

---

## Научная обоснованность реализуемых в системе образования практик психолого-педагогической работы с детством

---

### Компьютерные игры как фактор познавательного развития дошкольников

**Клопотова Е.Е.,**

*Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1975-318X>, e-mail: [klopotova@yandex.ru](mailto:klopotova@yandex.ru)*

**Романова Ю.А.,**

*Центр психолого-педагогической и социальной помощи «Радуга» (МБОУ ЦПМСП «Радуга» городского округа Балашиха), г. Балашиха, Российская Федерация. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0261-7269>, e-mail: [flegt2007@yandex.ru](mailto:flegt2007@yandex.ru)*

---

*В статье рассматривается влияние компьютерных игр на познавательное развитие детей старшего дошкольного возраста. В качестве значимых параметров, оказывающих влияние на познавательное развитие ребенка, рассматривается время, затрачиваемое на компьютерную игру, и жанр компьютерных игр. В исследовании приняли участие 200 детей старшего дошкольного возраста и их родители. Результаты проведенного исследования позволили говорить о том, что уровень познавательного развития детей, умеренно играющих в компьютерные игры, практически по всем познавательным процессам превосходит уровень развития неиграющих и много играющих детей. Исключение составили только показатели развития воображения. Было выявлено различное влияние компьютерных игр разного жанра на развитие познавательных процессов дошкольников. Так, игры аркадного жанра негативно влияют на формирования всех исследуемых в статье познавательных процессов. В свою очередь, развивающие компьютерные игры оказывают положительное влияние на развитие познавательных процессов. На основании полученных данных в статье делается вывод о необходимости — со стороны взрослых — контролировать и регулировать время, которое ребенок старшего дошкольного возраста проводит за компьютерными играми, а также выбирать жанр компьютерных игр.*

**Ключевые слова:** *познавательное развитие, компьютерные игры, развивающие компьютерные игры, современный дошкольник.*

---

**Для цитаты:** *Клопотова Е.Е., Романова Ю.А. Компьютерные игры как фактор познавательного развития дошкольников [Электронный ресурс] // Вестник практической психологии образования. 2020. Том 17. № 1. С. 32–40. DOI: <https://doi.org/10.17759/bppe.2020170104>*

---

### Computer Games as a Factor in the Cognitive Development of Preschoolers

**Ekaterina E. Klopotova,**

*Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russia. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1975-318X>, e-mail: [klopotova@yandex.ru](mailto:klopotova@yandex.ru)*

---

**Yulia A. Romanova,**

*Center of Psychological, Pedagogical and Social Assistance "Rainbow", Balashikha, Russia.*

*ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0261-7269>, e-mail: [flegt2007@yandex.ru](mailto:flegt2007@yandex.ru)*

---

*The article discusses the impact of computer games on the cognitive development of older preschool children. As significant parameters that affect the cognitive development of the child, the time spent on a computer game and the genre of computer games is considered. The study involved 200 preschool children and their parents. The results of the study made it possible to say that the level of cognitive development of children playing computer games moderately in almost all cognitive processes exceeds the level of development of non-playing and multi-playing children. The exception was only indicators of the development of imagination. The various effects of computer games of various genres on the development of cognitive processes in preschoolers were revealed. So, games of the arcade genre negatively affect the formation of all cognitive processes studied in the article. In turn, developing computer games have a positive impact on the development of cognitive processes. Based on the data obtained, the article concludes that it is necessary, on the part of adults, to control and regulate the time that an older preschool child spends on computer games, as well as choose the genre of computer games.*

**Keywords:** *cognitive development, computer games, developing computer games, modern preschooler.*

---

**For citation:** Klopotova E.E., Romanova Yu.A. Computer Games as a Factor in the Cognitive Development of Preschoolers. *Bulletin of Practical Psychology of Education*, 2020. Vol. 17, no. 1, pp. 32–40. DOI: <https://doi.org/10.17759/bppe.2020170104>

