

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ЭКСПЕРТИЗА ИГР

Технология

**Н.А. Янковская, Н.А. Аминов,
Е.А. Желудкова, А.С. Майзель, Ф.В. Малахов**

С каждым годом на прилавках появляется всё больше новых и разнообразных образцов игровой продукции. Кроме того, родители получают большой объём информации об особенностях развития, воспитания детей из печатной продукции и средств массовой информации, и требования к тому, во что играют их дети, возрастают в несколько раз. Выбор велик, и родители сталкиваются с проблемой оценки и подбора того материала, который удовлетворил бы их требования и потребности ребёнка. Действительно, сложно разобраться с материалом там, где отсутствуют критерии оценок содержания направленности игры на развитие той или иной сферы психического развития ребёнка.

Игра — основной, ведущий вид деятельности ребёнка дошкольного возраста. В игре происходит его личностное и интеллектуальное развитие. Во многом оно зависит от тех игр, которые его окружают и в которые он играет¹.

Игра прежде всего должна соответствовать возрасту ребёнка, открывать простор для его инициативы, позволять родителю включаться в игру. Она должна быть привлекательной и вызывать внутренний диалог ребёнка с игрой, учить фантазировать и быть безопасной для его физического и психического развития. Для создания качественной, образовательной, интеллектуальной, развивающей игры необходимо учитывать закономерности развития ребёнка и применять технологии, игровые средства обучения, которые способствуют его развитию.

Основным достоинством игрушки, с точки зрения производителей и продавцов, является спрос на неё. Для повышения объёма продаж производители проводят психолого-педагогическую оценку своей продукции на базе детских дошкольных учреждений. Чаще всего в экспертизе принимают участие воспитатели, методисты и психологи детских учреждений, которые дают субъективную оценку предлагаемой продукции. Отсутствие квалифицированной, качественной, независимой экспертизы игровой продукции, осуществляемой с помощью унифицированной технологии, приводит к тому, что результаты такой «экспертизы» ак-

1

Эльконин Д.Б.
Психология игры. 2-е
изд. М.: Гуманит. изд.
центр ВЛАДОС, 1999.

тивно распространяются в Интернете в качестве рекламы, итоги публикуются в бесплатных каталогах, которые выкладываются в магазинах игрушек, детского питания, детских медицинских учреждениях, коммерческих поликлиниках и роддомах.

Дальнейшее развитие рынка отечественных игр во многом зависит от комплексного решения проблемы объективной апробации, тестирования и экспертизы игровой продукции.

Особенно важно включить в оценку игр критерии, отвечающие психолого-педагогическим требованиям к игровой продукции в целом. Как минимум, экспертиза детских игр должна оценивать направленность игры на ту или иную сферу жизни ребёнка, художественное оформление игры, качество исполнения и удобство использования стимульного материала, её доступность для указанной производителем возрастной группы детей и качество методических рекомендаций. Важно также выяснить общее впечатление от игры детей и их родителей, мнение специалистов о возможности включать игры в учебно-воспитательный процесс детских учреждений.

Специалистами нашего Центра был проведён анализ современного этапа развития

рынка игровой продукции и разработана концептуальная модель экспертизы игр.

В работе, предлагаемой читателю, представлен опыт психолого-педагогической экспертизы более чем 200 детских игр разных производителей, которая осуществлялась с помощью унифицированного диагностического комплекса, основанного на идеях Ч. Осгуда.

Эффективность любой психодиагностической процедуры обследования человека зависит от степени компактности, ёмкости и простоты выбранных средств. Особое место занимают критерии, относительно которых оценивается объект исследования. На основании этих принципов нами была разработана **концептуальная модель экспертизы игр**.

Исходя из возрастной специфики психолого-педагогических и методических требований к игровой продукции, можно выделить следующие критерии:

- заинтересованность, удовлетворённость игрой — общее эмоциональное отношение ребёнка к игре;
- включённость в игру;
- проявление активности, инициативности в игре;
- характер восприятия правил игры;
- понимание содержания игры;

- удобство использования стимульного материала игры;
- разнообразие и насыщенность стимульного материала;
- оригинальность игры;
- уровень игровой мотивации в процессе игры;
- доступность игры для возрастной группы, указанной производителем;
- общая направленность игры (интеллектуальная, эмоционально-волевая или коммуникативная).

