical experience. The study emphasizes that innovative technologies are a powerful tool, but their potential is revealed only when they are properly integrated into the educational process, taking into account the specific features of preschool age, and with the active support of the entire teaching staff. It is important to maintain a balance: digital tools should be an addition to traditional methods (play, creativity, and communication) rather than a substitute.

Keywords: innovative technologies, cognitive development, best practices.

For citation: Tarasenko T.V., Zvezda L.M. Game, Interactive and Digital Technology in the Cognitive Development of Preschool Children // Preschool education. 2026. N9. P. 14–22.

5.8.1. General pedagogy, history of pedagogy and education (pedagogical sciences)

Традиционные пассивные методы обучения, при которых ребенок выступает лишь в роли слушателя, часто не соответствуют возрастным особенностям и потребностям дошкольников. Это связано с тем, что в дошкольном возрасте ведущая деятельность — игра, а дети стремятся к активности, исследованию и взаимодействию с окружающим миром.

Инновационные педагогические технологии: теория и законодательство

Вопросы внедрения игровых, интерактивных и цифровых технологий в познавательное развитие дошкольников изучали многие педагоги, психологи и исследователи. Их работы охватывают разные аспекты этой проблемы — от теоретического обоснования роли игры до применения технологий и анализа их влияния на когнитивные функции детей.

Л.С. Выготский подчеркивал специфику дошкольной игры, отмечая, что в ней свобода и самостоятельность сочетаются с подчинением правилам. Он рассматривал игру как форму усвоения общественного опыта и способ переработки полученных впечатлений и знаний. А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин показали, что игра возникает под влиянием социального окружения и является результатом усвоения ребенком социального опыта. Ж. Пиаже рассматривал игру как основной механизм познавательного развития детей.

В.В. Гордеева, П.Э. Мустафаева считают, что «интерактивное оборудование является инновацией для современных детских садов. Его внедрение в работу педагога ДОО с детьми дошкольного возраста позволяет развивать критическое и творческое мышление у воспитанников, память и воображение, речь и математические представления, сенсорику и внимание, моторную сферу и детские виды деятельности» [1, с. 269].

В исследованиях Л.Ф. Обуховой, Г.В. Солдатовой, В.Н. Шляпникова, Е.О. Смирновой, М.В. Белоусовой и других ученых исследуются виды активности детей в цифровой среде, вопросы кибербезопасности и влияния технологий на развитие и обучение.

Н.А. Степанова отмечает, что «безопасность детей в информационной сфере является условием неприкосновенности несовершеннолетних, при котором отсутствует риск возникновения опасности, связанной с материалами, причинившими вред их здоровью, и (или) телесными последствиями, умственным развитием и т.п.» [2, с. 61].

Педагогами Липецкого государственного педагогического университета имени П.П. Семенова-Тян-Шанского (далее — ЛГПУ имени П.П. Семенова-Тян-Шанского) Н.В. Феединой, Л.М. Звездой, М.В. Лазаревой, Т.В. Тарасенко раскрыто содержание методологических подходов к формированию цифровой образовательной среды ДОО [3].

«Использование цифровой образовательной среды — неминуемая действительность современности, в которой образовательно-воспитательный процесс осуществляется благодаря готовности педагогов к инновациям, приобретению материально-технического комплекса, обеспечивающего цифровизацию современными технологиями подготовки дошкольников к адекватному применению информационного ресурса», — подчеркивает И.Д. Емельянова [4, с. 46].

Ученые Лаборатории развития ребенка НИИ урбанистики и глобального образования МГПУ в рамках исследования PRIZMA изучали качество цифровой среды в детских садах, динамику использования устройств, мнения педагогов и характер взаимодействия во время применения. Они анализировали, как цифровые устройства влияют на развитие детей, и выявляли риски и возможности использования. В частности, авторы обратили внимание на важность того, «чтобы у детей при использовании гаджетов (так же как и в целом в образовательном процессе) была возможность не только действовать по заранее заданным правилам, но и реализовывать свой замысел, придумывая сюжет или произведение» [5, с. 59–60].

К сожалению, «дети утрачивают привычку к настоящей живой игре. Предлагаемый контент для детей старшего дошкольного возраста на цифровых устройствах не может заменить физический контакт с предметами, игрушками, ограничивает сенсорное развитие, способы действия, не позволяет перенимать опыт у взрослых» [6, с. 59].

