

Проект  
**Территория диалогов**  
**Игра-квест «Поймём друг друга»**

Елгашина Анжелла Эдуардовна,  
учитель русского языка и литературы  
высшей квалификационной категории МБОУ  
«Новосибирская классическая гимназия №17»

Контактный телефон:  
8-913-86-24-68

Новосибирск, 2022

Данная работа представляет собой попытку социального, культурологического и лингвистического исследования, в процессе которого проведен опрос, анализ его результатов, позволяющих выявить общие интересы учащихся гимназии и их родителей, а также разработать сценарий встречи и взаимодействия представителей разных поколений.

**Актуальность** проекта обусловлена связью с современными исследованиями в области социологии, лингвистики, психологии, посвященными проблеме эффективной коммуникации, которая оказалась одной из центральных в научных исследованиях конца 20-го века и остается одной из главных в настоящее время. Этой проблеме посвящены работы психологов, лингвистов, философов. Исследуются причины коммуникативных неудач, способы их предотвращения и преодоления.

Ученые активно изучают также «портреты поколений», проблемы их взаимодействия, сферу интересов разных поколений и языковые средства, характерные для каждого поколения.

Актуальным данный проект является также и потому, что представляет практический опыт создания сценария игры-квеста в рамках проекта *«Территория диалогов»*.

**Новизна** проекта связана с тем, что собран богатый материал, полученный в результате анкетирования, который может быть использован для дальнейших исследований: социологического, культурологического, лингвистического, а также создан сценарий квеста, призванный помочь представителям разных поколений лучше узнать друг друга.

---

**Цель проекта:** начать исследование сфер интересов разных поколений, а также разработать сценарий игры (квеста) *«Поймём друг друга»*, который можно использовать на классных часах, во время проведения предметной недели словесности, Дня открытых дверей.

**Задачи проекта:**

- разработать анкеты и провести опрос гимназистов и их родителей, чтобы выяснить интересы (книги, фильмы, музыка, игры) представителей разных поколений, области пересечения /совпадения этих интересов, а также их различия;
- систематизировать собранный материал;
- разработать концепцию игры, в которой будут принимать участие родители и дети;
- разработать вопросы и задания для квеста;
- провести квест во время предметной недели словесности.

В качестве **материала** были использованы результаты анкетирования 60 учеников «Новосибирской классической гимназии №17» и 42 взрослых, а также повесть А. Жвалевского и Е. Пастернак «Время всегда хорошее» и сборник рассказов этих же авторов «Типа смотри короче».

Повесть А. Жвалевского и Е. Пастернак «Время всегда хорошее» помогла обнаружить проблему взаимодействия между представителями разных поколений.

В книге рассказывается, как два школьника Оля и Витя, живущие в разное время, поменялись местами. Оля попала в прошлое: из 2018 года в 1980, а Витя –наоборот – из 1980 года переместился в будущее.

Ребятам пришлось столкнуться не только с новым образом жизни, но и научиться понимать новые слова и выражения.

Конечно, не обошлось без коммуникативных неудач. Повесть наглядно показывает современным читателям-подросткам проблемы, возникающие в общении представителей разных поколений. Идея повести родилась после того, как Евгения Пастернак попыталась объяснить своей дочери, что такое школьная форма и пионерский галстук.

Квест состоит из 5 блоков, каждый из которых включает вопросы или задания для участников игры.

### ***1 блок «Узнаём новое, удивимся»***

На первом этапе участникам предлагается познакомиться с результатами опроса, в котором приняли участие 60 учащихся гимназии и 42 взрослых: дети знакомятся с результатами анкетирования взрослых, взрослые – с результатами анкетирования детей. Каждой группе дается задание подготовить краткое выступление «Знакомые незнакомцы»: рассказать, что оказалось новым в ответах представителей другого поколения, что заинтересовало, удивило, а также подготовить вопросы, например, в формате «Что это?».

На встрече дети и родители делятся впечатлениями о результатах опроса, в котором они принимали участие и с результатами которого познакомились. Это помогает лучше узнать друг друга, развивает умения наблюдать, сравнивать, видеть общее и различия, а также представлять и отстаивать свою позицию.

---

### ***2 блок «Переведём»***

Задания этого блока призваны познакомить детей и родителей с отдельными словами, характерными для речи представителей разных поколений. И не только тех, кто участвует во встрече. В заданиях использованы советизмы, неологизмы и слова школьного жаргона. Это поможет сформировать представления о том, что язык изменяется, и показать конкретные примеры динамических процессов, произошедшие в лексике русского языка со второй половины XX века и до наших дней.

Материалом для заданий стали слова из словарей 1) Мокиенко В. М., Никитина Т. Г. Толковый словарь языка Совдепии. СПб., 1998, 2) Левикова, С. И. Большой словарь молодежного сленга / С. И. Левикова. М, 2003.

### ***3 блок «Что мы любим...»***

Третий блок заданий посвящён сфере интересов участников встречи. Вопросы посвящены книгам, которые читают дети и родители, фильмам, которые они смотрят, музыке, которую слушают. Игроков ждут как шуточные вопросы, так и вопросы, где нужно включить ассоциативное мышление, чтобы дать верный ответ.

### ***4 блок «Заглянем в прошлое»***

Чтобы выполнить задания ответить на вопросы четвёртого блока участникам нужно обратиться к истории нашей страны, ко временам, когда детьми были не только родители гимназистов, но и родители их родителей – бабушки и дедушки гимназистов.

Локацией проведения этого этапа может быть музей гимназии. Этот этап помогает детям увидеть, как было раньше, а взрослым осознать произошедшие изменения.

