

# ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

## PSYCHOLOGICAL STUDIES

DOI: 10.12731/2218-7405-2018-12-6-18

УДК 159.99

### ИГРОВЫЕ ПРЕДПОЧТЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В БИЛИНГВАЛЬНОЙ СРЕДЕ

*Андросова Ю.В.*

**Цель.** Выявление факторов, влияющих на снижение уровня владения родным (якутским) языком у детей дошкольного возраста, воспитывающихся в моноэтнических семьях, дошкольных образовательных учреждениях с родным языком воспитания, и возможного механизма их решения.

**Методы.** Стандартизированная беседа с детьми, наблюдение за игровой деятельностью, опрос родителей, метод статистической обработки.

**Результаты.** Факторами, влияющими на снижение уровня владения родным языком у детей являются: интенсивное вторжение информационных технологий на русском и иностранном языках в детскую субкультуру; вытеснение из неё народных и традиционных сюжетно-ролевых игр на родном языке; сокращение времени общения детей и родителей в семье.

**Вывод.** Игровая деятельность может стать эффективным механизмом формирования сбалансированного двуязычия у детей.

**Область применения.** Результаты могут быть востребованы в комплексном обогащении содержания игровой деятельности детей с учетом развития раннего национально-русского двуязычия.

**Ключевые слова:** детский билингвизм; детская субкультура; игровая деятельность; условия игры; сюжет игры; содержание игры.

## GAME PREFERENCES OF PRE-SCHOOL CHILDREN IN A BILINGUAL ENVIRONMENT

*Androsova Y.V.*

**Purpose.** *The article is devoted to the problem of the formation of bilingualism in children of preschool age. Objective: to identify factors affecting the decrease in the level of knowledge of the native (Yakut) language in children of preschool age. The plots and content of the play activity of children brought up in mono-ethnic families, pre-school educational institutions with the native language of upbringing are analyzed, their play preferences are revealed.*

**Method or methodology of carrying out work.** *The article used a set of research methods, including: standardized conversation with children, observation of gaming activities, a survey of parents, a method of statistical processing.*

**Results.** *The main factors affecting the decrease in the level of knowledge of the mother tongue in children are: intensive invasion of information technologies into the children's subculture; ousting from it folk games, traditional plot-role-playing games; reducing the time of communication between children and parents in the family. Play activity should be considered as one of the effective mechanisms for the formation of a balanced bilingualism in children.*

**Conclusion.** *Playing activity can be an effective mechanism for the formation of a balanced bilingualism in children.*

**Scope of results.** *In the complex enrichment of the content of children's play activity, taking into account the development of early national-russian bilingualism.*

**Keywords:** *children's bilingualism; children's subculture; game activity; game conditions; game plot; game content.*

### **Введение**

Игра является наиболее универсальным видом деятельности, интенсивно и комплексно развивающим высшие психические функции

(память, внимание, мышление, восприятие, воображение и речь) [7, 15] и физические качества (ловкость, быстрота, сила, выносливость, гибкость) личности в дошкольном и младшем школьном возрасте [12]. В этот период закладывается фундамент всестороннего и гармоничного развития человека, его потребностно-мотивационной, когнитивно-познавательной, эмоционально-волевой, морально-нравственной, экзистенциально-бытийной, действенно-практической, межличностно-социальной сфер, наряду с которыми обогащается словарный состав и формируется грамматический строй речи [16].

В этом процессе важное значение имеют сюжет, содержание и качество различных форм игровой деятельности детей, воспроизведение ими в игре жизненной действительности, реального мира взрослых, подражание их повседневной трудовой и общественной жизни [14].

Между тем, в последние годы принципиально изменилась основная структура (условия, сюжет и содержание) традиционных форм игровой деятельности, которые обеспечивали полноценное личностное и психическое развитие детей на протяжении многих веков [2, 10]. Не только традиционная игра, но и совместная деятельность детей и взрослых, а также продуктивные виды детской деятельности во многом вытеснены просмотром мультфильмов и компьютерными играми [3]. Современные дошкольники 3–6 лет заняты просмотром телевизоров, в частности мультфильмов, в среднем 3–4 часа в день, около 25 часов в неделю. Это намного превосходит время их общения со сверстниками и взрослыми [8].