В практике психологического сопровождения детей особое значение приобретает анализ информации об эмоциональном отношении ребёнка к различным формам и средствам воздействия. На игровых занятиях с дошкольниками важно оценивать эмоциональный аспект игры как средства влияния на его развитие, который часто им не осознаётся, но выражается в поведении. В этом случае для экспертизы игровой деятельности и самих игр единственное, что возможно использовать — психосемантический метод.

После работ Ч. Осгуда, открывших «Метод семантического дифференциала» широкой публике, шкалирование приобрело тот строгий количественный характер, который позволяет анализировать ассоциации по отношению к наблюдаемому объекту, а также их интенсивность. Они побу-

дили многих исследователей к разработке других методов психосемантического анализа (Q-сортировки, решётки Келли и т.д.), позволяющих улавливать индивидуальные смысловые значения, которые не осознаются самим наблюдателем при вынесении оценок какому-либо объекту. Это сделало психосемантические методы анализа одним из самых популярных и объективных методов исследования эмоциональных отношений к объекту исследования.

В нашей работе мы рассматривали «**Семантический дифференциал**», разработанный Ч. Осгудом², как наиболее адекватный метод для количественной и качественной индексации мнений участников экспертизы при выражении эмоционального отношения к объектам исследования. Кроме того, методика Ч. Осгуда позволяет измерять различия в интерпретации понятий и любых объектов, предлагаемых для оценивания игр.

Техника «Семантический дифференциал», разработанная в 1958 году Чарльзом Осгудом, предназначалась для измерения различий в интерпретации понятий испытуемым, при этом имелось в виду то уникальное значение, которое это лицо (предмет, явление) приобрело для обследуемого

Технология

ТЕХНОЛОГИЯ

2

Бурлачук Л.Ф.
Морозов С.М.
Словарь-справочник
по психодиагностике.
СПб: Питер Ком,
1999.

в результате его жизненного опыта.

Суть «Семантического дифференциала» сводится к следующей процедуре. Исследуемый объект (стимул), в качестве которого может выступать слово, понятие, символ в вербальной или невербальной форме или любая деятельность, наблюдаемая экспертом со стороны (игра и т.д.), оценивают путём соотнесения с одной из фиксированных точек шкалы, заданной полярными по значению прилагательными или их невербальными эквивалентами. Пространство шкалы между противоположными значениями воспринимается экспертом как непрерывный континуум градаций выраженности значений, переходящий от средней нулевой точки к различной степени одного или противоположного признака (прилагательного или его невербального эквивалента). Таким образом, «Семантический дифференциал» является комбинацией метода контролируемых ассоциаций и процедуры шкалирования. Если одно из двух противоположных значений признака обозначить как X, а другое как Y, то семь делений по шкале (в направлении слева направо) могут быть интерпретированы как: — 3 ... весьма выраженное x; — 2 ... выраженное x; — 1 ... немного заметное x; 0 ни x, ни y (ни x и y

в равной мере); 1... немного заметное y; 2 ... выраженное y; 3 ... весьма выраженное y.

Оценка значения понятия в шкале «Семантического дифференциала» позволяет поместить его в точку семантического пространства. Положение точки характеризуется двумя основными показателями: направленностью от начала координат — нейтральной позицией шкалы (качественная характеристика, поляризация признака); удалённостью от начала координат (количественная характеристика, интенсивность). Чем длиннее вектор удалённости точки семантического пространства от нейтральной позиции, тем интенсивнее реакция и более значимо для испытуемого оцениваемое понятие.