### **5 блок «Давайте поиграем в нашу игру»**

На этом этапе участники знакомят друг друга с играми, в которые они любят /любили играть. Игры могут быть неизвестны представителям другого поколения. Цель этого этапа – совместная игра, это поможет участникам взаимодействовать и лучше понять друг друга.

#### **Этапы проекта**

##### **А) Организационный этап**

На данном этапе автор проекта обосновал актуальность избранной проблемы, определил цель и задачи исследования, методы исследования.

Продумал план работы, предполагаемые результаты, а также значимость конечного продукта и выработку сценария защиты завершённого проекта.

##### **Б) Проектирование**

Автор проекта запланировал провести опрос среди учащихся гимназии и их родителей, обработать результаты анкетирования, создать сценарий игры.

Затем составил задания и вопросы для совместной игры, оформил задания и вопросы в виде презентации.

В результате был составлен окончательный сценарий игры.

##### **В) Поиск информации**

Были составлены вопросы для учащихся «Новосибирской классической гимназии №17» и их родителей, чтобы выявить интересы представителей разных поколений, области пересечения /совпадения этих интересов, а также их различия (Анкеты с вопросами для учеников и родителей даны в Приложении 1).

По разработанным анкетам был проведен опрос, в котором приняли участие 60 учащихся гимназии и 42 взрослых, обработаны результаты опроса, выявлены интересы (книги, фильмы, музыка, игры) представителей разных поколений, области пересечения /совпадения этих интересов, а также их различия. (Таблицы с результатами опроса даны в Приложении 2).

##### **Г) Продукт**

– материалы, полученные в результате анкетирования, оказались очень богатыми, они могут быть использованы для дальнейших исследований: социологического, культурологического, лингвистического;

– составлен сценарий квеста;

– подготовлены вопросы и задания для проведения квеста.

## Д) Презентация

Проведен квест «*Поймём друг друга*».

### Заключение

Игра воспитывает умение интересоваться «другим», слушать и слышать представителей другого поколения, умение взаимодействовать с представителями разных поколений. Играя, участники могут узнать новое друг о друге.

Квест «*Поймём друг друга*» также решает проблему организации больших общешкольных мероприятий, предметных недель. Разработанная нами игра актуальна как для детей, так и для взрослых. Квест позволяет представить участникам необъятные ресурсы русского языка (слова советского времени, новые слова 21 века, молодежный сленг и др.).

## Список литературы

1. Городецкий Б.Ю., Кобозева И.М., Сабурова И.Г. К типологии коммуникативных неудач // Диалоговое взаимодействие и представление знаний. Сборник научных трудов / под ред. А.С. Нариньяни. Новосибирск, 1985. С. 64-78.
2. Данилко М.И., Нижикова Л.В., Глумова Н.А. Типы коммуникативных отношений “автор-читатель” в художественной и документальной прозе // Коммуникативная направленность текста и его перевод. Киев, 1988.
3. Ермакова О.П., Земская Е.А. К построению типологии коммуникативных неудач // Русский язык в его функционировании. Коммуникативно–прагматический аспект. М., 1993.
4. Земская Е.А. Активные процессы современного словопроизводства // Русский язык конца 20 столетия. М.: Наука, 1996.
5. Костомаров В. Г. Языковой вкус эпохи. СПб, «Златоуст», 1999.
6. Кронгауз М.А., Гиваргизов А.А. С дедского на детский. М., 2015

### Словари

7. Даль В.И. Толковый словарь живого великого языка. М., 2004
8. Левикова С.И. Большой словарь молодежного сленга М., 2003.
9. Лингвистический энциклопедический словарь. М., 1990.
10. Мокиенко В. М., Никитина Т. Г. Толковый словарь языка Совдепии. СПб., 1998.
11. Ожегов С.И. и Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка. М.,1999.

*Квест «Поймем друг друга» – игра в рамках проекта «Территория диалогов»*

### **1 блок «Узнаём друг о друге новое, удивимся»**

Встреча всех участников игры (актовый зал). Приветствие. Создание команд для игры. Получение карты передвижения по локациям для каждой команды.

**Ведущий:** Герой известной повести сказки Антуана де Сент-Экзюпері «Маленький принц» с горечью говорил: «Взрослые очень любят цифры. Когда рассказываешь им, что у тебя появился новый друг, они никогда не спросят о самом главном. Никогда они не скажут: "А какой у него голос? В какие игры он любит играть? Ловит ли он бабочек?" Они спрашивают: "Сколько ему лет? Сколько у него братьев? Сколько он весит? Сколько зарабатывает его отец?" И после этого воображают, что узнали человека. Когда говоришь взрослым: "Я видел красивый дом из розового кирпича, в окнах у него герань, а на крыше голуби", – они никак не могут представить себе этот дом. Им надо сказать: "Я видел дом за сто тысяч франков", – и тогда они восклицают: "Какая красота!"».

Давайте сегодня узнавать друг о друге самое главное: что вы любите? чем вы живете? что вас радует? Это поможет нам лучше понимать друг друга и иметь возможность прийти на помощь, если кто-то окажется в беде!

Конкурс «Домашнее задание»

**Ведущий:** Вы участвовали в опросе, который был в нашей гимназии, и познакомились с результатами опроса друг друга.

Расскажите, что для вас оказалось новым в ответах представителей другого поколения, что заинтересовало, удивило.

Задайте друг другу вопросы, например, в формате «Что это?».

После представления домашнего задания создаются команды для игры (в каждой команде должны быть и взрослые, и дети).

Каждая команда выбирает капитана.

Каждому капитану вручается карта передвижения по локациям с заданиями.

Каждая команда придумывает название команды и записывает название на карте.

