УДК 373.3.015.3

Большакова Светлана Владимировна
Казанский инновационный университет имени В.Г. Тимирясова (ИЭУП), Казань
e-mail: sveta.bolshakova.04@mail.ru

ОБУЧЕНИЕ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ВЗАИМОДЕЙСТВИЮ СО СВЕРСТНИКАМИ В СИСТЕМЕ ИГР

Статья посвящена проблеме обучения младших школьников взаимодействию со сверстниками. Представлены теоретическое обоснование, разработка и эмпирическая проверка системы игр, состоящей из семи этапов. Раскрыта модель взаимодействия, включающая коммуникативный, кооперативный, социально-ролевой и регулятивный компоненты. Приведены результаты формирующего эксперимента с учащимися 2 класса, подтверждающие положительную динамику кооперативного и регулятивного компонентов. Материалы могут быть использованы учителями начальных классов и педагогами-психологами.

Ключевые слова: младшие школьники, взаимодействие со сверстниками, игровая деятельность, система игр, коммуникативные умения, сотрудничество, социализация, начальное образование.

Bolshakova Svetlana Vladimirovna
Kazan Innovative University named after V.G. Timiryasov (IEML), Kazan
e-mail: sveta.bolshakova.04@mail.ru

TEACHING PRIMARY SCHOOLCHILDREN TO INTERACT WITH PEERS IN A SYSTEM OF GAMES

The article is devoted to the problem of teaching younger schoolchildren to interact with their peers. It presents the theoretical justification, development, and empirical testing of a system of games consisting of seven stages. The

model of interaction, which includes communicative, cooperative, socio-role, and regulatory components, is disclosed. The results of a formative experiment with second-grade students are presented, confirming the positive dynamics of the cooperative and regulatory components. The materials can be used by primary school teachers and educational psychologists.

Keywords: primary school students, interaction with peers, play activity, system of games, communication skills, cooperation, socialization, primary education.

Младший школьный возраст является сенситивным периодом для развития взаимодействия со сверстниками: активно формируются межличностные отношения, возникает потребность в признании со стороны одноклассников [1, с. 44]. Навыки межличностного общения оказывают непосредственное воздействие на психическое здоровье ребёнка и его социализацию [8, с. 510]. Игровая деятельность признаётся эффективным средством формирования навыков сотрудничества [4, с. 15], а в младшем школьном возрасте игра сохраняет высокую развивающую значимость [10, с. 1]. Однако в существующих исследованиях недостаточно представлена системная организация игр, последовательно направленных на формирование всех компонентов взаимодействия. Научная проблема состоит в противоречии между необходимостью целенаправленного формирования конструктивного взаимодействия младших школьников и недостаточной разработанностью системной организации игровой деятельности.

Цель исследования. Теоретически обосновать, разработать и эмпирически проверить эффективность системы игр, направленной на обучение младших школьников взаимодействию со сверстниками. Объект. Процесс взаимодействия младших школьников со сверстниками. Предмет. Педагогические возможности системы игр как средства обучения конструктивному взаимодействию. Гипотеза: обучение взаимодействию

будет более эффективным при использовании системно организованной совокупности игр, последовательно направленных на формирование навыков установления контакта, совместного выполнения деятельности, согласования действий, распределения ролей, принятия групповых решений и конструктивного разрешения разногласий.

В отечественной психологии проблема взаимодействия младших школьников рассматривается в работах Л. С. Выготского, Д. Б. Эльконина, А. В. Петровского, Я. Л. Коломинского. Межличностные отношения определяются как взаимосвязи между школьниками, которые формируются в результате эмоционального отношения друг к другу и выражаются в ходе совместной деятельности [8, с. 510]. В младшем школьном возрасте начинают преобладать речевые средства общения; дети больше общаются со сверстниками, чем со взрослыми [10, с. 3]. Формирование произвольности создаёт предпосылки для сознательного управления поведением в ситуации взаимодействия [4, с. 15].

