

***Жмурко Наталья Владимировна***

студентка

*Научный руководитель*

***Кутбиддинова Римма Анваровна***

канд. психол. наук, доцент

Институт психологии и педагогики ФГБОУ ВО

«Сахалинский государственный университет»

г. Южно-Сахалинск, Сахалинская область

## **МЕТОДЫ ИГРОВОЙ ТЕРАПИИ В ПОДГОТОВКЕ ДЕТЕЙ**

### **ПОКОЛЕНИЯ АЛЬФА К ОБУЧЕНИЮ В ШКОЛЕ**

*Аннотация:* в научной статье рассматривается актуальная проблема применения методов игровой терапии в процессе формирования психологической готовности детей поколения Альфа (рождённых в период с 2010 по 2024 год) к школьному обучению. Проведён теоретический анализ психофизиологических, психологических и личностных особенностей данного поколения, включающих технологическую врождённость, клиповое мышление, дефицит произвольной регуляции, трудности концентрации внимания, сниженные навыки офлайн-коммуникации и повышенный уровень школьной тревожности. Систематизированы адаптированные методы игровой терапии (сказкотерапия, арт-терапия, сюжетно-ролевые игры, игры с правилами, настольно-печатные игры, цифровая геймификация, двигательная игровая терапия), направленные на развитие произвольности, эмоционального интеллекта, коммуникативных компетенций, когнитивных функций и снижение уровня тревожности. Обосновывается педагогическая целесообразность интеграции игровых методов в систему дошкольной подготовки с учётом специфических вызовов, с которыми сталкивается поколение Альфа в условиях цифровой трансформации общества.

**Ключевые слова:** игровая терапия, поколение Альфа, психологическая готовность к школе, дошкольная педагогика, эмоциональный интеллект,

*школьная тревожность, произвольная регуляция, геймификация, сказкотерапия, арт-терапия, сюжетно-ролевая игра, игры с правилами.*

Поколение Альфа представляет собой первое поколение в истории человечества, рождённое полностью в XXI веке и с раннего детства погружённое в цифровую среду взаимодействия с гаджетами, искусственным интеллектом и интернет-ресурсами. Данный когнитивный и социокультурный феномен характеризуется прямой технологической врождённостью, интуитивным владением цифровыми устройствами, глобальным мышлением и высокой адаптивностью к стремительным изменениям. Однако одновременно с указанными преимуществами поколение Альфа сталкивается с принципиально новыми психолого-педагогическими вызовами, обусловленными тотальной цифровизацией детского развития: снижением концентрации внимания, компьютерной зависимостью, дефицитом навыков живого межличностного общения, повышением уровня тревожности, трудностями в откладывании удовлетворения желаний и слабым развитием произвольной саморегуляции.

Подготовка детей поколения Альфа к школьному обучению выходит за рамки традиционного усвоения академических знаний и навыков грамотности. Ключевое значение приобретают формирование произвольной регуляции познавательных процессов и поведения, развитие эмоционального интеллекта, становление навыков социального взаимодействия, снижение школьной тревожности и формирование устойчивой учебной мотивации.

В данном контексте игровая терапия представляет собой научно обоснованный психолого-педагогический инструмент, позволяющий посредством структурированной игровой деятельности решать комплекс задач психологической готовности к школе.

Цель – систематизировать методы игровой терапии, обладающие наибольшей эффективностью в подготовке детей поколения Альфа к школьному обучению, и обосновать их педагогическую ценность с учётом специфических индивидуально-психологических особенностей данного поколения.

Поколение Альфа (Generation Alpha) включает детей, рождённых в период приблизительно с 2010 по 2024 год. Название поколения получило благодаря исследователю Марку Маккриндлу, использовавшему первую букву греческого алфавита после окончания латинского алфавита (поколение Z), что символизирует начало принципиально новой эпохи в истории детского развития.

