

SOCIALIZAREA COPIILOR PREȘCOLARI PRIN INERACȚIUNEA CU DISPOZITIVELE MODERNE DE ÎNALTĂ TEHNOLOGIE.

Coman Liliana,
magistru în psihologie,
doctorandă la Institutul de
Științe ale Educației
ORCID: 0000-0001-6092-4713

Rezumat. Dezvoltarea rapidă a tehnologiilor moderne a forțat știința psihologică și pedagogică să acorde o atenție deosebită acestei probleme, întrucât în fiecare zi un public tot mai „tânăr” devine utilizatorul gadgeturilor. „Relația” copiilor cu progresele tehnologice moderne este una dintre cele mai slab studiate domenii din învățământul preșcolar. Și, din păcate, copiii sunt vulnerabili în această „relație”.

Annotation. The rapid development of modern technologies has forced psychological and pedagogical science to pay special attention to this issue, since every day an increasingly "young" audience becomes the user of gadgets. The "relationship" of children with modern technological advances is one of the most poorly studied areas of preschool education. And, unfortunately, children are vulnerable in this "relationship".

Cuvinte cheie: dispozitiv mobil, smartphone, gadget, vârstă preșcolară, dezvoltare mentală, comunicare, abilități cognitive, spațiu virtual, tehnologia informației.

Keywords: mobile device, smartphone, gadget, preschool age, mental development, communication, cognitive skills, virtual space, Information Technology.

Autorii subliniază că îngrădirea completă a gadgeturilor sau utilizarea necontrolată a acestora de către copii nu vor fi o soluție la problemă, acest lucru poate agrava nu numai conștientizarea copiilor cu privire la adevăratul scop al dispozitivelor moderne de înaltă tehnologie, ci și afectarea negativă a dezvoltării lor generale. Datele obținute arată cât de dificil este pentru psihicul și sănătatea copilului să se adapteze la utilizarea dispozitivelor media la o vârstă fragedă; stresul, senzația de rău și iritabilitatea distrug nu numai fizicul, ci și emoționalul copilului, capacitatea acestuia de a se dezvolta și de a învăța. Concentrarea scăzută, problemele legate de memorare sunt doar primele consecințe negative care se vor manifesta ca urmare a utilizării regulate a gadgeturilor pentru o lungă perioadă de timp.

Factorii psihologici ai conștiinței umane în copilărie determină și fac firesc pentru copii utilizarea computerelor în scopuri de divertisment: jocuri, videoclipuri, comunicare. Impactul negativ asupra sănătății fizice a copilului este primul lucru care îi îngrijorează pe părinți atunci când copilul folosește în mod constant tableta: efectul radiației electromagnetice asupra copilului, scăderea activității fizice, stres constant asupra vederii - toate acestea alarmează adulții [6].

Cu toate acestea, aspectul psihologic este adesea lăsat nesupravegheat - sensul redat de spațiul virtual: un joc pe computer, Internetul, acces ușor la divertisment. Copilul devine un „prietin” permanent care nu are nevoie de nimic, asigurând divertisment tot timpul. Pierderea integrității proprii percepții a lumii înconjurătoare, lipsa de dorință de a se angaja în orice altă activitate, nemulțumire atunci când se încearcă „distragerea atenției” copilului - chiar începutul a ceea ce poate duce la probleme uriașe în dezvoltarea psihicului și a abilităților cognitive ale copilului, deja mâine [9]. La urma urmei, un telefon mobil pentru copii a trecut de mult de la categoria necesității asociate apelurilor la categoria jucăriilor, la fel se poate spune astăzi despre

tablete și tot felul de gadgeturi. În doar doi ani din 2005 până în 2007, după cum arată statisticile, ponderea utilizatorilor sub 18 ani a crescut de la 23% la 67% [2, p. 42-52].

Merită subliniat faptul că pentru psihicul unui copil neformat, astfel de „jucării” interesante pot fi dăunătoare, lucru confirmat de un studiu de măsurare a bunăstării naționale și a bunăstării copiilor: copiii care folosesc gadgeturi patru sau mai multe ore pe zi au arătat cea mai proastă bunăstare psihologică și capacitatea de a percepe informații în timpul comunicării interpersonale, decât copiii cu acces limitat la gadgeturi egal cu o oră [11]. Nu trebuie să uităm și de influența directă a câmpurilor magnetice asupra sănătății fizice a copilului. Studiile la scară largă privind efectul câmpurilor electromagnetice asupra sănătății umane au început în încă din anii 1960. S-a constatat că sistemul nervos uman este sensibil la influențele electromagnetice, iar contactul prelungit cu un câmp electromagnetic din gama microundelor poate duce la dezvoltarea unei boli numite „boli cu unde radio”.