---

Дошкольный возраст является периодом больших потенциальных возможностей для всего дальнейшего развития человека. Поэтому одна из основных задач этого этапа — наиболее полное раскрытие потенциала ребенка. Понимая это, современные родители дошкольников пытаются максимально использовать все доступные им развивающие и образовательные технологии. Сегодня в их числе достаточно традиционными стали всевозможные гаджеты. Информационные технологии уже прочно вошли в жизнь детей с самого раннего возраста. Проведенные в последние годы исследования говорят о том, что более 80% детей старшего дошкольного возраста активно используют планшеты, компьютеры, iPad и другие гаджеты [5; 6; 12; 13; 14]. Проведенный нами опрос 400 родителей дошкольников показал, что 88% родителей считают, что в старшем дошкольном возрасте ребенку уже необходимо уметь пользоваться, как минимум, планшетом, и поддерживают его в стремлении к использованию различных гаджетов (дают пользоваться своими, покупают новые — специально для ребенка — и т.д.), оставшиеся 12% считают, что иметь собственные гаджеты и пользоваться ими ребенку можно начинать в начальной школе. При этом дети 5–7 лет, являющиеся пользователями компьютеров или планшетов, в 82% случаев используют их для компьютерных игр, в 14% случаев смотрят мультфильмы и в 4% случаев слушают музыку. Большинство родителей, чьи дети используют гаджеты, видят в них не только средство развлечения ребенка, но и большие возможности для обучения и развития [5].

Сегодня компьютерные игры доступны подавляющему большинству старших дошкольников. При этом, несмотря на то, что эта тема в последние годы все больше и больше привлекает внимание исследователей, до сих пор нет однозначного мнения об их влиянии на развитие ребенка в дошкольном возрасте. Большинство исследователей приходит к выводу о негативном влиянии компьютерных игр на эмоционально-личностное развитие ребенка. В качестве возможных рисков выделяется повышенная агрессивность, расторможенность, эмоциональная лабильность, несформированность коммуникативных навыков и др. [2; 7; 13; 14; 15; 16; 18]. В то же время, некоторые исследователи (И.А. Васильева, Е.М. Осипова, Н. Н. Петрова) отмечают, что компьютерные игры могут выполнять функцию психологической разрядки, даже играть роль психологического тренинга (учить способам разрешения проблем).

Когда речь идет о влиянии компьютерных игр на познавательное развитие ребенка, очевидным является тот факт, что в ранних возрастах подмена реального практического опыта действиями в виртуальном

---

пространстве негативно сказывается на развитии когнитивных процессов, и в первую очередь — восприятия. С другой стороны, существуют отечественные и зарубежные исследования, в которых показано положительное влияние компьютерных игр на познавательное развитие [2; 6; 8; 9; 16; 17; 18]. В первую очередь, авторы подчеркивают мотивационную составляющую, формируемую в процессе компьютерной игры. Информация подается в очень увлекательной форме, что позволяет заинтересовать ребенка, удерживать его внимание и ускоряет запоминание.

В ряде исследований говорится о том, что некоторые игры позволяют улучшить характеристики внимания ребенка. Работа на компьютере развивает зрительно-моторную координацию. Ряд отечественных и зарубежных исследователей (Kelly & Karin, Shute & Miksad) отмечают большие возможности использования компьютерных игр в качестве дополнительного инструмента для развивающей работы с детьми, имеющими трудности в обучении [8; 9]. Ряд зарубежных исследователей считают, что компьютерные игры могут оказывать положительное влияние на познавательное развитие ребенка, на развитие вербального и невербального интеллекта (F. S. Din, J. Calso, P. M. Greenfield, H. Yuji, Dastman, Goldschtein и др.).

В то же время, Л.А. Венгер и А.Л. Венгер, рассматривая компьютерные игры в целом как позитивный фактор развития дошкольников, призывают не воспринимать их как волшебную палочку, которая за некоторое время сделает ребенка развитым и умным. Компьютерные игры требуют времени, правильного применения, терпения и внимания со стороны взрослых так же, как и любые другие занятия, которые дают положительный эффект [10].

Сегодня различные компьютерные игры активно используются в образовательной работе с детьми. В детских садах появляются компьютерные классы, где под руководством специалиста за компьютером дети рисуют, решают ребусы, собирают пазлы и т.д.; психологи, логопеды и другие специалисты активно используют компьютер в работе с дошкольниками [8].

Вопрос о влиянии компьютерных игр на познавательное развитие очень остро стоит относительно детей дошкольного возраста, так как именно в этот период закладывается основа дальнейшего формирования всех психических функций. Несмотря на широкое распространение и применение детских компьютерных игр, мы до сих пор не можем однозначно говорить о пользе или вреде, который они могут нанести познавательному развитию дошкольника.

В связи с этим нам представляется очень важным и актуальным изучение влияния компьютерных игр на познавательное развитие дошкольников.

