

УДК 373.24
ББК 74.102.5

DOI: 10.31862/1819-463X-2024-1-209-217

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРАКТИКЕ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ¹

Т. П. Авдулова, М. Ю. Парамонова, Т. А. Семенова,
Г. Н. Толкачева, О. Г. Чугайнова

Аннотация. В статье представлены результаты работы коллектива Факультета дошкольной педагогики и психологии ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет» (МПГУ) по проекту Министерства просвещения Российской Федерации «Разработка и совершенствование современных игровых технологий в образовательной практике дошкольных образовательных организаций». Авторами раскрыт механизм разработки и совершенствования современных игровых технологий для системы дошкольного образования. При его разработке авторы опирались на результаты исследований по выявлению образовательных запросов и потребностей педагогического сообщества и родителей детей дошкольного возраста из разных субъектов Российской Федерации. Предложенный алгоритм создания игровых технологий включает три этапа: создание целостной вообразимой ситуации, решение образовательных задач, присвоение и закрепление целостных форм поведения ребенка. Применение игровых технологий направлено на решение задач Федеральной образовательной программы дошкольного образования по образовательным областям в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования: духовно-нравственное, культурно-историческое и гражданско-патриотическое воспитание ребенка, приобщение его к традиционным семейным ценностям.

Ключевые слова: игровые технологии, образовательные области, дошкольное образование, дети дошкольного возраста.

¹ Статья подготовлена в рамках выполнения Государственного контракта № 03.L02.11.0001 от 20.04.2023 по разработке и совершенствованию современных игровых технологий в образовательной практике дошкольных образовательных организаций.

© Авдулова Т. П., Парамонова М. Ю., Семенова Т. А., Толкачева Г. Н., Чугайнова О. Г., 2024



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Для цитирования: Применение игровых технологий в практике дошкольного образования / Т. П. Авдулова, М. Ю. Парамонова, Т. А. Семенова [и др.] // Наука и школа. 2024. № 1. С. 209–217. DOI: 10.31862/1819-463X-2024-1-209-217.

APPLICATION OF GAME TECHNOLOGIES IN THE PRACTICE OF PRESCHOOL EDUCATION

**T. P. Avdulova, M. Yu. Paramonova, T. A. Semenova,
G. N. Tolkacheva, O. G. Chugainova**

Abstract. *The article presents the results of the work of the Faculty of Preschool Pedagogy and Psychology of Moscow Pedagogical State University staff under the project of the Ministry of Education of the Russian Federation «Development and improvement of modern game technologies in the educational practice of preschool educational organizations». The authors have revealed the mechanism of development and improvement of modern game technologies for the preschool education system. During its development, the authors relied on the results of research to identify educational needs and needs of the pedagogical community and parents of preschool children from different subjects of the Russian Federation. The proposed algorithm for creating game technologies includes three stages: creating a holistic imaginary situation, solving educational problems, assigning and fixing holistic forms of child behavior. The use of game technologies is aimed at solving the tasks of the Federal Educational Program of preschool Education in educational areas in accordance with the Federal State Educational Standard of Preschool Education: spiritual, moral, cultural, historical and civil-patriotic upbringing of a child, introducing them to traditional family values.*

Keywords: *game technologies, educational areas, preschool education, preschool children.*

Cite as: Avdulova T. P., Paramonova M. Yu., Semenova T. A., Tolkacheva G. N., Chugainova O. G. Application of game technologies in the practice of preschool education. *Nauka i shkola*. 2024, No. 1, pp. 209–217. DOI: 10.31862/1819-463X-2024-1-209-217.

Современная действительность сегодня характеризуется ограничением свободной активности детей, усиливающимися тенденциями разрушения дворовых разновозрастных сообществ, повышением запроса родителей на развивающие образовательные занятия. Репертуар игр и их содержание у современного дошкольника претерпели существенные изменения. Из обихода исчезли традиционные игры и герои, изменилось отношение детей к игре и игрушке.

Причин данного явления несколько, в том числе: сокращение игрового пространства, территориальная разобщенность детей, отсутствие разновозрастных контактов между ними, вытеснение игры учебной деятельностью и соответственно снижение ее доли в образовательном процессе, трансформация детской субкультуры, формируемой индустрией некоторых детских игрушек, мультсериалов, компьютерных игр и др.