Computerul prezintă un mare pericol pentru copii și femeile însărcinate, persoane cu boli ale sistemului nervos, cardiovascular, hormonal [3, p. 92-94]. Acest lucru determină impactul negativ al accesului necontrolat la gadget-uri asupra capacității copiilor de a asculta și de a răspunde în mod adecvat informațiilor în procesul de comunicare și dialog. Se poate observa, de asemenea și o scădere a dorinței copilului de comunicare. Cu toate acestea, în absența completă a gadgeturilor, pe măsură ce cresc, un copil se va confrunta inevitabil cu problema de a nu fi pregătit pentru utilizarea lor în muncă: ignorarea funcționalității dispozitivelor, incapacitatea de a le utiliza rapid și optim, incapacitatea de a percepe și prelucra rapid informațiile cu ajutorul lor.

Referindu-ne la cercetările Institutului de Cercetări Socio-Economice (ISER, Marea Britanie), se poate susține că utilizarea gadgeturilor moderne în educația preșcolară determină o creștere a capacității copiilor de a percepe informații, o dinamică pozitivă în dezvoltarea abilităților motoricii fine, capacitatea de a îndeplini mai multe sarcini [11].

Acest lucru sugerează că apelarea la gadget-uri moderne este necesară și chiar utilă pentru dezvoltarea copilului. Dar este important să ne amintim că principala garanție a influenței pozitive a gadgeturilor asupra copiilor va fi întotdeauna raționalizarea și controlul utilizării lor de către adulți.

Restricția totală a copilului în utilizarea gadgeturilor va duce complet la un singur rezultat: o neînțelegere și mai mare a naturii raționale a utilizării dispozitivelor inteligente [6]. În plus, părinții nu vor putea controla copilul în mod constant și timp de câțiva ani la rând, drept urmare, va avea acces la smartphone, ceea ce va duce la utilizarea sa constantă în scopuri de divertisment, deoarece anterior copilul era restricționat în acest sens.

O serie de oameni de știință (Yu.V. Fomicheva, A.G. Shmelev, I.V. Burmistrov și alții) subliniază că părinții nu sunt întotdeauna capabili să transmită copilului corect și ușor scopul însuși al utilizării dispozitivelor moderne de înaltă tehnologie. Doar arătând clar, explicând de ce societatea are nevoie de astfel de lucruri, cum și de ce este necesar să le folosim, este posibil să se evite formarea unui conflict psihologic la copil: de ce este posibil să se distreze, dar nu se poate. Este necesar să se prezinte corect de ce există restricții de vârstă la jocurile pe computer și aplicațiile din gadget-uri, de ce și cum sunt utilizate în diferite profesii etc. În acest caz, cel mai bun mod ar fi un exemplu al părintelui însuși. Exercițiile comune cu un computer vor interesa copilul și vor putea insufla o conștientizare a rolului său în dobândirea de cunoștințe, necesitatea de a le folosi pentru autoeducare [5].

S.V. Simonovich și G. A. Evseev subliniază că activitățile comune ale unui adult cu un copil vor ajuta la învățarea interesantă și interactivă, ceea ce va spori capacitatea copilului de a învăța,

va explica concepte complexe, va discuta fapte interesante, va acorda atenție modului în care copilul gândește și percepe informațiile, folosind un gadget. Luând în considerare mobilitatea dispozitivelor moderne, astfel de activități pot fi desfășurate aproape peste tot: transport, călătorii lungi, cozi etc. Această abordare va contribui la stimularea dorinței de cunoaștere, auto-dezvoltare și auto-studiu [5].

În acest caz, părintele poate învăța și învăța lucruri noi împreună cu copilul, nu numai ca profesor, ci și ca partener în rezolvarea problemelor complexe. Astfel, este necesar să transmiteți în mintea unui preșcolar că un computer este un mijloc de procesare, studiu, aplicare a informațiilor și, prin urmare, un alt instrument pentru dezvoltare și educație, cum ar fi o carte sau un manual.