Использование игровых технологий в познавательном развитии дошкольников, создающих «ситуацию увлеченности», превращающих обучение в естественный и радостный процесс, закреплено на уровне ФГОС ДО и ФОП ДО. В основу данных документов положен системно-деятельностный подход, приоритет которого — признание активной позиции дошкольника, проявляющейся и формирующейся в игровой деятельности детей. В ФОП ДО уделено внимание в том числе коррекционно-развивающему потенциалу игры для социализации старших дошкольников с ОВЗ, в том числе в сюжетно-ролевой игре. Результаты таких исследований отражены М.В. Селиверстовой и Г.И. Егоровой [6].

Успешная реализация нормативных документов (ФГОС ДО и ФОП ДО) возможна при соблюдении определенных условий, прежде всего следующих: смена профессионального мировоззрения воспитателей и управленцев, преобразование способов педагогической деятельности, овладение новыми профессиональными компетенциями. При реализации инновационных педагогических технологий в образовательном процессе сегодня педагоги должны предвидеть риски и ограничения их использования, применять научно-методическое, организационное и психолого-педагогическое сопровождение. В данной ситуации огромное значение имеет практический педагогический опыт и его тиражирование на всех уровнях образования, представленный авторами Н.В. Феединой, М.В. Лазаревой, Л.М. Звездой, Т.В. Тарасенко [7]. Оценка и распространение передового опыта способствуют повышению качества образовательной системы и дальнейшему развитию инноваций.

Лучшие образовательные практики

С 1 сентября 2021 года в ЛПТУ имени П.П. Семенова-Тян-Шанского функционирует федеральный научно-методический центр (ФНМЦ) по направлению «Современные технологии раннего развития детей в ДОО», в рамках которого осуществляется оценка лучших образовательных практик, выявление положительного передового опыта с целью его обобщения и дальнейшего тиражирования. В результате проведения I Всероссийского конкурса среди дошкольных образовательных организаций субъектов Российской Федерации «Лучшие практики применения в ДОО технологий раннего развития» 23 марта — 14 мая 2026 года были выявлены практики, которые продемонстрировали эффективность решения образовательных задач и могут быть рекомендованы для тиражирования.

В ДОУ №139 г. Липецка используют оригинальную, самостоятельно разработанную систему игровых методов и приемов, направленную на достижение конкретных образовательных целей как в процессе изучения новой темы, так и при закреплении материала.

Ключевые характеристики **игровой технологии «Бинго-квадрат»** (обновленная и более интересная версия игры лото):

Варианты игры «Бинго-квадрат» по уровням сложности

Простой	Средний	Высокий
Победитель — игрок, который быстрее всех классифицирует предметы на доске для бинго и объявит: «Бинго!»	Победитель — игрок, который быстрее всех классифицирует предметы на доске, объявит: «Бинго!» и более точно представит игрокам-слушателям интересный рассказ по бинго-квадратам. Определить лучший рассказ можно с помощью аплодисментов играющих участников	Предполагает использование алгоритмов, например «Как появился цветок (дерево и др.)», «Алгоритм посадки растений», «Заправляем кровать», «Бытовые приборы», «Моем руки», «Путешествие Капельки» и др.

— *адаптивность* — возможность изменения сложности и содержания под разные возрастные группы;

— *многофункциональность* — решение нескольких образовательных задач одновременно;

— *наличие нескольких уровней сложности* — постепенное усложнение материала (см. табл. 1);

— *возможность вариативных решений* — допускаются разные способы выполнения заданий;

— *наличие обратной связи* — система оценки и подведения итогов, совместная деятельность детей и родителей дома.

В комплектацию игры входят алгоритм работы с игрой «Бинго-квадрат» (поле для трех степеней сложности игры (ил. 1)), доска для бинго

(ламинированный лист в соответствии с темой), бинго-квадраты (разрезные картинки), маркеры на водной основе.

Игра проводится в соответствии с перспективным планированием по теме недели и предусматривает не только работу воспитателя с детьми в группе, но и совместную деятельность дошкольников и родителей дома.

В условиях интенсивного развития познавательных процессов (памяти, внимания, мышления, воображения) у старших дошкольников возрастает потребность в усложнении ведущего вида деятельности. Интеллектуальная игра выступает эффективным инструментом формирования познавательной активности, критического мышления и навыков командного взаимодействия.