Ценности и идеалы, которые оказались сегодня в приоритете, коренным образом отличаются от тех, что были традиционно присущи детству в предыдущие десятилетия, поэтому не вполне понятны нынешнему взрослому человеку. В настоящее время в игровой деятельности часто присутствует замена традиционных героев

новыми, агрессивными или безликими персонажами, используются игрушки, не мотивирующие к активным действиям и творчеству, наблюдается снижение интереса к народным играм и фольклору, доминирование компьютерных игр, отсутствие живого общения и взаимодействия со сверстниками, недооценка роли игры родителями и педагогами. Это в равной степени относится как к сюжетно-ролевым играм, так и к играм с правилами.

Отсюда следует, что сюжеты детских игр не всегда соответствуют целям и задачам воспитания молодого поколения России.

Проблема игровой деятельности разрабатывалась многими учеными в отечественной педагогике и психологии: Е. А. Аркиным, П. П. Блонским, Л. С. Выготским, Р. И. Жуковской, П. Ф. Каптеревым, Д. В. Менджерицкой, Е. А. Покровским, С. Л. Рубинштейном, А. П. Усовой, К. Д. Ушинским, Д. Б. Элькониним и другими специалистами. Ученые обосновали ее роль в развитии основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности, в процессах социализации, объяснили историческое происхождение и сущность детской игры, проанализировали закономерности процесса ее становления как специфического вида детской деятельности.

При этом важно подчеркнуть, что игровая деятельность – ведущий вид деятельности дошкольника, фундамент его будущих социальных отношений, формирования традиционных семейных ценностей как нравственной опоры личности, благополучной социализации, успешности в мире других людей, тем более что современный ребенок старшего дошкольного возраста наибольшие трудности испытывает именно в сфере общения и взаимодействия со сверстниками. Тревожным сигналом является и тот факт, что большое количество дошкольников реальному общению и совместной игре со сверстниками предпочитают общение с компьютером [1].

Именно в игре в условиях нравственного выбора формируются ценностные ориентации, которые являются единством ценностно-нормативных, социальных и рациональных начал и выступают в качестве основного показателя уровня развития духовности человека.

В этой связи имеет место противоречие между социальным запросом общества на формирование разносторонне развитой, социально активной, духовно-нравственной личности, с одной стороны, и недостаточным уровнем разработанности соответствующих современных игровых технологий в теории и практике дошкольного образования, с другой.

Согласно требованиям Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, реализация образовательной программы должна осуществляться в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего, в форме игры. Так как только в игре возможно «полноценное проживание» ребенком периода дошкольного детства, в ней создаются условия для расширения возможностей детского развития [2].

Одной из задач национального проекта «Образование», который был разработан в соответствии с Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года», является формирование эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи. Игровая деятельность в этой связи является одним из ведущих средств [3].

Период с 2018 по 2028 г. Указом Президента РФ В. В. Путиным объявлен «Десятилетием детства» [4]. Таким образом, проблемы жизни, здоровья, духовно-нравственного, культурно-исторического и гражданско-патриотического воспитания,

формирования традиционных семейных ценностей у подрастающего поколения рассматриваются на государственном уровне в числе важнейших в современном обществе.

В соответствии с поручением Президента РФ от 16 марта 2022 г. № Пр-487 и указанием Президента РФ от 6 июля 2022 г. № Пр-1182, Минпросвещения России особое внимание уделяет необходимости внедрения современных игровых технологий и улучшения материально-технической базы для развития познавательных и творческих способностей каждого ребенка [5].

Федеральная образовательная программа дошкольного образования, утвержденная Минпросвещения России приказом от 25 ноября 2022 г. № 1028 (зарег. в Минюсте России 28.12.2022 № 1847), направлена на гармоничное развитие личности ребенка, его творчества и потенциальной одаренности, укрепления духовно-нравственных, традиционных национальных и культурных ценностей и института семьи [6].

Следовательно детская игра нуждается в поддержке со стороны государства и научного педагогического сообщества, а также возникает необходимость разработки методического инструментария, позволяющего создавать и совершенствовать игровые технологии в образовательной практике ДОО и различных видах детской деятельности.