Deci, rezumând studiile studiate, evidențiem câteva dintre aspectele pozitive ale influenței gadgeturilor asupra dezvoltării mentale a copiilor preșcolari:

- formarea în primele etape ale dezvoltării unui copil a capacității de a căuta și filtra rapid informațiile, încă din copilărie, când îndeplinește sarcini adaptate cu ajutorul gadgeturilor, copilul învață să proceseze informațiile primite mai repede [12];

- dezvoltarea abilității de a construi lanțuri logice: pentru a controla tableta, este necesar să construiți un algoritm de acțiuni de fiecare dată când informațiile sunt primite și procesate, copilul „gândește înainte să o facă” [12];

- un efect benefic asupra dezvoltării motricității fine a mâinilor;

- promovarea dezvoltării independenței copiilor, dacă este necesar, pentru a primi informații, principalul lucru este că fluxul de informații în sine este „corect”, ceea ce înseamnă că este controlat de părinți;

- dezvoltarea capacității de a citi, copilul are nevoie să memoreze în mod independent ortografia cuvintelor, să îndeplinească sarcini conform instrucțiunilor verbale.

În ciuda numeroaselor avantaje, utilizarea necuțată a dispozitivelor interactive moderne în educația preșcolară va avea o serie de consecințe negative pentru copii, și anume:

- o scădere a capacității de memorare a informațiilor, copilul își va dezvolta obiceiul de a accesa informațiile în orice moment, datorită faptului că acestea pot fi obținute rapid, în timp ce memorarea nu este necesară [11];

- capacitate scăzută de comunicare personală cu adulții și colegii;

- lipsa de dorință și incapacitatea copilului de a deveni interesat de orice altceva decât gadgeturi, o scădere a nivelului de atenție față de alți stimuli externi;

- o scădere a nivelului de concentrație, ca rezultat, o creștere a oboselii și iritabilității atunci când se încearcă concentrarea pe altceva decât gadgeturile [10];

- dificultăți în prezentarea independentă a informațiilor, pregătirea eseurilor, lucrărilor creative [10];

- incapacitatea de a lucra în echipă.

Deci, comunicațiile radio s-au dezvoltat de aproape un secol, telefonul mobil s-a răspândit abia în ultimul deceniu și o perioadă atât de scurtă de timp nu este în mod clar suficientă pentru a trage concluzii despre rău sau inofensivitatea sa pentru oameni. Oamenii de știință nu au ajuns încă la o concluzie clară cu privire la această problemă. Cu toate acestea, există mai multe dovezi că acestea au încă un efect negativ asupra corpului uman. Apropo, multe aparate electrocasnice moderne sunt, de asemenea, surse de radiații electromagnetice (TV, computer, cuptor cu microunde), dar în ceea ce privește nivelul de radiație care afectează o persoană, nimic nu poate fi comparat cu un telefon mobil [2].

Pe baza studiului aspectelor teoretice ale acestei probleme, sarcina a fost stabilită: efectuarea unui sondaj al părinților copiilor preșcolari (de la 2 la 7 ani) pentru a identifica ideile lor despre posibilitățile și necesitatea interacțiunii dintre copii și gadget-uri.

În timpul studiului, părinților elevilor li sa cerut să răspundă la o serie de întrebări:

1. Are copilul dvs. un telefon mobil / gadget personal?
2. Cât timp petrece copilul dumneavoastră în medie pe zi cu un telefon mobil?
3. Care sunt jocurile preferate ale copilului tău, modul de a petrece timpul liber?
4. Cât timp se poate concentra copilul pe o activitate (cu excepția tabletei)?
5. Dacă copilul tău este capricios în ce mod îl poți liniști cât mai repede posibil? Cât de des copilul devine capricios dacă îl limitezi să-și folosească telefonul mobil?

În timpul sondajului, respondenții au fost împărțiți în trei grupuri:

părinții copiilor de la 2 la 3 ani;

părinții copiilor de la 4 la 6 ani;

părinții copiilor de la 6 la 7 ani.

Împărțirea se datorează nevoilor și intereselor specifice ale copilului în fiecare etapă a vieții.

