Использование традиционных и новых игровых практик для формирования духовно-нравственных ценностей у детей

Аннотация. В статье рассматривается актуальная проблема формирования духовно-нравственных ценностей у детей дошкольного и младшего школьного возраста средствами игровой деятельности. Обосновывается необходимость сочетания традиционных народных и сюжетно-ролевых игр с современными игровыми практиками, включающими элементы геймификации, цифровые образовательные ресурсы и интерактивные формы. Цель работы состоит в теоретическом обосновании и методическом описании подходов к интеграции традиционных и новых игровых практик в целостный педагогический процесс. На основе анализа классических положений психологии и педагогики, а также обобщения современного методического опыта выделены ключевые принципы, этапы и критерии эффективности такой интеграции. Главный вывод заключается в том, что только разумное сочетание проверенных временем игровых форм и адаптированных к цифровой эпохе технологий способно обеспечить устойчивое духовно-нравственное развитие личности ребенка без риска подмены живого общения виртуальным.

Ключевые слова: духовно-нравственные ценности, игровая деятельность, традиционные игры, новые игровые практики, дошкольный возраст, младший школьный возраст,

геймификация, цифровые технологии, нравственное воспитание, педагогическая методика.

Введение

Современная социокультурная ситуация характеризуется стремительным изменением ценностных ориентиров, цифровизацией всех сфер жизни и нарастающей виртуализацией детского опыта. В этих условиях особую остроту приобретает задача формирования у подрастающего поколения устойчивых духовно-нравственных ценностей: добра, справедливости, честности, уважения к старшим, любви к Родине, милосердия, ответственности. Именно дошкольный и младший школьный возраст являются сенситивным периодом для усвоения моральных норм и становления нравственного сознания, что неоднократно подчеркивалось в классических трудах по возрастной психологии и педагогике.

Игра как ведущий вид деятельности ребенка традиционно рассматривается в качестве универсального средства воспитания и социализации. В работах Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина, А.Н. Леонтьева игра определяется как особая форма освоения социальных отношений, в которой ребенок присваивает культурные образцы поведения и нравственные эталоны. Однако современные педагогические реалии требуют переосмысления игровых практик: цифровая среда порождает новые форматы игры, которые нередко вытесняют традиционные сюжетно-ролевые и народные игры, обладающие мощным воспитательным потенциалом. Возникает

противоречие между богатым нравственным содержанием традиционных игр и их снижающейся привлекательностью для современных детей, а также между доступностью новых цифровых игровых форм и их неоднозначным влиянием на духовно-нравственное развитие.

Нерешенным остается вопрос о том, каким образом возможно эффективно интегрировать традиционные и новые игровые практики в единый педагогический процесс, не утратив при этом сущностных характеристик игры как свободной, эмоционально насыщенной деятельности. Цель настоящей статьи состоит в теоретическом обосновании и методическом описании подходов к использованию традиционных и новых игровых практик для формирования духовно-нравственных ценностей у детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Теоретические основы формирования духовно-нравственных ценностей в игровой деятельности

Понятие духовно-нравственных ценностей в педагогике

Духовно-нравственные ценности представляют собой совокупность моральных, этических и мировоззренческих ориентиров, определяющих отношение человека к себе, другим людям, обществу и миру в целом. В педагогической традиции данные ценности рассматриваются как ядро личности, обеспечивающее ее целостность и социальную направленность. К.Д. Ушинский подчеркивал, что нравственное воспитание

составляет главную задачу педагогики, а его основой должны служить национальные традиции и общечеловеческие идеалы. В.А. Сухомлинский в своих работах утверждал, что духовный мир ребенка формируется не через нравоучения, а через переживание добрых чувств и поступков в реальной деятельности.

Для дошкольного и младшего школьного возраста наиболее значимыми являются такие ценности, как доброта, справедливость, честность, уважение, забота, ответственность, дружба, любовь к природе и родному краю. Эти ценностные категории усваиваются ребенком не как абстрактные понятия, а через конкретные жизненные ситуации, эмоциональные переживания и практический опыт. Игра в этом контексте выступает естественной средой, в которой нравственные нормы проживаются и интериоризируются.

