

## ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЭКСПЕРТИЗА ИГР

*Наталья Анатольевна Янковская, директор Центра психолого-медико-социального сопровождения «Юго-Восток», доцент, кандидат педагогических наук, Москва;*

*Николай Александрович Аминов, заместитель директора ЦПМСС «Юго-Восток» по учебно-воспитательной работе, кандидат психологических наук;*

*Елена Александровна Желудкова, заведующая научно-практической лабораторией стандартизации и нормирования психодиагностических методик, педагог-психолог ЦПМСС «Юго-Восток»;*

*Анна Семёновна Майзель, заведующая отделом арт-терапии, педагог-психолог ЦПМСС «Юго-Восток»;*

*Филипп Владимирович Малахов, социальный педагог ЦПМСС «Юго-Восток»*

На современном рынке книг и игровых пособий представлено огромное количество разнообразных игр, детской художественной и познавательной литературы, развивающих пособий. Среди подобного разнообразия родители зачастую сталкиваются с проблемой выбора той или иной книги, игры, развивающего пособия для своего ребёнка. Действительно, сложно разобраться с материалом там, где отсутствуют критерии оценок содержания игры, её направленности на развитие той или иной сферы психического развития ребёнка.

Игра является основным, ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста. В игре происходит их личностное и интеллектуальное развитие. Оно во многом зависит от тех игр, в которые дети играют<sup>1</sup>.

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 дошкольника 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 этому развитию.

Раньше при Министерстве образования РФ существовала Федеральная экспертная ко-

миссия, проводившая экспертизу игрушек. Когда в 1997 г. возникла необходимость организации психолого-педагогической экспертизы игрушек, был создан Федеральный экспертный совет (ФЭС) при Министерстве образования. Уже десять лет как ФЭС не существует. За эти годы рынок перестал быть централизованным, магазины заполнены некачественной продукцией. По показателям 2006 г. она составляет более 80% нашего рынка, отечественные игрушки составляют не менее 10% современного российского рынка игрушек, оставшиеся 10% рынка заполнены разнообразными иностранными брендами (см. [www.tgpru.ru](http://www.tgpru.ru)).

Основным достоинством игры, с точки зрения производителей и продавцов, является её покупаемость. Актуальным и модным для повышения объёма продаж в настоящее время стало проведение производителями и торговыми марками психолого-педагогической экспертизы своей продукции на базе детских дошкольных учреждений. Чаще всего в подобной экспертизе принимают участие воспитатели, методисты и психологи этих учреждений, которые дают субъективную оценку продукции. Результаты такой экспертизы активно распространяются в Интернете в качестве рекламы. Итоги публикуются в бесплатных каталогах, распростра-

<sup>1</sup> Эльконин Д.Б. Психология игры. 2 изд. М.: ВЛАДОС, 1999.

няемых в магазинах игрушек, магазинах детского питания, детских медицинских учреждениях, коммерческих клиниках и роддомах. Это стало возможным в связи с отсутствием квалифицированной, качественной, независимой процедуры проведения экспертизы игровой продукции.

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

В государственное образовательное учреждение г. Москвы Центр психолого-медико-социального сопровождения «Юго-Восток» (ГОУ ЦПМСС «Юго-Восток») обратилось одно из издательств с тем, чтобы провести апробацию и тестирование игр, производимых в издательстве. Наш Центр существует десять лет, и за этот период создал целый ряд длительных и краткосрочных программ работы с детьми дошкольного и школьного возраста, с родителями и с детско-родительскими парами. В Центре осуществляется как групповая, так и индивидуальная работа с детьми. Все занятия проводятся в игровой форме с опорой на ведущую деятельность ребёнка — игру. В Центре имеется театральная студия, в которой в интерактивной форме проводятся занятия для детей и их родителей по взаимодействию между представителями семей. При этом игра и игровые пособия занимают особое место посредников в отношениях между детьми и взрослыми.

Предложение издательства «Дрофа-Медиа» давало возможность использовать новые дополнительные игровые пособия, расширяя диапазон уже используемых и способствуя дальнейшему творческому и интеллектуальному развитию детей.

Был заключён договор о сотрудничестве в данной области. В соответствии с условиями договора к работе были привлечены специалисты Центра: педагоги, методисты, учителя-логопеды, дефектологи и педагоги-психологи, а также посещающие Центр дети и их родители. Необходимо было оценить направленность игры на ту или иную сферу развития ребёнка и определить, соответствует ли эта направленность той, что заявлена производителем. Оценивались также художественное оформление, качество исполнения и удобство использования стимульного материала, доступность игры

для возрастной группы детей, указанной производителем, качество предложенных методических рекомендаций.

Заказчику важно также было выяснить общее впечатление от игры детей и их родителей, мнение специалистов о возможности включения игр в учебно-воспитательный процесс образовательных учреждений. Специалистами Центра была предложена система психолого-педагогической экспертизы игр. Нами были разработаны критерии экспертной оценки, подобраны соответствующие методы, разработана система анализа результатов и составления заключения.