На основе анализа литературы выделены четыре взаимосвязанных компонента взаимодействия: коммуникативный (вступление в контакт, слушание, выражение позиции); кооперативный (совместное выполнение задачи, согласование действий, взаимопомощь); социально-ролевой (принятие и распределение ролей, соблюдение правил); регулятивный (учёт позиции другого, способность договариваться, разрешение конфликтов).

Игра занимает особое место в системе средств формирования взаимодействия. Игра создаёт ситуацию совместной цели, требующей объединения усилий, что стимулирует кооперацию [2, с. 9]. Правила игры регулируют поведение участников и создают основу для согласования поведения [11, с. 29]. Распределение ролей моделирует социальные отношения и способствует развитию децентрации [11, с. 30]. Игровая задача может включать ситуации согласования и конфликта, что позволяет

осваивать конструктивные способы их разрешения [9, с. 16]. Рефлексивный этап игры обеспечивает осознание собственного поведения и перенос освоенных способов взаимодействия в реальные ситуации [4, с. 35].

Разработанная система игр включает семь этапов (таблица 1).

Таблица 1

Система игр и формируемые навыки взаимодействия

Этап	Вид игры	Цель	Компенент
1. Установление контакта	Коммуникативные	Обращение к сверстнику, принятие другого	Коммуникативный
2.Совместые действия	Игры на сотрудничество	Общая задача, координация, взаимопомощь	Кооперативный
3.Договоренность	Коммуникативные	Обсуждение, принятие общего решения	Регулятивный
4.Распределние ролей	Сюжетно-ролевые	Принятие роли, соблюдение правил	Социально-ролевой
5.Командное взаимодействие	Командные	Общая цель, ответственность за результат	Кооперативный, социально-ролевой
6. Работа с разногласиями	Сюжетно-ролевые	Разрешение конфликтов, компромисс	Регулятивный
7. Рефлексия	Рефлексивные	Осознание поведения, анализ деятельности	Все компоненты

Примеры игр по этапам: этап 1 - «Мы похожи», «Комплименты», «Сигнал»; этап 2 - «Зеркало», «Найди пару», «Построй башню»; этап 3 - «Продолжи историю», «Вежливый мячик»; этап 4 - «Магазин», «Больница», «Театр-экспромт»; этап 5 - «Подъёмный кран», «Звери на болоте», «Большой кроссворд»; этап 6 - «Разреши конфликт», «Мост»; этап 7 - «Закончи предложение», «Рефлексивный круг». Для 1-2 классов преобладают игры с простыми правилами и короткой продолжительностью, для 3-4 классов - усложнение сюжетно-ролевых игр и введение рефлексивных элементов [7]. Критерий перехода к следующему

этапу - устойчивое проявление сформированных навыков по данным педагогического наблюдения.

Эмпирическое исследование проводилось на базе образовательной организации начального общего образования. Выборка - учащиеся 2 класса (33 человека, возраст 7-8 лет). Дизайн - квазиэкспериментальный с одной группой и повторными измерениями. Исследование включало констатирующий, формирующий (25-30 занятий, 2 раза в неделю) и контрольный этапы. Для оценки компонентов взаимодействия использовались методики: «Рукавички» (Г. А. Цукерман) - кооперация [5, с. 1; 6, с. 1]; «Ковёр» (Р. В. Овчарова) - групповое взаимодействие [3, с. 1; 6, с. 1-2]; социометрия (Дж. Морено в адаптации Я. Л. Коломинского) - социометрический статус [11, с. 1]. Социометрические данные использовались конфиденциально. Методы статистической обработки: описательная статистика, критерий Вилкоксона, критерий χ^2.

На констатирующем этапе по методике «Рукавички» высокий уровень кооперации показали 17,6 % детей, средний - 47,1 %, низкий - 35,3 %. После реализации системы игр доля детей с высоким уровнем увеличилась до 29,4 %, со средним - до 64,7 %, с низким - сократилась до 5,9 % (таблица 2).

Таблица 2

Динамика уровня кооперации по методике «Рукавички»

Уровень	До (чел.)	После (чел.)	Динамика
Высокий	6	10	+4
Средний	16	22	+6
Низкий	12	2	−10
Всего	34	34	

Статистическая обработка с помощью критерия χ^2подтвердила значимость различий ($\chi^2 = 9{,}09$; $df = 2$; $p < 0{,}05$).