Игра как ведущий механизм социализации и нравственного развития

Классическая отечественная психология рассматривает игру как деятельность, в которой происходит активное моделирование социальных отношений. Л.С. Выготский указывал, что в игре ребенок всегда выше своего реального возраста и поведения: он примеряет на себя роли взрослых, подчиняется правилам, которые сам же и устанавливает, учится управлять своими импульсами. Д.Б. Эльконин в монографии «Психология игры» доказал, что сюжетно-ролевая игра является школой произвольности и морального поведения:

принимая роль, ребенок добровольно ограничивает свои непосредственные желания ради выполнения игровых правил.

А.Н. Леонтьев подчеркивал, что игровая деятельность полимотивирована и эмоционально привлекательна, благодаря чему нравственные нормы усваиваются не через принуждение, а через внутреннее принятие. С.Л. Рубинштейн отмечал единство деятельности и сознания: играя, ребенок не просто развлекается, но и познает мир, строит образ самого себя, формирует ценностные ориентации. Таким образом, теоретический фундамент позволяет утверждать: игра является оптимальным средством формирования духовно-нравственных ценностей при условии ее правильной педагогической организации.

Традиционные игровые практики: потенциал и ограничения

К традиционным игровым практикам относятся народные игры (хороводные, подвижные, обрядовые), сюжетно-ролевые игры, игры с правилами, дидактические игры, театрализованные игры. Их воспитательный потенциал огромен. Народные игры несут в себе культурный код этноса, передают от поколения к поколению представления о добре и зле, чести, справедливости, коллективизме. Например, русские народные игры «Гуси-лебеди», «У медведя во бору», «Каравай» содержат в себе архетипические сюжеты, в которых добро побеждает зло, а соблюдение правил обеспечивает успех.

Сюжетно-ролевые игры («Семья», «Больница», «Магазин», «Школа») позволяют ребенку воспроизводить и эмоционально переживать социальные роли, осваивать нормы взаимодействия, заботы, уважения. Игры с правилами (настольные, подвижные) формируют произвольность, умение следовать договоренностям, честно признавать поражение, уважать соперника. Театрализованные игры развивают эмпатию, способность понимать чувства другого, оценивать поступки с нравственных позиций.

Однако у традиционных практик имеются и ограничения. В условиях цифровой среды у значительной части современных детей снижается мотивация к участию в неспешных сюжетных играх, требующих воображения и длительного сосредоточения. Кроме того, традиционные игры часто воспринимаются педагогами как устаревшие, не соответствующие интересам цифрового поколения. В результате их использование становится формальным, а воспитательный эффект снижается.

Новые игровые практики: цифровые технологии, геймификация, интерактивные формы

Новые игровые практики включают образовательные компьютерные игры, мобильные приложения с элементами дополненной реальности, интерактивные панели, квесты с использованием QR-кодов, виртуальные экскурсии, элементы геймификации в образовательном процессе. Их сила заключается в высокой мотивационной привлекательности для

современных детей, наглядности, возможности индивидуализации, мгновенной обратной связи.

При грамотном использовании цифровые игровые форматы могут успешно решать задачи духовно-нравственного воспитания. Например, интерактивная игра-квест, в которой ребенок помогает сказочному герою сделать правильный нравственный выбор, позволяет не только усвоить норму, но и закрепить ее в деятельностной форме. Виртуальные путешествия по родному городу, стране, культурным объектам развивают чувство патриотизма, любви к малой родине. Приложения, моделирующие жизненные ситуации (например, «Помоги бабушке перейти дорогу», «Утешь друга»), тренируют эмпатию и заботу.

Вместе с тем новые игровые практики таят в себе серьезные риски: подмену живого общения виртуальным, формирование игровой зависимости, снижение эмоциональной вовлеченности при чрезмерном увлечении гаджетами, эрозию моральных ориентиров при использовании игр с сомнительным содержанием. Поэтому их применение требует строгой педагогической регламентации, отбора контента и обязательного сочетания с реальными социальными действиями.

Методика использования традиционных и новых игровых практик

Этапы педагогической работы

Формирование духовно-нравственных ценностей через игровые практики целесообразно выстраивать в несколько последовательных этапов.