Основная задача ГОУ ЦПМСС — оказание психологической, педагогической и социальной помощи детям и подросткам, имеющим нарушения здоровья и трудности в обучении, развитии и социализации. Центр реализует программы дополнительного образования социально-педагогической и художественно-эстетической направленности. Основные причины обращения детей в Центр — проблемы их поведения, школьная неуспеваемость, логопедические проблемы, определение уровня готовности к школе, частые болезни ребёнка и др. Чаще всего эти проблемы сопровождаются нарушением детско-родительских отношений и спецификой взаимоотношений разных поколений внутри семьи. Одной из наиболее эффективной формой оказания помощи таким семьям является игротерапия, поэтому предложенное издательством сотрудничество представляло для нас особый интерес.

Для проведения апробации и тестирования издательство предоставило 193 игры, которые можно было объединить в 22 группы, различные по задачам и способам использования. Среди них есть книги-игры, предоставляющие возможность и читать книгу, и использовать её в качестве манипуляционной игры. Есть несколько видов мозаик-пазлов с различным содержанием рисунков и дополнительных задач. Также предложен целый ряд игр-лото, в которых детям предоставляется возможность подбирать в соответствии с заданием карточки или группы карточек, подходящих по условию, с целью реализации поставленной задачи. Кроме этого были предоставлены игры-магниты, игры в папке, игры-ходилки, позволяющие детям использовать игровые

поля и дополнительные фишки для проведения игры. Необходимо упомянуть игры-раскраски, трафареты, дающие возможность применять и развивать художественные способности ребёнка.

Первым этапом в разработке психолого-педагогической экспертизы стало выделение критериев оценки игровой продукции. Они были определены исходя из запроса заказчика в соответствии со спецификой возрастных психолого-педагогических и методических требований к игровой продукции:

- заинтересованность, удовлетворённость игрой — общее эмоциональное отношение ребёнка к игре;
- включённость детей в игру;
- проявление активности, инициативности детей в процессе игры;
- характер восприятия правил игры;
- простота или сложность понимания содержания игры;
- использования стимульного материала игры;
- разнообразие и насыщенность стимульного материала;
- оригинальность игры;
- уровень поддержания игровой мотивации в процессе игры;
- доступность игры для возрастной группы детей, указанной производителем;
- общая направленность игры (интеллектуальная, эмоционально-волевая или коммуникативная).

Исходя из указанных критериев нами был разработан комплекс методик для проведения экспертизы игр. При выборе методик мы учитывали, что они должны быть: 1) достаточно просты и не требовать больших временных затрат (в работе должны были принять участие специалисты Центра, дети и их родители); 2) надёжны; 3) позволять одновременно дать оценку игры и зафиксировать эмоциональное отношение к игре.

Наиболее подходящим методом для достижения данных целей мог служить разработанный Ч. Осгудом<sup>2</sup> «Семантический дифференциал», который позволяет количественно и качественно индексировать значения измерений при выражении эмоционального отношения к объектам исследования. Кроме этого методика Ч. Осгуда позволяет измерять

различия в интерпретации понятий и любых объектов, предлагаемых для оценивания игр<sup>3</sup>. В работе принимали участие дети дошкольного возраста. В связи с этим важно было использовать методику, доступную для понимания в этом возрасте. Метод «Семантического дифференциала» удовлетворял и этому требованию, так как были разработаны невербальные шкалы «Семантического дифференциала» (Бентлер и Лавойе)<sup>4</sup>.

Направленность каждой игры определялась по оценкам специалистов и родителей в соответствии со сферами психического развития ребёнка — эмоционально-волевой, интеллектуальной, коммуникативной. Для оценки устойчивости игровой мотивации использовалась шкала времени игры.

Из отобранных методик был составлен комплекс для оценки игр, в который вошли:

- 1) вербальный семантический дифференциал;
- 2) невербальный семантический дифференциал;
- 3) метод выявления направленности игры;
- 4) шкала времени игры.

Была разработана стандартизованная процедура экспертизы игр, позволяющая получить наиболее надёжную, полную и объективную оценку игр среди детей, родителей и специалистов.

Следующим этапом работы стала организация проведения экспертизы. 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 ее в образовательную программу Центра. В тех случаях, когда методических рекомендаций не прилагалось, специалисты сами разрабатывали методику с учетом особенностей конкретной образовательной программы. На каждом занятии при прове-

<sup>2</sup> Петренко В.Ф. Введение в экспериментальную психосемантику: исследование форм репрезентации в обыденном сознании. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1983.

<sup>3</sup> Бурлачук Л.Ф. Морозов С.М. Словарь-справочник по психодиагностике. СПб: Питер Ком, 1999.