### **Задачи и методы экспериментального исследования**

Анализ исследований, проведенных в нашей стране и за рубежом [2; 13; 16; 18], показал, что в качестве важных факторов, влияющих на развитие ребенка, выступает время, затрачиваемое на компьютерную игру, и содержание предпочитаемых игр. В нашем исследовании мы попытались выяснить, как время, затрачиваемое на игру, и различные жанры компьютерных игр влияют на некоторые характеристики познавательного развития детей старшего дошкольного возраста.

В качестве исследуемых характеристик познавательного развития мы выделили восприятие, наглядно-образное и логическое мышление, воображение и познавательную активность. Именно эти составляющие обеспечивают успешность познавательной деятельности в старшем дошкольном возрасте. В исследовании приняли участие 200 детей старшего дошкольного возраста. Для оценки уровня развития восприятия, наглядно-образного и логического мышления использовались стандартизированные методики из диагностического комплекта познавательного развития дошкольников, разработанного под руководством Л.А. Венгера.

Для оценки уровня развития восприятия использовались две методики: методика «Эталоны» (автор О.М. Дьяченко) и методика «Перцептивное моделирование» (автор В.В. Холмовская) [11]. Для оценки уровня развития наглядно-образного мышления использовалась методика «Схематизация» (автор Р.И. Бардина) [11]. Для оценки уровня развития логического мышления использовалась методика «Систематизация» (автор Н.Б. Венгер) [11]. Для оценки уровня развития воображения и познавательной активности использовались нестандартизированные методики «Дорисовывание» (автор О.М. Дьяченко) [4] и «Вопросы к картинкам» (автор И.А. Бурлакова) [1].

## Результаты экспериментального исследования

Пытаясь выявить, сколько времени дети 5–7 лет затрачивают на компьютерные игры, мы провели опрос. Учитывая, что современные дошкольники часто сильно загружены, и у некоторых из них, в силу высокой занятости, в будние дни совершенно не остается свободного времени, мы пришли к выводу, что целесообразно рассматривать время, затрачиваемое на игру из расчета в неделю. Опросив родителей детей старшего дошкольного возраста (400 человек), мы пришли к выводу, что, в соответствии с количеством затрачиваемого на компьютерную игру времени в неделю, детей можно разделить на три группы. В первую группу вошли дети, которые не играют в компьютерные игры (12%), эту группу детей мы назвали неиграющие дети (НИ). Вторая группа — дети, которые играют до 6 часов в неделю (69%) — умеренно играющие дети (УИ). Третью группу составили дети, которые играют более 6 часов в неделю (19%) — много играющие (МИ). Все дети были обследованы с помощью диагностических методик, перечисленных выше.

Анализ результатов диагностического обследования показал, что выделенные нами группы детей (НИ, УИ и МИ) отличаются по уровню развития познавательных процессов.

Среди детей, принимавших участие в эксперименте, наиболее высокий уровень развития всех познавательных процессов, кроме воображения, и познавательной активности продемонстрировали умеренно играющие дети.

Дети, не играющие и много играющие в компьютерные игры, продемонстрировали одинаково низкий уровень развития восприятия, наглядно-образного мышления и логического мышления. Уровень развития познавательной активности у неиграющих детей несколько выше, чем у много играющих, а вот уровень развития воображения у них оказался самым высоким из трех групп.

Общую тенденцию распределения уровня развития восприятия, наглядно-образного мышления, логического мышления, воображения и познавательной активности у детей в зависимости от времени, затрачиваемого на игру, можно видеть на рис. 1.