Применение шкал «Семантического дифференциала» выступает как непрямо́й, опосредованный способ получения оценок, нередко — высказывания в «метафорической» форме, субъективно более лёгкой и раскованной, чем ответ «напрямую». Существует ряд возможностей для исследования «скрытой» структуры индивидуальных оценок, значений, отношений. Совокупность шкал для характеристики объекта позволяет вводить дополнительные «маскирующие» оси для получения информации о потенциально болезненных или ин-

тимных сторонах самооценки испытуемого.

Зависимость конфигурации индивидуального личностного семантического пространства от позиции наблюдателя, личностных особенностей самого субъекта приближают метод «Семантического дифференциала» к проективным подходам в исследовании личности.

«Семантический дифференциал» начал широко использоваться в политических кампаниях, при оценке избираемых на высокие должности, в коммерческой рекламе, в маркетинге при анализе возможностей сбыта новой продукции на рынке, искусствоведении и т.д. На практике была доказана эффективность данной техники и её надёжность, особенно при оценивании сложных для наблюдателя объектов. Стандартный вариант методики включает три шкалы: «Оценка», «Сила», «Активность». Существует модифицированный вариант методики Ч. Осгуда, предложенный В.Ф. Петренко³, который включает дополнительные шкалы: «Упорядоченность», «Сложность», «Комфортность», «Обычность».

В предлагаемой модели экспертизы участвуют дети дошкольного возраста. В связи с этим важно использовать методику, доступную для понимания в этом возрасте. Метод

«Семантического дифференциала» удовлетворяет это требование, так как были разработаны невербальные шкалы «Семантического дифференциала»: «Оценка», «Сила», «Активность», «Упорядоченность», «Плотность» (П. Бентлер и А. Лавойе)⁴.

Для проведения экспертизы игр мы используем вербальные шкалы Ч. Осгуда, дополнительные шкалы, предложенные В.Ф. Петренко, и невербальные шкалы П. Бентлера и А. Лавойе. На основе этих шкал мы разработали модифицированные варианты методик «Вербальный семантический дифференциал» и «Невербальный семантический дифференциал». Они включают разработанные нами специальные инструкции для участников экспертизы и интерпретации значений каждой шкалы в отношении предмета экспертизы (игр).

Для оценки устойчивости игровой мотивации мы разработали «Шкалу времени игры».

В основе методики лежит разработанная Жозефом Нютеноми⁵ теория формирования, строения и функционирования человеческой мотивации в целостной структуре поведения. Ключевой конструкт теории Ж. Нютена состоит в том, что способность человека ставить отдалённые во времени цели для своей деятельности и до-

Технология

ТЕХНОЛОГИЯ

3

Ханин Ю.Л.
Психология общения в спорте. М.: Физкультура и спорт, 1980.

4

Там же.

5

Петренко В.Ф.
Введение в экспериментальную психологию: исследование форм репрезентации в обыденном сознании. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1983.

ПЕД диагностика
ПЕД диагностика

стигать их формирует мотивацию этой деятельности. Имея перспективу будущего, человек формирует пространство, в котором строятся когнитивно-переработанные, осознанные мотивационные конструкты деятельности, а будущее становится «пространством мотивации». В нашей экспертизе дети выбирали время, которое они готовы были уделить игре. На основании их решения выявлялась игровая мотивация, что позволяло в последующем дать дополнительную характеристику игре.

«Метод выявления направленности игры» на интеллектуальную, эмоционально-волевою, коммуникативную сферу психического развития ребёнка создан нами на основе метода графического шкалирования, разработанного Терстоуном.

В основе методики лежит эмпирически обоснованная классификация С.Т. Прохоровой⁶, которая выделяет коммуникативные, интеллектуальные, эмоционально-волевые группы свойств, проявляющиеся в процессе деятельности. Для выявления степени направленности игры на эти группы свойств мы использовали псевдо-равно-интервальную шкалу Терстоуна⁷, в которой каждая направленность обозначается графически. Родителям и специалистам после игры предлагалось отметить её

направленность с помощью оценки по каждой шкале, предъявленной в методике.

Таким образом, для психолого-педагогической экспертизы игр составлен диагностический комплекс: «Вербальный семантический дифференциал» (модифицированный вариант); «Невербальный семантический дифференциал» (модифицированный вариант); «Метод выявления направленности игры», «Шкала времени игры».