Команды должны побывать во всех локациях, выполнить все задания, получить слово и собрать из полученных слов ключевую фразу.

---

### **2 блок «Переведём»**

#### **Варианты заданий**

**1.** Объяснить значения слов современного сленга взрослым

*Движ* – какая-либо активность, движение, тусовка.

*Дноклы* – одноклассники.

*Изи, на изи* – легко, без труда.

*Кекать* – смеяться, насмехаться.

*Краш* – человек, который нравится, предмет обожания, безответная любовь.

*Лойс* – лайк, кнопка «нравится» в соцсетях.

*Лол* – громко смеюсь.

*Мерч, мёрч* – одежда и прочие товары с символикой музыкантов и прочих знаменитостей.

*Пранк* – розыгрыш.

*Рофл* – катаюсь по полу от смеха. *Рофлить* – безудержно хохотать.

*Стримить* – вести прямую трансляцию в интернете.

*Стэнить* – восхищаться, быть страстным поклонником кого-либо или чего-либо.

*Флексить* – танцевать, веселиться, шумно отдыхать.

2. В книге А. Жвалевского и Е. Пастернак «Время всегда хорошее» рассказывается, как пятиклассница Оля из 2018 года попала в 1980 год. Она не все слова и фразы понимает.

Мама пришла с работы и принесла домой продукты. И рассказала, что в магазине колбасу давали, а потом еще и кур выбросили.

*Мама втащила в квартиру две огромные сумки. Пришла, поставила их в коридоре, дотелепалась до дивана и рухнула на него без сил. Но выражение лица у нее при этом было совершенно блаженное.*

*– Нам сегодня на работе заказ дали. Ну первое ж мая скоро. Посмотри, там печень трески и шпроты. И горбуша! И сгущенки две банки! И вот иду я с этой сумкой домой, а у нас рядом с работой гастроном есть, дай, думаю, зайду. Захожу и, как чувствовала, подхожу к колбасному отделу, а там у нас девочка продащица знакомая есть, и она мне глазом мигает. Я сначала удивилась, а потом решила подождать, подхожу поближе, а тут колбасу выносят! Ты посмотри, трех сортов! Трех! Вареная, сервелат и сухая. Жаль, всего по палке давали, а то б я больше взяла. А пока я стояла, еще и кур выбросили в соседнем отделе. Ну что за день такой удачный!*

*Но восторгов у меня разделить совсем не получалось, тем более что вопросов осталось куча. Почему еду дают, а не продают? И зачем выбрасывали кур? И что такое заказ?*

Оля думает: **«Почему еду дают, а не продают? И зачем выбрасывали кур?»**

**Что в 1980 году означали выражения колбасу давали, кур выбросили?**

3. Найди лишнее слово.

1) Телогрейка, олимпийка, худи, рейтузы.

2) Выжигатель, пионер, мыльница, пульвезлизатор.

3) Авоська, монпансье, сервиз, сифон.

4) Кекать, лол, рофлить, стримить, смеяться, хихикать.

### 3 блок «Что мы любим...»

Названия расположены в хаотичном порядке на большом пространстве

#### **Варианты заданий.**

Среди названий, расположенных в классе, выбрать 10 названий фильмов, которые называли участники опроса.

Среди названий, расположенных в классе, выбрать 10 названий книг, которые любят читать гимназисты.

Среди названий, расположенных в классе, выбрать 10 названий книг, которые читали мамы и папы, когда были детьми.

Среди названий, расположенных в классе, выбрать 10 названий книг, которые любят читать наши мамы и папы.

Среди названий, расположенных в классе, выбрать 10 названий музыкальных групп, которые называли участники опроса.

Среди названий, расположенных в классе, выбрать 10 названий музыкальных произведений, которые называли участники опроса.

#### 4 блок «Заглянем в прошлое»

Локацией проведения этого этапа может быть музей гимназии.

##### Варианты заданий

1. Вместе с героиней книги А. Жвалевского и Е. Пастернак «Время всегда хорошее», пятиклассницей Олей, переместимся из XX века в 1980 год.

а) Оля не всё понимала в том мире. Вот она осматривает квартиру, в которой она оказалась.

*«Кругом был сплошной антиквариат. Нашла приёмник невероятных размеров. Собственно, я б никогда не догадалась, что это приёмник, если б на нем это не было написано».*

**Найдите в нашем музее приёмник.**

б) Оля рассказывает, как первый раз в прошлом собиралась в школу; *«Разбудила меня мама. Собиралась я долго и мучительно. Хорошо, что мама не задавала вопросов, а молча пихала мне то, что нужно надеть. Я с трудом влезла в жуткое коричневое платье, сверху мама навертела какой-то несуразный передник мрачного черного цвета, а на шею зачем-то привязала красный платочек. Гламурненько... Но очень неудобно! Сто лет я юбок не носила!»*

Назовите «детали» школьной формы ученицы 1980 года, название которых не знает современная школьница Оля.

в) Оле рассказывают, как ей вызывали врача:

*Мы еле в Скорую дозвонились, автомат во дворе сломался, папа аж к магазину бегал...*

**Какой автомат мог сломаться во дворе?**

г) В 1980 все школьники знали наизусть этот текст:

*Я (фамилия, имя), вступая в ряды Всесоюзной пионерской организации имени Владимира Ильича Ленина, перед лицом своих товарищей торжественно клянусь: горячо любить свою Родину. Жить, учиться и бороться, как завещал великий Ленин, как учит Коммунистическая партия. Всегда выполнять Законы пионеров Советского Союза!*

**Как называется этот текст?**

2. Среди предметов, расположенных в музее, найдите 10, принадлежащих советской эпохе. Назовите их.

3. Найдите в музее примус, приёмник, проигрыватель, галоши, батник.

