

Н.Ю. Федунина, Н.Ю. Шувалова

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ РАБОТА В ДЕТСКОМ КЛУБЕ

I. КОМПЬЮТЕРНАЯ СТУДИЯ В ДЕТСКОМ КЛУБЕ

—...Я получил классическое образование.

— Как это? — спросила Алиса.

— А вот как, — отвечал Грифон. — Мы с моим учителем уходили на улицу и целый день играли в классики. Какой был учитель! Сейчас таких уж нет!

Л. Кэрролл

Компьютер уже давно стал частью жизни ребенка в современном обществе. Хорошо, когда ребенок умеет обращаться с компьютером, используя его не только как сложную игрушку, но и как инструмент познания.

В этой статье мы хотели бы поделиться с вами опытом нашей работы на протяжении 2000–2003 гг. В компьютерной студии занимались дети от 9 до 13 лет. Занятия на компьютере проводились в группах по 3–4 человека два раза в неделю, и один день отводился на общее групповое занятие, на котором собирались все дети студии.

Мы — психологи. И это не могло не отразиться на нашем понимании целей и задач работы. Сам по себе компьютер — лишь средство, он безличен, т.е., с нашей точки зрения, он не несет в себе ни этического аспекта отношений, ни полноценного общения. Компьютер требует социальной развивающей среды. Мы обращали внимание на то, чтобы в ходе наших занятий ребенок учился учиться (и это не тавтология!) и общаться.

Нам было отрадно видеть, что в ходе занятий ребята действительно научились не только выполнять то, что сказал педагог, но и самостоятельно формулировать задачи. При этом дети активно, лично включались в процесс. Им было далеко не безразлично, что и для чего изучать, что они будут знать, какими навыками овладеют, они могли самостоятельно планировать собственный проект и контролировать его выполнение.

Применение метода проектов позволило нам придерживаться лично ориентированного подхода в обучении. Каждому ребенку помогали определиться с выбором собственной, интересной ему темы проектной работы (с использованием MS Power Point). Важно, что и результат работы становился интересен не только «создателю», но и

другим членам группы, родителям. Ребята старались не просто представить факты, но и создать атмосферу, настроение проекта, т.е. передать свое отношение. Так, мало кто удержался от мечтательных вздохов, слушая рассказ Ксении К. о Париже, когда зрительный зал был оформлен, как маленькая кафешка, негромко звучала музыка и даже горели пара фонарей. Всех очень захватил рассказ девочки, которая, впрочем, никогда в Париже не была. Но это не имело значения. Ведь рассказывала она о том, что любит.

Такие презентации в присутствии родителей, детей и других приглашенных включали представление работ и их дальнейшее обсуждение. В этой ситуации у ребенка появлялась задача — донести свою идею до другого человека, защитить ее, а сам он в свою очередь получал обратную связь от слушателей, чувствовал интерес к своей работе. Возникало чувство успешности, компетентности, восприятия себя как деятеля. Анализ и оценка собственной работы ребенком формировались в диалоге, в обсуждении работы с аудиторией. Нашей задачей в данном случае было создать ситуацию, в которой ребенка слушали заинтересованные слушатели, настроенные критически и одновременно доброжелательно.

Презентации могли проходить в разных формах, включая театрализацию, проведение викторин, диалог со зрителем на тему работы в процессе ее представления и др. При подготовке к презентации мы старались сделать акцент на обучении навыкам публичных выступлений.

Немаловажно и то, что ребята учились внимательно выслушивать точку зрения другого (что, как мы знаем, не просто даже для многих взрослых), высказывать свое мнение, принимать конструктивную критику в свой адрес, что тоже является значимой составляющей личностного развития.

Скажем несколько слов и о технической стороне дела. Некоторые дети до начала обучения не умели пользоваться компьютером. На занятиях ученики знакомились с внутренним устройством компьютера, овладевали десятипальцевым способом печатания текстов, обучались использованию основных программ пакета MS Office (текстовый редактор MS Word, графический редактор MS Paint, демонстрационная программа MS Power Point). Наиболее упорные и увлеченные, перешедшие в «продвинутую» группу, осваивали графический редактор Adobe Photoshop, анимационные программы. Компьютер, как сложно организованный инструмент, «завораживал» ребенка открывающимися возможностями, побуждал к самостоятельному исследованию.