Следующим этапом работы стала организация экспертизы игр. Заказчика интересовала оценка игр при различных условиях и вариантах их использования, поэтому игры были включены в групповые и индивидуальные занятия специалистов Центра с детьми. При проведении игр специалисты опирались на предлагаемые инструкции по применению игры, включая её в образовательную программу Центра. В тех случаях, когда методических рекомендаций не прилагалось, специалисты разрабатывали методику проведения игры с учетом особенностей конкретной образовательной программы. На каждом занятии при проведении игр присутствовали родители. В процессе занятия фиксировалось время игры как показатель игровой мотивации. Каждый эксперт оценивал игру непосредственно после окончания занятия. Дети оце-

6

Эльконин Д.Б.
Психология игры. 2-е изд. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999.

7

Бурлачук Л.Ф.
Морозов С.М.
Словарь-справочник по психодиагностике. СПб: Питер Ком, 1999.

нивали игру по «Невербальному семантическому дифференциалу», родители и специалисты — по «Невербальному семантическому дифференциалу», «Вербальному семантическому дифференциалу» и по методу выявления направленности игры. Каждый участник заполнял стандартные бланки к методикам в соответствии с предлагаемыми инструкциями.

Первичные результаты по каждой методике обрабатывались вручную. Первичные оценки были систематизированы и занесены в сводные электронные таблицы для дальнейшего статистического анализа.

Статистический анализ по результатам тестирования включал подсчёт средних значений по всем параметрам оценки (по шкалам Вербального и Невербального семантического дифференциала, по Методу выявления направленности игры), корреляционный анализ между всеми параметрами оценки, а также корреляционный анализ показателей времени игры с оценками ребёнка по шкалам Невербального семантического дифференциала. Результаты статистического анализа представлялись в виде таблиц. Например, для игры «Трафареты» были составлены следующие таблицы.

Технология

Таблица 1

Средние значения

Параметры экспертной оценки		Категории экспертов			Средние значения по всем экспертам
		Дети	Родители	Специалисты	
Шкалы Невербального семантического дифференциала	Оценка	4,518	5,364	5,336	5,073
	Активность	4,550	4,900	5,018	4,831
	Плотность	5,127	4,745	5,236	5,036
	Сила	3,282	4,800	5,291	4,458
	Упорядоченность	5,091	5,009	5,245	5,115
Шкалы Вербального семантического дифференциала	Оценка		5,218	4,810	5,024
	Активность		3,827	3,745	3,786
	Упорядоченность		4,227	4,309	4,268
	Сложность		3,345	2,800	3,073
	Сила		4,445	4,364	4,405
	Комфортность		4,891	4,600	4,745
	Обычность		4,455	3,940	4,210

ПЕД диагностика
ПЕД диагностика

Метод выявления направленности игры	Интеллектуальная сфера	7,182	4,727	5,955
	Эмоционально-волевая сфера	6,091	5,182	5,636
	Коммуникативная сфера	7,727	4,273	6,000

Таблица 2
Корреляционный анализ времени игры со шкалами
Невербального семантического дифференциала

Шкалы Невербального семантического дифференциала	Коэффициенты корреляции со временем игры ребёнка
Оценка	0,05
Активность	0,05
Плотность	0,36
Сила	-0,27
Упорядоченность	0,41

На следующем этапе проводился качественный анализ полученных результатов. Отдельно анализировались результаты по каждой группе экспертов. Выделялись шкалы Невербального семантического дифференциала, по которым детьми были даны наиболее высокие и наиболее низкие оценки. В зависимости от выделенных шкал определялось, какие именно характеристики игры: особенности стимульного материала, уровень доступности правил и содержания игры, возможность проявить активность, инициативу, собственные интеллектуальные и творческие способности в процессе игры — привлекали ребёнка к игре, вызвали интерес или, наоборот, отталкивали. На основании величины и соотношения средних значений по шкалам делался также вывод