#### 5 блок «Давайте поиграем в нашу игру»

Познакомиться с игрой другого поколения, например, Штандер (другие названия – Штандер-стоп, Зевака, Стоп-мяч).

Игру можно выбрать из тех, которые называли участники опроса: Резиночки, 12 палочек, Казаки-разбойники, Пятнашки, Вышибала и др.

В каждой локации после выполнения задания команда получает одно слово, после прохождения всех локаций из полученных слов нужно составить ключевую фразу. Выигрывает та команда, которая быстрее составит ключевую фразу.

**Уважаемые шестиклассники!**

**Просим вашей помощи в научном исследовании. Ответьте, пожалуйста, на следующие вопросы.**

1. Какие книги вам нравится читать?
2. Какую музыку вам нравится слушать?
3. Что вы любите смотреть?
4. Во что вы любите играть?

**Уважаемые родители! Просим вашей помощи в научном исследовании. Ответьте, пожалуйста, на следующие вопросы.**

1. Какие книги вы любили (любите) читать?

В детстве	Сейчас

2. Какую музыку вам нравилось (нравится) слушать?

В детстве	Сейчас

3. Что вы любили (любите) смотреть?

В детстве	Сейчас

1. Во что вы любили (любите) играть?

В детстве	Сейчас

**Анализ  
Сравнение сопоставимых показателей категории Книги, %**

Жанры	дети	родители детство	родители сейчас
фантастика	52%	26%	24%
классика	13%	17%	17%
научно-познавательные, философия, педагогика	12%	7%	7%
приключения, путешествия	30%	57%	5%
детективы	22%	10%	38%
ужасы	5%	5%	2%
романтика	8%	5%	12%
всякие, много, интересные, разные, легкие, чтиво др.	3%	26%	21%
военные	0%	12%	0%
сказки, детские книги	17%	31%	5%
юмор	3%	7%	0%
про животных	0%	7%	0%
исторические	3%	7%	29%
психология, саморазвитие, медицина, изотерика	5%	0%	10%
не читаю, почти не читаю	8%	0%	10%

**Сравнение сопоставимых показателей категории Музыка, %**

Жанры	дети	родители детство	родители сейчас
кинофильмы, мультфильмы, спектакли	2%	26%	2%
эстрада, ПОП	30%	45%	33%
классическая	12%	12%	26%
народную, этническую	0%	7%	14%
не помню	0%	5%	0%
не помню, веселая, грустная, по настроению...	20%	14%	24%
РОК	17%	10%	21%
не слушаю	5%	0%	2%
металл и электро	12%	2%	10%
РЭП	17%	0%	0%
Хип хоп	10%	0%	0%
джаз	Данные жанры в этих анкетах отсутствуют		2%
Бард			5%
духовой оркестр, инструментальная, живая			5%

детские, пионерские		2%
---------------------	--	----

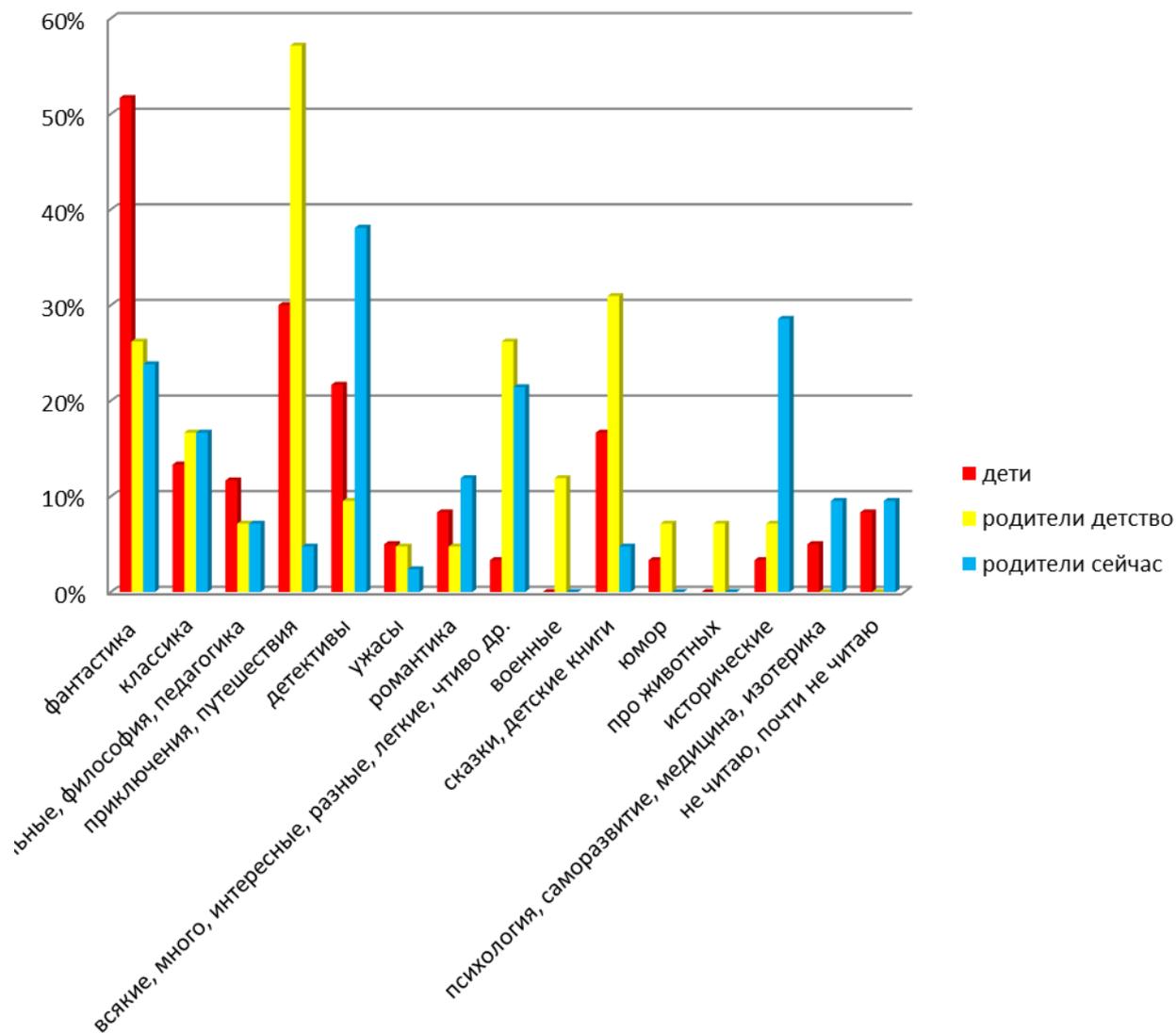
### Сравнение сопоставимых показателей категории Просмотры, %