По методике «Ковёр» на констатирующем этапе высокий уровень группового взаимодействия зафиксирован у 16,7 % детей, средний - у 66,7 %, низкий - у 16,7 %. На контрольном этапе доля детей с низким уровнем снизилась до 0 %, средний уровень составил 86,7 %, высокий - 13,3 % (таблица 3).

Таблица 3

Динамика уровня группового взаимодействия по методике «Ковёр»

Уровень	До (чел.)	После (чел.)	Динамика
Высокий	5	4	−1
Средний	20	26	+6
Низкий	5	0	−5
Всего	30	30	

Сравнение распределения частот с помощью критерия χ^2 (с объединением высокого и среднего уровней) показало статистически значимые различия ($\chi^2 = 5{,}45$; $df = 1$; $p < 0{,}05$). Применение Т-критерия Вилкоксона не выявило значимого сдвига (Тэмп = 37,5 > Т0,05 = 25), что объясняется преобладанием детей, сохранивших свой уровень.

Результаты свидетельствуют о положительной динамике кооперативного и регулятивного компонентов взаимодействия. Наиболее выраженные изменения - снижение доли детей с низким уровнем и увеличение доли детей со средним уровнем. Полученные данные согласуются с результатами предыдущих исследований: игровые технологии эффективны для развития навыков сотрудничества [9, с. 3], целенаправленное использование игры способствует развитию самостоятельности и социальной компетентности младших школьников [9, с. 6].

Научная новизна: уточнено содержание понятия «взаимодействие со сверстниками» через выделение четырёх взаимосвязанных компонентов; систематизированы педагогические условия эффективности обучения взаимодействию посредством игры; разработана система игр с поэтапным формированием компонентов; получены эмпирические данные, подтверждающие её эффективность. Теоретическая значимость - вклад в понимание структуры взаимодействия младших школьников и в педагогическую теорию игры. Практическая значимость - система может быть использована учителями начальных классов и педагогами-психологами.

Проведённое исследование позволило обосновать необходимость системного подхода к обучению младших школьников взаимодействию посредством игры. Эмпирическая проверка на выборке учащихся 2 класса (33 человека) показала статистически значимую положительную динамику кооперативного и регулятивного компонентов взаимодействия. Гипотеза исследования подтверждена. Ограничения: исследование проводилось на одной возрастной группе без контрольной группы, что ограничивает генерализацию выводов. Перспективы связаны с расширением выборки, включением контрольной группы и интеграцией системы игр в урочную деятельность.

Список литературы

1. Гакаме Ю. Д., Сергеева Б. В., Рыбалкина А. А. Развитие социальной компетентности младших школьников в процессе игрового моделирования // Научно-методический электронный журнал «Концепт». - 2021. - № 12. - С. 43-55.
2. Ильина Н. Н. Игровая магия общения: геймификация как средство развития навыков коммуникации у младших школьников // Современные проблемы науки и образования.- 2024.- № 3.- URL:

https://science-education.ru/article/view?id=33340 (дата обращения: 25.09.2026).

3. Колмогорова Л. С., Колмогорова Л. А. Диагностика коммуникативной компетентности младших школьников // Вестник практической психологии образования. - 2022. - Т. 19, № 3.
4. Методика «Ковёр» (Р. В. Овчарова): диагностические материалы. // Инфоурок - URL: https://infourok.ru/diagnostika-razvitiya-kommunikativnih-uud-u-uchenikov-nachalnih-klassov-metodika-kovyor-1733580.html?ysclid=mv16rrrx49391956762 (дата обращения: 25.09.2026).
5. Методика «Рукавички» (Г. А. Цукерман): диагностические материалы // Инфоурок. - URL: https://infourok.ru/metodika-rukavichki-g-a-cukerman-7935252.html?ysclid=mv16py79re695331184 (дата обращения: 25.09.2026).
6. Миннуллина Р. Ф., Рязапова А. И. Развитие коммуникативных умений младших школьников посредством игры во внеурочной деятельности // Молодой учёный. - 2023. - № 21 (468). - С. 539–540.
7. Педагогическая модель внедрения дидактического обеспечения мультисенсорного подхода в обучение английскому языку второклассников для формирования мотивационной компетенции / Г. Р. Ситдикова, К. Т. Багиева, А. Р. Баранова, Д. Р. Миниярова // Теоретические и практические аспекты педагогики и психологии : Монография . – Чебоксары : ООО "Издательский дом "Среда", 2026. – С. 167-174. – DOI 10.31483/r-168630. – EDN VRZOLD.
8. Рубцова Т. А. Игровая деятельность как средство коррекции межличностных отношений учащихся младшего школьного возраста с речевыми нарушениями // Молодой учёный. - 2022. - № 48 (443). - С. 510-513.