об общем эмоциональном отношении ребёнка к игре. Например: *«Из представленной таблицы видно, что среди детей игра получила наиболее высокие значения по шкалам «Плотность» и «Упорядоченность», а наиболее низкую оценку по шкале «Сила» Невербального семантического дифференциала. Это свидетельствует о том, что детей заинтересовал предложенный стимульный материал, у них не возникло трудностей при восприятии правил игры, они были легко поняты и приняты детьми. Такая реакция детей на игру свидетельствует о том, что ребёнок сможет самостоятельно играть в данную игру, что, несомненно, способствует развитию таких важных новообразований в психологическом развитии ребёнка дошкольного возраста как произвольность*

деятельности и творческое во-
ображение».

Отдельно анализировались величина и соотношение средних значений, данных родителями и специалистами по шкалам Вербального и Невербального семантического дифференциала. Выявлялись шкалы, определяющие положительные и отрицательные характеристики игры отдельно с точки зрения родителей и специалистов. Проводился анализ сходств и различий в оценках по всем трём группам экспертов. Для выявления причин сходств и различий, а также адекватности оценок проводился корреляционный анализ между всеми параметрами оценки. Его результаты позволяли также сделать вывод о причинах, вызвавших ту или иную эмоциональную реакцию на игру. Например: «Родители высоко оценили эту игру по шкале «Оценка» и «Упорядоченность», низкую оценку получила игра по шкале «Сложность». Специалисты примерно одинаково оценили игру по всем шкалам Невербального семантического дифференциала, но при оценке по Вербальному варианту методики наиболее высокие значения были получены по шкале «Оценка», а наиболее низкие — по шкале «Сложность». Полученные статистические данные свидетельствуют о том, что и родителями,

и специалистами игра в целом была воспринята положительно, с их точки зрения, игра вызвала у детей интерес и удовольствие в процессе игры. И специалисты, и родители оценили игру «Графареты» как достаточно простую, не требующую от детей 5–6 лет серьёзных интеллектуальных и волевых усилий. Это подтверждает наше предположение о том, что игра с успехом может быть использована для самостоятельных занятий ребёнка. Необходимо отметить разницу в оценке родителей и специалистов игры «Графареты» с точки зрения простоты восприятия и понимания правил игры. В отличие от специалистов родители дали по этому показателю игре гораздо более высокую оценку. Вероятно, это связано с тем, что родители оценивали игру в ходе занятия педагога с ребёнком, когда разнообразные варианты использования стимульного материала игры предлагались педагогам и были достаточно просты и понятны. В то же время отсутствие каких-либо инструкций и вариантов игрового использования материалов игры в комплекте снизило оценку игры по этому показателю среди педагогов. Отсутствие инструкций и описаний вариантов игрового использования стимульного материала не может стать препятствием для

Технология

включения игры в образовательный процесс детских дошкольных учреждений, но это может стать серьёзным недостатком при использовании её родителями, не имеющими достаточного опыта или специального образования, для самостоятельных занятий с детьми».

Анализ средних значений по Методу выявления направленности игры позволял выявить направленность игры на развитие интеллектуальной, эмоционально-волевой или коммуникативной сферы, с точки зрения родителей и специалистов, а также выяснить степень расхождения между объективными оценками игры и ожиданиями производителя. Например: «По мнению родителей, игра в большей степени направлена на развитие интеллектуальных и коммуникативных возможностей ребёнка. Вероятно, это связано со специфическим использованием игры именно в контексте образовательной программы. По мнению специалистов, принимавших участие в экспертизе, эта игра имеет выраженную художественно-эстетическую направленность, способствует развитию моторики, произвольности деятельности, творческого воображения».