Жанры	дети	родители детство	родители сейчас
сказки	2%	40%	0%
юмор, комедии, фильмы и передачи	8%	7%	26%
мультфильмы	13%	45%	5%
фантастика, космос	22%	7%	10%
наблюдать за животными и смотреть передачи про животных	5%	14%	7%
советские	7%	12%	14%
детские фильмы	8%	14%	0%
ужасы	10%	5%	12%
приключения	3%	10%	0%
разные жанры, не важно	42%	5%	19%
индийские фильмы и мелодрамы	5%	10%	14%
документальные, научные и познавательные	8%	14%	31%
исторические, военные и патриотические фильмы	3%	2%	21%
картины, живопись	0%	2%	0%
природа, явления	15%	5%	7%
фильмы в кинотеатре	0%	2%	0%
экранизация книг	12%	7%	0%
боевики, экшн, детективы	8%	2%	21%
политические и новости	5%	0%	5%
аниме	8%	0%	0%
соцсети	22%	0%	0%
интернет	2%	0%	0%
авторское кино	Данные жанры в этих анкетах отсутствуют		2%
новости			5%
театральные постановки			5%
не смотрю, никогда			5%

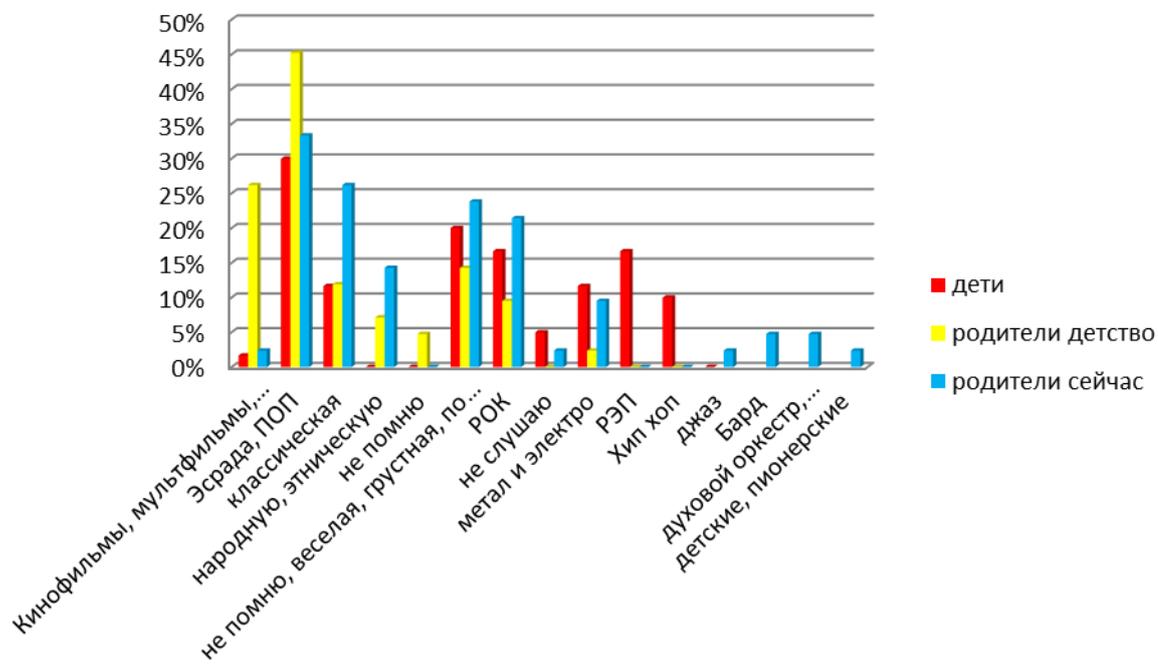
### Сравнение сопоставимых показателей категории Игры, %

Жанры	дети	родители детство	родители сейчас
компьютерные игры	85%	7%	2%
настольные игры	18%	19%	55%
активные игры на улице	20%	71%	12%
активные игры в зале	7%	12%	12%
много, разные и др.	0%	17%	0%
хобби: шить, лепить, конструктор, читать, мастерить...	2%	14%	12%
Интеллектуальные игры	12%	10%	17%
Ролевые игры: школа, мафия, дочки-матери, куклы, машинки	3%	24%	2%
военные и патриотические	2%	5%	0%
ничего	2%	0%	19%
игры с детьми и внуками	Данные жанры в этих анкетах отсутствуют		14%