Таким образом, мультфильм стал для ребёнка одним из основных носителей и трансляторов представлений о мире, об отношениях между людьми и нормах их поведения. Кроме того, рыночная индустрия продвижения мультфильмов запустила производство и распространение линейки «мультишных игрушек» - персонажей мультфильмов, их спутников и многочисленных аксессуаров. Такие игрушки, изображающие героев мультфильмов, стали своеобразными носителями социальных культурных норм и ценностей [11, с. 68].

Компьютеры, планшеты и смартфоны сегодня также являются неотъемлемой частью уклада жизни каждой семьи. Начиная с до-

школьного возраста, дети приобщаются к новому виду деятельности – компьютерной игре [5, с. 20]. Мобильные интернет-устройства для маленьких детей становятся источником сенсорных впечатлений, потребление которых превращается в самостоятельный род занятий. Экраны планшетов подменяют для малышей физическую активность, предметную и продуктивную деятельность, игру, общение с близкими взрослыми [9, с. 28]. Компьютерная игра способна полностью завладеть вниманием ребенка – механизм «погружения», или «иммерсии» (от англ. Immersion) [19].

Современные психологические исследования отмечают следующие особенности развития детей дошкольного возраста, подрастающих в век информационных и цифровых технологий: недоразвитие мелкой и крупной моторики, пространственного образа себя, несформированность телесного самовосприятия, произвольного поведения, трудности в освоении письма, задержка речевого развития [18]. Овладение речью в раннем возрасте происходит в живом, непосредственном общении, когда малыш не только слушает чужие слова, но и отвечает другому человеку, когда он сам включен в диалог [13]. Причем, включен не только слухом и артикуляцией, но и всеми действиями, мыслями и чувствами [9, с. 29].

### **Постановка цели исследования**

Исходя из этого, можно предположить, что мультфильмы и компьютерные игры могут оказывать существенное влияние не только на гармоничное всестороннее развитие детей [17], в том числе речи, но и на формирование сбалансированного двуязычия у подрастающего поколения.

В последние годы в нашей республике среди детей дошкольного возраста наблюдается резкое снижение уровня владения родным (якутским) языком, вместе с этим возросло беспокойство родителей, педагогов и общества в целом за сохранение родного языка [4, с. 164]. Наше исследование, проведенное в рамках государственного задания Министерства образования и науки Российской Федерации по теме «Проектирование технологии билингвального

обучения, реализуемой в общеобразовательных организациях в условиях функционирования двух государственных языков», выявило общее снижение качества владения детьми 5–9 лет родным (якутским) языком и преобладание использования русского языка в неформальном общении и игровой деятельности [1].

В связи с этим целью данного исследования стало выявление основных факторов, влияющих на снижение уровня владения родным (якутским) языком у детей дошкольного и младшего школьного возраста в условиях национально-русской билингвальной среды, и возможного механизма ее решения. Для этого поставили задачу – проанализировать особенности сюжетов и содержания игровой деятельности детей старшего дошкольного возраста, воспитывающихся в моноэтничных якутских семьях и посещающих дошкольные образовательные учреждения с родным (якутским) языком воспитания, и выявить их игровые предпочтения.

Мы выдвинули гипотезу, что основной причиной снижения уровня владения родным языком у детей в условиях билингвальной среды может стать трансформация традиционных форм и содержания детской субкультуры, в которой активно развивается речь детей, в частности преобладание использования второго (русского) языка детьми в игровой деятельности.