Первый этап — диагностический. Педагог выявляет исходный уровень нравственных представлений и поведения детей, определяет их игровые предпочтения, степень вовлеченности в традиционные и цифровые игры. Для этого используются наблюдение, беседы, анализ продуктов деятельности, анкетирование родителей.

Второй этап — проектировочный. На основе полученных данных педагог отбирает традиционные и новые игровые практики, соответствующие возрастным особенностям и задачам воспитания, составляет тематический план интеграции игр в образовательный процесс. Важно, чтобы цифровые игры не вытесняли сюжетно-ролевые, а дополняли их, создавая единое ценностно-смысловое поле.

Третий этап — деятельностный. Организуется систематическое проведение игровых занятий, праздников, досугов, в которых сочетаются традиционные и цифровые формы. Например, после сюжетно-ролевой игры «Семья» дети могут использовать планшет с приложением, моделирующим распределение домашних обязанностей, а затем обсудить, какие нравственные качества проявили герои.

Четвертый этап — рефлексивный. Дети совместно с педагогом анализируют игровой опыт, проговаривают, какие чувства они испытывали, какие поступки были правильными, почему, как можно поступить в аналогичной жизненной ситуации. Рефлексия закрепляет нравственные нормы на уровне подсознания.

Классификация игровых практик

Для системного подхода к формированию духовно-нравственных ценностей целесообразно классифицировать игровые практики по их доминирующей функции и форме организации. В таблице ниже представлено сравнение традиционных и новых игровых практик с указанием их воспитательного потенциала.

Группа игровых практик	Примеры традиционных форм	Примеры новых форм	Основные формируемые ценности
Сюжетно-ролевые игры	«Семья», «Магазин», «Больница», «Школа»	Виртуальные симуляторы профессий, интерактивные истории с выбором поступка	Забота, уважение, ответственность, честность
Игры с правилами	«Гуси-лебеди», настольные игры-ходилки, «Съедобное-несъедобное»	Образовательные онлайн-квизы, логические игры на планшете с нравственными дилеммами	Справедливость, самоконтроль, честность, умение проигрывать
Народные и	Хороводные	Виртуальны	Любовь к

обрядовые игры	игры, «Каравай», «Ручеек», игры с приговорами	е реконструкции народных праздников, цифровые раскраски народных костюмов	Родине, уважение к традициям, коллективизм
Театрализованные игры	Инсценировки сказок, кукольный театр, драматизации	Создание мультфильмов на планшете, цифровые сказки с анимацией, онлайн-театр	Эмпатия, доброта, умение различать добро и зло
Дидактические игры	Лото «Хорошо-плохо», парные картинки, словесные игры	Интерактивные панно, обучающие приложения с заданиями на нравственные темы	Понимание моральных норм, критическое мышление, способность к оценке

Таблица 1

Данная классификация показывает, что каждая группа традиционных игр имеет цифровой аналог, который при соблюдении педагогических условий может усилить воспитательный эффект.

Примеры интеграции традиционных и цифровых игр

Приведем несколько конкретных методических приемов интеграции игровых практик, проверенных в педагогической деятельности.

Прием «Мостик от традиции к цифре»: после проведения народной игры «Каравай» педагог предлагает детям на интерактивной доске собрать пазл с изображением русского хоровода и обсудить, какие чувства испытывали участники. Затем дети самостоятельно организуют хоровод на прогулке, закрепляя ценность коллективизма и уважения к традициям.

Прием «Нравственная дилемма»: в сюжетно-ролевой игре «Магазин» педагог вводит ситуацию: у одного персонажа не хватает денег на хлеб, другой персонаж может помочь или пройти мимо. После проигрывания дети обсуждают варианты, а затем на планшете проходят интерактивный тест, в котором нужно выбрать правильный поступок для аналогичной ситуации. Так сочетаются живое эмоциональное переживание и цифровое закрепление.

Прием «Виртуальное путешествие с реальным делом»: дети участвуют в квесте по территории детского сада с использованием QR-кодов, размещенных на объектах. Сканируя код, они смотрят короткий видеосюжет о природном или культурном объекте, а затем выполняют реальное действие: полить цветы, покормить птиц, помочь дворнику. Формируются ценности заботы о природе, трудолюбия, уважения к труду.