Таблица 1

### Ключевые характеристические признаки поколения Альфа

Сильные стороны (ресурсные характеристики)	Слабые стороны (дефицитные характеристики)
Технологическая грамотность: интуитивное владение гаджетами, планшетами, приложениями, искусственным интеллектом с возраста 1–3 лет	Компьютерная зависимость: неспособность длительно обходиться без доступа к цифровому контенту, ощущение бессилия и растерянности при отсутствии гаджетов
Гибкость и адаптивность к стремительным изменениям среды, привычка воспринимать динамику как постоянную величину	Снижение концентрации внимания: клиповое мышление, фрагментарное восприятие информации, предпочтение коротких видео и инфографики длинным текстам
Многозадачность, быстрое переключение между различными источниками информации и задачами	Дефицит навыков офлайн-коммуникации: избегание личных разговоров, предпочтение виртуального общения реальному, снижение эмпатии
Креативность, интерактивное мышление, активное создание цифрового контента (рисунки, видео, музыка)	Повышенная тревожность и депрессивность: связанная с постоянным потоком информации, социальным сравнением в соцсетях, давлением виртуальной среды
Глобальное восприятие мира, толерантность к разнообразию, широта интересов и мнений	Неспособность откладывать удовлетворение: ожидание мгновенных результатов, трудности с длительными усилиями и рутинной
Высокие интеллектуальные способности, в частности большая способность к математике, прагматизм, независимость суждений	Физическая пассивность (гиподинамия): малоподвижный образ жизни, проблемы со зрением (близорукость), осанкой, склонность к лишнему весу

Дети поколения Альфа проводят за экранами в среднем до 7–9 часов в день, 90% детей к 2 годам уже умеют пользоваться планшетом, собственный девайс к 3–4 годам имеет каждый пятый ребёнок, а к 5–7 годам – каждый второй. Указанные статистические данные свидетельствуют о беспрецедентном уровне цифровой вовлечённости данного поколения.

К основным проблемам, влияющим на психологическую готовность к школьному обучению, относятся трудности произвольной регуляции и концентрации внимания – привычка потреблять информацию одновременно из множества источников (мультизадачность) препятствует способности сосредоточиться на одном задании в течение длительного времени, что критически важно для учебной деятельности. Дефицит навыков живого межличностного общения – снижение способности к эмпатии, избегание конфликтов, трудность в установлении контактов со сверстниками без посредничества цифровых устройств.

Повышенная школьная тревожность – обусловлена постоянным информационным потоком, сравнением себя с идеализированными образами в социальных сетях, давлением виртуальной среды, страхом перед критикой. Неспособность откладывать удовлетворение – ожидание мгновенного вознаграждения, синдрома «нажал кнопку – получил результат», трудности с долгосрочными усилиями и последовательной работой. Физическая пассивность (гиподинамия) – малоподвижный образ жизни негативно влияет на общее физическое развитие, мелкую и крупную моторику, координацию движений.

Синдром дефицита внимания и гиперактивности (СДВГ) – согласно исследованиям, 8,4% современных детей страдают СДВГ, что в 5 и более раз чаще встречается среди мальчиков; дети с СДВГ импульсивны, невнимательны, неусидчивы, возбудимы.

Указанные особенности требуют пересмотра традиционных подходов к подготовке к школе и интеграции методов, учитывающих специфические потребности и вызовы поколения Альфа.

Эффективным средством подготовки детей к школе является игровая терапия. Игровая терапия (игротерапия) – это научно обоснованный психотерапевтический и коррекционно-развивающий метод, использующий игру как основное средство коммуникации, самовыражения, развития и психологической коррекции ребёнка. В культурно-исторической парадигме Л.С. Выготского игра рассматривается как ведущий вид деятельности

дошкольного возраста, в которой формируются высшие психические функции, произвольность поведения, система межличностных отношений и социальная компетентность.

В контексте подготовки к школьному обучению игровая терапия решает следующие целевые задачи.

1. Развитие произвольной регуляции – формирование способности самостоятельно контролировать своё поведение, познавательные процессы (внимание, память, мышление), следовать правилам, откладывать удовлетворение желаний.