В МАОУ д/с №120 «Сказочный» г. Тольятти Самарской области для развития познавательных процессов и как средство решения комплексных образовательных задач в работе со старшими дошкольниками используют **адаптированные версии телевизионных игр «Что? Где? Когда?» и «Звездный час».**

Преимущества использования данной формы работы:

— *образовательный потенциал*: игра позволяет интегрировать вопросы из различных образовательных областей, развивая логическое, ассоциативное и творческое мышление;

— *социально-коммуникативное развитие*: работа в команде способствует формированию навыков взаимодействия, распределения ролей, уважения к чужому мнению и совместного принятия решений;

— *мотивационный компонент*: атрибутика игры (волчок, таймер, черный ящик) создает атмосферу праздника и интригу, повышая вовлеченность воспитанников;

— *адаптивность*: правила и содержание игры гибко подстраиваются под особенности конкретной группы (упрощение вопросов, сокращение времени обсуждения, использование наглядного материала);

— *доступность и наглядность*: сопровождение вопросов иллюстрациями, предметами, аудио- и видеофрагментами;

— *межпредметность*: охват различных образовательных областей.

Игра проводится 1–2 раза в месяц, что позволяет превратить ее в ожидаемое и значимое для детей событие (ил. 2). Структура игрового занятия проста:

1. Организационный этап: приветствие, объяснение правил, формирование команд.

2. Основной этап: игровой процесс под руководством педагога. Ключевой педагогический прием — оценка не правильности ответа, а анализа «пути к ответу», продуктивности рассуждений и идей.

3. Рефлексивный этап: обсуждение прошедшей игры. Педагогической похвалы заслуживают не только за правильные ответы, но и за проявленную активность, умение слушать товарища и аргументировать свою точку зрения.

Данная форма работы используется как для фронтального закрепления знаний, так и в качестве досугового или конкурсного мероприятия. Опыт показывает высокую эффективность метода в развитии интеллектуальных и социальных компетенций детей.

В ДОУ №32 г. Липецка формированию у старших дошкольников познавательных навыков, основ логики и бережливого мышления помогает простой инструмент, который решает сразу три задачи (учит договариваться, наводить порядок и успевать вовремя) на понятном



детям языке игры — **авторские ЛИН-игры** (от англ. learning — «познающий», «изучающий»).

Ключевые преимущества ЛИН-игр:

— *развитие логического мышления*: дети сталкиваются с задачами, требующими анализа и поиска нестандартных решений;

— *развитие внимания и концентрации*: умение сосредотачиваться на задаче и не отвлекаться;

— *развитие социальных навыков*: работа в команде, сотрудничество, решение конфликтов.

Как это выглядит на деле? Приведем две простые игры.

Утиные истории (5–7 лет)

Дети получают «заказ»: за 3 минуты собрать 12 игрушек (ил. 3). Сначала каждый пытается сделать все сам и не успевает. Затем дети осваивают поточное производство, распределяют роли (один клеит клюв, другой — туловище и т.д.) и передают деталь по цепочке. Заказ выполнен. Главное открытие: «Мы успели, потому что работали командой и не делали лишнего».

Завод скорости (от 5 лет)

Цель: прививать детям желание поддерживать порядок и аккуратно складывать вещи на основе принципов бережливого производства

через игровое освоение метода 5С и инструмента «Картирование процесса».

Задачи: развить умение самостоятельно организовывать рабочее место; формировать навык применения системы 5С; познакомить с понятием «картирование процесса»; воспитывать дисциплинированность, чувство ответственности и привычку складывать все на свои места, поддерживать порядок.

Оборудование: конструктор (разнообразные детали), картинка с изображением машинки, две инструкции по сборке (неоптимальная и усовершенствованная), контейнеры для сортировки (опционально).

Описание игры по этапам

Этап 1. Первый вызов — беспорядок. Дети получают кучу разнообразных деталей конструктора (можно добавить лишние предметы для большего беспорядка) и картинку с машинкой. За 1 минуту они собирают как можно больше машин. Результат фиксируется. Обсуждается, что мешало, почему получилось мало.

Этап 2. Знакомство с системой 5С (кратко объясняется метод 5С):

1. Сортировка — убрать все лишнее.
2. Систематизация — все должно иметь свое место.
3. Содержание в чистоте — порядок и аккуратность.



4. Стандартизация — единые правила.
5. Совершенствование — искать наилучший способ.

Этап 3. Сортировка: дети выбирают только те детали, которые нужны для сборки машинки, все лишнее убирается со стола.

Этап 4. Систематизация: оставшиеся детали раскладываются по типам (колеса к колесам) или цветам (желтые к желтым и т.п.), создается удобное рабочее место; для наглядности используются контейнеры для сортировки.

Этап 5. Содержание в чистоте: обсуждается необходимость убирать за собой и не оставлять ничего лишнего.

