

RU

Игровая деятельность детей младшего школьного возраста в современной семье в контексте цифровизации

Игнатъева Е. Ю., Ёлкина К. К., Малышева А. В.

Аннотация. В статье рассматривается игровая деятельность детей младшего школьного возраста в современной семье. Цель исследования – выявление современных особенностей совместной игровой деятельности детей и их родителей. Обоснована значимость игры в развитии младших школьников, несмотря на смену ведущего вида деятельности. Отмечается, что развивающий эффект игры усиливается при участии в самой игре или ее организации взрослого, создании игровой среды семьи. Представлены результаты анкетирования детей младшего школьного возраста и их родителей, позволившие сделать вывод о современном состоянии совместной игровой деятельности в семье. При анкетировании детей изучались следующие аспекты игровой деятельности в современной семье: частота и виды игр, в которые ребёнок играет дома; отношение ребёнка к играм с родителями; предпочтение мобильных и компьютерных игр и связанные с ними ограничения или их отсутствие; общие пожелания или предложения ребёнка, связанные с характером совместных с родителями игр. Анкетирование родителей было нацелено на рассмотрение следующих аспектов: частота и характер игровой деятельности детей и родителей, степень вовлеченности родителей в детскую игру, отношение ребёнка к совместной игре по мнению родителей, взгляд родителей на компьютерные и мобильные игры их детей. Научная новизна исследования заключается в выявлении характерных особенностей совместной игровой деятельности детей младшего школьного возраста и их родителей, как в отношении традиционных игр, так и игр в виртуальной среде. В результате исследования были разработаны рекомендации для родителей по организации совместной игровой деятельности в семье, которые направлены на создание условий для развития познавательной и эмоционально-нравственной сфер и креативности ребенка, умения воспринимать ошибки как точки роста, укрепления взаимоотношения в семье, доверия, взаимопонимания.

EN

Play activities of primary school children in a modern family in the context of digitalization

E. Y. Ignateva, K. K. Yolkina, A. V. Malysheva

Abstract. The article examines the play activities of primary school children in a modern family. The purpose of the study is to identify modern features of joint play activities of children and their parents. The significance of play in the development of primary school children is substantiated, despite the change in the leading type of activity. It is noted that the developmental effect of play is enhanced by the participation of an adult in the game itself or its organization, the creation of a family play environment. The results of a survey of primary school children and their parents are presented, which allowed us to draw a conclusion about the current state of joint play activities in the family. The following aspects of play activities in the modern family were studied: the frequency and types of games that the child plays at home; the child's attitude to games with their parents; preferences for mobile and computer games including the presence or absence of parental restrictions; the child's wishes or suggestions related to the nature of joint games with parents. The survey of parents was aimed at considering the following aspects: the frequency and types of play activities shared by children and their parents, the degree of parental involvement in children's play, parents' perception of their child's attitude towards playing together, parents' view of computer and mobile games of their children. The scientific novelty of the study lies in identifying the characteristic features of joint play activities of primary school children and their parents, both in relation to traditional games and games in a virtual environment. As a result of the research, recommendations were developed for parents on organizing joint play activities in the family, which are aimed at creating conditions for the development of cognitive, emotional and moral spheres and creativity of the child, the ability to perceive mistakes as points of growth, strengthening family relationships, trust, mutual understanding.

Введение

Актуальность данного исследования обусловлена значимостью игры как культурного феномена в развитии человека. В современном обществе игра по-прежнему является одним из ключевых инструментов развития ребенка. Общеизвестным считается мнение, что игра выступает ведущим видом деятельности у детей дошкольного возраста. И вместе с тем игра представляет собой важную часть организации досуга и обучения человека на различных возрастных этапах.

Несмотря на то, что в младшем школьном возрасте в жизнь ребенка входит и становится ведущей учебная деятельность, игра, как один из главных способов познания окружающего мира, продолжает выполнять важные задачи в процессе физического, психического, социального развития ребенка. В игре ребенок имеет возможность изучать различные виды деятельности, приобретать и развивать навыки общения и социального взаимодействия, переключаться и отдыхать от школьных нагрузок, развивать высшие психические функции. В игровой деятельности стимулируется развитие эмоциональной сферы, что способствует более легкой адаптации ребенка к изменяющимся условиям жизни. В игре ребенок получает навык работы в команде, который способствует формированию адекватной самооценки личности и укрепляет уверенность в себе.

В современных семьях родители все чаще выступают не только в роли наблюдателей, но и являются активными участниками игрового процесса, поскольку в результате технологизации домашнего труда они стали иметь больше свободного времени для досуга. Взаимодействие с родителями в игре, создающее атмосферу поддержки и доверия, помогает ребенку лучше понять и усвоить правила поведения в обществе, сформировать и развивать способность к саморегуляции, которая необходима ребенку для успешной социализации.

Цифровизация общества привела к значительным изменениям в области игровой деятельности младшего школьника. За последние десятилетия появилось огромное разнообразие интерактивных приложений и онлайн-платформ, которые дают возможность современным детям приобретать опыт взаимодействия не только в традиционных играх, но и в виртуальной среде, что создает новые возможности для творчества и саморазвития. Однако традиционные игры остаются незаменимым инструментом, объединяющим детей и родителей и способствующим их живому общению и многогранному развитию личности подрастающего человека. Объектом настоящего исследования выступила совместная игровая деятельность младших школьников с их родителями в семье.

Таким образом, полагаем, что выявление особенностей совместной игровой деятельности детей младшего школьного возраста и их родителей в условиях современной семьи представляет научный интерес и социальную значимость.

Задачи исследования:

- 1) определить роль игры в развитии ребенка младшего школьного возраста и значение взрослого в организации игры;
- 2) изучить современное состояние совместной игровой деятельности детей младшего школьного возраста и их родителей;
- 3) разработать рекомендации для родителей по улучшению организации игровой деятельности с их детьми в семье.