2. Формирование коммуникативных компетенций – развитие навыков живого общения со сверстниками и взрослыми, умение понимать эмоции других, разрешать конфликты, работать в команде.

3. Снижение тревожности и эмоциональное разгрузка – предоставление безопасного канала для выражения негативных эмоций, страхов, агрессии через символическую игровую деятельность.

4. Развитие когнитивных функций – тренировка внимания, памяти, мышления, восприятия, воображения через структурированные игровые задания.

5. Формирование учебной мотивации – создание позитивного отношения к учебной деятельности, развитие познавательного интереса, внутренней мотивации к обучению.

Для поколения Альфа игровая терапия приобретает особую актуальность, поскольку игра является естественной средой развития ребёнка, позволяющей компенсировать дефицит живого общения, тренировать навыки произвольной регуляции и снижать уровень тревожности в безопасной игровой ситуации.

Современная наука всё больше признаёт игротерапию как один из наиболее эффективных методов психологической коррекции и развития дошкольников. Исследования подтверждают, что при систематическом применении игровых методик наблюдается значимое улучшение эмоционального состояния,

нормализация коммуникативных способностей, повышение показателей мотивационной сферы и психологической готовности к обучению в школе.

К методам игровой терапии в подготовке детей поколения альфа к школе относят: сказкотерапию, арт-терапия, сюжетно-ролевая игра, игры с правилами, геймификация.

Сказкотерапия – это метод психолого-педагогической работы, использующий сказки, легенды, мифы, метафорические истории и притчи для развития эмоционального интеллекта, нравственных представлений, социальных навыков и когнитивных функций ребёнка.

Механизм терапевтического воздействия базируется на следующих закономерностях:

- сказка создаёт безопасную символическую ситуацию, в которой ребёнок может проецировать свои внутренние конфликты, страхи, тревоги на персонажей;

- через идентификацию с героями ребёнок обучается эмпатии, пониманию эмоций других, моральному выбору;

- последовательность сюжета тренирует способность к длительной концентрации внимания, развивает связную речь и логическое мышление;

- моделирование ситуаций «выбора» в сказке учит откладывать удовлетворение, демонстрируя, что желаемый результат достигается через последовательные усилия.

Эффективность сказкотерапии для поколения Альфа заключается в компенсации дефицита живого общения через совместное чтение, обсуждение сюжета, проигрывание ролей. Развитие способности к эмпатии и пониманию эмоций других, что критически важно для поколения с ограниченной эмпатией.

Сказка тренирует концентрацию внимания через последовательное восприятие связного нарратива, противодействуя клиповому мышлению кроме того учит откладывать удовлетворение – сказка демонстрирует причинно-следственные связи между усилиями и результатом.

Практическое применение сказкотерапии заключается в следующем:

- групповое чтение сказок с последующим обсуждением мотивов поступков героев;
- ролевое проигрывание сцен из сказок с распределением ролей;
- создание детьми собственных сказок (сочинение концовки, изменение сюжета);
- использование «сказочных лабиринтов игр» В. Воскобовича для приобщения к книжной культуре.

Арт-терапия (художественно-творческая терапия) – это метод психолого-педагогической работы, использующий изобразительную деятельность (рисование, лепка, аппликация, коллажирование, создание цифрового арт-объекта) для развития эмоциональной регуляции, креативности, мелкой моторики и снижения тревожности.

Механизм терапевтического воздействия Арт-терапии на ребенка базируется на том, что изобразительная деятельность предоставляет безопасный невербальный канал для выражения сложных эмоций, страхов, агрессии. При этом длительная концентрация на одном продукте творчества компенсирует клиповое мышление, тренирует устойчивость внимания. Кроме того тактильное взаимодействие с материалами (краски, пластилин, бумага) развивает сенсорную интеграцию, мелкую моторику. Сам процесс создания визуального образа развивает воображение, пространственное мышление, креативность.