Наш опыт показывает, что ребенок больше склонен проявлять инициативу, активность в ситуации общения со сверстником, чем в диаде учитель—ученик, поэтому на занятиях мы старались как можно шире использовать разнообразные формы общения, среди которых основными стали обсуждения (спонтанные и специально организованные); презентации работ и последующий просмотр видеозаписей, гостевые странички в компьютере, на которые могут зайти желающие и написать свои комментарии, высказать одобрение, внести замечания; совместные проекты; конкурсные работы; «книга открытий» (идею «книги открытий» мы позаимствовали из лекций Г.А. Цукерман).

Вопрос об интересах в этом возрасте тесно связан с целым блоком других вопросов: Кто я? Какой я? Что я могу? Как меня видят другие? Как мне успешно построить диалог, взаимодействие с другим? Как мне представить, проявить себя другому? Эти вопросы решались на тренинге общения. Он дополнял проектную деятельность, являясь ее неотъемлемой частью.

После того, как была опробована работа по индивидуальным проектам, мы решили создать форму, в которой бы сочетались разные виды деятельности и разные ситуации общения. Так возник проект «Мой мир». Мы и сами очень увлеклись им. Возможно, поэтому получилось удивительное сочетание самых разных занятий. По-прежнему два раза в неделю ребята приходили в компьютерный класс. Выполнение творческих заданий — придумывание миров и их обитателей, описание исторических событий и т.д. — послужило предметом работы, которая требовала все более сложных технических навыков. У детей появилась мотивация расширять свои умения, чтобы сделать свой проект более ярким, живым. Тренинг общения превратился в цикл обсуждений, инсценировок и драматизаций, которые были связаны по смыслу с создаваемыми детьми мирами. Эти занятия позволяли детям увидеть, почувствовать, воплотить в собственных действиях свои задумки, посмотреть на них со стороны, услышать отклики сверстников.

Можно выделить следующие *этапы* работы:

- *Сотворение вещества, появление миров и существ, их населяющих.* Ребенку предлагалось описать и нарисовать, как он представляет этот мир и его обитателей. Как на дрожжах начали расти Кошкалет, Страна Холмов, Мехолондия, Червеландия, Гогенбург и др. На первые групповые занятия мы приглашали педагога изостудии, и дети лепили из теста атомы новых миров. Постепенно миры обретали форму,

цвет, текстуру, становились понятнее их особенности, вырисовывался обобщенный образ. Несмотря на то, что каждый создавал свой мир, разгорались бурные обсуждения, появлялось множество вопросов об отношении миров, ведь Вселенная все-таки общая. Всем было любопытно, что за миры их окружают, какие они, как живут их обитатели, что у них интересного.

- Казалось бы, когда мир придуман, карта нарисована, обитатели уже во всю включились в жизнь, можно расслабиться и почитать на лаврах. В какой-то момент наступил творческий кризис. Ребенок задавал вопрос, куда двигаться, что дальше? Ведь придумывать просто, когда надо написать немножко, а когда возникает необходимость развивать свою мысль, продумывать, обосновывать, а тем более печатать, редактировать, рисовать, — это уже не так легко. Преодолеть эти трудности очень помогли групповые занятия и обсуждения, когда можно было проиграть какие-то события, подумать над вопросами «коллег».

Постепенно начали появляться новые короли, открылся Милкапарк «Когтистая лапа», были синтезированы сумасшедшие молекулы, а Великий Гога открыл институт жеваной морковки. Миры наполнились событиями, столь же молодыми, дерзкими и неожиданными, как и их авторы.

- И все же, когда мир уже есть, что дальше? Тупик? Нет! Просто не стоит забывать, что ты — не один, есть и другие миры. Были образованы (по инициативе детей) важные структуры, такие, как Совет всех миров, станция спасения, почта, общие курорты, вселенская тюрьма, космическая забегаловка, патрульная служба. Были разработаны также системы связей между мирами. Полным ходом шло строительство как тоннелей, соединяющих миры, так и стен, их разделяющих (важно было проиграть это и на групповых занятиях, а не просто придумать и зафиксировать в работе). И вскоре начали собираться экспедиции к неизвестным звездам, заброшенным планетам, городам — это было время построения программ исследования неизвестности, разноцветной Вселенной (а именно такой она и получилась на общей карте).