Под педагогической технологией вообще понимается «система взаимосвязанных приемов, форм и методов организации учебно-воспитательного процесса, объединенная единой концептуальной основой, целями и задачами образования, создающая заданную совокупность условий для обучения, воспитания и развития воспитанников» [7]. В отечественной и в мировой педагогической практике накоплен большой опыт использования различных педагогических технологий, и в первую очередь это игровые технологии, которые нашли широкое применение в практике дошкольного образования, имея огромный потенциал с точки зрения формирования субъектной позиции ребенка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса с использованием разного вида игр, специфичных тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы и характеризуются познавательной направленностью. Целью игровых технологий является создание условий для полноценной мотивационной основы при обучении и развитии дошкольников, в зависимости от их индивидуальных возможностей [8].

Отличительная особенность игровых технологий – это образность и универсальность, так как игра опирается на природу ребенка и специфику игры, в полной мере отвечает его интересам и потребностям, интегрирует, активизирует внимание ребенка, стимулируя принятие цели, поиск путей для принятия решений и анализа результатов, то есть ставит его в позицию исследователя. Иными словами, игровые технологии дают универсальный ответ на вопрос о том, как добиться результата для решения актуальных задач воспитания, обучения, социализации и развития ребенка.

Как и другие педагогические технологии, игровые технологии отвечают требованиям концептуальности, системности, управляемости, эффективности, воспроизводимости (Г. К. Селевко и др.) [9]. Они обладают концептуальностью, так как опираются на определенную научную концепцию достижений образовательных целей. Системность раскрывается через логическую составляющую через взаимосвязь и целостность частей. Управляемость также свойственна игровым технологиям, так как предполагает возможность целеполагания, планирования, проектирования об-

разовательного процесса, варьирования средств и методов с целью получения результатов. Эффективность игровых технологий подразумевает получение более высоких результатов, оптимальных по затратам, а воспроизводимость подразумевает возможность применения алгоритма игровых технологий при решении задач во всех образовательных областях в разные возрастные периоды.

В рамках реализации проекта «Разработка и совершенствование современных игровых технологий в образовательной практике дошкольных образовательных организаций» Факультетом дошкольной педагогики и психологии Московского педагогического государственного университета (МПГУ) и Региональной общественной организацией инвалидов «Новая линия» проведена экспертная оценка игровых технологий в образовательной практике дошкольных организаций и различных видах детской деятельности.

Было проведено анкетирование педагогов дошкольных образовательных организаций и родителей детей дошкольного возраста. В анкетах были представлены вопросы, касающиеся использования игровых технологий в процессе социально-коммуникативного, речевого, познавательного, художественно-эстетического и физического развития детей. Результаты анкетирования позволили определить, какие игровые технологии наиболее популярны среди педагогов субъектов РФ, и выявить существующие проблемы.

Результаты опроса 293 педагогов дошкольных образовательных организаций из 30 регионов (8 субъектов) РФ показали, что абсолютно все респонденты признают ценность игровых технологий в образовательной практике и деятельности дошкольников. Большинство опрошенных педагогов (78,84%) регулярно применяют игровые технологии в своей работе, 16,38% применяют игровые технологии один раз в неделю, 4,78% применяют изредка или не используют совсем.

При этом более половины респондентов (64,16%) не удовлетворены или частично удовлетворены информационной обеспеченностью применения игровых технологий в образовательной организации и считают, что база игровых технологий требует значительного дополнения и систематизации (42,32%).

Также 210 педагогов (71,68%) указали, что нуждаются в повышении квалификации относительно применения игровых технологий в работе с детьми и предпочитают, чтобы обучение проходило в онлайн-формате.

Опрос 2177 родителей из 33 субъектов РФ показал, что время «живого общения» с ребенком, не опосредованного гаджетами, составляет от 30 минут до 3 часов в день.

Абсолютное большинство родителей (82,91%) считает необходимым использование игровых технологий в образовательной деятельности детского сада. При этом 1543 человека (70,88%) не знают, какие игровые технологии применяет педагог группы, которую посещает ребенок. Остальная часть опрошенных просто перечисляла игры, в которые играет ребенок.

Таким образом, анализ проведенного анкетирования показал, что и педагоги образовательных организаций, и родители детей дошкольного возраста не в полной мере владеют материалом по применению игровых технологий в работе с детьми. Имеющаяся информация нуждается в систематизации и уточнении. Особую важность приобретает популяризация знаний среди родителей дошкольников о возможности применения игровых технологий в воспитании и обучении детей.