Эффективность для поколения Альфа заключается в том, что арт-терапия развивает эмоциональную регуляцию через выражение чувств в визуальной форме, что критически важно для поколения с повышенной тревожностью и вспыльчивостью. —Компенсирует клиповое мышление через длительную концентрацию на одном продукте творчества. Снижает тревожность, предоставляет безопасный канал для выражения негативных эмоций. Развивает мелкую моторику и зрительно-моторную координацию, что важно для подготовки к письму. Компенсирует цифровую зависимость, предлагая офлайн-творчество как альтернативу.

В работе психолога арт-терапия находит свое практическое применение в следующем, рисование «моих чувств перед школой», «мои страхи», «моя школа». В использовании техники коллажа «я в школе», «мой класс», «мои одноклассники», лепке фигурок персонажей, сцен из школьной жизни. В современных реалиях цифровое рисование на планшете с последующим обсуждением (интеграция цифровых навыков).

Следующий метод – это сюжетно-ролевая игра – это вид игровой деятельности, в котором дети берут на себя социальные роли (учитель, ученик, врач, покупатель), воспроизводят сюжетные ситуации из реальной жизни, устанавливают и следуют игровым правилам, взаимодействуют со сверстниками.

Механизм терапевтического воздействия заключается в следующем:

- в сюжетно-ролевой игре переплетаются реальное и фантастическое, происходит постоянное замещение реальных предметов символами, перекодирование информации;

- игра формирует детское общество, правила устанавливаются самими играющими и действуют достаточно жёстко, что тренирует произвольность поведения;

- происходит социализация ребёнка, формируется умение понимать других и добиваться того, чтобы быть понятым, закаляется воля, настойчивость;

- игра всегда предполагает воображаемую ситуацию, для этого необходимо умение творчески воссоздать определённый «отрезок» жизни, воображать себя в новой роли.

Эффективность для поколения Альфа заключается в том, что ребенок тренирует навыки офлайн-коммуникации, прямое взаимодействие со сверстниками без посредничества гаджетов.—Развивает умение следовать правилам, самоконтроль, ожидание своей очереди, что критически важно для учебной деятельности. Формирует навыки разрешения конфликтов в безопасной игровой среде. Развивает социально-нравственную, эмоциональную и интеллектуальную сферы будущего школьника. Компенсирует дефицит живого общения и эмпатии.

Психолог в своей работе практически применяет такие игры как игра «Школа» с распределением ролей «учитель», «ученик», «дежурный», «библиотекарь», игры «Магазин», «Больница», «Кафе» с воспроизведением социальных сценариев. Игры с правилами (включая настольно-печатные игры). Режиссёрские игры с игрушечной семьёй, где взрослый активно поддерживает и развивает игру.

Игры с правилами – это вид игровой деятельности, в котором чётко регламентированы условия, последовательность действий, критерии победы, что требует от ребёнка соблюдения установленных норм, самоконтроля, произвольности поведения.

Механизм терапевтического воздействия строится на следующих принципах:

- игры с правилами самым непосредственным образом связаны с предстоящей учебной деятельностью и поведением учащихся;

- в центре учебной деятельности всегда стоит учебная задача, которую необходимо принять ребёнку; в играх с правилами также присутствует игровая задача, которую ребёнок должен понять и принять;

- в играх с правилами развивается произвольность поведения и общения со взрослыми и сверстниками, необходимая будущему школьнику;

- то, как ребёнок понимает условие игры, её игровую задачу, способен ли он учитывать в игре и сознательно придерживаться всех её правил, замечает ли и вовремя ли исправляет свои ошибки, свидетельствует о степени его подготовленности к школе.

Эффективность игры с правилами для поколения Альфа, состоит в том, что они тренируют произвольность поведения, самоконтроль, способность следовать правилам – ключевые навыки для учебной деятельности. Развивает внимание, память, логическое мышление через выполнение сложных игровых заданий. Настольные игры компенсируют зависимость от гаджетов, предлагая аналогичную вовлечённость в офлайн-формате. Формируют умение откладывать удовлетворение – победа достигается через последовательные ходы, а не

мгновенно. Развивают навыки социального взаимодействия в команде, умение договариваться.