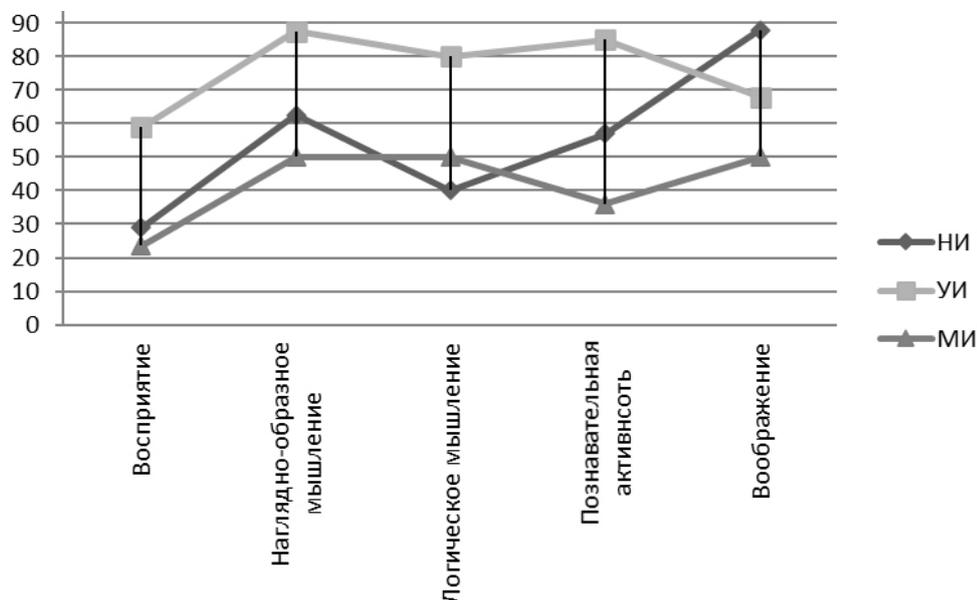


Рис. 1. Общая тенденция распределения уровня развития познавательных процессов у детей в зависимости от времени, затрачиваемого на компьютерные игры

Представленные результаты позволяют однозначно говорить о том, что неограниченный доступ к компьютерным играм негативно сказывается на всех исследуемых нами познавательных процессах. Это наглядно демонстрируют низкие результаты развития восприятия, наглядно-образного и логического мышления, познавательной активности и воображения в группе много играющих детей. Вероятно, чрезмерное увлечение компьютерными играми существенно ограничивает возможности ребенка заниматься другими

видами деятельности, участвовать в сюжетно-ролевых играх, общаться со взрослыми и сверстниками. Это приводит к изменению условий развития ребенка дошкольного возраста и негативно сказывается на развитии познавательных процессов, в частности.

В группе умеренно играющих детей все исследуемые нами показатели познавательного развития, кроме воображения, оказались значительно выше, чем у детей двух других групп. Такие результаты могут быть обусловлены тем, что дети, умеренно играющие в компьютерные игры, получают дополнительные возможности для развития познавательных способностей посредством компьютера. Ведь целый ряд детских компьютерных игр направлен именно на тренировку процессов восприятия и мышления.

Высокий уровень развития воображения у детей, не играющих в компьютерные игры, может говорить о том, что замена реальной деятельности, в том числе и игровой, деятельностью в виртуальном пространстве негативно сказывается на развитии воображения в дошкольном возрасте, наиболее благоприятной средой для развития которого является свободная сюжетно-ролевая игра. В традиционной игре у детей больше возможности проявить инициативу, активность и самостоятельность в реализации игровых замыслов. В компьютерной игре, несмотря на различные варианты заданий и всевозможные игровые ситуации, игровой мир несколько упрощен, виртуальный персонаж часто заимствован из мультфильмов и сказок, присутствует некоторая стереотипность образов.

Для выявления предпочтений в выборе компьютерных игр детьми старшего дошкольного возраста мы провели опрос родителей дошкольников (100 человек) и их детей. Оказалось, что наиболее распространенными играми являются развивающие компьютерные игры (61%), симуляторы (22%) и аркадные игры (17%). В качестве развивающих игр производители, как правило, предлагают традиционные дидактические игры для дошкольников, перенесенные на экран монитора (лабиринты, «Исключение лишнего», «Поиск пары», «Пиктограммы», «Мемори» и др.), сюда же относятся пазлы и раскраски. Игры-симуляторы создают ситуации максимальной включенности игрока в процесс, задача которого состоит в имитации управления каким-либо аппаратом или транспортным средством, осуществления какой-либо деятельности (различные варианты гонок, «Парикмахер», «Кондитер», «Чистим пони» и др.). Аркады предполагают короткий по времени, но интенсивный игровой процесс («Тетрис», «Pac-Man», «Mario» и др.). Игроку необходимо пройти какое-то количество постепенно усложняющихся уровней, каждый из которых может быть одноментно представлен на экране. Обычно игрок имеет некоторое количество жизней. Как показал наш опрос, в дошкольном возрасте существует достаточно устойчивое предпочтение детьми определенного жанра компьютерных игр.

