

Игра и развитие интеллекта у современных дошкольников

Т. П. Авдулова¹, В. С. Гродник²

¹ Московский педагогический государственный университет,
119435, Россия, г. Москва, ул. Малая Пироговская, д. 1, стр. 1

² Колледж предпринимательства,
236022, Россия, Калининградская обл., г. Калининград, ул. Брамса, д. 9

Сведения об авторах:

Татьяна Павловна Авдулова

e-mail: avdulova@bk.ru

SPIN: 8908-7500

ORCID: 0000-0002-8650-2751

Виктория Сергеевна Гродник

e-mail: gaukokp@mail.ru

© Авторы (2025).

Опубликовано Российским
государственным педагогическим
университетом им. А. И. Герцена.

Аннотация. Исследование взаимосвязи показателей интеллекта (шкала Векслера) и компонентов сюжетно-ролевой игры, проведенное с детьми старшего дошкольного возраста (N=50), показало значительные пересечения и взаимосвязь. Игра определяет познавательное развитие детей через механизмы воплощения в игре замысла, символической реализации роли и применения предметов-заместителей, моделирования реальной жизни. При оценке уровня развития сюжетно-ролевой игры фиксировались следующие показатели: замысел игры (обсуждение, развитие, наличие игровой цели), содержание игры, сюжет игры, особенности выполнения роли, особенности игровых действий (использование предметов-заместителей, условность действий), достижение результата

(соотнесение с первоначальным замыслом, различные пути и средства достижения результата), использование игровой среды (подготовка, выбор). Тест Векслера был реализован в полном объеме. Большинство детей (82%), принимавшие участие в исследовании, показали хороший и высокий уровень развития игровой деятельности. Наиболее высокие результаты дети показали по таким компонентам наблюдения, как «Замысел игры» (M=2,16), «Содержание игры» (M=2,14), «Сюжет игры» (M=2,12). Сложнее реализовывались детьми в игре компоненты «Выполнение роли» (M=1,76), «Достижение результата» (M=1,92). По шкалам интеллекта дети также продемонстрировали благополучие: 62% показали высокий уровень развития общего интеллектуального показателя (выше 120 баллов), а оставшиеся 38% – хорошую норму интеллекта. Низкий уровень интеллекта в исследуемой выборке не был выявлен. Наиболее высокие показатели получены по субтестам «Осведомленность» (M=15,54), «Сходство» (M=15,18), «Недостающие детали» (M=15,34), «Лабиринты» (M=14,52); наиболее низкие по субтестам «Понятливость» (M=11,16), «Складывание фигур» (M=12,0), «Кодировка» (M=11,68).

Углубленность содержания игры и развитие, реализация замысла игры значимо связаны с понятийным мышлением, математическими представлениями, способностью выстраивать причинно-следственные связи в образном мышлении и наблюдательностью. Разнообразие и проработка сюжета значимо коррелируют с общей эрудированностью, способностью устанавливать закономерности на вербальном и знаковом материале, развитием понятийного мышления. Реализация содержания игры и ее замысла требуют от ребенка сформированности целостности и одновременно аналитичности восприятия реальности. Моделирование среды и организация игрового пространства значимо связаны с вербальным и невербальным интеллектом и опираются на достижения ребенка в пространственных представлениях, математических и логических представлениях и общей эрудированности.

Ключевые слова: дошкольный возраст, сюжетно-ролевая игра, познавательное развитие, сюжет игры, замысел игры, вербальный интеллект, шкалы Векслера

Play and intelligence development in modern preschoolers

T. P. Avdulova¹, V. S. Grodnik²

¹ Moscow Pedagogical State University, Structure 1,
1 Malaya Pirogovskaya Str., Moscow 119435, Russia

² College of Entrepreneurship, 9 Brahms Str., Kaliningrad 236022, Kaliningrad Region, Russia

Authors:

Tatiana P. Avdulova

e-mail: avdulova@bk.ru

SPIN: 8908-7500

ORCID: 0000-0002-8650-2751

Victoriya S. Grodnik

e-mail: gaukokp@mail.ru

Copyright:

© The Authors (2025).

Published by Herzen State

Pedagogical University of Russia.