На основании образовательных запросов педагогического сообщества и родительской общественности профессорско-преподавательским составом Факультета дошкольной педагогики и психологии МПГУ были разработаны методические

рекомендации по созданию и совершенствованию современных игровых технологий в практике дошкольного образования и различных видах детской деятельности.

Цель рекомендаций – разработка методического инструментария, позволяющего создавать и совершенствовать игровые технологии в образовательной практике дошкольных организаций и различных видах детской деятельности.

Необходимость создания и совершенствования игровых технологий в образовательной работе с детьми определяется рядом факторов. С одной стороны, игровые технологии полностью соответствуют специфике дошкольного возраста, требованиям нормативных документов, современным образовательным ориентирам. С другой стороны, необходимость актуализации игровых технологий определяется сокращением процессуального, игрового содержания, подменой его конкретными результатами.

Методические рекомендации составлены в соответствии с требованиями нормативных документов, в том числе Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, Федеральной образовательной программы дошкольного образования, и охватывают все образовательные области: социально-коммуникативное, познавательное, речевое, художественно-эстетическое, физическое развитие ребенка.

Игровая технология наполняется конкретным содержанием в соответствии с целевыми ориентирами и задачами Федеральной образовательной программы дошкольного образования, с учетом специфики образовательных областей и проецируется на конкретный результат в зависимости от целевых ориентиров каждой возрастной группы.

В младшем дошкольном возрасте игровые технологии опираются на наглядные носители образа и насыщенную, подобранную под образ, среду. Образ должен быть понятным и знакомым ребенку, воображаемая ситуация предполагать выполнение конкретных действий. Важно предоставить малышам возможность тактильного контакта с персонажем. Роль взрослого максимальна важна и выражена в его включенности в деятельность детей на всех этапах.

По мере взросления ребенка фокус роли взрослого смещается на создание условий для творческой деятельности, поиска возможных решений и проявления детской инициативы. В старшем дошкольном возрасте образ обозначается словом и не требует внешних развернутых действий, последние совершаются «как будто». Предъявляются повышенные требования к выполнению правил.

Важно подчеркнуть, что если для детей 3–5 лет приоритетна игровая ситуация, а правила скрыты (птички полетели, замахали крылышками), то для старших дошкольников игровая ситуация уходит на второй план («как будто»), а правила – приоритетны (бежать только после сигнала).

Содержание игр может быть направлено на формирование социально-коммуникативной компетентности, применение знаний об окружающем мире и природе, уточнении, закреплении математических представлений, отработки навыков художественно-творческой деятельности.

Процесс создания игровых технологий для детей дошкольного возраста может быть представлен следующим алгоритмом:

1. Организация педагогом игровой ситуации, постановка игровой задачи и прогнозирование результата.
2. Создание игровой ситуации и принятие ребенком игровой роли.
3. Обозначение задач и правил в соответствии с ролью.
4. Моделирование игровой ситуации.
5. Перенос моделей решения задач игровых ситуаций в самостоятельную повседневную деятельность детей.

Алгоритм реализации игровой технологии может быть представлен тремя этапами. Первый этап – создание целостной воображаемой ситуации: обозначение образа, описание игровой ситуации, распределение ролей. На данном этапе важно создать у ребенка мотивацию и интерес к заданию, сформировать личностный смысл заданной деятельности. Для этого необходимо подобрать соответствующие игровые образы, персонажи, ситуацию или символические предметы.

Второй этап – решение образовательных задач: моделирование «идеального» решения проблемы и проигрывание различных вариантов игровой ситуации. На этом этапе взрослый предлагает ребенку наглядное, игровое решение задачи, а роль обеспечивает принятие образца и его усвоение. Образовательные задачи решаются в рамках игрового моделирования в дидактических, подвижных, сюжетно-ролевых и других играх.

Третий этап – присвоения и закрепления целостных форм поведения: перенос модели решения задачи из игровой ситуации в самостоятельную деятельность. На данном этапе происходит перенос навыка в повседневную жизнь детей. Для детей до 3–5 лет целесообразно сохранять образ как поведенческий ориентир. Для детей 6–7 лет в реальной ситуации выделяются прямые правила реализации целостных форм поведения.