<sup>4</sup> Петренко В.Ф. Введение в экспериментальную психосемантику: исследование форм репрезентации в обыденном сознании. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1983; Ханин Ю.Л. Психология общения в спорте. М.: Физкультура и спорт, 1980.

дении игр присутствовали родители. В процессе занятия фиксировалось время игры как показатель игровой мотивации. Оценка игры проводилась индивидуально каждым экспертом непосредственно после окончания занятия. Дети оценивали игру по «невербальному семантическому дифференциалу», родители и специалисты проводили оценку 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.

Обработка первичных результатов по каждой методике проводилась вручную. Первичные оценки были систематизированы

и занесены в сводные электронные таблицы с целью 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.

Таблица 1

## Средние значения

Параметры экспертной оценки		Категории экспертов			Средние значения по всем экспертам
		Дети	Родители	Специалисты	
Шкалы невербального семантического дифференциала	Оценка	4,518	<b>5,364</b>	5,336	<b>5,073</b>
	Активность	4,550	4,900	5,018	4,831
	Плотность	<b>5,127</b>	4,745	5,236	5,036
	Сила	3,282	4,800	5,291	4,458
	Упорядоченность	<b>5,091</b>	<b>5,009</b>	5,245	<b>5,115</b>
Шкалы вербального семантического дифференциала	Оценка		<b>5,218</b>	<b>4,810</b>	<b>5,024</b>
	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
Метод выявления направленности игры	Интеллектуальная сфера		<b>7,182</b>	4,727	5,955
	Эмоционально-волевая сфера		6,091	<b>5,182</b>	5,636
	Коммуникативная сфера		<b>7,727</b>	4,273	<b>6,000</b>

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	<b>0,36</b>
Сила	-0,27
Упорядоченность	<b>0,41</b>

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 воображение».*

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 «Трафареты» 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 «Трафареты» 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 педагогом 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 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 её направленность на развитие интеллектуальной, эмоционально-воле-

вой или коммуникативной сферы с точки зрения родителей и специалистов, а также выяснить степень расхождения между объективными оценками 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. 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 предлагать 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 системы психолого-педагогической экспертизы игровой продукции являются:

1) научно обоснованный подход к разработке специального комплекса методик

для проведения 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 по каждой группе участников, провести их сравнительный анализ, выявить особенности игры, определяющие специфику отношения к ней каждой группы экспертов, а также значительно сократить затраты времени на проведение анализа 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, родителей 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, сравнительный анализ их оценок;

4) обсуждение степени соответствия между объективными показателями содержания игры и методическими рекомендациями к ней;

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 при проведении групповых и индивидуальных занятий по программе «Развитие» и в процессе индивидуальных консультаций детей и их родителей. Экспертиза игры проводилась среди детей, родителей и специалистов образовательного учреждения. В работе приняли участие десять мальчиков и одна девочка в возрасте от четырёх до шести лет, их родители и спе-

циалисты 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.

**Таблица 3**  
**Средние значения**

Параметры экспертной оценки		Категории экспертов			Средние значения по всем экспертам
		Дети	Родители	Специалисты	
Шкалы невербального семантического дифференциала	Оценка	4,083	4,808	<b>8,525</b>	<b>5,806</b>
	Активность	4,708	4,750	5,233	4,897
	Плотность	<b>5,033</b>	4,750	5,142	4,975
	Сила	3,442	4,667	5,625	4,578
	Упорядоченность	<b>5,258</b>	<b>5,175</b>	5,467	<b>5,300</b>
Шкалы вербального семантического дифференциала	Оценка		<b>5,583</b>	<b>5,025</b>	<b>5,304</b>
	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		<b>5,300</b>	4,700	<b>5,000</b>
Метод выявления направленности игры	Обычность		3,875	4,208	4,042
	Интеллектуальная сфера		<b>7,333</b>	<b>6,250</b>	<b>6,792</b>
	Эмоционально-волевая сфера		6,333	<b>6,333</b>	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 свидетельствуют 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 у детей пяти лет с некоторыми особенностями психичес-

кого развития. У всех детей не возникло трудностей при восприятии правил игры, они были легко поняты и приняты. При этом важно отметить, что у детей пяти-шести 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, игра вызывает у детей интерес и удовольствие в процессе её проведения. Родители особо отметили удобство и комфортность использования стимульного материала, лёгкость и простоту восприятия правил игры. Это указывает на чёткость и ясность правил игры, которые доступны для понимания не только специалистам, но и родителям.

Самую низкую оценку у родителей и специалистов игра получила по шкале «Сложность». Для выявления причин таких оценок нами был проведён 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» ме-

тогда 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 ребёнка, среди специалистов игра получила приблизительно равные значения по интеллектуальной и эмоционально-волевой направленности. Игра способствует развитию зрительного восприятия, внимания и наглядно-образного мышления. В процессе игры также происходит развитие и закрепление навыков 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 таблицы 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 продолжительность игры

(5–15 мин.) является наиболее целесообразной.

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). □