Abstract. The study examined the relationship between intelligence components (Wechsler scales) and scales of story-based role-play among older preschool children (N=50), with the findings demonstrating significant intersections and correlations. Play contributes to cognitive development through several mechanisms: the implementation of the idea of the game, the symbolic enactment of roles, the use of substitute items representing real-world objects, and the modelling of life situations. When assessing play activity development, the following indicators were recorded: the idea of the game (discussion, development, presence of a goal), game content, game plot, role characteristics, play action characteristics (use of substitute items, conventionality of actions), achievement of the result (correlation with the original plan, variety of methods for achieving the result), and use of the play environment

(preparation, choice). The Wexler test was administered in full. The majority of children (82%) demonstrated good or high levels of play activity development. Highest scores were observed on the scales 'play design' (M=2.16), 'play content' (M=2.14), and 'play plot' (M=2.12), while the lowest scores were obtained on 'performing a role' (M=1.76) and 'achieving a result' (M=1.92). On intelligence scales, 62% of children demonstrated high general intelligence scores (above 120 points), with the remaining 38% achieving good scores; no respondents demonstrated low intelligence levels. The highest subscale scores were observed on 'awareness' (M=15.54), 'similarities' (M=15.18), 'missing parts' (M=5.34), and 'labyrinths' (M=14.52), while the lowest were on 'intelligibility' (M=11.16); 'folding figures' (M=12.0), and 'coding' (M=11.68). The depth of game content and the development and implementation of the game idea were significantly correlated with conceptual thinking, mathematical ideas, the ability to build causal relationships in figurative thinking, and observation skills. The variety and elaboration of the plot were significantly correlated with general erudition, the ability to establish patterns on verbal and sign material, and the development of conceptual thinking. The implementation of game content and of the game idea required the child to have both integral and analytical perception of reality. Environment modeling and play space organization were significantly correlated with verbal and non-verbal intelligence and relied on the child's levels of spatial representations, mathematical and logical representations, and general erudition.

Keywords: preschool age, role play, cognitive development, play plot, play design, verbal intelligence, Wexler Scales

Актуальность исследования

Игре, особенно сюжетно-ролевой игре, присваивается особенное место в жизни ребенка. Классические концепции и исследования, особенно отечественной психологии и педагогики (Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, А. С. Макаренко, Д. В. Менджерицкая, Д. Б. Эльконин, А. П. Усова, К. Д. Ушинский) доказали ведущую роль

игры как в общем развитии ребенка, так и в организации системы дошкольного образования. Однако психическое развитие является динамическим процессом, определяемым не только структурой и объективными компонентами генезиса, но факторами культуры, социального окружения, условиями, в которых разворачивается онтогенез (Авдулова и др. 2024).

Именно это побудило нас провести исследование взаимосвязи развития сюжетно-ролевой игры и интеллекта (в его классическом понимании) у современных детей дошкольного возраста, в задачи которого входил поиск отличий и возможных расхождений в линиях существования игровой деятельности и познавательных процессов.

Современные авторы подчеркивают снижение качества и интенсивности игры в дошкольном детстве, подмену и вытеснение игры другими видами деятельности, рост вариативности самой игры (Авдулова и др. 2024; Lillard et al. 2013). Кроме того, все чаще это не классическая игра со сверстниками, а псевдоигра в специально заданных условиях под руководством профессионально подготовленных взрослых (ван Урс 2021). Следует указать, что исследования выявляют и противоречивость влияния игры на разные стороны психики, отсутствие эффектов развития, связанных с игрой (Смирнова и др. 2018; Lillard et al. 2013).

Игра определяет познавательное развитие детей на нескольких уровнях. Если представить этот процесс широкими мазками, то прежде всего, игра, как ведущая деятельность, определяет формирование новообразований в психике ребенка к концу дошкольного возраста и фактически все новообразования этого периода либо прямо относятся к познавательному развитию, либо косвенно обеспечивают его перестройку на новом уровне. Вторая составляющая задается символическим характером игры, которая, по оценке Ж. Пиаже, является мостиком между конкретным и абстрактным мышлением (Пиаже 2004). Воплощение в игре замысла, символическая реализация роли и применение предметов-заместителей, – компоненты усложняющегося символизма и все более обобщенного моделирования реальной жизни. Отдельным пунктом необходимо указать развитие воображения как абсолютно нового и в онтогенезе, и в филогенезе типа отражения, возникающего и интенсивно формирующегося в игре.

Наконец, игра обеспечивает переход к образному мышлению, а затем и формированию представлений в умственном плане, способности действовать в уме и переходу к логическому мышлению (Выготский 2001; Эльконин 2025).