- Вы когда-нибудь участвовали в охоте на сумасшедших Пити (с крутыми термосами)? Танцевали до похрюкивания с морскими свинками? Неужели вы даже никогда не стояли на крутом берегу молочной реки, сдвинув набок апельсиновую кепку? Вы не знакомы с Васей, который превращается в Кузю, когда становится старым? Беглый опрос показывает, что лишь немногим известны такие радости жизни. Поэтому мы

с ребятами решили подготовить и издать книгу, которая так и называлась «Мой мир. Краткий путеводитель». Работы было много, но издание книги очень собрало и сплотило участников группы. Книга стала тем реальным продуктом работы, которые юные 10–13-летние участники проекта могли подарить своим друзьям, показать родителям, дать автограф, продать на презентации. Эта книга о том, что придумали сами ребята, а также о том, чему они научились, что смогли узнать про себя и других.

На этом наш проект закончился. Но он остается очень дорогим для нас. Дорогим, потому что был увлекательным и захватывающим, а также потому, что нам, взрослым, разрешили прикоснуться к мечте, фантазии, чуть-чуть приоткрыли завесу того детского мира, который «пахнет мандаринами и другими фруктами», где «всегда протягивают лапу помощи», где «шуты такие смешные, что им не стоит даже придумывать шутки», где «вас устроят в первоклассный отель в апельсиновом цветке, и вы увидите сквозь листву, как зажигаются ночные фонарики».

II. «ЗАМОК НА СКАЛЕ». ТРЕНИНГ ДЛЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В УСЛОВИЯХ ДЕТСКОГО КЛУБА

Жила-была королева. Когда-то владениям ее не было предела. Но все изменилось. То ли люди перестали верить в чудеса, то ли не осталось настоящих рыцарей, — никто не знает, но королевство опустело, люди забыли о нем. Его даже нет на карте (можете проверить). У королевы осталось всего два замка: замок на скале и замок на равнине. Ходят слухи о несметных сокровищах, спрятанных там. Расколдовать замок и получить сокровища не удавалось еще никому. И вот новая команда решается на опасное приключение.

Идея программы «Замок на скале» родилась благодаря работе с детьми 8–11 лет. В этом возрасте, как показал наш опыт, тренинг в традиционной форме упражнений с последующей рефлексией детям не понятен. Мы задумались над тем, что было бы интересно и полезно детям, попытались вспомнить себя в этом возрасте. У многих взрослых ведь тоже была своя Швамбрия. Что только в ней не происходило! Как увлекательно развивались события! Как давно это было... В детстве мы придумывали свои миры, совершали подвиги, спасали друг друга из лап свирепых драконов. А когда пришли на психологический факультет, нам популярно объяснили, что это называется «режиссерской игрой».

Тренинги по развитию навыков общения — едва ли не самая распространенная форма работы с детьми. За годы активного развития

тренинговых форм было опубликовано множество статей, диссертаций, книг, подборок упражнений на все случаи жизни. Но ясно то, что тренинг не может сводиться к набору упражнений. Мы решили создать систему психологических занятий, в которых логика событий и логика группового процесса (безусловно, наряду с общими целями и задачами) диктовала бы ее развитие. Так возник «Замок на скале». Сюжет, воображаемая ситуация становились особым пространством, формой, рамкой, которая держала тренинговые занятия.

Занятия продолжались семь месяцев. Что произошло за это время? Чему научились и научили нас дети? Мы ставили перед собой следующие цели: развитие навыков общения, познавательных функций, обогащение знаний о себе, своих качествах и умениях, развитие навыков саморегуляции (расслабления, концентрации).

Внешне занятия выглядели как игра, в которой нужно было расколдовать замок и королеву – правительницу этого замка. Дети на время занятий становились рыцарями, которые шаг за шагом должны были преодолевать козни и препятствия заколдованного замка, разгадывать загадки и проходить различные испытания. Каждый раз это был путь как бы «на ощупь», никто из участников игры не знал, что будет дальше; конечно же, в их распоряжении была карта, которая, однако, содержала только план тех коридоров и комнат, которые уже пройдены. Королева замка наблюдала за прохождением всех испытаний и могла либо помогать рыцарям, либо мешать и строить козни (например, решать – отпустить из плена или нет). И, конечно, за всем этим сказочным действием стоял разработанный психологами сценарий игры-тренинга, направленный на развитие личностного потенциала каждого ребенка.

Одни задания и испытания в большей мере способствовали проявлению индивидуальности каждого ребенка, другие – раскрытию потенциала группы. Было интересно наблюдать за тем, как совсем еще невзрослые дети принимали решения, как передавалась инициатива от одного ребенка к другому, как они самостоятельно находили выход из сложных ситуаций, как возникали различные формы протестов, которые выказывали отдельные члены группы, но группа при этом все равно продолжала свое существование.