### **Описание и результаты исследования**

Для выявления игровых предпочтений, сюжетов и содержания игр детей старшего дошкольного возраста, а также для подтверждения гипотезы нами проведено исследование с использованием следующих вербально-коммуникативных методов: стандартизированная беседа с детьми, анкетирование родителей, наблюдение за игровой деятельностью детей в свободное время. Беседа исследователя с детьми «Мои любимые игры и игрушки» состояла из 9 открытых вопросов, сформулированных с учётом характеристики игровой деятельности [6, с. 12]. Для анкеты родителей были сформированы 10 открытых и закрытых вопросов, направленных на выявление особенностей игровой деятельности в условиях семейного

воспитания. Наблюдения за игровой деятельностью детей проводились в игровых зонах групп дошкольных учреждений, где имелись необходимые предметы для наиболее важных видов игровой деятельности. При организации наблюдения за игрой детям предлагалось в течение 30 минут поиграть в любую игру.

Всего в исследовании приняли участие 60 детей и 60 родителей. Участники исследования – это дети старшего дошкольного возраста, посещающие детские сады г. Якутска с якутским языком воспитания.

В результате анализа материалов беседы с детьми получены следующие выводы:

- большинство мальчиков (81%) указали, что любят играть в супер-героев (Человек-паук, Черепашки Ниндзя и др.), а девочки (78%) предпочитают играть в сюжетно-ролевые игры с куклами (куклы «Барби», «Лол»);
- основная часть мальчиков любимыми игрушками называли конструкторы «Лего», роботы-трансформеры, машины, девочки предпочитают играть с куклами Лол или Бэби Борн, животными Пет Шоп;
- 79% детей ответили, что им интереснее играть со своими друзьями, братьями/сестрами, и только 21% сказали, что любят играть со своими родителями;
- 65% мальчиков 6-7 лет хотят быть в игре Человеком-пауком, Майнкрафтом, а более старшие предпочитают быть в игре военным из компьютерной игры «Контр-страйк»;
- 73% девочек (вне зависимости от возраста) в игре видят себя принцессами/феями из разных мультфильмов;
- большинство опрошенных детей ответили, что сами придумывают игры, в которые играют;
- сюжеты и сценарии игр преимущественно построены на основе популярных мультфильмов (супер-герои, фантастические и магические сюжеты и пр.);
- 89% детей не знают ни одну якутскую национальную игру, только 11% детей учили в детском саду настольным играм «хабылык», «хаамыска»;

– предпочитаемый язык общения в игре у всех детей – русский.  
Результаты наблюдения, анализа игровой деятельности детей в свободное время показали следующие данные:

- среди девочек (86%) наиболее популярными оказались традиционные игровые сюжеты в семью: кормление, укладывание спать, прогулка, купание ребенка и другие;
- мальчики часто (около 72%) выбирают сюжеты, связанные с мультфильмами (Человек-паук, роботы и др.), компьютерными играми и их персонажами, игры, связанные с защитой и нападением «охотники за зомби», погоня за преступниками и другие.

Анализ данных анкетирования родителей показал следующие результаты:

- на вопрос: «Часто ли ваш ребенок играет дома?» – 87,4 % родителей ответили утвердительно, 12,6 % – дали отрицательный ответ;
- на вопрос: «Разрешаете ли Вы играть ребенку в какие-то интересные для него игры, но которые не нравятся Вам?» – 43% родителей признались, что «да, разрешаю», а 57% – ответили отрицательно;
- на вопрос «Сколько времени в день играет Ваш ребенок самостоятельно?» – 56% родителей указали, что самостоятельной игре их ребенок уделяет от 1 до 2 часов в день, а остальные 44% отметили – более 2 часов;
- 57% родителей отметили, что их ребенок предпочитает компьютерные игры, 36% – сюжетно-ролевые и 7% – дидактические игры (см. рис. 1).
- большинство родителей (87%) подтвердили, что игровые сюжеты их ребенок «берет» из телевидения и интернета;
- на вопрос «На каком языке разговаривает Ваш ребенок, когда играет со своими сверстниками?» – 67,5% респондентов ответили, что на русском, 13,5% – на якутском, 9% – смешивает языки и 10% ответили, что ребенок меняет языки по ситуации;

- основная часть детей (80%) не умеет играть в национальные якутские игры, а остальные дети (20%) играют в настольные национальные игры (хабылык, хаамыска);
- многие родители вспомнили много игр, адаптированных на якутский язык, в которые играли в детстве «Казачки и разбойники», «Лапта», «Классики», «Резиночки», «Белки и орешки» и другие;
- 72% опрошенных родителей отметили, что не уделяют внимания совместной игре с ребенком.