Copiii cu vârsta cuprinsă: între 2 și 3 ani trebuie să învețe să se adapteze la o percepție independentă a lumii, dar în acest stadiu au nevoie de sprijin și adaptare de la un adult (părinte, educator);

de la 4 la 6 ani, un copil caută să cunoască singur lumea înconjurătoare, să aibă posibilitatea de a-și formula propriul punct de vedere și, prin urmare, să ia decizii singur, învață să interacționeze independent cu lumea astfel încât să obțină rezultatul dorit;

până la vârsta de șapte ani, copilul demonstrează conștient o dorință de dezvoltare constantă și diversificată.

Luată în considerare rezultatele primului grup de părinți, doar 10% dintre respondenți au un copil cu un telefon mobil sau o tabletă personală, ceea ce afectează în mod firesc capacitatea părinților de a reglementa timpul de utilizare a acestuia de către copii, deoarece copiii pot folosi telefonul părinților lor numai cu permisiunea lor.

Conform rezultatelor sondajului, copiii de la 2 la 3 ani folosesc dispozitivele părinților nu mai mult de 2 ore pe zi. Cu toate acestea, au existat și respondenți care au indicat 5 sau mai multe ore de utilizare a unui gadget de către un copil pentru o vârstă atât de fragedă. Este important de reținut că, cu acest indicator de utilizare, copiii din grupul selectat de respondenți s-au dovedit a fi extrem de sociabili; printre divertismentele lor preferate au notat jocuri cu părinții și colegii, desen, mers pe jos, plimbări (la grădina zoologică, magazin, parc de distracții etc.). Părinții își pot calma copilul cât mai repede posibil folosind un gadget în 40% din cazuri. Rata de utilizare a gadgeturilor este extrem de ridicată în rezolvarea unei astfel de situații, cu toate acestea, părinții au posibilitatea de a-l liniști pe copil în alte moduri. În 60% din cazuri, copiii încep să acționeze dacă un părinte își restricționează / oprește accesul la un dispozitiv mobil, ceea ce indică apariția atașamentului copiilor față de el.

Al doilea grup de respondenți - părinții copiilor cu vârste cuprinse între 4 și 6 ani au arătat că procentul de copii cu dispozitiv personal este semnificativ mai mare și se ridică la 40%. Perioada de timp controlată de părinți pe care o petrec copiii cu telefonul / tableta este de aproximativ 4-5 ore. Dintre divertismentul preferat, în 50% din cazuri există divertisment legat de gadget-uri, dar rămân desenul, jocul în curte, cu o jucărie preferată și plimbările cu părinții. În 80% din cazuri, copiii încep să fie capricioși dacă un părinte își restricționează / oprește accesul la un dispozitiv mobil.

Al treilea și ultimul grup de subiecți sunt părinții copiilor cu vârsta cuprinsă între 6-7 ani. 60% dintre ei au un copil cu o tabletă sau un smartphone personal. Timpul controlat de părinți pe care îl petrec copiii cu telefonul este de 6-7 ore, adică timpul maxim pe care un copil îl petrece acasă dimineața și seara după ce a frecventat grădinița. Printre ocupațiile preferate, în 60% din cazuri sunt distracțiile legate de gadgeturi, pe al doilea plan plasându-se desenul, jocul în curte, cu o jucărie preferată, iar plimbările cu părinții. Rata de utilizare a gadgeturilor atinge aproape maximum la rezolvarea acestei probleme. În 100% din cazuri, copiii încep să fie capricioși dacă un părinte își restricționează / oprește accesul la gadgeturi.

După analizarea rezultatelor sondajului, este necesar să rezumăm.

Disponibilitatea tehnologiilor moderne este un motiv firesc pentru prevalența lor ridicată în rândul copiilor. Din păcate, este obișnuit ca societatea să folosească „pentru scopul propus” tot ceea ce este posibil, ne având întotdeauna timp să se gândească la oportunitatea utilizării tehnologiei moderne în rezolvarea problemelor de zi cu zi.

De exemplu, nevoia de a vă liniști urgent sau de a distra atenția unui copil pentru orice părinte va fi cât se poate de simplă și rapidă folosind o tabletă sau un smartphone. Dorința de a explica ceva, de a demonstra unui copil este, de asemenea, rezolvabilă cu ajutorul dispozitivelor media portabile moderne. Nevoia de a distra copilul în timp ce adulții trebuie să facă ceva este îndeplinită cu succes în același mod. Cu toate acestea, se pune întrebarea: este întotdeauna corect acest lucru? Pentru ca consecințele să fie pozitive, este necesar, în primul rând, să se optimizeze utilizarea dispozitivelor mobile în creșterea copiilor preșcolari. Cu cât copilul devine mai în vârstă, cu atât are mai des un smartphone personal, ceea ce înseamnă că îl poate folosi independent: decide cum și cât timp să-și petreacă cu el, ce să facă.