По ходу занятий было придумано несколько циклов упражнений, продиктованных логикой тренинга. Мы бы хотели рассказать об одном из занятий («Выборы»), которое связано с *принятием решений* в группе. Для нас было важно создать условия для возможности:

- договориться, «услышать» мнение всех членов группы;
- проанализировать разные варианты, оценить риски;
- аргументировать, отстоять свое мнение;
- принять общее решение.

Занятие «Выборы»

Инструкция: «Вам нужно пройти путь от одного замка до другого за определенное время, сохранив при этом хотя бы часть денег (они могут вам потом пригодиться). В пути с вами будут происходить разные приключения, и вам нужно будет принимать решение, как вести себя в той или иной ситуации. Решение должно быть общим.

Напоминаем, чтобы выиграть, вам нужно успеть уложиться в определенное время. Это время определено заранее и написано на этом листке, но вы его не будете знать до самого конца. Поэтому чем быстрее вы дойдете от замка на скале до замка на равнине, тем лучше.

Во время путешествия королева будет с вами, но напоминаем, что она заколдована вместе с замком.

Вы выходите из ворот замка на скале, проходите по перекидному мосту и отправляетесь по дороге. У вас есть еда на один день пути».

1. Прошел час. Вы входите в лес. Перед вами две тропинки. Направо идти или налево?

- направо (карточка 1);
- налево (карточка 2)¹.

2. Вы проголодались. Идти еще долго. Навстречу неожиданно выезжает всадник с поклажей, приветствует вас, спешивается. Короткий разговор. Он едет в дом, который находится в лесу не доезжая замка. Всадник выражает сочувствие, что вам предстоит неблизкий и непростой путь. Он почти у дома. Его ждут с обедом, а у него в сумке осталась еда, запасенная в путешествии. Он готов предложить вам сейчас перекусить – вам еда важнее, чем ему.

- вы принимаете подарок путника (карточка 3);
- благодарите и отказываетесь (карточка 4).

3. Прошло еще два часа пути. Вдруг вы слышите непонятные звуки и видите незнакомца, привязанного к дереву с кляпом во рту. На груди

¹ Здесь и далее в скобках обозначены карточки, которые участники получали от ведущего после принятого ими решения. Образцы карточек приведены в Приложении.

табличка — «Осторожно, больно дерется! Капризен, коварен, злопамятен». Ваши действия:

- отвяжете (карточка 5);
- оставите привязанным, пройдете мимо (карточка 6).

4. Прошло еще два часа пути. Пора останавливаться на ночлег. Вам встречается таверна. Вы заходите, заказываете еду, платите залог за постой и ждете, пока вам приготовят. Кроме вас в таверне только один человек за соседним столиком. Он заканчивает трапезу и когда встает, у него падает мешочек с золотом. Человек, не заметив этого, выходит из таверны. Вы:

- поднимете и, догнав, отдадите (карточка 7);
- поднимете и оставите себе (карточка 8).

5. В таверне набралось много народу. Люди едят, пьют. Один человек, проходя мимо, презрительно осматривает вас и говорит: «Что это за мерзкие рожи! Ха-ха-ха! Дураки какие-то!» Ваши действия:

- вступите с ним в перепалку, объясните ему, что он сам дурак (карточка 9);
- сделаете вид, что это относится не к вам, хотя вам и будет очень неприятно (карточка 10).

6. Вы провели ночь. Восемь часов у вас ушло на сон. Через час пути вы встречаете старика, который, узнав, куда вы держите путь, указывает вам посохом маленькую тропинку и говорит, что идти надо туда. Вы:

- верите и идете туда, куда показал старик (карточка 11);
- не верите и идете своей дорогой (карточка 12).

7. Вы добрались до гор, которые отделяют королевство, принадлежащее замку на скале, от королевства, принадлежащего замку на равнине. Долго, часа три, идете вверх в горы. Дорога трудная. Одному из вас становится плохо — ему необходимо некоторое время отдохнуть. Напоминаем, что времени у вас мало, вы можете не успеть, и тогда все будет снова заколдовано, вся ваша работа пропадет. Вы:

- останавливаетесь и ждете, пока отдохнет ваш товарищ (карточка 13);
- идете дальше, потому что есть риск не успеть (карточка 14).