Представленный алгоритм составляет основной стержень игровой технологии для детей дошкольного возраста. Далее, в соответствии с задачами Федеральной образовательной программы дошкольного образования, он наполняется конкретным содержанием, определяющим специфические особенности каждой образовательной области.

Говоря о способах организации и применения игровых технологий можно выделить следующее. Дидактическая цель ставится в форме игровой проблемной задачи, чем и определяется вовлечение личности в мыслительный процесс. Педагог может использовать подсказку условий по ходу игровой ситуации, формулировать вопросы к детям, помогать в оценке результата. Решение проблемы в игре не всегда задано изначально и зачастую находится путем выдвижения предположений, а иногда проб и ошибок. В этом случае деятельность приобретает исследовательский характер.

Так как осознание выступает прежде всего в форме действия, то сложившаяся игровая ситуация – это всегда самостоятельная активная деятельность ребенка, подчиненная мотиву, сюжету и правилам. Поэтому игровой результат должен быть интересен ребенку-дошкольнику, достижим и перенесен в повседневную жизнь.

Обобщая вышесказанное, можно заключить, что с помощью разработки и совершенствования игровых технологий в дошкольном образовании можно оптимизировать образовательный процесс для реализации задач социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития детей.

Благодаря уточнению содержания и определению способов реализации игровых технологий, а также разработанному алгоритму педагогам будет легче актуализировать имеющиеся в практике работы детского сада игровые технологии, существенно расширив методический инструментарий для решения образовательных задач. Все это может получить практическое применение в работе с родителями дошкольников для вовлечения последних в воспитательно-образовательный процесс.

При этом важно уточнить, что формальное использование игровых технологий порождает псевдоигровые формы. В них ребенок перестает быть субъектом своей деятельности, а действует по заданному взрослым плану, не имея возможности проявить инициативу и творчество. В этой связи требуется разработка программы курса повышения квалификации по применению игровых технологий для педагогов образовательных организаций и родителей дошкольников.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Хузеева Г. Р. Диагностика и развитие коммуникативной компетентности дошкольника: психолого-педагогическая служба сопровождения ребенка. М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2014. 78 с.
2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.10.2013 № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (в ред. от 08.11.2022). URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/id/850> (дата обращения: 23.12.2023).
3. Указ Президента РФ от 07.05.2018 № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года». URL: <http://pravo.gov.ru/proxy/ips/?docbody=&firstDoc=1&lastDoc=1&nd=102468157> (дата обращения: 23.12.2023).
4. Указ Президента РФ от 29.05.2017 № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства». URL: <http://pravo.gov.ru/proxy/ips/?docbody=&firstDoc=1&lastDoc=1&nd=102433739> (дата обращения: 23.12.2023).
5. Перечень поручений по итогам заседания Совета при Президенте по реализации государственной политики в сфере защиты семьи и детей (утв. Президентом РФ 16.03.2022 № Пр-487). URL: <http://www.kremlin.ru/acts/assignments/orders/68006> (дата обращения: 23.12.2023).
6. Приказ Минпросвещения РФ от 25.11.2022 № 1028 «Об утверждении Федеральной образовательной программы дошкольного образования». URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/id/3571> (дата обращения: 23.12.2023).
7. Дыбина О. В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром: практико-ориентир. моногр. М.: Пед. о-во России, 2008. 128 с.
8. Стрюкова Т. А., Киданова Н. Л. Современные игровые технологии в ДОУ в соответствии с ФГОС // Молодой ученый. 2023. № 46 (493). С. 416–418. URL: <https://moluch.ru/archive/493/107919/> (дата обращения: 23.12.2023).
9. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие. М.: Народное образование, 1998. 256 с.