Этап 6. Стандартизация: дети получают первую (намеренно неоптимальную) инструкцию по сборке и снова собирают машинки за 1 минуту; результат улучшается; делается вывод, что помог четкий план.

Этап 7. Совершенствование + картирование процесса: педагог демонстрирует сборку по той же инструкции, приглашая детей картировать процесс, то есть следить за шагами и находить неэффективные действия; вместе выявляют лишнюю (первую) операцию.

Этап 8. Оптимизированная сборка: дети получают улучшенную инструкцию (без лишнего шага) и собирают машинки еще раз за 1 минуту, улучшая результат.

Этап 9. Рефлексия: педагог задает вопросы «Что нового узнали?», «Как порядок помогает работать быстрее?», «Почему важно все класть на свое место?»

В результате дети самостоятельно выявляют неэффективные действия в процессе; предлагают варианты оптимизации; умеют распределять роли, договариваться, помогать друг другу без конфликтов; поддерживают порядок на рабочем месте, сортируют материалы перед началом деятельности; используют в речи понятия «потери», «оптимизация», «порядок», применяют принципы 5С в быту; планируют свои действия, укладываются в отведенное время.

Практика уже работает в ДОУ №32 г. Липецка, прошла апробацию в городских методических объединениях и легко тиражируется в любом детском саду.

В интересной и доступной форме преподнести представления об основах физических явлений педагогам ДОУ №20 «Точка будущего» г. Липецка помогает **квант-музей занимательной науки**.

Занятия в форме познавательной игры и практических экспериментов (ил. 4) помогают детям понять явления магнетизма, свойства звука и света, электричества, агрегатных состояний веществ и многое другое. Экспонат «Летающий шар» предназначен для демонстрации принципа, благодаря которому летают самолеты, устройство «Электродвигатель» помогает понять, как вырабатывается электрический ток.

На примере «Лазерной арфы» дети с удивлением узнают, что, если провести пальцами по «невидимым струнам», можно создать мелодию. Модуль «Гравитационный колодец» (ил. 5) показывает, как Земля притягивает к себе все предметы, словно большой магнит.

Таким образом, занятия в квант-музее способствуют формированию у дошкольников элементарных научных знаний через ознакомление с физическими явлениями, а также становятся первой ступенью их профориентации.

Цифровая грамотность — важный компонент подготовки старших дошкольников к успешной учебной деятельности и будущей взрослой жизни в высокотехнологичном обществе XXI века. Так, в ДОУ №135 г. Липецка реализуется **образовательный проект «Умный экран: первые шаги в цифровом мире»**, направленный



4

на формирование у детей старшего дошкольного возраста первичной цифровой культуры и навыков безопасного поведения в Сети, а также создание единого образовательного пространства «ребенок — родитель — педагог» для гармоничной цифровизации детства.

Основные принципы организации цифровой безопасности старших дошкольников:

— *принцип «светофора»*: четкое разделение контента и времени: зеленый — полезно и можно, желтый — с ограничением, красный — запрещено/опасно;

— *принцип творчества*: ребенок использует гаджет не для просмотра мультфильмов, а для создания своего продукта: рисунка, аудиосказки, простого программного кода;

— *принцип медиации*: взрослый не контролер, а «навигатор», который помогает ребенку фильтровать информацию;

— *принцип цифровой гигиены*: внедрение ритуалов «цифрового детокса» и физической разгрузки глаз и тела.

Разработано перспективное планирование воспитательной работы по цифровой грамотности старших дошкольников, конспекты и сценарии мероприятий, созданы кейсы проблемных ситуаций на основе сказочных сюжетов, игры по цифровой грамотности, в частности автор-



ская игра «Цифровой светофор». Оформлены рекомендации для педагогов и родителей, созданы консультации и анкеты для родителей.

Проект реализовывался через тематические блоки (табл. 2).