Методы исследования. В ходе исследования был проведен теоретический анализ литературы, позволивший обозначить роль игры в развитии младшего школьника и специфику игры в семье совместно с родителями, выделить игры, наиболее значимые для данной возрастной категории детей, в том числе в контексте цифровизации общества. Для экспериментальной части исследования были разработаны анкеты и проведено анкетирование учащихся 2-4 классов МАОУ «СОШ № 22» г. Великого Новгорода (125 учащихся в возрасте от 8 до 10 лет) и их родителей (108 человек, возраст родителей – в широком диапазоне от 28 до 52 лет; 91% опрошенных – женщины, 9% – мужчины). Разработанные нами анкеты были направлены на выявление особенностей совместной игровой деятельности детей и их родителей в современной семье. Обобщение результатов эмпирического исследования позволило предложить рекомендации для родителей по улучшению организации игровой деятельности с детьми в семье.

Теоретическую базу исследования составили основополагающие работы Л. С. Выготского (1991; 2004), выявившего неизбежность потери игрой ведущей позиции в школьном возрасте, но при этом сохранение ею силы эффективного средства социализации и мотивации учения; Д. Б. Эльконина (1999), раскрывшего психологическую природу игры детей, заострив внимание на взаимодействии со взрослым; С. А. Шмакова, определившего значение игры в жизни ребенка как «наиважнейшей, универсальной сферы “самости” ребенка, в которой идут мощные процессы “само”» (1994, с. 23). Современные исследователи отмечают возможности игры как важнейшего регулятора активной позиции младшего школьника, необходимой для формирования его познавательной деятельности, и в перспективе – будущей успешности в жизни (Сенюгинева, 2019; Юнусова, Яяева, 2023), роль игры в развитии актуальных в современном мире сложных умений взаимодействия и креативности, инициативности, самостоятельности (Власенко, Корягина, Карпова, 2021), специфику игры в контексте цифровизации общества (Ярошенко, Ярошенко, 2024; Ковтонюк, Столбов, Новиков, 2022).

Теоретическая значимость исследования состоит в расширении знания о современном состоянии совместной игровой деятельности детей младшего школьного возраста и их родителей, их предпочтениях и опасениях.

Практическая значимость исследования состоит в разработке рекомендаций для родителей по организации совместной игровой деятельности в семье, которые направлены на создание в семье атмосферы доверия, поддержки, возможностей раскрытия потенциала ребенка. Подобные условия способствуют созданию внутри семьи такого взаимодействия между взрослым и ребенком в процессе игры, посредством которого транслируются социальные нормы сотрудничества, сотворчества, общей эмоциональной связи и нравственности, что является необходимым условием для успешного гармоничного развития ребенка.

Обсуждение и результаты

В отечественной педагогике и психологии понятие «игра» рассматривается как особая форма деятельности, через которую ребенок активно познает мир, осваивает социальные роли и приобретает навыки, необходимые для дальнейшего развития. Советский педагог и психолог Д. Б. Эльконин (1999) в своей книге «Психология игры» анализирует зарубежные теории игр, рассматривает понятие «игры», сложившееся в отечественной психологии, показывает ее значение для психического развития ребенка. По мнению ученого, «человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» (Эльконин, 1999, с. 25). Автор рассматривает игру как ведущую форму детской деятельности, объединяющую познание, творчество и социализацию. В процессе игры ребенок не только переживает эмоциональные стимулы, но и развивает когнитивные навыки, учится саморегуляции и формирует готовность к учебной деятельности. Игра, по Эльконину, создает особую зону, где действительность и фантазии переплетаются, стимулируя воображение и творчество.

Большое внимание роли игры в психическом развитии ребенка уделял советский психолог Л. С. Выготский (1991; 2004). Он сформулировал ряд положений, которые отражают значимость игры в развитии ребенка. Вот некоторые из них:

1. Игра – переработка пережитых впечатлений и построение на их основе новой действительности, которая отвечает запросам и влечениям самого ребенка (Выготский, 1991, с. 7).
2. В игре ребенок реализует желания, которые не может осуществить в реальной жизни.
3. Игра выступает как средство социализации, через которое ребенок учится сотрудничать, принимать условности и обогащать свой внутренний мир.
4. Игра создает зону ближайшего развития ребенка. В ней ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного повседневного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя (Выготский, 2004, с. 220).

В школьном возрасте игра, уступая свои позиции ведущей деятельности, по-прежнему значима для ребенка, проникает в отношение к действительности, внутреннее продолжаясь в школьном обучении и труде (Выготский, 2004, с. 223). В настоящее время игрофикация и геймификация процесса обучения являются актуальными объектами исследования, как и игротехническая компетентность педагога, обеспечивающая эффективность применения игры в образовательных целях (Игнатьева, 2024).

По словам И. М. Луцихиной (2011), игра детей младшего школьного возраста – это школа мышления и суждения. Игровую деятельность ребенка можно приравнять к экспериментированию, ведь всякая новая игра является открытием непознанного, приносит радость победы и удовлетворения.