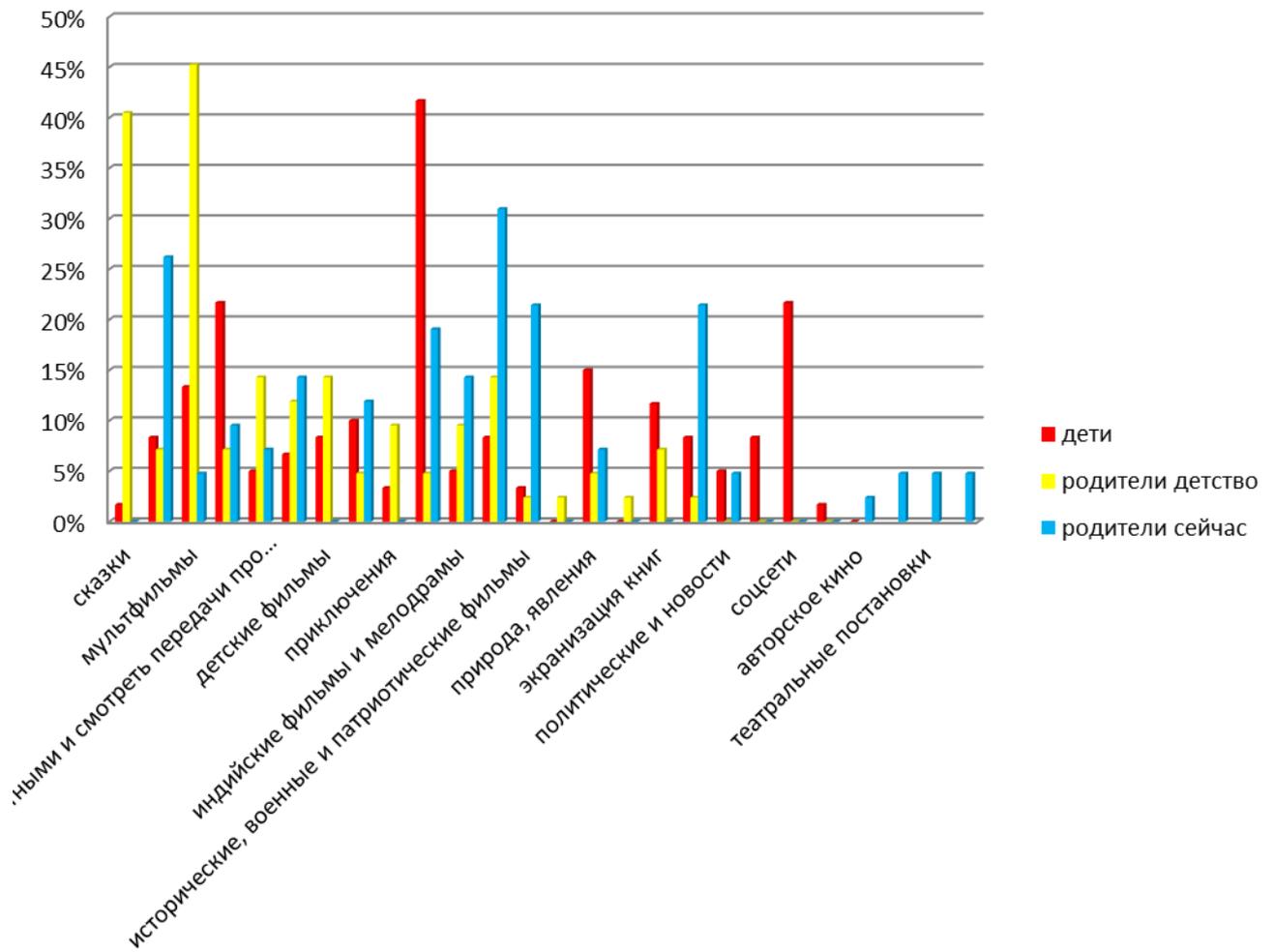
## Сравнение сопоставимых показателей категории Книги, %