REFERENCES

1. Khuzeeva G. R. *Diagnostika i razvitie kommunikativnoy kompetentnosti doshkolnika: psikhologo-pedagogicheskaya sluzhba soprovozhdeniya rebenka*. Moscow: Gumanitar. izd. tsentr VLADOS, 2014. 78 p.
2. Prikaz Ministerstva obrazovaniya i nauki RF ot 17.10.2013 No. 1155 “Ob utverzhdenii federalnogo gosudarstvennogo obrazovatel'nogo standarta doshkol'nogo obrazovaniya” (v red. ot 08.11.2022). Available at: <https://docs.edu.gov.ru/document/id/850> (accessed: 23.12.2023).
3. Ukaz Prezidenta RF ot 07.05.2018 No. 204 “O natsionalnykh tselyakh i strategicheskikh zadachakh razvitiya Rossiyskoy Federatsii na period do 2024 goda”. Available at: <http://pravo.gov.ru/proxy/ips/?docbody=&firstDoc=1&lastDoc=1&nd=102468157> (accessed: 23.12.2023).
4. Ukaz Prezidenta RF ot 29.05.2017 No. 240 “Ob obyavlenii v Rossiyskoy Federatsii Desyatiletiya detstva”. Available at: <http://pravo.gov.ru/proxy/ips/?docbody=&firstDoc=1&lastDoc=1&nd=102433739> (accessed: 23.12.2023).
5. Perechen porucheniy po itogam zasedaniya Soveta pri Prezidente po realizatsii gosudarstvennoy politiki v sfere zashchity semyi i detey (utv. Prezidentom RF 16.03.2022 No. Pr-487). Available at: <http://www.kremlin.ru/acts/assignments/orders/68006> (accessed: 23.12.2023).
6. Prikaz Minprosveshcheniya RF ot 25.11.2022 No. 1028 “Ob utverzhdenii Federalnoy obrazovatel'noy programmy doshkol'nogo obrazovaniya”. Available at: <https://docs.edu.gov.ru/document/id/3571> (accessed: 23.12.2023).
7. Dybina O. V. *Igrovye tekhnologii oznakomleniya doshkolnikov s predmetnym mirom: praktiko-orientir. monogr.* Moscow: Ped. o-vo Rossii, 2008. 128 p.
8. Stryukova T. A., Kidanova N. L. Sovremennyye igrovyye tekhnologii v DOU v sootvetstvii s FGOS. *Molodoy uchenyy*. 2023, No. 46 (493), pp. 416–418. Available at: <https://moluch.ru/archive/493/107919/> (accessed: 23.12.2023).
9. Selevko G. K. *Sovremennyye obrazovatel'nyye tekhnologii: ucheb. posobie*. Moscow: Narodnoe obrazovanie, 1998. 256 p.

Авдулова Татьяна Павловна, кандидат психологических наук, доцент, профессор кафедры возрастной психологии, Московский педагогический государственный университет

e-mail: tp.avdulova@mpgu.su

Avdulova Tatiana P., PhD in Psychology, Associate Professor, Professor, Age Psychology Department, Moscow Pedagogical State University

e-mail: tp.avdulova@mpgu.su

Парамонова Маргарита Юрьевна, кандидат педагогических наук, декан Факультета дошкольной педагогики и психологии, доцент кафедры теории и методики дошкольного образования, Московский педагогический государственный университет

e-mail: myu.paramonova@mpgu.su

Paramonova Margarita Yu., PhD in Education, Dean, Preschool Pedagogics and Psychology Faculty, Assistant Professor, Preschool Education Theories and Methods Department, Moscow Pedagogical State University

e-mail: myu.paramonova@mpgu.su

Семенова Татьяна Анатольевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры теории и методики дошкольного образования, Московский педагогический государственный университет

e-mail: ta.semenova@mpgu.su

Semenova Tatiana A., PhD in Education, Assistant Professor, Preschool Education Theories and Methods Department, Moscow Pedagogical State University

e-mail: ta.semenova@mpgu.su

Толкачева Галина Николаевна, кандидат педагогических наук, профессор кафедры дошкольной педагогики, Московский педагогический государственный университет

e-mail: gn.tolkacheva@mpgu.su

Tolkacheva Galina N., PhD in Education, Professor, Preschool Pedagogy Department, Moscow Pedagogical State University

e-mail: gn.tolkacheva@mpgu.su

Чугайнова Оксана Геннадьевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры теории и методики дошкольного образования, Московский педагогический государственный университет

e-mail: og.chugajnova@mpgu.su

Chugainova Oksana G., PhD in Education, Assistant Professor, Preschool Education Theories and Methods Department, Moscow Pedagogical State University

e-mail: og.chugajnova@mpgu.su

Статья поступила в редакцию 17.01.2024

The article was received on 17.01.2024