Rezultatele sondajului indică faptul că copiii cu o tabletă personală sau un smartphone, îi dedică aproape tot timpul liber. Creșterea timpului petrecut cu tableta duce la o creștere a refuzului copilului de a comunica cu ceilalți, de a învăța lucruri noi, de a-și exprima emoțiile și sentimentele. Observațiile arată că, cu cât un copil petrece mai mult cu un dispozitiv, cu atât mai puțin îi rămâne pentru alte activități. Poate că gadgeturile pot completa nevoia copilului de desen, divertisment și pot oferi ocazia de a obține informații utile, dar jocurile active cu colegii, comunicarea reală și prelucrarea informațiilor primite de sistemele de analiză sunt imposibil de completat cu gadgeturi. Faptul că pe măsură ce timpul petrecut cu gadgetul crește, cel mai bun mod de a opri capriciile și lacrimile este gadgetul, sugerează că copilul începe să formeze o dependență. În chestionare, părinții și-au reflectat atitudinea față de modul și cât de mult timp petrece copilul lor cu gadgeturi. Principalul rezultat al studiului este că părinții subestimează consecințele negative ale utilizării necontrolate a dispozitivelor mobile de către copiii lor.

Informațiile obținute și analizate pot fi utilizate pentru a elabora recomandări pentru părinți cu privire la utilizarea dispozitivelor mobile de către copii. În opinia noastră, este necesar să proiectăm un sistem de activități cu părinții care vizează optimizarea utilizării smartphone-urilor și gadgeturilor în creșterea copiilor preșcolari.

Enumerăm modalitățile de organizare a activităților pentru dezvoltarea și educarea unui copil preșcolar folosind gadgeturi:

1) învățare comună cu copilul: părintele parcurge întregul proces de învățare cu copilul complet sub control constant, discuții comune despre opțiuni, determină în mod independent structura în funcție de care va studia cu copilul (vizionează videoclipuri de antrenament, vizualizează și lucrează cu orice material selectat independent). Părintele oferă un exemplu

copilului, îl face să vrea să imite. Acest mod de organizare este util în primele etape și îl va ajuta pe copil să învețe fără a obosi;

2) predarea copilului numai cu ajutorul aplicațiilor. Astăzi, un număr imens de aplicații au fost dezvoltate și sunt în domeniul public, adaptate vârstei copiilor, care vizează dezvoltarea anumitor abilități. Aplicațiile înregistrează ce exerciții și cum au fost selectate, ce a reușit copilul să finalizeze. După aceea, părintele poate verifica sarcinile, discuta despre învățat cu copilul. Munca independentă te învață să fii organizat și arbitrar. Această metodă poate fi utilizată atunci când copilul a însușit principiile de bază ale lucrului cu dispozitivul;

3) învățarea în grup - puteți folosi gadgeturi atunci când învățați doi sau mai mulți copii, ceea ce îi va ajuta să îi învețe să primească și să proceseze informații într-o echipă de colegi, pentru a-și apăra punctul de vedere. Acest mod de organizare este util în orice etapă a educației. Trebuie de subliniat faptul că nu este niciodată prea târziu să începi educația unui copil folosind dispozitive media moderne. Chiar dacă copiii au început deja să se joace și să se distreze cu o tabletă sau smartphone, atenția, ajutorul și supravegherea părinților pot îmbunătăți situația. Învățarea cu utilizarea gadgeturilor este necesară pentru percepția corectă a copilului asupra tehnologiilor moderne și, cu o abordare competentă, va avea un impact pozitiv. Principalul lucru este că copilul are nevoie de atenția adulților. Nu trebuie de permis dispozitivelor electronice să distreze și să educe copiii.

Dependența de gadgeturi implică mari probleme în viitor: lipsa de dorință și incapacitatea de a comunica, scăderea nivelului de activitate, probleme cu sănătatea fizică și mentală, lipsa de autodisciplină și organizare, rezistența insuficientă la stres, concentrarea scăzută a atenției și a gândirii logice etc.