На основе полученных результатов сформирована таблица предпочитаемых игр детей дошкольного возраста (см. табл. 1).

Таблица 1.

Компоненты игры	5-6 лет (старший дошкольный возраст)
Сюжет	Мальчики предпочитают сюжетно-ролевые игры в супер-героев, роботов, а также строительные игры в конструкторы типа «Лего». Девочки предпочитают сюжетно-ролевые игры – «Семья», «Магазин», «Фантастическая жизнь фей», «Детский сад» и пр.
Содержание	Мальчики, играя в супер-героев, роботов, изображают себя этими героями: имитируют войну между собой, прыгают и показывают трюки, используют имитации мечей и автоматов. Строят автопарки, города для роботов конструкторами «Лего». Девочки в сюжетных играх в «семью» кормят, укладывают спать фигурки из киндер-сюрпризов и миниатюрных персонажей кукол Лол, делают домики, обставляют их мебелью.

Как показывают результаты сравнительного анализа результатов беседы с детьми, анкетирования родителей, наблюдения за игровой деятельностью детей, большинство детей предпочитают играть в игры и игрушки, связанные с мультфильмами и героями компьютерных игр. Основная часть детей не умеет играть в якутские национальные игры, в игре не используют сюжеты, связанные с традиционным якутским укладом жизни. Родители не придают серьезного значения детской игре как благоприятной «территории» развития ребенка, в том числе и речевого.

## **Заключение**

Таким образом, результаты исследования подтвердили гипотезу, выдвинутую нами, и выявили следующие факторы, влияющие на снижение уровня владения родным (якутским) языком у детей дошкольного и младшего школьного возраста в условиях билингвальной среды:

1) Интенсивное вторжение информационных технологий в детскую субкультуру, преобладание познавательного и игрового контента на русском языке.

2) Вытеснение традиционных форм и содержания детской субкультуры, в которой важное место занимали народные игры, традиционные сюжетно-ролевые игры, детский фольклор, передаваемые с поколения к поколению, и оказывавшие значительное влияние на языковую установку (языковой приоритет) и речевое развитие детей.

3) Значительное сокращение времени непосредственного живого общения и совместной деятельности детей и родителей в семье, являющегося основным средством передачи родного языка к подрастающему поколению.

С учётом результатов проведённого исследования и особенностей ведущей деятельности детей дошкольного возраста, в которой развиваются основные психические процессы, в том числе речь, игровую деятельность необходимо рассмотреть одним из эффективных механизмов формирования сбалансированного двуязычия у детей.

Очевидно, что недостаточность в современной детской субкультуре национальных игрушек и игр, в том числе адаптированных на якутский язык, а также познавательного и игрового контента в интернете оказывают значительное влияние на сбалансированное речевое развитие детей дошкольного возраста в условиях билингвальной среды (язык игровой деятельности у всех исследованных детей преимущественно русский).

Расширение форм и комплексное обогащение всех компонентов игровой деятельности с учетом развития раннего национально-русского и русско-национального двуязычия у детей дошкольного возраста, должно стать приоритетной задачей семьи и образовательных

организаций, а также производителей детских познавательных и игровых продуктов.