В педагогической литературе можно найти классификации видов игр по различным основаниям. Чаще всего в жизни младшего школьника присутствуют следующие виды игр:

1. Предметные игры. Игры с различными игрушками и предметами, через которые ребенок познает цвет, форму, объем, материал и т. д. В младшем школьном возрасте ребенок все еще продолжает использовать игрушки в своей игровой деятельности.
2. Дидактические игры. Обучающие игры, направленные на активизацию познавательной деятельности. Чаще всего в них ребенку требуется наличие умения расшифровывать, отгадывать, ориентироваться в том или ином учебном предмете. Такие игры основаны на четких правилах и требуют их обязательного исполнения. В процессе использования дидактической игры у ребенка формируются умения анализировать, соотносить свойства, обобщать и применять полученные результаты на практике. Данные игры должны соответствовать психическому и интеллектуальному развитию младшего школьника.
3. Сюжетно-ролевые игры. Данная группа игр является наиболее эффективным видом деятельности, способствующим формированию социального опыта ребенка младшего школьного возраста. Она помогает ему сформировать и закрепить различные модели поведения, которые он сможет в будущем использовать в реальной жизни. Дети учатся взаимодействовать друг с другом, принимать различные роли, вести диалог, терпимо относиться к чужому мнению, искать компромиссы. В этих играх они имеют возможность самостоятельно придумывать тему и сюжет, что также способствует развитию творческого мышления и креативности.
4. Игры-упражнения, настольные игры. В таких играх у младшего школьника совершенствуется логическое мышление, ребенок учится прогнозировать различные варианты развития игры и в соответствии с этим планировать собственную деятельность и искать альтернативы. Геймификация обучения с использованием настольных игр становится все более популярной, так как обладает рядом преимуществ:
 - игры делают процесс обучения более привлекательным, что усиливает мотивацию школьника;
 - игры развивают навыки общения и сотрудничества;
 - активное участие в играх способствует лучшему усвоению материала;
 - игры позволяют дать мгновенную обратную связь.

5. Спортивные и подвижные игры. Выступают одним из значимых факторов сохранения здоровья детей данной возрастной группы. Они помогают действовать инициативно, учат сообразительности, быстроте, ловкости. Именно в начале обучения в школе при переходе ребенка к «сидячему образу жизни» данный вид игр становится наиболее актуальным. Подвижные игры оказывают положительное влияние на все системы организма, восполняя дефицит движения младшего школьника и способствуя переключению ребенка с умственной деятельности на физическую.

Сегодня многие виды традиционных игр существуют и в цифровом формате. Отмечая однозначно позитивное влияние игры на развитие ребенка, заметим, что виртуальные игры в силу своей специфики вызывают опасения в отношении формирования неустойчивой личностной идентичности (Новикова, 2014). В контексте цифровизации особое значение приобретают совместные игры детей со взрослыми в семье, поскольку умение играть возникает у ребёнка не спонтанно, а в процессе игрового взаимодействия со взрослыми. Только если в игровой деятельности ребёнка участвует взрослый, она будет способствовать всестороннему развитию личности первого (Барина, 2010).

Если в профессиональной педагогической деятельности уделяется особое внимание организации игры (например, с целью нравственного воспитания (Алиева, 2021), развития познавательных интересов (Юнусова, Яева, 2023), в процессе обучения (Ярошенко, Ярошенко, 2024)), то совместная игровая деятельность в семье является мало исследованной, однако она может выступать эффективным инструментом гармоничного развития личности ребенка и укрепления семейных отношений. Родитель, принимающий активное участие в играх ребенка, лучше понимает его интересы, а ребенок, в свою очередь, ощущает поддержку со стороны родителя.

По мнению Е. А. Репринцевой (2009), организация игровой среды семьи начинается с сохранения или возрождения семейных праздников, посредством чего осуществляется передача традиций и приобщение ребенка к социокультурному опыту семьи. «Совместный отдых детей и взрослых минимизирует отчуждение ребенка, переориентирует его интересы с игр сомнительного содержания и качества на игры, дающие толчок развитию ума, фантазии, воображения, стимулирующие физический рост ребенка» (Репринцева, 2009, с. 173).

Таким образом, игра выступает в жизни младшего школьника по-прежнему важным элементом, хотя ее функциональная значимость снижается в связи с доминированием учения как ведущего вида деятельности. Традиционный спектр игр, актуальных для младшего школьника, в современном цифровом мире пополнился играми – цифровыми двойниками. Участие в детских играх взрослых людей, в частности родителей, не только способствует психическому, социальному, познавательному, физическому развитию личности ребенка, но и обогащает семейные взаимоотношения, мир семьи. На выяснение различных аспектов игровой деятельности детей с их родителями в современной семье была ориентирована практическая часть исследования.

Практическая часть исследования заключалась в проведении анкетирования среди учащихся 2-4 классов МАОУ «СОШ № 22» г. Великого Новгорода и их родителей. Анкетирование проводилось в апреле 2025 г., участники – 125 учащихся (возраст от 8 до 10 лет), родителей – 108 человек.

Анкета для детей раскрывает следующие аспекты игровой деятельности в современной семье: частота и виды игр, в которые ребенок играет дома; отношение ребенка к играм с родителями; предпочтение мобильных и компьютерных игр и связанные с ними ограничения или их отсутствие; общие пожелания или предложения ребенка, связанные с характером совместных с родителями игр.

Ответы на первый вопрос анкеты «Как часто ты играешь дома?» распределились следующим образом: 47% учащихся играют каждый день, 28% несколько раз в неделю, 16% примерно раз в неделю, 6% реже чем раз в неделю и 3% не играют вообще. Данные показатели подтверждают выдвинутый нами ранее тезис о том, что в младшем школьном возрасте ещё сохраняется важность игры в досуговое времяпрепровождении детей.

Чаще всего дети выбирают компьютерные игры (34%), настольные игры (28%) и подвижные игры (26%). Сюжетно-ролевые игры предпочитают лишь 12% от числа всех респондентов, что указывает на меньшую популярность такого вида игр среди детей данного возраста. Не удивительно то, что в век технологий и развития виртуальной реальности компьютерные игры составляют важную часть игровой культуры детей. В настольные игры дети чаще всего играют вместе с родителями, а в подвижные – вместе с друзьями и одноклассниками.