Отдельно проводился анализ корреляционной взаимосвязи показателей времени игры и оценок ребёнка по шкалам

Невербального семантического дифференциала. Его результаты позволяли обнаружить факторы, оказывающие влияние на изменение уровня заинтересованности ребёнка игрой, на повышение или снижение его игровой мотивации в процессе конкретной игры. Например: «Наличие значимой положительной взаимосвязи между временем игры ребёнка и показателями «Плотность» и «Упорядоченность» подтвердило, что именно особенности стимульного материала (возможность многократного использования, вариативность применения), лёгкость и понятность способов его использования повышают игровую мотивацию у детей в начале игры. Обнаруженная значимая отрицательная корреляционная взаимосвязь между временем игры и показателем «Сила» указывает на то, что заинтересованность ребёнка в игре постепенно снижается в связи с отсутствием необходимости прилагать новые интеллектуальные и творческие усилия в процессе игры. Для повышения игровой мотивации рекомендуется предлагать ребёнку новые условия и способы использования игрового материала».

Отличительными особенностями представленной модели психолого-педагогической экспертизы игровой продукции являются:

1. Научно обоснованный подход к разработке специального комплекса методик для объективной оценки игр. Использование этого комплекса методик позволяет достаточно быстро и точно определить характер игры и отношение к ней независимо от возраста и уровня образования участников тестирования.

2. Соблюдение стандартизированной процедуры проведения экспертизы позволяет сравнивать оценки всех трёх групп участников, делать выводы об особенностях восприятия игры детьми, родителями и специалистами.

3. Использование статистических методов при анализе результатов экспертизы позволяет получить общую оценку игры по всем критериям оценки по каждой группе участников, провести их сравнительный анализ, выявить особенности игры, определяющие специфику отношения к игре каждой группой экспертов, а также значительно сократить затраты времени на анализ результатов экспертизы.

Предлагаемая технология проведения экспертизы позволяет делать заключение, включающее:

1. Описание специфики восприятия игры каждой группой экспертов с анализом особенностей игры, определяющих отношение детей, родите-

лей и специалистов к процессу игры.

2. Анализ сходств и различий в оценках разных групп экспертов тестирования (детей, родителей и специалистов) с выделением факторов, определяющих эти сходства и различия.

3. Описание характера направленности игры на интеллектуальную, эмоционально-волевою или коммуникативную сферу развития отдельно с точки зрения родителей и специалистов, их сравнительный анализ.

4. Обсуждение степени ответственности между объективными показателями содержания игры и методическими рекомендациями к игре.

5. Описание особенностей игры, повышающих или снижающих игровую мотивацию у детей в процессе игры.

Для иллюстрации вышесказанного мы предлагаем пример заключения к одной из игр.

Заключение по результатам психолого-педагогической экспертизы игры из серии мини-игры «Угадайка»

Игра использовалась на групповых и индивидуальных занятиях по программе «Развитие» и индивидуальных консульта-

Технология

ТЕХНОЛОГИЯ

ПЕД диагностика
ПЕД диагностика

циях детей и их родителей. Экспертиза игры проводилась среди детей, родителей и специалистов образовательного учреждения. В работе приняли участие 10 мальчиков и одна девочка в возрасте от четырёх до шести лет, их родители и специалисты Центра: педагоги-психологи, учителя-логопеды, дефектологи, методисты.

По результатам экспертизы был проведён статистический

анализ полученных данных, который включал анализ средних значений по всем параметрам оценки (по шкалам Вербального и Невербального семантического дифференциала, по Методу выявления направленности игры), корреляционный анализ между параметрами оценки, а также корреляционный анализ времени игры ребёнка со значениями шкал Невербального семантического дифференциала.

Средние значения **Таблица 3**

Параметры экспертной оценки		Категории экспертов			Средние значения по всем экспертам
		Дети	Родители	Специалисты	
Шкалы Невербального семантического дифференциала	Оценка	4,083	4,808	8,525	5,806
	Активность	4,708	4,750	5,233	4,897
	Плотность	5,033	4,750	5,142	4,975
	Сила	3,442	4,667	5,625	4,578
	Упорядоченность	5,258	5,175	5,467	5,300
Шкалы Вербального семантического дифференциала	Оценка		5,583	5,025	5,304
	Активность		4,225	3,925	4,075
	Упорядоченность		3,892	3,875	3,883
	Сложность		3,150	3,300	3,225
	Сила		4,942	4,675	4,808
	Комфортность		5,300	4,700	5,000
Метод выявления направленности игры	Интеллектуальная сфера		7,333	6,250	6,792
	Эмоционально-волевая сфера		6,333	6,333	6,333
	Коммуникативная сфера		6,583	5,083	5,833