8. Прошло еще два часа пути по горам. Перед вами — пропасть. Через обрыв ведет веревочная переправа. Веревки старые. Легко сорваться. Есть обходной путь (два часа) вокруг обрыва. Вы:

- решаете рискнуть и пойти по веревочной переправе (карточка 15);
- идете в обход, хотя времени в обрез, но безопасность дороже (карточка 16).

8а. (Задание предлагается, если участники выбрали веревочную переправу). Ваши товарищи придут только через два часа. Время не ждет. В замок нужно успеть за отведенные вам часы. Вы:

- будете ждать товарищей, чтобы идти вместе (карточка 333);
- пойдете дальше, пусть товарищи вас догоняют, ведь самое главное – успеть в замок как можно скорее (карточка 666).

9. (Перед этим дождались/не дождались товарищей). Вы прошли еще два часа. Теперь восемь часов у вас уходит на отдых (по правилам игры). Встав поутру, вы отправляетесь в путь. У вас еды на день пути (несколько меньше, если был бы выбор с веревочной переправой) – как раз на столько, сколько вам идти до замка на равнине. Вам встречаются очень уставшие, измотанные путники. Они просят хотя бы немного еды, чтобы подкрепить свои силы. Вы:

- даете им часть своей еды, предназначенной для вас на этот переход (карточка 17);
- говорите, что, к сожалению, у вас у самих очень мало еды (что является чистой правдой с вашей стороны), поэтому не можете с ними поделиться (карточка 18).

10. Вы прошли три часа. Скоро горы кончаются, и вы вступаете на равнину. Вам навстречу движется дракон, пышущий пламенем. Вокруг него на один километр все горит. Вы видите, что он слеп. Скрыться от него у вас уже нет возможности. У вас в сумках есть волшебные плащи, накрывшись которыми можно спастись от пламени дракона. Поэтому вы можете замереть и переждать, пока он пройдет мимо. Одним плащом может накрыться только один человек. Дракон быстро приближается. Вы еще не укрылись и видите, что ваш товарищ никак не может развернуть свой плащ. Что вы будете делать в первую очередь:

- сначала поможете товарищу развернуть плащ, а потом накроетесь сами (карточка 19);
- накроетесь сами и только потом поможете товарищу (карточка 20).

11. Вы прошли еще три часа. Очень устали. Уже видны башни замка на равнине. Вдруг в лесу вам встречается полянка, посередине которой течет ручеек со свежей водой. Вокруг мягкая травка, цветут цветы с легким ароматом, порхают бабочки. Вокруг поляны растут кусты малины, смородины, на самой поляне – деревья с яблоками, грушами. Поют птицы, светит солнышко. Вы безумно устали, силы на исходе. Ваши действия:

- идете дальше, не задерживаясь на поляне (карточка 21);

• замок рядом, вы решаете передохнуть некоторое время, а потом отправиться дальше (карточка 22).

12. Еще два часа — и вы подходите к воротам замка. У дверей вас ожидает циклоп. Всем входящим он загадывает одну и ту же загадку, и пропускает только тех, кто правильно разрешит ее.

В конце игры подсчитывалось время пути и израсходованные монеты. Если монет потратили больше, чем получили в пути, казначей команды должен был вернуть ведущему долг.

После проведения игры с участниками проводилось обсуждение: какие выборы были самыми сложными и почему; трудно ли было принимать общее решение; что делали, когда никто не хотел уступать, какие при этом испытывали чувства; чему больше всего радовались, огорчались; как легче принимать решение — вместе или одному и пр.

Приложение

Образцы карточек

1. Замечательно, идите дальше и ничего не бойтесь!	2. Замечательно, идите дальше и ничего не бойтесь!
3. Еда оказалась отравлена, и вы поняли это слишком поздно. К счастью, вы только попробовали, а не съели все, что вам дал всадник. Придется подождать два часа, пока вы придете в себя.	4. Еда была отравлена. Вам удалось избежать опасности. Ура! Иногда осторожность бывает полезной. Смело топайте дальше!
5. Путник оказался бандитом. Он напал на вас. Пока вы отбивались от него и привязывали обратно к дереву, прошло два часа. В суматохе вы потеряли две монеты.	6. Путник оказался бандитом. Вы проявили чудеса интуиции. Он остался в лесу, а вы на этот раз остались целы. Спешите дальше!
7. Человек, которому вы вернули потерянные деньги, благодарит вас и угощает за свой счет.	8. Этим испытанием хозяин таверны проверяет своих постояльцев на честность. Вы не прошли испытание, и вас изгоняют из таверны. Вам приходится искать другую гостиницу. На это вы теряете четыре часа времени из отведенного вам на то, чтобы добраться из одного замка в другой, и две монеты предоплаты за постой.