В ежедневной работе психолог практически применяет настольные игры: шашки, шахматы, «Крокодил», «Имаджинариум», «Доббль», дидактические игры на развитие внимания, памяти, логического мышления. Подвижные игры с правилами (эстафеты, «классики», «салочки» с регламентированными условиями). Игры Е.Е. Кравцовой «Фанты», «Чёрное и белое не брать» для диагностики и развития произвольности.

В современных условиях дети используют для игры цифровые устройства, что привело к появлению термина геймификация. Геймификация – это интеграция игровых механик (баллы, уровни, награды, рейтинги, бейджи, прогресс-бары) в образовательный процесс для повышения мотивации к обучению. Для поколения Альфа это естественный язык, так как они растут в игровом цифровом пространстве.

Можем выделить следующие механизмы терапевтического воздействия геймификации на ребенка, она повышает мотивацию к обучению через систему вознаграждений, немедленную обратную связь. Геймификация адаптируется под индивидуальные интересы ребёнка (персонализация обучения). Развивает адаптивность и готовность к смене задач, многозадачность, позволяет постепенно переходить от цифровой среды к офлайн-обучению, используя цифровые навыки как ресурс.

Наблюдается следующая эффективность для детей поколения Альфа:

- повышает мотивацию к обучению через систему вознаграждений, что критически важно для поколения с низкой учебной мотивацией;
- персонализация под индивидуальные интересы ребёнка;
- развивает адаптивность, готовность к смене задач, многозадачность – сильные стороны поколения Альфа;
- позволяет использовать цифровые навыки как ресурс для обучения, а не только как источник отвлечения;
- постепенный переход от цифровой среды к офлайн-обучению.

В своей работе психологи используют образовательные платформы с геймификацией: Kahoot, Minecraft Education, Quizlet. Приложения для тренировки внимания и памяти с системой уровней. Интегрируют балльную систему в обычные занятия (получение бейджей за выполнение заданий).

На ряду с использованием гаджетов, не последнее место занимает двигательная игровая терапия. Она включает подвижные игры, психогимнастику, танцевально-двигательную терапию, игры с мячом, эстафеты, направленные на развитие крупной моторики, координации, снижение физической пассивности.

Механизм терапевтического воздействия строится на том, что она компенсирует физическую пассивность (гиподинамию), развивает крупную моторику, координацию движений. Снижает тревожность через физическую разрядку, высвобождение накопленного напряжения. Развивает чувство ритма, пространственную ориентацию, телесную осознанность.

Ведет к улучшению сна, общее физическое состояние, снижает риск ожирения и проблем с осанкой.

Все это ведет к тому что компенсируется физическая пассивность, малоподвижный образ жизни – одна из ключевых проблем поколения. Снижается тревожность через физическую разрядку. Двигательная игровая терапия развивает координацию, пространственное мышление, чувство ритма. Улучшает сон и общее физическое состояние.

Двигательная игровая терапия представлена следующими подвижными играми с мячом, эстафеты, «классики», «салочки». Психогимнастические упражнения на снятие мышечного напряжения. Танцевально-двигательная терапия под музыку. Игры на развитие координации («кошка-мышка»).

Для максимальной эффективности методы игровой терапии должны быть интегрированы в систему дошкольной подготовки на регулярной основе с учётом индивидуально-дифференцированного подхода. Рекомендуемая модель интеграции представлена в Таблице 2:

Модель интеграции методов игровой терапии.