Процентное соотношение полученных ответов на вопрос о том, с кем чаще всего опрошенные учащиеся играют, имеет незначительное различие: 29% опрошенных выбрали вариант «с друзьями», 25% – «с родителями», 23% – «один» и «23%» – «с братьями/сёстрами». Соответственно, дети больше предпочитают играть с кем-то, а не одни. Более того, чаще всего своими партнёрами выбирают кого-то из друзей, однако нельзя не отметить, что родители также играют важную роль в игровой деятельности детей.

На Рисунке 1 представлено, как часто в семье родители играют с младшими школьниками. Лишь 9% детей никогда не играют вместе с родителями, в большинстве семей совместные игры приняты, хотя и с различной частотой.

С родителями дети чаще всего играют в настольные игры, такие как лото, шашки, шахматы, домино, карты, «Монополия», «Дженга», «УНО», викторины. Менее популярным примером стала игра «Прятки». Ещё реже встречаются варианты подвижных игр, таких как волейбол, баскетбол и футбол.

Подавляющему большинству опрошенных (79%) нравится играть с родителями, потому что: «с ними веселее играть, чем с друзьями», «с ними смешно и интересно», «мы веселимся, когда играем», «игры помогают нам сблизиться и лучше понимать друг друга», «одному скучно», «они играют честно, а не как мои друзья», «я узнаю, как правильно играть». Стоит отметить, что в большинстве случаев учащиеся указывали причины, связанные с эмоциональной стороной общения, приятным проведением досуга. Это говорит о том, что дети играют со своими родителями, чтобы, прежде всего, получить положительные эмоции от совместной деятельности.

Младшие школьники играют с родителями

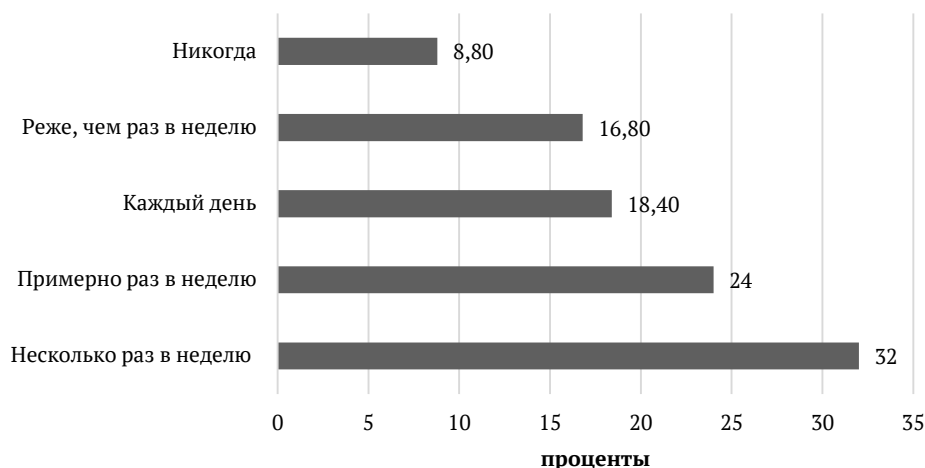


Рисунок 1. Частота совместных игр младших школьников с родителями

Помимо этого, полученные результаты анкеты демонстрируют, что для учащихся младших классов важно участие родителей в игре, поскольку 50% опрошенных объясняют это тем, что с ними играть веселее и они могут научить чему-то новому, 42% видят причину в том, что это помогает им сблизиться и лучше понимать друг друга. Стоит отметить, что лишь незначительная доля опрошенных выбрала такие варианты ответа, как «иногда они слишком серьезные и игра превращается в урок» (4%) и «они мешают и не дают мне делать то, что я хочу в игре» (4%).

Следующий блок нашей анкеты касался компьютерных и мобильных игр. На Рисунке 2 представлено, сколько часов в день тратят младшие школьники на компьютерные и мобильные игры.

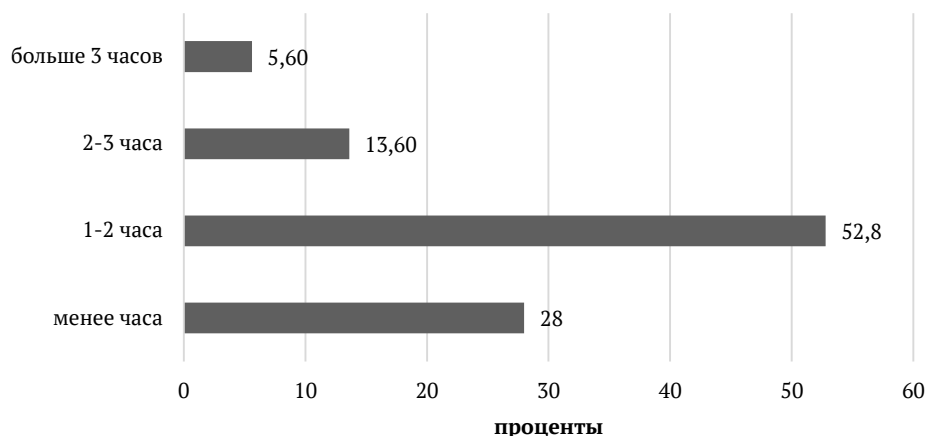


Рисунок 2. Времязатраты младших школьников на компьютерные и мобильные игры в течение дня

При ответе на вопрос, в какие конкретно игры они играют, дети приводили около двух-трех примеров. Наиболее популярным ответом (45%) среди учащихся младших классов стал “Roblox”, который является платформой для создания своих собственных игр разных жанров с определёнными персонажами, в которые затем можно играть с другими пользователями. На втором месте с одинаковым количеством упоминаний оказались “BlockBlast”, мобильная блочная головоломка по типу «Тетриса», и “Minecraft”, игра, в которой игроки должны исследовать мир, построенный из блоков, и выживать в нём. Третьей по популярности оказалась “RedBall 4”, аркада о приключениях маленького красного шарика, который должен спасти планету от злодеев – серых кубиков.