Deci, cele de mai sus confirmă poziția conform căreia restricționarea copiilor, în principiu, de la gadgeturile moderne nu este o soluție a problemei. Copiii trebuie „prezentați” gadgeturilor, funcțiilor lor, metodelor de aplicare. După cum am aflat, influența gadgeturilor asupra copiilor nu este atât de inofensivă pe cât ar părea.

Comparând avantajele și dezavantajele lor, putem ajunge la concluzia: reducerea la minimum a aspectelor negative ale influenței dispozitivelor media moderne asupra copiilor este posibilă numai pe baza optimizării și raționalizării contactelor copilului cu acestea. Utilizarea corectă a dispozitivelor inteligente duce la rezultate pozitive, cu un control rezonabil de către adulți, atunci când restricția (pentru a nu se gândi la această problemă) atrage după sine probleme grave pentru copil în viitor, deci este necesar să se găsească un echilibru în acest domeniu al vieții copilului.

Și, cel mai important, să oferiți copilului diverse activități comune și distracții. Studiind și relaxându-se cu copilul, părinții înșiși vor observa că copiii nu au nici timp, nici dorință pentru activități inutile. Interesul pentru sarcinile cognitive cauzate de dispozitiv va permite copilului să se dezvolte mai repede, iar deținerea de dispozitive tehnice moderne și utilizarea corectă a acestora din copilărie vor fi cheia succesului profesional în viitor.

Bibliografia:

1. Афолина Ю.В., Ханова Т.Г. Использование игр-презентаций как средства активизации познавательного интереса дошкольников // Перспективы науки и образования. 2017. No. 6 (30). С. 66-69.
2. Исследование биопотенциалов мозга спящего человека в условиях воздействия на него электромагнитного поля мобильного телефона / Н.Н. Лебедева, А.В. Сулимов, О.П. Сулимова и др. // Биомед. радиоэлектроника. 1999. No. 7. С. 47-52.
3. Редковская В.Ю., Аччасов В.В. Влияние мобильных сотовых телефонов на здоровье человека // Научная сессия ТУСУР-2006: Материалы докл. Всерос. науч.-техн. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых. Томск, 2006. Ч. 5. С. 92-94.
4. Семенова Е.В., Ханова Т.Г. Влияние современных мобильных устройств на развитие детей дошкольного возраста // Дошкольное и начальное образование: опыт, проблемы, перспективы развития. Сборник статей по материалам Всероссийской научно-практической конференции: в 2 частях. Нижний Новгород: Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина. 2018. С. 341-343.
5. Симонович С.В., Евсеев Г.А. Занимательный компьютер. Книга для детей, учителей и родителей. Москва: АСТ-ПРЕСС: Информком-Пресс, 2002. 368 с.
6. Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник Московского университета. Сер 14: Психология. 1991. No. 3. С. 27-39. URL: <https://istina.msu.ru/publications/article/3722579> (дата обращения 06.12.2018)
7. Ханова Т.Г., Белинова Н.В. Психолого-педагогические основы современного дошкольного образования // Общество: социология, психология, педагогика. 2016. No. 5. С. 84-86.
8. Ханова Т.Г. «Современное дошкольное детство: проблемы и перспективы»: по материалам региональной научно-практической конференции // Вестник Мининского университета. 2015. No. 2 (10). С. 31.
9. Шевнина О. Если ребенок интересуется только компьютером. М.: Эксмо, 2003. 64 с.
10. Digital Parenting Russia Study: о детях, родителях и электронных устройствах. URL: <https://www.cossa.ru/149/20983> (дата обращения 06.12.2018)
11. Theodore Joloza Office for National Statistics Measuring National Well-being – Children's Well-being, 2012. URL: <https://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20160105190821/http://www.ons.gov.uk/ons/rel/wellbeing/measuring-national-well-being/measuring-children-s-well-being/art-measuring-children-s-well-being.html> (дата обращения 31.10.2018)
12. Yalda T. Uhls, Minas Michikyan, Jordan Morris, Debra Garcia, Gary W. Small, Eleni Zgourou, Patricia M. Greenfield Five days at outdoor education camp without screens improves preteen skills with nonverbal emotion cues. Computers in Human Behavior. 2014. No. 39. pp. 387-392. URL: https://ac.els-cdn.com/S0747563214003227/1-s2.0-S0747563214003227-main.pdf?_tid=80a2dada-bf47-468a-85cc-26d873406e42&acdnt=1544111437_1a86485034ad44bf587f297780728d3b (дата обращения 06.12.2018)