Важно, что этот насыщенный процесс умственного развития обеспечивается, как было показано в многочисленных экспериментальных исследованиях Д. Б. Эльконина и его коллег, развитой, полноценной сюжетно-ролевой игрой (Эльконин 2025).

Чрезвычайно содержательным является исследование Е. О. Смирновой, А. Н. Вераксы с соавторами, где анализировались взаимосвязь уровней игровых замещений, особенностей взаимодействия в игре, структура замысла, с одной стороны, и познавательное развитие дошкольников (невербальный интеллект, рабочая память, социальный интеллект, развитие произвольности), с другой стороны. В исследовании показаны ограниченные взаимосвязи элементов игры и таких компонентов познавательного развития, как умение составить рассказ и «развернутость идеи», включающую способность понимать эмоции другого, зрительную память и произвольность. Целый ряд изучаемых компонентов познавательного развития (на основании методик «Матрицы Равена», «Систематизация», «Четвертый лишний») не показал связей с элементами игровой деятельности. Параметры игры оказались не связанными с показателями многих методик, выявляющих уровень развития психических функций (Смирнова и др. 2018).

Дизайн исследования

Исследование включало два диагностических блока: тест Шкала интеллекта Векслера для детей WISC в адаптации М. Н. Ильиной и структурированное наблюдение за сюжетно-ролевой игрой детей в детском саду, ориентированное на анализ уровней и структуры сюжетно-ролевой игры, разработанный Д. Б. Эльконин. В исследовании приняли участие 50 детей старшего дошкольного возраста,

26 мальчиков (52%) и 24 девочки (48%), посещающих детский сад. Возраст детей: $M=6,2$; $Min = 5,6$; $Max = 6,8$.

Выбор в качестве инструмента изучения познавательного развития дошкольников теста Векслер был продиктован рядом соображений: 1) это комплексная методика, определяющая основные компоненты интеллекта; 2) Шкала Векслера является стандартизированной методикой, по-прежнему авторитетной и широко используемой в мире для оценки показателей интеллекта, особенно в ситуации сравнительных исследований (Достанов, Виленская 2024); 3) тест предоставляет возможность анализа отдельных показателей по шкалам. Отчасти, структурные элементы шкалы WISC соотносятся с характеристикой типов познавательных действий по Л. А. Венгеру: идентификация, отнесение к эталону, перцептивное моделирование, действия по построению и применению схематизированных образов, отражающих связи и отношения реальных вещей, а также действия по выделению и соотнесению существенных параметров объектов (Венгер и др. 1995).

Статистический анализ данных осуществлялся с использованием программы SPSS 20.0: описательная статистика; коэффициент корреляции Пирсона.

Результаты

В первую очередь следует отметить, что подавляющее большинство детей (82%), принимавшие участие в исследовании, показали хороший и высокий уровень развития игровой деятельности, а 30% – высокий уровень. Наиболее высокие результаты дети показали по таким компонентам наблюдения, как «Замысел игры» ($M=2,16$ (мах 3)), «Содержание игры» ($M=2,14$ (мах 3)), «Сюжет игры» ($M=2,12$ (мах 3)). Сложнее реализовывались детьми в игре компоненты «Выполнение роли» ($M=1,76$ (мах 3)), «Достижение результата» ($M=1,92$ (мах 3)).

По шкалам интеллекта дети также продемонстрировали благополучие: 62% показали высокий уровень развития общего

интеллектуального показателя (выше 120 баллов), а оставшиеся 38% – средний уровень интеллекта. Низкий уровень интеллекта в исследуемой выборке не был выявлен. Наиболее высокие показатели получены по субтестам «Осведомленность» ($M=15,54$), «Сходство» ($M=15,18$), «Недостающие детали» ($M=15,34$), «Лабиринты» ($M=14,52$); наиболее низкие по субтестам «Понятливость» ($M=11,16$), «Складывание фигур» ($M=12,0$), «Кодировка» ($M=11,68$).

Описание взаимосвязей между уровнем содержания игры и шкалами интеллекта Векслера целесообразно начать с тех показателей, которые оказались не связаны между собой. В структуре игровой деятельности таким показателем оказался компонент «Игровые действия». По тесту Векслера не связанными с компонентами игры оказались субтест «Повторение цифр» (память) и субтест «Кодирование» (внимание). Анализируемые в исследовании возраст и пол детей не показали статистически значимых связей ни с субтестами Векслера, ни с характеристиками игровой деятельности.