Таблица 2

Содержание проекта «Умный экран: первые шаги в цифровом мире» по блокам

Знакомимся с устройствами	Безопасность прежде всего	Цифровой этикет	Творчество с технологиями
Мероприятие с детьми «Что умеет планшет?» (кнопки, экран, приложения). Игра «Найди отличие» (реальные предметы и иконки). Практикум «Правильная поза перед экраном»	Авторская игра «Цифровой светофор». Кейс на основе сказочных сюжетов «Сказочный цифровой компас: проблемные ситуации для формирования основ цифровой безопасности дошкольников». Сказка «Приключения мышонка в интернете». Игра «Стоп-кадр» (что можно/нельзя делать онлайн). Квест «Найди безопасный путь». Для родителей памятка «Правило 20-20-20» и буклет «10 правил цифрового дошкольника»	Сюжетно-ролевые игры «Видеозвонок бабушке», «Осторожно, незнакомец: кто пишет в чате?», «Хрупкий экран» и др. Создание цифровых открыток. Беседы «Что такое личные данные?», «Что такое гаджет и зачем он нужен?», «Гаджет любит, когда его берегут», «Что можно показывать, а что нет?», «Мое имя, адрес, телефон — это важно!», «Голос в телефоне: доверяй, но проверяй!», «Глазки хотят отдыхать», «Страшное и непонятное на экране: что делать?» и др.	Фотопроекты «Мир вокруг нас», «Что можно сфотографировать», «Мои друзья, настоящие и на экране» (дети делают фото на планшет). Создание аудиосказок (запись собственных голосов)

Представленные образовательные технологии — оптимальное педагогическое средство познавательного развития и познавательной активности дошкольников. В их основу положен ведущий вид детской деятельности — игра, в которой ребенок наиболее полно раскрывает свои возможности и усваивает социально-культурный опыт человечества. Они выступают фактором повышения профессионализма педагогов, стимулируют профессиональный рост, расширяют компетенции, развивают навыки и позволяют совершенствовать качество образования.

Список литературы

1. Гордеева В.В., Мустафаева П.Э. Возможности применения современного интерактивного оборудования в образовательном процессе ДОО // Вестник педагогических наук. 2024. №3. С. 265–270.
2. Степанова Н.А. Обеспечение информационной безопасности детей в цифровом пространстве // Гуманитарные исследования Центральной России. 2024. №1(30). С. 59–77.
3. Цифровизация современного дошкольного образования: основные подходы, проблемы и перспективы развития: материалы Всероссийской научно-практической конференции. Липецк: ЛГПУ им. П.П. Семенова-Тянь-Шанского, 2022.
4. Емельянова И.Д. Развитие речи детей дошкольного возраста в условиях цифровой трансформации // Гуманитарные исследования Центральной России. 2023. №4(29). С. 44–52.
5. Цифровая среда детского сада: результаты исследования и кейсы из лучших практик; под ред. А.Н. Якшиной, Е.А. Стародубцевой, О.А. Шиян. М.: НП «Авторский клуб», 2024.
6. Селиверстова М.В., Егорова Г.И. Коррекционно-развивающий потенциал сюжетно-ролевой игры в социализации детей старшего дошкольного возраста с ограни-

ченными возможностями здоровья // Гуманитарные исследования Центральной России. 2025. С. 58–70.

7. Федина Н.В. и др. Механизмы тиражирования и трансляции лучшего опыта применения технологий раннего развития детей в дошкольных образовательных организациях // Современное дополнительное профессиональное педагогическое образование. 2023. №2(21). С. 140–152.

References

1. Gordeeva V.V., Mustafaeva P.E. Possibilities of Using Modern Interactive Equipment in the Educational Process of Preschool Educational Institutions // Bulletin of Pedagogical Sciences. 2024. N3. P. 265–270.
2. Stepanova N.A. Ensuring Children's Information Security in the Digital Space // Humanitarian Research in Central Russia. 2024. N1(30). P. 59–77.
3. Digitalization of modern preschool education: basic approaches, problems and development prospects: proceedings of the All-Russian Scientific and Practical Conference. Lipetsk: LSPU named after P.P. Semyonov-Tyan-Shansky, 2022.
4. Emelianova I.D. Speech Development of Preschool Children in the Context of Digital Transformation // Humanitarian Research in Central Russia. 2023. N4(29). P. 44–52.
5. Digital kindergarten environment: research results and cases from best practices; ed. by A.N. Yakshina, E.A. Starodubtseva, O.A. Shiyan. M.: NP "Author's Club", 2024.
6. Seliverstova M.V., Egorova G.I. Correctional and Developmental Potential of Role-Playing Games in the Socialization of Older Preschool Children with Disabilities // Humanitarian Research in Central Russia. 2025. P. 58–70.
7. Fedina N.V. et al. Mechanisms for Replication and Transmission of the Best Practices of Applying Early Childhood Development Technologies in Preschool Educational Organizations // Modern Additional Professional Pedagogical Education. 2023. N2(21). P. 140–152.

Уважаемые читатели, дорогие друзья!

Мы стремимся сделать наши издания еще более качественными, а материалы, размещаемые в них, — еще более полезными и интересными для вас. Редакция журнала предлагает направлять все отзывы и предложения по поводу выходящих материалов на электронную почту dou@tc-sfera.ru с пометкой «Обратная связь».