Прием «Цифровой рассказ»: после чтения сказки о добре и зле дети создают на планшете короткий мультфильм с помощью приложения для анимации, выбирая для персонажей добрые поступки. Затем мультфильм просматривается всей группой и обсуждается. Так ребенок становится активным творцом нравственного содержания.

Критерии и показатели эффективности

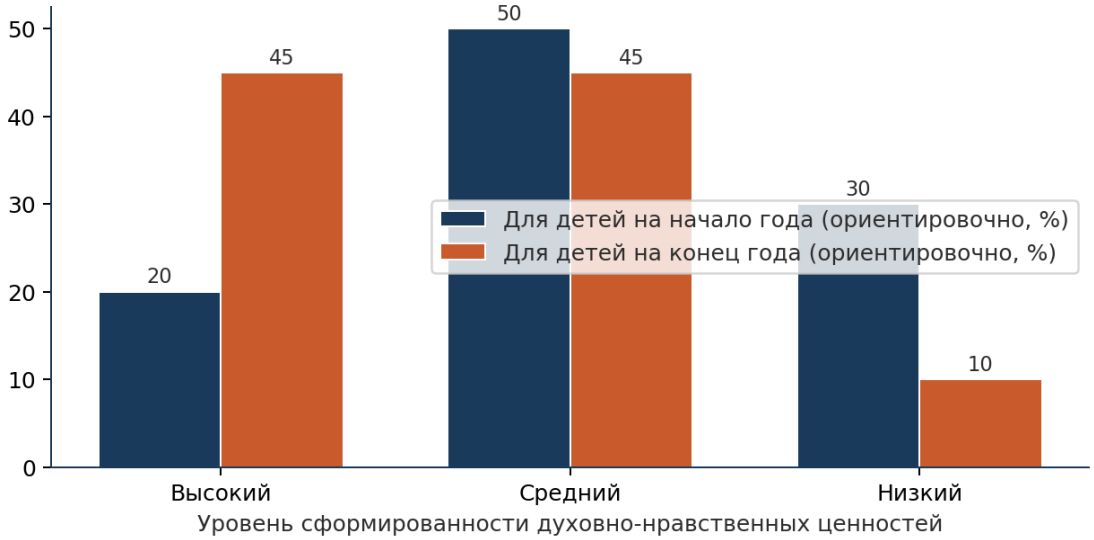
Для оценки результативности использования игровых практик необходимо определить критерии сформированности духовно-нравственных ценностей. На основе анализа педагогической литературы и практического опыта можно выделить следующие критерии.

Когнитивный критерий: знание и понимание нравственных норм, умение отличать хорошие поступки от плохих. Показатели: правильные ответы на вопросы по ситуациям, способность объяснить, почему тот или иной поступок является добрым или злым.

Эмоционально-ценностный критерий: проявление эмпатии, сочувствия, эмоциональная отзывчивость. Показатели: адекватные эмоциональные реакции при инсценировках, желание помочь персонажу, вербальные высказывания о чувствах.

Поведенческий критерий: реализация нравственных норм в реальных поступках. Показатели: соблюдение правил в играх, проявление заботы о сверстниках, честность в игровых ситуациях, готовность поделиться, уступить, помочь.

Для мониторинга динамики можно использовать педагогическое наблюдение, беседы, анализ детских работ, опросники для родителей. Важно, чтобы оценка носила качественный характер и не сводилась к формальному выставлению баллов.



Уровень сформированности духовно-нравственных ценностей	Для детей на начало года (ориентировочно, %)	Для детей на конец года (ориентировочно, %)
Высокий	20	45
Средний	50	45
Низкий	30	10

Таблица 2

Приведенные данные являются усредненными результатами педагогических наблюдений, полученными в ходе опытно-экспериментальной работы в нескольких дошкольных образовательных организациях. Они иллюстрируют положительную динамику при системном использовании интегрированных игровых практик.

Возрастная специфика: дошкольный и младший школьный возраст

Формирование духовно-нравственных ценностей посредством игровых практик должно учитывать возрастные особенности детей. Для дошкольного возраста (3-7 лет) игра является ведущей деятельностью, поэтому именно через нее наиболее эффективно осуществляется нравственное воспитание. В младшем дошкольном возрасте (3-4 года) преобладают предметные игры и простые сюжетно-ролевые игры с подражанием взрослым. Детям этого возраста важно давать образцы нравственного поведения через игру, проигрывать простые ситуации заботы, доброты, вежливости. Цифровые игры допустимы лишь как кратковременное дополнение (5-7 минут) и обязательно под контролем взрослого.