Самые насыщенные связи показал компонент игры «Игровая среда», отражающий подбор детьми предметов, моделирование среды под задачи игры, использование в игре различных элементов среды. Статистически значимые взаимосвязи по этому компоненту обнаружены с субтестами «Осведомленность» ($r=0,409$; $p\leq 0,01$); «Арифметика» ($r=0,503$; $p\leq 0,01$); «Сходство» ($r=0,431$; $p\leq 0,01$); «Словарь» ($r=0,315$; $p\leq 0,05$); «Недостающие детали» ($r=0,376$; $p\leq 0,01$); «Последовательные картинки» ($r=0,314$; $p\leq 0,05$); «Кубики Кооса» ($r=0,306$; $p\leq 0,05$); «Складывание фигур» ($r=0,410$; $p\leq 0,01$); «Лабиринты» ($r=0,430$; $p\leq 0,01$).

Насыщенные связи выявлены с компонентом «Содержание игры» (отражение бытовых или общественных отношений, разнообразие и сложность социальных отношений). Статистически значимые взаимосвязи по этому компоненту обнаружены с субтестами «Осведомленность» ($r=0,438$;

$p \leq 0,01$), «Понятливость» ($r=0,332$; $p \leq 0,05$), «Арифметика» ($r=0,372$; $p \leq 0,01$), «Словарь» ($r=0,362$; $p \leq 0,01$), «Недостающие детали» ($r=0,318$; $p \leq 0,05$), «Последовательные картинки» ($r=0,434$; $p \leq 0,01$).

Практически тот же набор значимых связей обнаруживается при анализе «Замысла игры». Статистически значимые взаимосвязи по этому компоненту обнаружены с субтестами «Арифметика» ($r=0,403$; $p \leq 0,01$), «Сходство» ($r=0,281$; $p \leq 0,05$), «Словарь» ($r=0,354$; $p \leq 0,05$), «Недостающие детали» ($r=0,294$; $p \leq 0,05$), «Последовательные картинки» ($r=0,320$; $p \leq 0,05$).

В отношении «Сюжета игры», его разнообразия, устойчивости и способности воплотить сюжет совместно с другими детьми менее выраженные, но по-прежнему статистически значимые связи обнаружены с субтестами «Осведомленность» ($r=0,294$; $p \leq 0,05$), «Арифметика» ($r=0,297$; $p \leq 0,05$), «Сходство» ($r=0,348$; $p \leq 0,05$), «Словарь» ($r=0,304$; $p \leq 0,05$).

«Выполнение роли», анализируемое через обозначение роли, передачу характерных особенностей персонажа, планирование и обсуждение ролей, статистически значимо связано с субтестами «Осведомленность» ($r=0,345$; $p \leq 0,05$), «Понятливость» ($r=0,354$; $p \leq 0,05$) и «Последовательные картинки» ($r=0,339$; $p \leq 0,05$).

«Достижение результата», использование различных способов реализации замысла, соотнесение своих действий с действиями других в рамках замысла статистически значимо связано с субтестами «Понятливость» ($r=0,328$; $p \leq 0,05$), «Арифметика» ($r=0,279$; $p \leq 0,05$), «Словарь» ($r=0,368$; $p \leq 0,01$).

Обсуждение результатов и заключение

Если посмотреть на данные через результаты субтестов Шкалы Векслера, то наибольшей прогностической силой в от-

ношении ожидания развернутого варианта сюжетно-ролевой игры обладают показатели вербального интеллекта, а среди них субтесты «Словарь», «Арифметика», «Понятливость», «Осведомленность», то есть владение понятиями и способность на вербальном материале выстраивать логику причинно-следственных связей.

Моделирование среды и организация игрового пространства значимо связаны с вербальным и невербальным интеллектом и опираются на достижения ребенка в пространственных представлениях, математических и логических представлениях и общей эрудированности.

Углубленность содержания игры и развитие, реализация замысла игры значимо связаны с понятийным мышлением, математическими представлениями, способностью выстраивать причинно-следственные связи в образном мышлении и наблюдательностью. Разнообразие и проработка сюжета значимо коррелируют с общей эрудированностью, способностью устанавливать закономерности на вербальном и знаковом материале, развитием понятийного мышления. Реализация содержания игры и ее замысла требуют от ребенка сформированности целостности и одновременно аналитичности восприятия реальности.