С помощью перечисленных выше диагностических методик мы оценили уровень развития восприятия, наглядно-образного и логического мышления, познавательной активности и воображения у детей, предпочитающих компьютерные игры различных жанров. Уровень развития всех исследуемых познавательных процессов достаточно однозначно позволяет говорить о том, что наиболее высокие результаты развития демонстрируют дети, предпочитающие играть в развивающие компьютерные игры, в то время как наиболее низкий уровень развития познавательных процессов показали дети, предпочитающие компьютерные игры аркадного жанра.

Общую тенденцию распределения уровня развития исследуемых нами познавательных процессов у детей в зависимости от предпочитаемого жанра компьютерных игр можно видеть на рис. 2.

Высокие результаты детей, играющих в развивающие игры, позволяют говорить о том, что именно этот жанр игр направлен на тренировку познавательных процессов ребенка. Несколько более низкие показатели развития воображения, по сравнению с остальными показателями у детей этой группы, еще раз подтверждают тот факт, что его развитие зависит от свободной деятельности ребенка (сюжетно-ролевая игра, продуктивные виды деятельности), создание которой невозможно в рамках компьютерной игры. Несколько сниженные показатели развития логического мышления, возможно, связаны с тем, что этот психический процесс только начинает формироваться к концу дошкольного возраста.

Низкие результаты детей, играющих в компьютерные игры аркадного жанра, возможно, связаны со спецификой этих игр. Они предполагают короткий по времени, но очень интенсивный (резкие звуки, быстрая смена картинок, яркие спецэффекты и др.) игровой процесс, который является очень утомительным для ребенка. Не имея в своем содержании средств развития познавательных процессов, такие игры при их неоднократном повторении утомительно действуют на ребенка, понижая его интерес и активность в других видах деятельности.

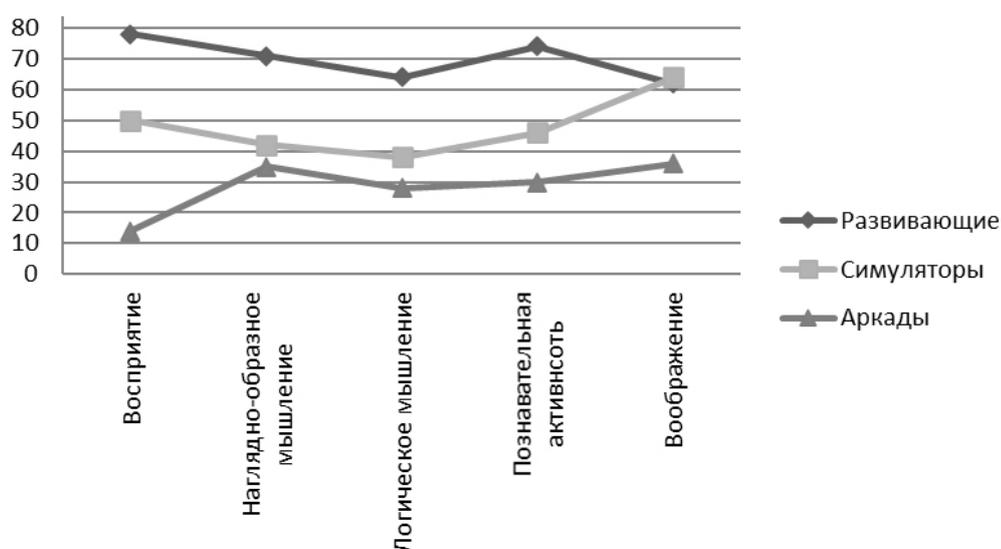


Рис. 2. Общая тенденция распределения уровня развития познавательных процессов у детей в зависимости от предпочитаемого жанра компьютерных игр

### Заключение

Проведенное исследование однозначно позволяет говорить о том, что для значительной части детей старшего дошкольного возраста игра на компьютере стала занимать существенное место в свободной деятельности; безусловно, это вносит свой вклад в психическое развитие ребенка. В качестве значимых факторов, оказывающих влияние на познавательное развитие дошкольников, в рамках данного исследования были рассмотрены время, затрачиваемое ребенком на компьютерные игры, и предпочитаемый жанр компьютерных игр.