Следующий вопрос анкеты касался того, знают ли родители все игры, в которые играют их дети. Ответы распределились следующим образом: «Да, знают все» – около 51%, «Знают некоторые» – около 39%, «Совсем не знают» – около 10%. Соответственно, по данным, полученным от детей, в большинстве случаев они делятся с родителями информацией об играх на телефоне или компьютере. Это может демонстрировать то, что родители в основном вовлечены в игровую деятельность своих детей в виртуальной реальности и контролируют её. Однако стоит отметить, что всё-таки относительно большой процент родителей осведомлён не полностью об играх детей, ограничиваясь только определённым набором игр, не вдаваясь в подробности о наличии других.

Более половины опрошенных не имеют каких-либо ограничений по времени или выбору игр. 38% респондентов имеют ограничения только по времени, 5% – только по выбору игр, по обоим параметрам существуют ограничения только у 6% учащихся начальной школы. Соответственно, большинство родителей, зная об игровых предпочтениях своих детей, исходя из полученных данных предыдущего вопроса, не ставят какие-либо ограничения. Если же всё-таки они есть, то ограничение по времени является более распространённой мерой контроля, чем ограничение по выбору игр, а в комплексе они применяются довольно редко.

Далее мы выявили отношение детей к этим ограничениям, даже если таковых они не имели. Около 45% считают ограничения справедливыми и соблюдают их, только 7% опрошенных имеют противоположное мнение. Вторым по популярности ответ, «Мне всё равно», выбрало 29% респондентов. Процент тех детей, которые лишь иногда соблюдают поставленные родителям ограничения, составляет 19%.

Отвечая на вопрос «Что бы ты хотел(а) изменить в том, как вы играете в семье?» большинство (70%) респондентов отметили, что ситуация на данный момент их полностью устраивает. Однако 23% детей выразили своё желание играть больше с родителями («хочу играть с родителями чаще», «хочу играть чаще чем 1 раз в год», «я бы хотела больше времени проводить с родителями», «чтобы у родителей было больше времени играть с нами»), 3% школьников младших классов хотят в принципе играть с родителями, соответственно в их семьях отсутствует совместная игровая деятельность («я хотел бы изменить, чтобы мои родители играли со мной», «чтобы мама и папа больше обращали на меня внимание, хотя бы на выходных»). Другое желание детей заключилось в том, чтобы их игровая деятельность вместе с родителями была разнообразной («играть в другие игры», «играть во что-то новое»), что составило 2% от общего количества респондентов. Такое же количество детей хотели бы, чтобы конкретный родитель присоединился к их игре («я хочу, чтобы с мамой я играла больше 1 часа», «чтобы мама играла с нами», «чтобы папа играл со мной»).

Анкета для родителей включала в себя следующие аспекты: частота и характер игровой деятельности детей и родителей, степень вовлеченности родителей в детскую игру, отношение ребёнка к совместной игре по мнению родителей, взгляд родителей на компьютерные и мобильные игры их детей. Возраст родителей имеет широкий диапазон: от 28 до 52 лет. 91% опрошенных – женщины, 9% – мужчины.

При ответе на вопрос «Как часто Вы играете с ребёнком в какие-либо игры?» 39% респондентов выбрали вариант ответа «Несколько раз в неделю», 20% – «Раз в неделю», 17% – «Каждый день», 16% – «Реже раза в неделю» и 8% – «Практически не играем». Стоит отметить, что ответы родителей и детей на вопросы о частоте совместной игры совпадают. Соответственно, в большинстве случаев в современных семьях уделяют время для совместной игровой деятельности несколько раз в неделю.

91% родителей считают, что игра занимает важное место в жизни ребёнка и способствует его развитию. 9% (10 человек), наоборот, видят в игре бесполезную деятельность, которая направлена только на получение положительных эмоций. Последнее мнение разделяют в основном мужчины (7 человек из 10), которые одновременно отмечают, что играют с детьми реже одного раза в неделю.

Чаще всего родители играют вместе со своими детьми в настольно-печатные игры (65%), на втором месте – подвижные игры (17%), на третьем – сюжетно-ролевые (8%), далее идут дидактические (6%) и театрализованные (4%). Первый вариант ответа совпадает с результатами детской анкеты. Соответственно, родители чаще всего отдают предпочтение более спокойным играм, которые способны развить у детей мышление, память, логику. Однако подвижные и сюжетно-ролевые упоминались детьми значительно реже в ответе на вопрос о том, в какие игры они играют вместе с родителями.

Для наглядности данные обоих опросов оформлены в Таблице 1.

Таблица 1. Предпочитаемые виды совместных игр учащихся 2-4 классов и их родителей

Вид игры	Ответы родителей (%)	Ответы детей (%)
Настольно-печатные	65	60
Подвижные	17	17
Сюжетно-ролевые	8	1
Дидактические	6	4
Театрализованные	4	1
Компьютерные	-	3
Не указаны/не играю	-	14

Таблица 1 демонстрирует сравнение видов игр, в которые обычно играют вместе дети и родители. Наиболее популярными являются настольно-печатные игры, что подтверждается обеими группами респондентов. Следующее по значимости место занимают подвижные игры. Отмечается, что компьютерные игры практически не присутствуют в совместной деятельности с родителями.

Стоит отметить, что в анкетировании для детей в вопросе о том, в какие игры они играют дома как с родителями, так и без, полученные ответы распределялись с небольшим отличием – компьютерные игры (34%), настольные игры (28%), подвижные игры (26%), сюжетно-ролевые игры (12%), что демонстрирует разнообразность игровой деятельности учащихся. Однако родители являются партнёрами детей лишь в некоторых видах игр, предпочитая при всём разнообразии только настольные игры. Сюжетно-ролевые, дидактические и театрализованные игры используются в современных семьях значительно реже. Можно предположить, что причиной этому являются значительные временные затраты на подготовку к ним, необходимость в импровизации.