В среднем дошкольном возрасте (4-5 лет) активно развивается сюжетно-ролевая игра, появляются устойчивые роли и правила. Педагог может вводить народные игры с простыми правилами, а цифровые ресурсы использовать для наглядности и мотивации (интерактивные картинки, простые квесты). Важно, чтобы нравственные нормы проживались в реальном взаимодействии.

В старшем дошкольном возрасте (5-7 лет) дети способны к более сложным формам игр с развернутыми сюжетами, коллективными правилами, элементами театрализации. В этот период можно активно использовать народные игры с моральным содержанием, игры-драматизации, а также цифровые игры с нравственными дилеммами, виртуальные

путешествия, проектные квесты. Однако доля цифровых игр не должна превышать 30-40% от общего игрового времени.

В младшем школьном возрасте (7-10 лет) игра уступает место учебной деятельности, но продолжает играть важную роль как средство отдыха и воспитания. Здесь целесообразно использовать игры с правилами, интеллектуальные викторины, командные квесты, настольные игры, а также цифровые образовательные платформы с задачами на моральный выбор. Особое значение приобретает коллективная игровая деятельность, формирующая ответственность, взаимопомощь, умение работать в команде.

Независимо от возраста важно соблюдать баланс между традиционными и новыми практиками, отдавая приоритет живому общению, эмоциональному переживанию и реальным поступкам. Цифровые технологии должны служить инструментом усиления, а не замены традиционных форм.

Заключение

Проведенный анализ позволяет сделать ряд выводов, отвечающих на цель, поставленную во введении.

Во-первых, формирование духовно-нравственных ценностей у детей дошкольного и младшего школьного возраста остается одной из приоритетных задач современного образования, решение которой невозможно без опоры на игровую деятельность как естественную и ведущую форму активности ребенка.

Во-вторых, традиционные игровые практики обладают значительным воспитательным потенциалом, поскольку содержат в себе культурные образцы, нравственные нормы и эмоционально насыщенные сюжеты. Однако в условиях цифровизации их привлекательность для современных детей снижается, что требует педагогической адаптации.

В-третьих, новые игровые практики, основанные на цифровых технологиях, геймификации и интерактивных формах, способны усилить мотивацию и закрепить нравственные представления, но только при строгом отборе контента, регламентации времени и обязательном сочетании с реальными социальными действиями.

В-четвертых, эффективная методика формирования духовно-нравственных ценностей должна строиться на принципе интеграции традиционных и новых игровых практик, проходить этапы диагностики, проектирования, деятельности и рефлексии, учитывать возрастные особенности детей и включать систему критериев оценки динамики.

Таким образом, разумное сочетание проверенных временем народных и сюжетно-ролевых игр с адаптированными цифровыми игровыми форматами позволяет создать целостную воспитательную среду, в которой духовно-нравственные ценности не декларируются, а проживаются ребенком в деятельности, эмоционально переживаются и закрепляются в реальных поступках. Это и есть главное условие становления нравственно зрелой личности в современном мире.

Список литературы

1. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6.

2. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978.

3. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. М.: Политиздат, 1975.

4. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. СПб.: Питер, 2002.

5. Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания: Опыт педагогической антропологии. М.: Фаир-Пресс, 2004.

6. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям. Киев: Радянська школа, 1974.

7. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! М.: Просвещение, 1983.

8. Асмолов А.Г. Психология личности: культурно-историческое понимание развития человека. М.: Смысл, 2007.

9. Кудрявцев В.Т. Игра и развитие воображения ребенка: традиции и современность // Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2016. № 1.

10. Современные подходы к духовно-нравственному воспитанию дошкольников: сборник материалов всероссийской научно-практической конференции. СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2023.

11. Дошкольное воспитание: журнал. 2022–2024. Выпуски, посвященные игровым технологиям и нравственному развитию детей.

12. Педагогика и психология образования: научный журнал. 2021–2024. Публикации по проблемам геймификации и цифровых образовательных ресурсов в нравственном воспитании.