Оказалось, что уровень познавательного развития детей, умеренно играющих в компьютерные игры, практически по всем познавательным процессам превосходит уровень неиграющих и много играющих детей. Исключение составили только показатели развития воображения. По этому параметру наиболее высокие результаты продемонстрировали дети, не играющие в компьютер. По-видимому, компьютерная игра не способна создать условия, способствующие развитию данного познавательного процесса, для которого необходима свободная деятельность, прежде всего, сюжетно-ролевая игра. А вот другие познавательные процессы вполне успешно можно тренировать с помощью компьютерных игр. При этом не любые игры положительно влияют на познавательное развитие. Как показали полученные данные, игры аркадного жанра негативно влияют на формирование всех исследуемых нами познавательных процессов в старшем дошкольном возрасте. Об однозначно положительном влиянии на познавательные процессы можно говорить в отношении развивающих игр. По-видимому, в рамках этих игр создаются благоприятные условия для развития познавательных процессов. На сегодняшний день существует большой выбор развивающих компьютерных игр, с помощью которых у ребенка можно сформировать представления о цвете и форме, развить память, мышление и др.

Однозначно можно говорить о том, что, для того чтобы познавательное развитие ребенка проходило благополучно, количество времени, проводимого ребенком дошкольного возраста за компьютером, и содержание компьютерных игр должны регулироваться. Это накладывает на взрослых, находящихся рядом с ребенком (родителей и педагогов), задачи по контролю и организации времени, проводимого ребенком дошкольного возраста за компьютером, и доступного ему содержания.

### Литература

1. Бурлакова И.А., Клопотова Е.Е. Выявление познавательной активности ребенка старшего дошкольного возраста // Справочник педагога-психолога. Детский сад. 2011. № 1. С.13–23.

2. Войскунский А.Е. «За» и «против» компьютерных игр // Игра, обучение и Интернет / Под ред. Войскунского А.Е., Аветисовой А.А. М., 2006. С. 5–15.
3. Диагностика умственного развития детей старшего дошкольного возраста. М.: МОиПК, 1996. 113 с.
4. Дьяченко О.М. Развитие воображения дошкольника. М.: Мозаика-Синтез, 2008. 129 с.
5. Клопотова Е.Е. К проблеме изучения субкультуры современных дошкольников // Дошкольное воспитание. 2017. № 1. С. 87–91.
6. Клопотова Е.Е. Кузнецова Т.Ю. Использование «серьезных» компьютерных игр в образовательной работе с детьми [Электронный ресурс] // Современная зарубежная психология. 2017. Том 6. № 4. С. 41–45. doi:10.17759/jmfp.2017060404
7. Масалова В.С. К вопросу о гендерных особенностях просоциального поведения дошкольников // Образование детей дошкольного и младшего школьного возраста: диалог наук о детстве: Сборник научных статей по результатам Всероссийской научной конференции с международным участием, посвященной 100-летию Елецкого государственного университета им. И.А. Бунина и 40-летию кафедры дошкольного и специального образования (г. Елец, 18 октября 2019 г.). Елец: ФГБОУ ВО «Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина», 2019. С. 35–40.
8. Митина О.В., Сорокина В.В. Осваиваем компьютерные среды: «Лого Миры» на службе у практического психолога. Опыт создания Лого-проектов в учебной практике МГППУ [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование. 2011. Том 3. № 2. URL: [https://psyjournals.ru/psyedu\\_ru/2011/n2/41671.shtml](https://psyjournals.ru/psyedu_ru/2011/n2/41671.shtml) (дата обращения: 15.02.2020).
9. Обухова Л.Ф., Ткаченко С.Б. Возможности использования компьютерных игр для развития перцептивных действий // Психологическая наука и образование. 2008. Том 13. № 3. С. 49–61.
10. Развитие познавательных способностей в процессе дошкольного воспитания / Под ред. Л.А. Венгера. М.: Педагогика, 1986. 224 с.
11. Психолог в детском дошкольном учреждении: методические рекомендации к практической деятельности / Под ред. Т.В. Лаврентьевой. М.: Новая школа, 1996. 144 с.
12. Смирнова Е.О. Современная детская субкультура [Электронный ресурс] // Консультативная психология и психотерапия. 2015. Том 23. № 4. С. 25–35. doi: 10.17759/cpp.2015230403
13. Солдатова Г.У., Олькина О.И. Игры по правилам [Электронный ресурс] // Дети в информационном обществе. 2017. № 27. С. 27–36. URL: [http://detionline.com/assets/files/journal/27/igri\\_po%20pravilam%20\(1\).pdf](http://detionline.com/assets/files/journal/27/igri_po%20pravilam%20(1).pdf) (дата обращения: 15.02.2020).
14. Солдатова Г.У. Они другие [Электронный ресурс] // Дети в информационном обществе. 2013. № 14. С. 50–61. URL: [http://detionline.com/assets/files/journal/14/22\\_33.pdf](http://detionline.com/assets/files/journal/14/22_33.pdf) (дата обращения: 15.02.2020).
15. Ягловская Е.К. Ориентация на моральную норму в действиях и высказываниях детей 5–7 лет // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. 1988. № 1. С. 69.
16. Greenfield P. M. Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2004. 232 p.
17. Chaudron S. et al. Rules of engagement: family rules on young children's access to and use of technologies // Digital Childhoods. Technologies and Children's Everyday Lives. Schpringer, 2018. Pp. 131–145.
18. Yuji H. Computer games and information-processing skills // Perceptual and Motor Skills. 1996. Vol. 2. Pp. 643–647.