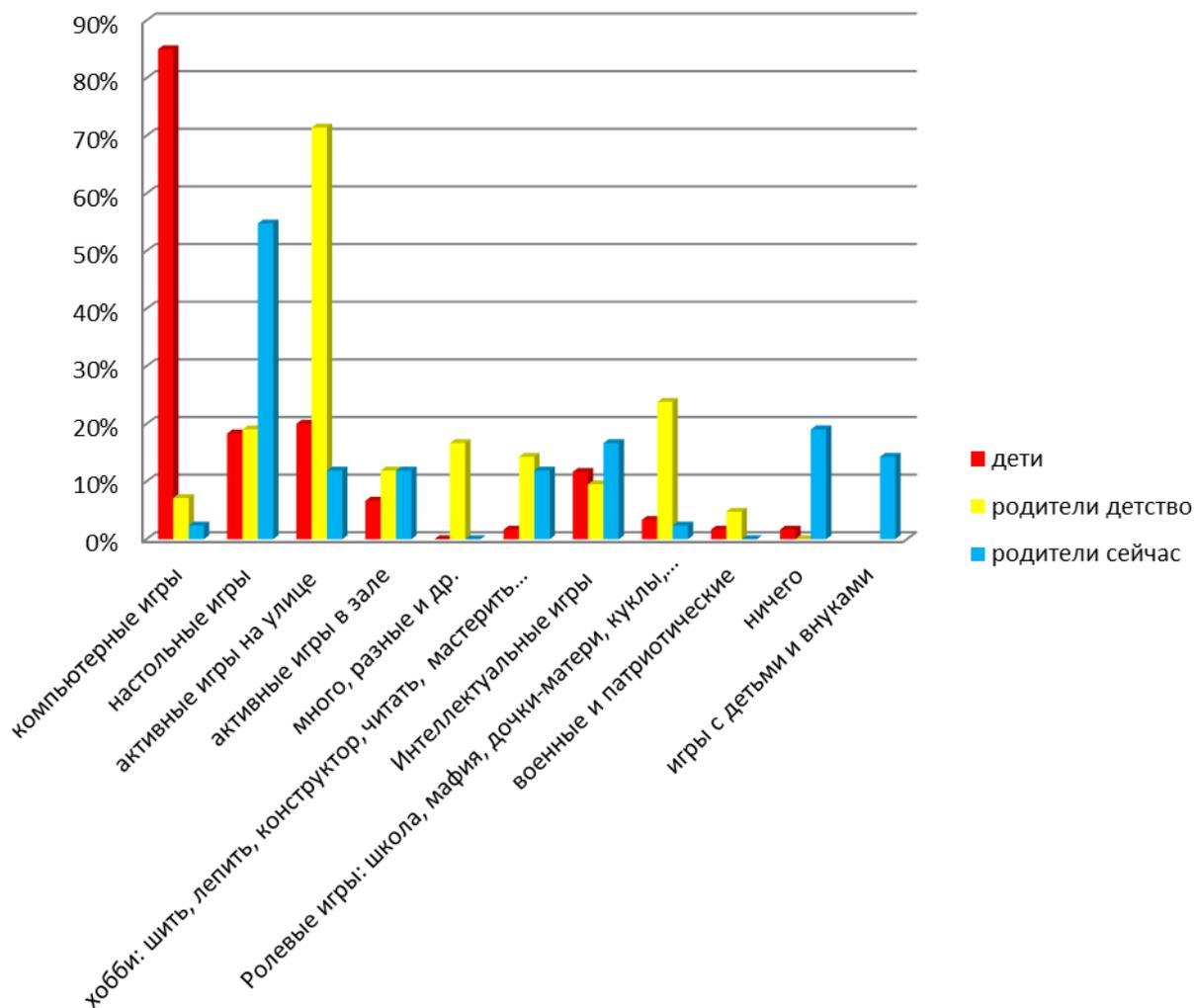
## Сравнение сопоставимых показателей категории Музыка, %



## Сравнение сопоставимых показателей категории Просмотры, %



## Сравнение сопоставимых показателей категории Игры, %



**Анализ активности, чел.  
Заполняемость ответами (активность)  
(0, низкая (1), средняя (2-3), высокая (>4))**

	Книги			Музыка			Просмотры			Игры		
	дети	родители детство	родители сейчас	дети	родители детство	родители сейчас	дети	родители детство	родители сейчас	дети	родители детство	родители сейчас
0	2	0	17	1	0	21	0	0	17	1	0	27
низкая	22	13	15	22	28	13	18	20	14	12	17	8
средняя	24	17	9	27	8	7	28	17	10	31	12	6
высокая	12	12	41	10	6	41	14	5	41	16	13	41

**Анализ активности, %.**

	Книги			Музыка			Просмотры			Игры		
	дети	родители детство	родители сейчас	дети	родители детство	родители сейчас	дети	родители детство	родители сейчас	дети	родители детство	родители сейчас
0	3%	0%	0%	2%	0%	0%	0%	0%	0%	2%	0%	0%
низкая	37%	31%	40%	37%	67%	50%	30%	48%	40%	20%	40%	64%
средняя	40%	40%	36%	45%	19%	31%	47%	40%	33%	52%	29%	19%
высокая	20%	29%	21%	17%	14%	17%	23%	12%	24%	27%	31%	14%

### Анализ категории КНИГИ

ДЕТИ			РОДИТЕЛИ ДЕТСТВО			РОДИТЕЛИ СЕЙЧАС		
жанр	Кол-во, чел.	%		Кол-во, чел.	%		Кол-во, чел.	%
фантастика	31	52%	фантастика	11	26%	фантастика	10	24%
классика	8	13%	классика	7	17%	классика	7	17%
научно-познавательные	7	12%	научно-познавательные, философия	3	7%	научно-познавательные, философия, педагогика	3	7%
приключения, путешествия	18	30%	приключения, путешествия	24	57%	приключения, путешествия	2	5%
детективы	13	22%	детективы	4	10%	детективы	16	38%
ужасы	3	5%	ужасы	2	5%	ужасы	1	2%
романтика	5	8%	романтика	2	5%	романтика	5	12%
всякие, много, интересные, др.	2	3%	всякие, много, интересные, др.	11	26%	всякие, много, интересные, разные, легкие, чтиво др.	9	21%
военные и патриотические	0	0%	военные	5	12%	военные	0	0%
сказки, детские книги	10	17%	сказки	13	31%	сказки, детские книги	2	5%
юмор	2	3%	юмор	3	7%	юмор		0%
про животных	0	0%	про животных	3	7%	про животных	0	0%
исторические	2	3%	исторические	3	7%	исторические	12	29%
психология, саморазвитие	3	5%	психология, саморазвитие, медицина, изотерика	0	0%	психология, саморазвитие, медицина, изотерика	4	10%
не читаю, почти не читаю	5	8%	не читаю, почти не читаю	0	0%	не читаю, почти не читаю	4	10%
Количество анкетированных	60	100%	Количество анкетированных	42	100%	Количество анкетированных	42	100%