<p>9. В результате ваших действий завязалась драка, в которой другие постояльцы приняли активное участие. В таверне был устроен погром, постояльцы ушли, а с вас хозяин взял четыре монеты за причиненный ущерб.</p>	<p>10. Вы спокойно переночевали и поутру отправились в дальнейший путь. Удачи!</p>
<p>11. Вы верно последовали совету. Старик указал вам короткий путь. Вы идете два часа и достигаете гор.</p>	<p>12. В данном случае совет был верный. Вы идете более длинной дорогой, чем указывал старик. Тратите дополнительно два часа в пути.</p>
<p>13. Вы теряете два часа времени и затем полным составом, не потеряв никого из товарищей, идете дальше.</p>	<p>14. Вы экономите два часа времени и теряете товарища.</p>
<p>15. Почти все переправляются. Но веревки старые и рвутся под одним из вас, который чудом успевает схватиться за уступ, и его вытаскивают. Двое участников, у которых основная еда, остались на той стороне. Переправы больше нет. Оставшимся товарищам – два часа пути в обход.</p>	<p>16. Вы благополучно обходите обрыв и встречаете домик-приют, в котором вам дают немного еды, чтобы подкрепить свои силы, и устраивают на ночлег.</p>
<p>17. У вас стало меньше еды, но достаточно, чтобы были силы. Люди, которых вы угостили, ушли от вас, благодаря в душе судьбу за то, что она послала вас, и они не умерли от усталости и истощения.</p>	<p>18. Вы сохранили себе достаточное количество пищи, чтобы быть сытыми.</p>
<p>19. Вы не успели сами укрыться, поэтому были обожжены. Ваши товарищи вынуждены отправиться в поселок за целебной мазью. Группа тратит два часа времени и две монеты.</p>	<p>20. Вы остались целым сами и успели помочь товарищу. Дракон прошел мимо. Можно спешить дальше.</p>
<p>21. Что ж, это ваш выбор. Сейчас действительно не время расслабляться. Стремление к победе иногда требует и таких жертв.</p>	<p>22. Что ж, это ваш выбор! К сожалению, вы слишком устали и, ослабившись, заснули на поляне. Потеряли один час времени.</p>

333. К сожалению, веревка переправы оказалась заколдованной, и когда она порвалась, чары начали действовать через час. Все, кто до нее успел дотронуться, окаменели на шесть часов. Вернувшиеся после обхода друзья сначала обрадовались, что вы их ждете, потом очень за вас испугались, а потом опять обрадовались, когда вы ожили.

666. Вы потеряли двух товарищей. Кроме того, веревка переправы оказалась заколдованной, и, когда она порвалась, чары начали действовать через час. Все, кто до нее успел дотронуться, через час окаменели на шесть часов.

Вы выиграли, если вы потратили на дорогу не более 51 часа.

Выступления и публикации авторов

1. Мой мир. Краткий путеводитель / Под ред. Н.Ю. Федунина, Н.Ю. Шувалова. М., 2003.

2. Федунина Н.Ю., Шувалова Н.Ю. Мастер-класс «Ребенок и компьютер» (для учителей, психологов, социальных работников) в рамках ежегодной «Ярмарки идей». М., 2001.

3. Федунина Н.Ю., Шувалова Н.Ю. Новые компьютерные технологии. Построение процесса обучения // Тезисы к конференции в Педагогическом университете имени Н.К. Крупской. 2001.

4. Федунина Н.Ю., Шувалова Н.Ю. Общение со сверстниками в обучении ребенка работе на компьютере // Социальные и психологические последствия применения информационных технологий. Материалы Международной Интернет-конференции, проходившей с 20.03.2001 г. по 14.05.2001 г. на информационно-образовательном портале www.auditorium.ru / Под общей ред. А.Е. Войсунского. М.: Московский общественный научный фонд, 2001. С. 212–217.

5. Федунина Н.Ю., Шувалова Н.Ю. Ребенок и компьютер. Как и чему учить? // Студенческая конференция «Психология XXI века». Тезисы. 2001.

6. Федунина Н.Ю., Шувалова Н.Ю. Фактор продуктивности в процессе занятий ребенка на компьютере // VIII Международная конференция студентов и аспирантов по фундаментальным наукам «Ломоносов-2001» (Секция «Психология») <http://conf2001.dem.ru/fedunina.html>