Компонент психологической готовности	Метод игровой терапии	Частота занятий	Целевые показатели
Эмоциональная регуляция, снижение тревожности	Арт-терапия, сказкотерапия	2–3 раза в неделю	Снижение уровня тревожности, развитие эмпатии, способность выражать эмоции
Коммуникативные компетенции, социализация	Сюжетно-ролевые игры, игры с правилами	2–3 раза в неделю	Умение общаться со сверстниками, разрешение конфликтов, работа в команде
Произвольная регуляция, самоконтроль	Игры с правилами, настольные игры, геймификация	3–4 раза в неделю	Способность следовать правилам, откладывать удовлетворение, самоконтроль
Физическое развитие, компенсация гиподинамии	Двигательная игровая терапия	3–4 раза в неделю	Развитие крупной моторики, координации, снижение физической пассивности
Когнитивное развитие (внимание, память, мышление)	Настольные игры, геймификация, сказкотерапия	2–3 раза в неделю	Устойчивость внимания, объём памяти, логическое мышление
Учебная мотивация	Геймификация, сюжетно-ролевые игры	2–3 раза в неделю	Позитивное отношение к обучению, познавательный интерес

Важно, чтобы педагог или психолог выступал не как авторитарная фигура, а как равноправный партнёр, сопровождающий ребёнка в игровом процессе. Поколение Альфа не воспринимает авторитет «по должности» – им важно видеть в специалисте союзника, уважающего их мнение, индивидуальность и право на выбор.

При проведении игр необходимо соблюдать следующие педагогические принципы.

1. Чётко, эмоционально и выразительно разъяснять детям задачу и правила игры.

2. Занимать в игре позицию равноправного партнера, сопереживать играющим, живо и эмоционально реагировать на ход игры, поддерживать интерес к действиям каждого ребёнка.

3. Вводить в игру элементы соревнования, весёлой состязательности команд, поощрять болельщиков.

4. Давать возможность каждому ребёнку быть в роли как участника, так и ведущего игры; обеспечивать постоянную смену игровых ролей.

5. Варьировать задания и правила игры, развивая способность произвольно перестраивать своё поведение в соответствии с изменением игрового содержания.

6. Осуществлять индивидуально-дифференцированный подход к детям через вариантность игровых заданий и правил.

Применение методов игровой терапии в подготовке детей поколения Альфа к школьному обучению позволяет достичь следующих эмпирически обоснованных результатов.

1. Снижение школьной тревожности – дети демонстрируют меньший уровень стресса при поступлении в школу, меньшую боязнь критики, более позитивное отношение к школе.

2. Развитие произвольной регуляции – улучшение способности концентрироваться на задаче, следовать правилам, откладывать удовлетворение, самоконтроль поведения и познавательных процессов.

3. Формирование коммуникативных компетенций – улучшение навыков живого общения, умение разрешать конфликты, работать в команде, эмпатия.

4. Повышение учебной мотивации – через геймификацию и интерактивные форматы формируется позитивное отношение к обучению, познавательный интерес.

5. Компенсация технологической зависимости – баланс между онлайн и офлайн активностями, снижение времени пребывания за экранами.

6. Улучшение физического развития – компенсация гиподинамии, развитие крупной и мелкой моторики, координации движений.

Практическая значимость исследования заключается в разработке адаптивных методик игровой терапии, учитывающих специфические

особенности поколения Альфа, и их внедрении в систему дошкольного образования в соответствии с требованиями ФГОС дошкольного образования.

Дети поколения Альфа сталкиваются с уникальными вызовами в подготовке к школе, связанными с тотальной цифровизацией, клиповым мышлением, дефицитом живого общения, повышенной тревожностью и слабой произвольной регуляцией. Методы игровой терапии – сказкотерапия, арт-терапия, сюжетно-ролевые игры, игры с правилами (включая настольно-печатные игры), цифровая геймификация, двигательная игровая терапия – представляют собой научно обоснованный инструмент для решения задач психологической готовности к школьному обучению.

Интеграция данных методов в систему дошкольной подготовки с учётом сильных и слабых сторон поколения Альфа позволяет компенсировать дефициты, развить критические навыки и сформировать устойчивую мотивацию к обучению. Педагоги и психологи должны выступать партнёрами в игровом процессе, уважая индивидуальность ребёнка и создавая условия для гармоничного развития.