Родители, чтобы включиться в игру ребёнка, зачастую вступают в разговор с ним (51%). 27% респондентов просят детей включить их в игру. 14% берут на себя игровую роль самостоятельно. 5% предлагают своё развитие сюжета игры и включаются в игру с помощью игрушки. Соответственно, родители детей младшего школьного возраста зачастую выбирают пассивную роль в игре. Однако родители в основном интересуются игровой деятельностью своего ребёнка, но при этом стараются не принимать игровую роль и вмешиваться в основной процесс игры, что может говорить о том, что родители в данном возрасте стараются поддерживать самостоятельность и инициативность ребёнка в игре.

На вопрос анкеты о том, кто чаще всего предлагает начать игру, 54% респондентов выбрали вариант ответа «Это происходит спонтанно», 42% – «ребёнок», 4% – «Я (родитель)». Следовательно, родители редко являются инициаторами игры, оставляя в основном этот выбор за детьми.

По мнению родителей, дети принимают их намерение подключиться к игре с радостью (82%). 9% родителей наблюдают, что у их детей это вызывает удивление, 5% – настороженность. Только 4% респондентов замечают, что их дети принимают в игру взрослых без желания.

Ответы родителей на вопрос «Что Вам больше всего нравится в совместных играх с ребенком?» распределились следующим образом: «возможность весело провести время» – 38%, «возможность лучше понять ребенка» – 30%, «возможность научить ребенка чему-то новому» – 27%, «возможность расслабиться и отвлечься от дел» – 5%. Соответственно, большинство родителей воспринимают игру и как приятное времяпрепровождение, и как средство сблизиться с ребёнком и передать определённые знания. Примечательно, что лишь небольшая группа родителей относится к игре как к возможности расслабиться, поскольку можно предположить, что эта деятельность для них требует определённых физических или умственных усилий, а также времени.

Сравнение мотивов участия в совместной игре показывает, что для родителей и детей является ценным возможность весело провести время. При этом родители, помимо развлечения, видят в играх возможность для обучения и понимания ребёнка, в то время как дети акцентируют внимание на интересе и позитивных эмоциях, связанных с совместной игрой.

Более половины респондентов (63%), отвечая на вопрос «Какое влияние оказывает присутствие взрослого в детской игре?», считают, что взрослый помогает ребёнку освоить новые навыки и знания, 25% отмечают, что взрослый способен сделать игру более интересной и увлекательной. 8% родителей согласны во мнении, что взрослый не оказывает существенного влияния на процесс игры, и 4% уверены, что это ограничивает самостоятельность ребёнка.

27% родителей считают, что ребёнок во время игры со взрослым учится общаться и взаимодействовать с другими, 21% – работать в команде, 20% – выигрывать и проигрывать, 19% – соблюдать правила, 13% – быть креативным и изобретательным. Соответственно, большинство родителей прежде всего видят цель игры с ребёнком в развитии социальных навыков и реже обращают внимание на творческий потенциал игры.

Следующий вопрос анкеты связан с ситуацией, когда ребёнок просит родителя поиграть с ним, но вместо этого взрослый предлагает ему компьютерную или мобильную игру. 58% взрослых так поступают иногда, 37% респондентов утверждают, что в их практике таких случаев не происходило, 5% родителей часто так поступают. Следовательно, можно сделать вывод о том, что в большинстве случаев родители в современных семьях стараются отвлечь детей от виртуальных игр и выбирают для своих детей другие виды деятельности.

35% родителей отмечают, что их дети тратят на телефон примерно от 30 минут до 1 часа. От 1 до 2 часов – 26%, от 2 до 3 часов – 11%, более 3 часов – 22%. Менее 30 минут дети проводят за телефоном 6% респондентов. Однако напомним, что более половины опрошенных детей проводят за телефоном 1-2 часа, а меньше 1 часа – 28%. Ответы детей и родителей на данный вопрос представлены в Таблице 2.

Таблица 2. *Время, отведённое на мобильные игры учащимся 2-4 классов, по мнению детей и их родителей*

Время	Ответы детей (%)	Ответы родителей (%)
Меньше 1 часа	28	41
1-2 часа	53	26
2-3 часа	13	11
Более 3-х часов	6	22

Из данных Таблицы 2 следует, что в основном дети тратят около 1-2 часов на мобильные игры, судя по таблице, у родителей самый частотный ответ – «меньше 1 часа». Тем не менее наблюдаются разногласия в оценке времени использования мобильного устройства. Наиболее существенное расхождение наблюдается в категории «Более 3 часов», а именно: родители значительно чаще считают, что их дети играют более 3 часов в день, чем сами дети. Можно предположить, что причинами этому является следующее: родители не точно оценивают время, проведенное детьми за играми, основываясь на общих впечатлениях, а не на точных измерениях. Помимо этого, родители могут включать в эту категорию не только время, проведённое за мобильными играми, но и использование других приложений. Данные свидетельствуют о том, что родители и дети имеют разные представления о количестве времени, которое дети проводят за играми на мобильном устройстве.

У 73% родителей вызывает беспокойство желание ребенка постоянно играть в компьютерные или мобильные игры. Действительно, разнообразие цифровых игр в современном мире и чрезмерная увлечённость ими могут вытеснить не только «живую» игру, но и потребность в общении, взаимодействии с окружающим

миром, поэтому обеспокоенность родителей совершенно обоснована. В связи с этим около 79% родителей, когда их дети хотят поиграть в какую-нибудь компьютерную или мобильную игру, предлагают им игру своего детства. Соответственно, родители совершают попытки отвлечь ребёнка от виртуальной реальности и предлагают ему другие альтернативы.