### Анализ категории МУЗЫКА

ДЕТИ			РОДИТЕЛИ ДЕТСТВО			РОДИТЕЛИ СЕЙЧАС		
жанр	Кол-во, чел.	%		Кол-во, чел.	%		Кол-во, чел.	%
Кинофильмы, мультфильмы, спектакли	1	2%	Кинофильмы, мультфильмы, спектакли	11	26%	Кинофильмы, мультфильмы, спектакли	1	2%
Эстрада, ПОП	18	30%	Эстрада, ПОП	19	45%	Эстрада, ПОП	14	33%
классическая	7	12%	классическая	5	12%	классическая	11	26%
народную	0	0%	народную	3	7%	народную, этническую	6	14%
не помню	0	0%	не помню	2	5%	не помню	0	0%
любая, веселая, грустная, по настроению...	12	20%	любая, веселая, грустная, по настроению...	6	14%	любая, веселая, грустная, по настроению...	10	24%
РОК	10	17%	РОК	4	10%	РОК	9	21%
не слушаю	3	5%	не слушаю	0	0%	не слушаю	1	2%
металл и электро	7	12%	метал и электро	1	2%	метал и электро	4	10%
РЭП	10	17%	РЭП	0	0%	РЭП	0	0%
Хип хоп	6	10%	Хип хоп	0	0%	Хип хоп	0	0%
						джаз	1	2%
						Бард	2	5%
						духовой оркестр, инструментальная, живая	2	5%
						детские, пионерские	1	2%
Количество анкетированных	60	100%	Количество анкетированных	42	100%	Количество анкетированных	42	100%

### Анализ категории ПРОСМОТРЫ

ДЕТИ			РОДИТЕЛИ ДЕТСТВО			РОДИТЕЛИ СЕЙЧАС		
жанр	Кол-во, чел.	%		Кол-во, чел.	%		Кол-во, чел.	%
сказки	1	2%	сказки	17	40%	сказки	0	0%
юмор, комедии	5	8%	юмор, комедии, фильмы и передачи	3	7%	юмор, комедии, фильмы и передачи	11	26%
мультфильмы	8	13%	мультфильмы	19	45%	мультфильмы	2	5%
фантастика, космос	13	22%	фантастика, космос	3	7%	фантастика, космос	4	10%
наблюдать за животными и смотреть передачи про животных	3	5%	наблюдать за животными и смотреть передачи про животных	6	14%	наблюдать за животными и смотреть передачи про животных	3	7%
советские	4	7%	советские	5	12%	советские	6	14%
детские фильмы	5	8%	детские фильмы	6	14%	детские фильмы	0	0%
ужасы	6	10%	ужасы	2	5%	ужасы	5	12%
приключения	2	3%	приключения	4	10%	приключения	0	0%
разные жанры, не важно, фильмы, кино, TV, телеканалы	25	42%	разные жанры, не важно	2	5%	разные жанры, не важно, хорошие	8	19%
индийские фильмы и мелодрамы	3	5%	индийские фильмы и мелодрамы	4	10%	индийские фильмы и мелодрамы	6	14%
документальные, научные	5	8%	документальные, научные и познавательные	6	14%	документальные, научные и познавательные	13	31%
исторические, военные и патриотические фильмы	2	3%	исторические, военные и патриотические фильмы	1	2%	исторические, военные и патриотические фильмы	9	21%
картины, живопись	0	0%	картины, живопись	1	2%	картины, живопись	0	0%

природа и явления	9	15%	природа, явления	2	5%	природа и явления	3	7%
фильмы в кинотеатре	0	0%	фильмы в кинотеатре	1	2%	фильмы в кинотеатре	0	0%
экранизация книг	7	12%	экранизация книг	3	7%	экранизация книг и сказок	0	0%
боевики, экшн, детективы	5	8%	боевики, экшн, детективы	1	2%	боевики, экшн, детективы	9	21%
политические и новости	3	5%	политические и новости	0	0%	политические и новости	2	5%
аниме	5	8%	аниме	0	0%	аниме	0	0%
соцсети	13	22%	соцсети	0	0%	соцсети	0	0%
интернет	1	2%	интернет	0	0%	интернет	0	0%
Количество анкетированных	60	100%	Количество анкетированных	42	100%	авторское кино	1	2%
						новости	2	5%
						театральные постановки	2	5%
						не смотрю, никогда	2	5%
						Количество анкетированных	42	100%

### Анализ категории ИГРЫ

ДЕТИ			РОДИТЕЛИ ДЕТСТВО			РОДИТЕЛИ СЕЙЧАС		
жанр	Кол-во, чел.	%		Кол-во, чел.	%		Кол-во, чел.	%
компьютерные игры	51	85%	"компьютерные игры" приставки	3	7%	"компьютерные игры" приставки	1	2%
настольные игры	11	18%	настольные игры	8	19%	настольные игры	23	55%
активные игры на улице	12	20%	активные игры на улице	30	71%	активные игры на улице	5	12%
активные игры в зале	4	7%	активные игры в зале	5	12%	активные игры в зале	5	12%
много, разные и др.	0	0%	много, разные и др.	7	17%	много, разные и др.	0	0%
хобби: шить, лепить, конструктор, читать, мастерить...	1	2%	хобби: шить, лепить, конструктор, читать, мастерить...	6	14%	хобби: шить, лепить, конструктор, читать, мастерить...	5	12%
Интеллектуальные игры	7	12%	Интеллектуальные игры	4	10%	Интеллектуальные игры	7	17%
Ролевые игры: школа, мафия, дочери-матери, куклы, машинки	2	3%	Ролевые игры: школа, мафия, дочери-матери, куклы, машинки	10	24%	Ролевые игры: школа, мафия, дочери-матери, куклы, машинки	1	2%
военные и патриотические	1	2%	военно патриотические	2	5%	военно - патриотические	0	0%
ничего	1	2%	ничего	0	0%	ничего	8	19%
Количество анкетированных	60	100%	Количество анкетированных	42	100%	игры с детьми и внуками	6	14%
						Количество анкетированных	42	100%