### ***Список литературы***

1. Выготский Л.С. Детская психология / Л.С. Выготский // Собрание сочинений: в 6 томах. – М.: Педагогика, 1984. – Т. 4. – 432 с.
2. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – 2-е изд. – М.: Владос, 1999. – 360 с.
3. Веракса А.Н. Феноменология детства в современных контекстах / А.Н. Веракса, В.Б. Куриленко, И.А. Новикова // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Психология и педагогика. – 2023. – Т. 20, № 3. – С. 419–430. – DOI: 10.22363/2313–1683–2023–20–3-419–430[7]. EDN BHMNCE
4. Максимова С.М. Потенциал игровой деятельности в формировании готовности ребенка к школе: сборник трудов конференции / С.М. Максимова // Воспитание и обучение: теория, методика и практика : материалы VII Междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 19 авг. 2016 г.) / редкол.: О.Н. Широков [и др.]. –

Чебоксары: Центр научного сотрудничества «Интерактив плюс», 2016. – С. 89–92. – ISBN 978-5-9908358-5-6.

5. Программа развития и коррекции эмоционально-личностной сферы у детей от 2 до 8 лет методами песочной игротерапии «Истории на песке» // Психология.СУ. – 2024. – URL: [https://psy.su/mod\\_files/additions\\_1/file\\_file\\_additions](https://psy.su/mod_files/additions_1/file_file_additions).

6. Глазунова И.Н. Особенности использования игровых технологий в учреждениях дошкольного образования / И.Н. Глазунова // Управление образованием: теория и практика. – 2024. – Т. 14, № 1–2. – С. 98–105. – DOI: 10.25726/n6944–9867–1377-m[13]. EDN FDPHNM

7. Русанова Н.Л. Поколение от Z до Альфа: какое оно? Обобщение современных исследований / Н.Л. Русанова // additional education. – 2025. – 12 мая. – URL: <https://prodod.moscow/archives/33973>[9]

8. Поколение Альфа: кто это такие и чем отличаются дети нового поколения // Фоксфорд. – 2024. – 22 июля. – URL: <https://media.foxford.ru/articles/poklonenie-alfa-chto-eto-za-deti>[2]

9. Психологические особенности поколения Альфа // Педсовет. – 2025. – 13 апреля. – URL: <https://pedsovet.org/article/psihologiceskie-osobennosti-pokolenia-alfa>[4]

10. Гуткина Н.И. Психологическая готовность к школе / Н.И. Гуткина. – 4-е изд., перераб. и доп. – СПб.: Питер, 2004. – 208 с. : ил. – (Серия «Учебное пособие»). – ISBN 5-94723-625-7. EDN QXIGTH

11. Кравцов Г.Г. Шестилетний ребенок. Психологическая готовность к школе / Г.Г. Кравцов, Е.Е. Кравцова. – М.: Знание, 1987.

12. Кравцова Е.Е. Шестилетний ребёнок: психологическая подготовка к школе / Е.Е. Кравцова, Г.Г. Кравцова. – М.: Знание, 2003. – 128 с.

13. Проблемы дошкольной игры: психолого-педагогический аспект / Н.Я. Михайленко, Н.Н. Поддьяков, Н.А. Короткова [и др.] ; под ред. Н.Н. Поддьякова, Н.Я. Михайленко. – М.: Педагогика, 1987. – 192 с.

14. Diamond A. Executive functions / A. Diamond // Annual Review of Psychology. – 2013. – Vol. 64. – P. 135–168. – DOI: 10.1146/annurev-psych-113011-143750[7]

15. Veraksa A. Which play is better? Different play types and development of executive functions in early childhood / A. Veraksa, V. Sukhikh, N. Veresov, O. Almazova // International Journal of Early Years Education. – 2022. – Vol. 30, No. 3. – P. 560–576. – DOI: 10.1080/09669760.2022.2091979[7]. EDN ECVVBW

16. Солдатова Г.У. Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребёнок в изменяющемся мире / Г.У. Солдатова // Социальная психология и общество. – 2018. – Т. 9, № 3. – С. 71–80. – DOI: 10.17759/sps.2018090308[7]. EDN YQSMUX