### *Список литературы*

1. Андросова Ю.В. Модель психолого-педагогического сопровождения билингвального образовательного процесса // Научное мнение. 2016. №16. С. 126–130.
2. Дубнякова А.И. К проблеме игровой деятельности современных дошкольников // Вестник Псковского государственного университета. 2009. С. 178–179.
3. Жигадлова И.В. Организация игровой деятельности с дошкольниками в соответствии ФГОС // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2016. Т.46. С. 133–135.
4. Иванова Н.И. Языковые установки саха в сфере образования в контексте современных экстралингвистических реалий (По материалам опросов в г. Якутске) // Новые исследования Тувы. 2018. №1. С. 164.
5. Коркина А.Ю. Критерии психологической оценки компьютерных игр и развивающих компьютерных программ // Психологическая наука и образование. 2008. №3. С. 20.
6. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. М.: Издательство «Эгвес», 2006. 48 с.
7. Сиротюк А.С. Роль игровой деятельности в психическом развитии детей дошкольного и младшего школьного возраста // Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2014. №3. С. 32–33.
8. Смирнова Е.О., Лаврентьева Т.В. Дошкольник в современном мире. Книга для родителей. М.: Дрофа, 2006. 272 с.
9. Смирнова Е.О. Современная детская субкультура // Консультативная психология и психотерапия. 2015. №4. С. 28.
10. Собкин В.С., Казначеева К. Игровые предпочтения современных дошкольников (по материалам опроса родителей) // Психологическая наука и образование. 2011. № 2. С. 56–67.
11. Соколова М.В. Персонажи современных мультфильмов в играх и игрушках детей // Психологическая наука и образование. 2011. № 2. С. 68–69.

12. Степанова О.А., Вайнер М.Э., Чутко Н.Я. Теория и методика игры. Учебник и практикум, 2-е издание. 2018. 264 с.
13. Харитоновна Е.А., Лобырь А.Н. Влияние игровой деятельности на развитие речи на детей преддошкольного и дошкольного возраста // Вестник Смоленской медицинской академии. 2003. №4. С. 84–85.
14. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.
15. Bjorkland D.F. and Pellegrini A.D. Child development and evolutionary psychology. *Child Development* 71. 2000.1808 p.
16. Fein G. G. Pretend play in childhood. *Child Devel.*, 1981, v. 52, pp. 1095–1118.
17. Gee J.P. What Video Games Have to Teach us about Learning and Literacy. N.Y.: Palgrave Macmillan, 2003. 256 p.
18. Gordon Neufeld, Gabor Mate, M.D. Hold On to Your Kids: Why Parents Need to Matter More Than Peers: Knopf Canada, 2011. 352 p.
19. Green S.C., Bavelier D. Action video game modifies visual selective attention // *Nature*. 2003. Vol. 423, pp. 534–537.

### *References*

1. Androsova Yu.V. Model' psikhologo-pedagogicheskogo soprovozhdeniya bilingval'nogo obrazovatel'nogo protsessa [Model of psychological and pedagogical support of the bilingual educational process]. *Nauchnoe mnenie* [Scientific Opinion]. 2016. №16, pp. 126–130.
2. Dubnyakova A.I. K probleme igrovoy deyatel'nosti sovremennykh doshkol'nikov [To the problem of gaming activities of modern preschoolers]. *Vestnik Pskovskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Pskov State University]. 2009, pp. 178–179.
3. Zhigadlova I.V. Organizatsiya igrovoy deyatel'nosti s doshkol'nikami v sootvetstvii FGOS [Organization of gaming activities with preschoolers in accordance with the Federal State Educational Standards]. *Kontsept*. 2016. V.46, pp. 133–135.
4. Ivanova N.I. Yazykovye ustanovki sakha v sfere obrazovaniya v kontekste sovremennykh ekstralingvisticheskikh realiy (Po materialam oprosov v g. Yakutske) [Sakha language installations in the field of education