Преимущественным выводом на основании результатов исследования является заключение о том, что сложные, развитые формы игры основываются не на отдельных психических процессах (например, ни память, ни внимание не внесли своего вклада в структуру игры), а на системных свойствах психики, ее сложных надстройках. В свою очередь, игра взаимосвязана не с конкретными показателями интеллекта, а с общим уровнем построения причинно-следственных связей, моделирования реальности, что отражает значимость символично-моделирующего характера игры.

Литература

- Авдулова, Т. П., Парамонова, М. Ю., Семенова, Т. А. и др. (2024) Применение игровых технологий в практике дошкольного образования. *Наука и школа*, № 1, с. 209–217. DOI: 10.31862/1819-463X-2024-1-209-217
- Ван Урс, Б. (2021) Семиотическая деятельность детей младшего возраста в игре: построение и использование схематических представлений. *Современное дошкольное образование*, № 1 (103), с. 68–78.
- Венгер, Л. А., Агаева, Е. Л., Бардина, Р. И. и др. (1995) *Психолог в детском саду*. М.: ИНТОР, 64 с.
- Выготский, Л. С. (2001) *Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Психология развития*. СПб.: Питер, 512 с.
- Достанов, М. М., Виленская, Г. А. (2024) Связь контроля поведения и свободной игры у детей дошкольного возраста. *Вестник Омского университета. Серия «Психология»*, № 2, с. 45–54. DOI: 10.24147/2410-6364.2024.2.45-54
- Пиаже, Ж. (2004) *Психология интеллекта*. СПб.: Питер, 192 с.
- Смирнова, Е. О., Веракса, А. Н., Бухаленкова, Д. А., Рябкова, И. А. (2018) Связь игровой деятельности дошкольников с показателями познавательного развития. *Культурно-историческая психология*, № 14 (1), с. 4–14. DOI: 10.17759/chp.2018140101
- Эльконин, Д. Б. (2025) *Психология игры*. Кирс: Советские учебники, 384 с.
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A. et al. (2013) The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin*, vol. 139 (1), pp. 1–34.

References

- Avdulova, T. P., Paramonova, M. Yu., Semenova, T. A. et al. (2024) Primenenie igrovyykh tekhnologiy v praktike doshkol'nogo obrazovaniya [Application of game technologies in the practice of preschool education]. *Nauka i shkola*, no. 1, pp. 209–217. DOI: 10.31862/1819-463X-2024-1-209-217 (In Russian)
- Dostanov, M. M., Vilenskaya, G. A. (2024) Svyaz' kontrolya povedeniya i svobodnoj igry u detej doshkol'nogo vozrasta [Behavioral Control and Spontaneous Play of Preschoolers]. *Vestnik Omskogo universiteta. Seriya "Psikhologiya" — Herald of Omsk University. Series "Psychology"*, no. 2, pp. 45–54. DOI: 10.24147/2410-6364.2024.2.45-54 (In Russian)
- El'konin, D. B. (2025) *Psikhologiya igry [Psychology of the play]*. Kirs: Sovetskie uchebniki Publ., 384 p. (In Russian)
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J. et al. (2013) The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin*, vol. 139 (1), pp. 1–34. (In English)
- Piaget, Zh. (2004) *Psikhologiya intellekta [Psychology of intelligence]*. Saint Petersburg: Piter Publ., 192 p. (In Russian)
- Smirnova, E. O., Veraksa, A. N., Bukhalenkova, D. A., Ryabkova, I. A. (2018) Svyaz' igrovoj deyatel'nosti doshkol'nikov s pokazatelyami poznavatel'nogo razvitiya [Relationship between Play Activity and Cognitive Development in Preschool Children]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya — Cultural-historical psychology*, vol. 14, no. 1, pp. 4–14. DOI: 10.17759/chp.2018140101 (In Russian)
- Van Oers, B. (2021) Semioticheskaya deyatel'nost' detej mladshego vozrasta v igre: postroenie i ispol'zovanie skhematicheskikh predstavlenij [Semiotic activity of young children in play: The construction and use of schematic representations]. *Sovremennoe doshkol'noe obrazovanie — Preschool Education Today*, no. 1 (103), pp. 68–78. (In Russian)
- Venger, L. A., Agaeva, E. L., Bardina, R. I. et al. (1995) *Psikholog v detskom sadu [Psychologist in kindergarten]*. Moscow: INTOR Publ., 64 p. (In Russian)
- Vygotsky, L. S. (2001) *Igra i ee rol' v psicheskome razvitiie rebenka. Psixologiya razvitiya [Play and its role in child psychological development. Developmental Psychology]*. Saint Petersburg: Piter Publ., 512 p. (In Russian)