Таким образом, в современных семьях родители и их дети проводят время за совместной игрой несколько раз в неделю. Выбор зачастую ограничивается настольными играми, такими как шахматы, шашки, лото, карты, «Монополия». В случае других игр (сюжетно-ролевых, подвижных и т. д.) взрослые предпочитают вступать в игру ребёнка вербальным способом, в редких случаях берут на себя игровую роль и не являются инициаторами игры, что может быть связано с желанием родителей развивать у детей самостоятельность. Тем не менее по результатам анкет было выявлено, что дети с удовольствием принимают взрослого в свою игру и в принципе получают положительные эмоции от совместной игрой деятельности. Помимо этого, около 70% опрошенных детей ничего не желают изменить в том, как они играют с родителями, поскольку на данный момент их всё устраивает.

Игровая деятельность детей отличается своим разнообразием. Несмотря на то, что в большей степени интерес вызывают именно компьютерные игры, дети готовы играть и в настольные, и в подвижные, и в сюжетно-ролевые. Результаты анкеты выявили, что наиболее частым партнёром детей становятся их друзья, чуть реже – их родители. В меньшинстве случаях они играют в одиночестве.

Школьники утверждают, что в среднем тратят на виртуальные игры от одного до двух часов, в то время как родители несколько по-другому оценивают данное время. Наиболее популярными ответами взрослых стали: от 30 минут до часа; от одного до двух часов. Анализ тех цифровых игр, которые школьники указали в анкете, показал не только лидирующую игровую платформу среди учащихся начальной школы, но и выявил в целом тенденцию детей играть в игры разных жанров, не ограничиваясь каким-то одним видом. Большинство детей не имеют ограничений по времени и выбору компьютерных и мобильных игр, хотя родители выразили свою обеспокоенность увлечённостью данными играми. В то же время, иногда они могут предложить ребёнку вместо совместной игровой деятельности провести время за компьютерной игрой. При этом стоит отметить, что родителям присуще чаще всего предоставлять альтернативу в виде игры их детства.

Большая часть участвующих в исследовании родителей детей младшего школьного возраста осознают важное место игры в развитии личностных качеств ребёнка. По их мнению, совместная игра – это возможность весело провести время, лучше понять ребенка и научить его чему-то новому. В основном родители видят социальную значимость игры, с помощью которой дети учатся общаться и взаимодействовать с другими, работать в команде, выигрывать и проигрывать, соблюдать правила. При этом практически игнорируется использование игры как средства развития креативности.

На основе анализа психолого-педагогической литературы и результатов анкетирования младших школьников и родителей нами были сформулированы следующие рекомендации для улучшения игровой деятельности в современных семьях:

1. Обеспечение безопасного и удобного игрового пространства, где ребенок сможет свободно передвигаться и экспериментировать.
2. Отсутствие строгих ограничений, способствующее проявлению инициативы и креативности ребенка.
3. Наличие эмоционального отклика от взрослого, который будет способствовать развитию у ребенка адекватной самооценки и уверенности в собственных силах.
4. Создание атмосферы принятия и поддержки, где ошибки детей воспринимаются как возможность для обучения.
5. Выбор игр с учетом личностных и возрастных особенностей ребенка. Необходимо использовать не только настольные, но и другие виды игр. Это связано прежде всего с тем, что интересы и потребности ребёнка с возрастом меняются, а игры должны соответствовать физическому, психологическому и умственному уровню развития ребёнка.
6. Наличие позитивного примера обоих родителей. Демонстрация ребёнку через игру модели сотрудничества и сотворчества.
7. Активное участие родителей и других членов семьи в игровом процессе. Взрослые члены семьи не только направляют игровую деятельность ребенка, но и играют вместе с ним, делаясь своими эмоциями и идеями.
8. Родителям стоит регулярно обновлять или чередовать в определённом порядке совместные игры с ребёнком. Разнообразие игр может способствовать развитию необходимых навыков: не только социальных, но и творческих, умственных, физических.

Заключение

Проведенное исследование позволило сделать следующие выводы.

Теоретический анализ как общепризнанных работ в области психологии и педагогики по сущности и специфике игры, так и исследований современных авторов позволил подчеркнуть неснижающуюся ценность игры для детского развития. Но не только игра сама по себе несет в себе мощный развивающий потенциал, но игра со взрослым, который помогает учиться играть и в то же время в привлекательном игровом мире может транслировать значимые ценности, способствовать формированию у ребенка разнообразных умений, развитию личностных качеств, творчества. Если эти взрослые – родители, то игровой мир расцветивает мир семьи, наполняя его светом доверия и чувством общности.

Технический прогресс увеличил досуговое время для семьи, а цифровизация дополнила арсенал традиционных игр виртуальными. Таким образом, у детей и взрослых появилась возможность проводить больше времени в совместных играх, повышается роль родителей в игровом досуге детей в связи с неоднозначным влиянием виртуальных игр на формирование личностной идентичности детей.

Теоретические выводы получили свое подтверждение в практической части исследования. Было выявлено, что в современных семьях родители и их дети проводят время за совместной игрой в среднем несколько раз в неделю. Выбор зачастую ограничивается настольными играми, такими как шахматы, шашки, лото, карты, «Монополия». В случае других игр, например подвижных, взрослые предпочитают вступать в игру ребёнка лишь вербально и в редких случаях являются инициаторами игры, что может быть связано с желанием родителей развивать у детей самостоятельность. Тем не менее по результатам анкетирования было выявлено, что дети с удовольствием принимают взрослого в свою игру и получают положительные эмоции от совместной игровой деятельности. Помимо этого, около 70% опрошенных детей ничего не желают менять в характере и способах совместной игровой деятельности, что свидетельствует о позитивной игровой атмосфере в большинстве современных семей.