- in the context of modern extralinguistic realities (Based on surveys in the city of Yakutsk)]. *Novye issledovaniya Tuvy* [New Studies of Tuva]. 2018. №1. P. 164.
5. Korkina A. Yu. Kriterii psikhologicheskoy otsenki komp'yuternykh igr i razvivayushchikh komp'yuternykh program [Criteria for the psychological evaluation of computer games and developing computer programs]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education]. 2008. №3, pp. 20.
  6. Novikov A.M. *Metodologiya igrovoy deyatel'nosti* [Methodology of gaming activities]. M.: Egves Publishers, 2006. 48 p.
  7. Sirotyuk A.S. Rol' igrovoy deyatel'nosti v psikhicheskom razvitii detey doshkol'nogo i mladshego shkol'nogo vozrasta [The role of play activity in the mental development of children of preschool and primary school age]. *Sovremennoe doshkol'noe obrazovanie. Teoriya i praktika* [Modern Preschool Education. Theory and practice]. 2014. No. 3, pp. 32–33.
  8. Smirnova E.O., Lavrent'eva T.V. *Doshkol'nik v sovremennom mire. Kniga dlya roditeley* [Preschooler in the modern world. A book for parents]. M.: Drofa, 2006. 272 p.
  9. Smirnova E.O. Sovremennaya detskaya subkul'tura [Modern children's subculture]. *Konsul'tativnaya psikhologiya i psikhoterapiya* [Consultative psychology and psychotherapy]. 2015. №4. P. 28.
  10. Sobkin V.S., Kaznacheeva K. Igrovye predpochteniya sovremennykh doshkol'nikov (po materialam oprosa roditeley) [Gaming preferences of modern preschool children (based on the survey of parents)]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education]. 2011. № 2, pp. 56–67.
  11. Sokolova M.V. Personazhi sovremennykh mul'tfil'mov v igrakh i igrushkakh detey [Characters of modern cartoons in games and toys for children]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological science and education]. 2011. No. 2, pp. 68–69.
  12. Stepanova O.A., Vayner M.E., Chutko N.Ya. *Teoriya i metodika igry* [Theory and methods of the game]. Textbook and workshop, 2nd edition. 2018. 264 p.

13. Kharitonova E.A., Lobyр' A.N. Vliyanie igrovoy deyatel'nosti na razvitiе rechi na detey preddoshkol'nogo i doshkol'nogo vozrasta [Influence of gaming activities on the development of speech on children of pre-school and preschool age]. *Vestnik Smolenskoy meditsinskoy akademii* [Bulletin of Smolensk Medical Academy]. 2003. №4, pp. 84–85.
14. Elkonin D.B. *Psikhologiya igry* [Psychology of the game]. 2nd ed. M.: Humanity. ed. Center VLADOS, 1999. 360 p.
15. Bjorkland DF and Pellegrini AD. Child development and evolutionary psychology. *Child Development* 71. 2000.1808 p.
16. Fein G.G. Pretend play in childhood. *Child Devel.*, 1981, v. 52, pp. 1095–1118.
17. Gee J.P. *What about us?* N.Y.: Palgrave Macmillan, 2003. 256 p.
18. Gordon Neufeld, Gabor Mate, M.D. *Whats More About Than Peers: Knopf Canada* 2011. 352 p.
20. Green S.C., Bavelier D. Action video game modifies visual selective attention. *Nature*. 2003. Vol. 423, pp. 534–537.

### ДААННЫЕ ОБ АВТОРЕ

**Андрoсова Юлиа Владимировна**, научный сотрудник

*ФГБНУ «Научно-исследовательский институт национальных школ РС (Я)»*

*ул. Короленко, 19, г. Якутск, Республика Саха (Якутия), 677000,*

*Российская Федерация*

*[androsova08@mail.ru](mailto:androsova08@mail.ru)*

### DATA ABOUT THE AUTHOR

**Androsova Yuliya Vladimirovna**, Research Associate

*Research Institute of National Schools of the Republic Sakha (Yakutia)*

*19, Korolenko St., Yakutsk, 677000, Russian Federation*

*[androsova08@mail.ru](mailto:androsova08@mail.ru)*

*ORCID: 0000-0003-1137-4000*