Среди детей игра получила наиболее высокие значения по шкалам «Упорядоченность» и

«Плотность», наиболее низкую оценку — по шкале «Сила». Полученные результаты свиде-

тельствуют о том, что игра детей заинтересовала. Она привлекла их разнообразием и насыщенностью стимульного материала, реалистичностью изображений. Наличие нескольких признаков для выбора правильного решения (форма выемки, фон, содержание картинок) в процессе игры поддерживало игровую мотивацию у детей четырёх лет, а также детей пяти лет с некоторыми особенностями психического развития. У всех детей не возникло трудностей при восприятии правил игры, они были легко поняты и приняты. У детей 5–6 лет игровая мотивация снизилась в процессе игры, упала заинтересованность, что подтверждает возрастные рекомендации к игре (3–5 лет), данные производителем.

Родители высоко оценили эту игру по шкале «Оценка», «Упорядоченность» и «Комфортность», специалистами наиболее высоко игра была оценена по шкале «Оценка». Полученные статистические данные свидетельствуют о том, что и родителями, и специалистами игра в целом была воспринята положительно, с их точки зрения, она вызывает у детей интерес и удовольствие в процессе её проведения. Родители особо отметили удобство и комфортность использования стимульного материала, легкость и простоту восприя-

тия правил игры. Это указывает на чёткость и ясность правил игры, которые доступны для понимания специалистами и родителями.

Самую низкую оценку у родителей и специалистов игра получила по шкале «Сложность». Для выявления причин таких оценок мы провели корреляционный анализ показателей шкалы «Сложность» с остальными параметрами оценки. Выяснилось, что «Сложность» имеет значимую отрицательную корреляционную связь со шкалами «Активность» и «Плотность» Невербального семантического дифференциала и со шкалой «Эмоционально-волевая направленность» Метода выявления направленности игры (коэффициенты корреляции от 0,3 до 0,4). Это свидетельствует о том, что игра воспринимается как достаточно доступная, так как реализация познавательной и развивающей задачи, поставленной в игре, требует незначительных волевых усилий, а активность и познавательный интерес поддерживаются качеством исполнения, разнообразием и насыщенностью содержания стимульного материала. Таким образом, достигается развивающая и образовательная цель игры.

По мнению родителей, игра направлена на развитие интеллектуальной сферы ребён-

Технология

ка, среди специалистов игра получила приблизительно равные значения по интеллектуальной и эмоционально-волевой направленности. Игра способствует развитию зрительно-

го восприятия, внимания и наглядно-образного мышления. В процессе игры развиваются и закрепляются навыки саморегуляции.

Таблица 4
Корреляционный анализ времени игры со шкалами
Невербального семантического дифференциала

Шкалы Невербального семантического дифференциала	Коэффициенты корреляции со временем игры ребёнка
Оценка	0,13
Активность	0,27
Плотность	0,31
Сила	-0,36
Упорядоченность	0,04

Из табл. 4 видно, что значимая положительная корреляционная связь времени игры ребёнка обнаружена с показателем «Плотность». Это ещё раз подчёркивает значимость качества исполнения, разнообразия и насыщенности стимульного материала для поддержания игровой мотивации у ребёнка.

Обнаруженная значимая отрицательная связь между временем игры и показателем «Сила» указывает на то, что заинтересованность ребёнка в процессе игры постепенно снижается, поэтому рекомендуемая производителем про-

должительность игры (5–15 мин.) наиболее целесообразна.

Представленный пример заключения даёт возможность утверждать, что данная система психолого-педагогической экспертизы позволяет оценивать различные точки зрения детей, родителей и специалистов; избирательную направленность игры на развитие интеллектуальной, эмоционально-волевой или коммуникативной сферы; эффективность групповой и индивидуальной формы использования игры; длительность игровой мотивации (продолжительность игры).