Игровая деятельность детей отличается своим разнообразием. Несмотря на то, что в большей степени интерес современных младших школьников вызывают именно компьютерные игры, они готовы играть и в настольные, и в подвижные, и в сюжетно-ролевые. Результаты анкеты выявили, что наиболее частым партнёром детей становятся их друзья, чуть реже – их родители. В редких случаях они играют в одиночестве.

Школьники утверждают, что в среднем тратят на виртуальные игры от одного до двух часов в день, в то время как родители несколько по-другому расценивают данное время (от 30 минут до часа и от часа до двух часов). Анализ тех цифровых игр, которые школьники указали в анкете, показал не только лидирующую игровую платформу среди учащихся начальной школы, но и выявил в целом тенденцию детей играть в игры разных жанров, не ограничиваясь каким-то одним.

Результаты опроса показали, что большинство детей не имеют ограничений по времени и выбору компьютерных и мобильных игр. Помимо этого, родители выразили свою обеспокоенность по поводу чрезмерной увлечённости их детей данными играми. При этом стоит отметить, что в большинстве случаев родители готовы предложить альтернативу в виде игры их детства.

Большинство родителей детей младшего школьного возраста осознают важное место игры в развитии личностных качеств ребёнка. Также, по их мнению, совместная игра – это возможность весело провести время, лучше понять ребенка и научить его чему-то новому. В основном родители видят социальную значимость игры, с помощью которой дети учатся общаться и взаимодействовать с другими, работать в команде, выигрывать и проигрывать, соблюдать правила. При этом практически игнорируется использование игры как средства развития креативности ребенка.

Рекомендации для улучшения игровой деятельности в семье касаются в большей степени создания условий для развития эмоционально-нравственной сферы и креативности ребенка, умения воспринимать ошибки как точки развития, формирования адекватной самооценки и уверенности в собственных силах. И, конечно, совместная игра с родителями укрепляет взаимоотношения детей и взрослых, доверие и взаимопонимание.

Результаты, выводы и рекомендации, полученные в исследовании, адресованы прежде всего родителям младших школьников и педагогам начальной школы, которые могут использовать ресурс совместной игровой деятельности учащихся с родителями в образовательных целях, а также представляют научный интерес для исследователей психологических и педагогических проблем детей младшего школьного возраста.

В качестве перспективы дальнейших исследований можно выделить следующие направления:

- исследование особенностей игровой деятельности в семьях в различные периоды роста и развития ребенка и изменение роли в них родителей;
- роль отца в игровой деятельности ребенка;
- участие прародителей в игровой деятельности ребенка.

Источники | References

1. Алиева Г. М. Некоторые методические аспекты организации игровой деятельности в нравственном воспитании младших школьников // Педагогический журнал. 2021. Т. 11. № 1А.
2. Баринова Н. М. Ребёнок развивается в игре // Ребёнок в детском саду. 2010. Вып. 6.
3. Власенко С. В., Корягина О. В., Карпова В. О. Роль развивающих игр в обучении младших школьников // Наука и реальность / Science & Reality. 2021. № 4 (8).
4. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте: психологический очерк: книга для учителя. М.: Просвещение, 1991.
5. Выготский Л. С. Психология развития ребенка. М.: Изд-во Смысл; Изд-во Эксмо, 2004.
6. Игнатьева Е. Ю. Педагог в пространстве игры: игротехническая компетентность педагога // Перспективы науки и образования. 2024. № 1 (67).
7. Ковтонюк П. И., Столбов А. А., Новиков М. Ю. Использование цифровых образовательных игр в учебном процессе школьников // Международный научно-исследовательский журнал. 2022. № 8 (122). <https://doi.org/10.23670/IRJ.2022.122.93>
8. Лушихина И. М. Речь, язык, языковое сознание. М.: Владос, 2011.

9. Новикова О. Н. Виртуальная игра как средство формирования личностной идентичности детей и подростков // Педагогическое образование в России. 2014. № 2.
10. Репринцева Е. А. Психолого-педагогическое обеспечение игровой деятельности детей в семье: от педагогических замыслов – к реальностям культуры // Вестник Мордовского университета. Серия «Педагогические науки». 2009. Вып. 2.
11. Сеногноева Н. А. Игра в жизни, воспитании, обучении и развитии детей младшего школьного возраста // Социальная педагогика. 2019. № 2.
12. Шмаков С. А. Игра учащихся – феномен культуры. М.: Новая школа, 1994.
13. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Владос, 1999.
14. Юнусова Э. А.-Г., Яяева А. М. Роль игровой деятельности в развитии познавательных интересов у младших школьников // Проблемы современного педагогического образования. 2023. № 78-2.
15. Ярошенко Е. А., Ярошенко И. С. Использование элементов игровой деятельности в процессе обучения младших школьников // Проблемы современного педагогического образования. 2024. № 82-1.

Информация об авторах | Author information

RU**Игнатьева Елена Юрьевна¹**, д. пед. н., проф.**Ёлкина Ксения Константиновна²**, к. пед. н., доц.**Мальшева Александра Владимировна³**^{1, 2, 3} Новгородский государственный университет им. Ярослава Мудрого, г. Великий Новгород**EN****Elena Yuryevna Ignateva¹**, Dr**Ksenia Konstantinovna Yolkina²**, PhD**Alexandra Vladimirovna Malysheva³**^{1, 2, 3} Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, Veliky Novgorod¹ Elena.Ignateva@novsu.ru, ² s190603@std.novsu.ru, ³ Alexandra.Malisheva@novsu.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 04.12.2025; опубликовано online (published online): 16.12.2025.

Ключевые слова (keywords): игровая деятельность; младший школьный возраст; совместная игровая деятельность детей с родителями; игровая деятельность в семье; play activity; primary school age; joint play activities of children with parents; joint play activities in the family.