## References

1. Burlakova I.A., Klopotova E.E. Vyyavlenie poznavatel'noi aktivnosti rebenka starshego doshkol'nogo vozrasta [Identification of cognitive activity of a child of senior preschool age]. *Spravochnik pedagoga-psikhologa. Detskii sad [Handbook of a Teacher-Psychologist. Kindergarten]*, 2011, no. 1, pp. 13–23.
2. Voiskunskii A.E. "Za" i "protiv" komp'yuternykh igr ["Pros" and "cons" of computer games]. In Voiskunskii A.E., Avetisova A.A. (eds.), *Igra, obuchenie i Internet [Game, Training and Internet]*. Moscow, 2006. pp. 5–15.
3. Diagnostika umstvennogo razvitiya detei starshego doshkol'nogo vozrasta [Diagnostics of mental development of children of senior preschool age]. Moscow: MOiPK, 1996. 113 p.
4. D'yachenko O.M. Razvitie voobrazheniya doshkol'nika [The development of the imagination of a preschooler]. Moscow: Mozaika-Sintez, 2008. 129 p.
5. Klopotova E.E. K probleme izucheniya subkul'tury sovremennykh doshkol'nikov [On the problem of studying the subculture of modern preschoolers]. *Doshkol'noe vospitanie [Preschool Education]*, 2017, no. 1, pp. 87–91.