9. Фролова А. В. Игровая деятельность как средство развития коммуникативных универсальных учебных действий младших школьников: выпускная квалификационная работа / науч. рук. Я. О. Шебельбайн. - Челябинск: ЮУрГГПУ, 2024. . - 28 с.
10. Цареградская А. Ю. Формирование коммуникативных умений младшего школьника посредством сюжетно-ролевой игры // Известия Института педагогики и психологии образования. - 2023. - № 3. - С. 16-21.
11. Цукерман Г. А. Виды общения в обучении. - Томск: Пеленг, 1993. - 269 с.

References

1. Gakame Yu. D., Sergeeva B. V., Rybalkina A. A. Development of social competence in younger schoolchildren through game modeling // Scientific and methodological electronic journal “Concept”. - 2021. - No. 12. - Pp. 43–55.
2. Ilyina N. N. The playful magic of communication: gamification as a means of developing communication skills in younger schoolchildren // Modern problems of science and education.- 2024.- No. 3.- URL: https://science-education.ru/article/view?id=33340 (date of reference: 09/25/2026).
3. Kolmogorova L. S., Kolmogorova L. A. Diagnostics of communicative competence of younger schoolchildren // Bulletin of practical Psychology of education. - 2022. - Vol. 19, No. 3.
4. The "Carpet" technique (R. V. Ovcharova): diagnostic materials. // Infowork - URL: https://infourok.ru/diagnostika-razvitiya-kommunikativnih-uud-u-uchenikov-nachalnih-klassov-metodika-kovyor-1733580.html?ysclid=mv16rrrx49391956762 (accessed: 09/25/2026).
5. The "Mittens" technique (G. A. Zuckerman): diagnostic materials // Infowork. - URL: https://infourok.ru/metodika-rukavichki-g-a-cukerman-7935252.html?ysclid=mv16py79re695331184 (accessed: 09/25/2026).

6. Minnullina R. F., Ryazapova A. I. Development of communication skills of younger schoolchildren through play in extracurricular activities // Young Scientist. - 2023. - № 21 (468). - Pp. 539-540.
7. Pedagogical model of introducing didactic support for a multisensory approach into teaching English to second-graders for the formation of motivational competence / G. R. Sitdikova, K. T. Bagieva, A. R. Baranova, D. R. Miniyarova // Theoretical and practical aspects of pedagogy and psychology : Monograph. – Cheboksary : LLC "Publishing House "Sreda", 2026. – P. 167-174. – DOI 10.31483/r-168630. – EDN VRZOLD.
8. Rubtsova T. A. Play activity as a means of correcting interpersonal relationships of primary school students with speech disorders // Young scientist. - 2022. - № 48 (443). - Pp. 510-513.
9. Frolova A.V. Gaming activity as a means of developing communicative universal educational actions of younger schoolchildren: final qualifying work / scientific supervisor J. O. Shebelbain. - Chelyabinsk: SUSGPU, 2024. - 28 p.
10. Tsaregradskaya A. Y. Formation of communicative skills of a junior schoolboy through a plot-role game // Proceedings of the Institute of Pedagogy and Psychology of Education. - 2023. - No. 3. - pp. 16-21.
11. Zukerman G. A. Types of communication in education. Tomsk: Peleng Publ., 1993. 269 p.