6. Klopotova E.E. Kuznetsova T.Yu. Ispol'zovanie "ser'eznykh" komp'yuternykh igr v obrazovatel'noi rabote s det'mi [Using "serious" computer games in educational work with children]. *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologiya [Modern Foreign Psychology]*, 2017. Vol. 6, no. 4. pp. 41–45. doi: 10.17759/jmfp.2017060404 (In Russ., Abstr. in Engl.).
7. Masalova V.S. K voprosu o gendernykh osobennostyakh prosotsial'nogo povedeniya doshkol'nikov [On the issue of gender peculiarities of prosocial behavior of preschool children]. *Obrazovanie detei doshkol'nogo i mladshego shkol'nogo vozrasta: dialog nauk o detstve: Sbornik nauchnykh statei po rezul'tatam Vserossiiskoi nauchnoi konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem, posvyashchennoi 100-letiyu Eletskego gosudarstvennogo universiteta im. I.A. Bunina i 40-letiyu kafedry doshkol'nogo i spetsial'nogo obrazovaniya (g. Elets, 18 oktyabrya 2019 g.) [Education of children of preschool and primary school age: the dialogue of childhood Sciences: a collection of scientific articles based on the results of the all-Russian scientific conference with international participation dedicated to the 100th anniversary of Yeletsy State University n.a. I.A. Bunin and the 40th anniversary of the Department of preschool and special education (Elets, 2019, October 18)]. Elets: FGBOU VO "Eletsii gosudarstvennyi universitet im. I.A. Bunina" Publ., 2019, pp. 35–40.*
8. Mitina O.V., Sorokina V.V. Osvaivayem komp'yuternye sredy: "Logo Miry" na sluzhbe u prakticheskogo psikhologa. Opyt sozdaniya Logo-proektov v uchebnoi praktike MGPPU [We master computer environments: "Logo Worlds" in the service of a practical psychologist. Experience in creating Logo projects in the educational practice of Moscow State University of Psychology & Education]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie [Psychological Science and Education]*, 2011. Vol. 3, no. 2. Available at: [https://psyjournals.ru/psy-edu\\_ru/2011/n2/41671.shtml](https://psyjournals.ru/psy-edu_ru/2011/n2/41671.shtml) (Accessed 15.02.2020). (In Russ., Abstr. in Engl.).
9. Obukhova L.F., Tkachenko S.B. Vozmozhnosti ispol'zovaniya komp'yuternykh igr dlya razvitiya pertseptivnykh deistvii [Possibilities of using computer games to develop perceptual actions]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie [Psychological Science and Education]*, 2008. Vol. 13, no. 3, pp. 49–61. (In Russ., abstr. in Engl.).
10. Venger L.A. (eds.), Razvitie poznavatel'nykh sposobnostei v protsesse doshkol'nogo vospitaniya [Development of cognitive abilities in the process of preschool education]. Moscow: Pedagogika, 1986. 224 p.
11. Lavrent'eva T.V. (eds.), Psikholog v detskom doshkol'nom uchrezhdenii: metodicheskie rekomendatsii k prakticheskoi deyatel'nosti [Psychology in pre-school. Guidelines for practical activities]. Moscow: Novaya shkola, 1996. 144 p.
12. Smirnova E.O. Sovremennaya detskaya subkul'tura [Modern children's subculture]. *Konsul'tativnaya psikhologiya i psikhoterapiya [Counseling Psychology and Psychotherapy]*, 2015. Vol. 23, no. 4, pp. 25–35. doi: 10.17759/cpp.2015230403 (In Russ., Abstr. in Engl.).
13. Soldatova G.U., Ol'kina O.I. Igry po pravilam [Games by rules]. *Deti v informatsionnom obshchestve [Children in the Information Society]*, 2017, no. 27, pp. 27–36. Available at: [http://detionline.com/assets/files/journal/27/igry\\_po%20pravilam%20\(1\).pdf](http://detionline.com/assets/files/journal/27/igry_po%20pravilam%20(1).pdf) (Accessed 15.02.2020).
14. Soldatova G.U. Oni drugie [They are different]. *Deti v informatsionnom obshchestve [Children in the Information Society]*, 2013, no. 14, pp. 50–61. Available at: [http://detionline.com/assets/files/journal/14/22\\_33.pdf](http://detionline.com/assets/files/journal/14/22_33.pdf) (Accessed 15.02.2020).
15. Yaglovskaya E.K. Orientatsiya na moral'nuyu normu v deistviyakh i vyskazyvaniyakh detei 5–7 let [Orientation to the moral norm in the actions and statements of children 5–7 years old]. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 14. Psikhologiya [Moscow University Psychology Bulletin]*, 1988, no. 14, pp. 69.
16. Greenfield P. M. Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers. Cambridge Mass.: Harvard University Press, 2004. 232 p.
17. Chaudron S. et al. Rules of engagement: family rules on young children's access to and use of technologies. *Digital Childhoods. Technologies and Children's Everyday Lives*. Schpringer, 2018, pp. 131–145.
18. Yuji H. Computer games and information-processing skills. *Perceptual and Motor Skills*, 1996. Vol. 2, pp. 643–647.

## Информация об авторах

**Клопотова Екатерина Евгеньевна,**

кандидат психологических наук, доцент кафедры дошкольной педагогики и психологии факультета «Психология образования», Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1975-318X>, e-mail: [klopotova@yandex.ru](mailto:klopotova@yandex.ru)

**Романова Юлия Александровна,**

*руководитель центра сопровождения замещающих семей, Центр психолого-педагогической и социальной помощи «Радуга» (МБОУ ЦПМСП «Радуга» городского округа Балашиха), г. Балашиха, Российская Федерация.  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0261-7269>, e-mail: [flegt2007@yandex.ru](mailto:flegt2007@yandex.ru)*

## **Information about the authors**

**Ekaterina E. Klopotova,**

*PhD in Psychology, Associate Professor, Department of Preschool Pedagogy and Psychology, Faculty of Psychology of Education, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia.  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1975-318X>, e-mail: [klopotova@yandex.ru](mailto:klopotova@yandex.ru)*

**Yulia A. Romanova,**

*Head of Foster Care Center, Center of Psychological, Pedagogical and Social Assistance “Rainbow”, Balashikha, Russia.  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0261-7269>, e-mail: [flegt2007@yandex.ru](mailto:flegt2007@yandex.ru)*

Получена 30.04.2020

Received 30.04.2020

Принята в печать 30.05.2020

Accepted 30.05.2020