

Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2023. Т. 29, № 3. С. 54–61. ISSN 2073-1426

Vestnik of Kostroma State University. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics, 2023, vol. 29, № 3, pp. 54–61.

ISSN 2073-1426

Научная статья

УДК 373.2

EDN HVKZPA

<https://doi.org/10.34216/2073-1426-2023-29-3-54-61>

СРАВНЕНИЕ СПОНТАННОЙ И ТЕМАТИЧЕСКОЙ ИГР СОВРЕМЕННЫХ ДОШКОЛЬНИКОВ

Достанов Михаил Михайлович, Институт психологии Российской академии наук, Москва, Россия, dostanov3@gmail.com,
<https://orcid.org/0000-0002-4081-9606>

Аннотация. В статье приводятся результаты исследования особенностей игровой деятельности детей дошкольного возраста в двух типах игр, спонтанной и тематической, с направляющей помощью взрослого. Актуальность исследования обусловлена изменениями, которые претерпевает структура и организация современной игры дошкольников. Целью данного исследования являлось изучение особенностей спонтанной игры современных детей и их сравнение с особенностями, проявляющимися в игре, в которой взрослый оказывает детям направляющую помощь. В исследовании приняли участие 71 учащийся государственного бюджетного общеобразовательного учреждения города Москвы в возрасте от 4 до 6 лет. Основным методом исследования являлось включенное наблюдение за игровой деятельностью детей. Результаты исследования показали, что направляющая помощь взрослого способствует большому усложнению структуры игры: сюжету, ролям и пр. Поимого этого было обнаружено, что сюжет без четких границ и обобщенная роль, подразумевающая под собой множество других ролей, также способствуют развитию структуры игры и поддерживают игровую мотивацию детей. В большинстве свободных игр сложные сюжеты и ярко выраженные роли отсутствовали. В подавляющем большинстве сюжеты игр представляли собой выполнение отдельных шаблонных, стереотипных действий с предметами. Ход игр часто прерывался из-за переключения детей на посторонние раздражители, никак не связанные с игрой. Полученные результаты могут быть использованы для дальнейшего изучения современной игры дошкольников и роли взрослого в ней.

Ключевые слова: дошкольный возраст, сюжетно-ролевая игра, роль, спонтанная игра, свободная игра, тематическая игра, ролевое поведение, дошкольник, игра.

Для цитирования: Достанов М.М. Сравнение спонтанной и тематической игр современных дошкольников // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2023. Т. 29, № 3. С. 54–61. <https://doi.org/10.34216/2073-1426-2023-29-3-54-61>

Research Article

COMPARISON OF SPONTANEOUS AND THEMATIC PLAY IN MODERN PRESCHOOL CHILDREN

Mikhail M. Dostanov, Institute of Psychology Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia, dostanov3@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-4081-9606>

Abstract. The article presents the results of a study of the features of the play activity of preschool children in two types of games: spontaneous and thematic play, with the guidance from an adult. The relevance of the study is due to the changes that the structure and organization of the modern preschool children's play is undergoing. The purpose of this study was to study the features of spontaneous play of modern children and compare it with the features manifested in the play in which an adult provides guidance to children. The study involved 71 students of the state budgetary educational institution of the city of Moscow, aged 4-6 years. The main method of research was the included observation of children's play activity. The results of the study showed that the guiding help of an adult contributes to a greater complication of the structure of the game: plot, roles, etc. It was also found that a plot without clear boundaries and a generalized role, implying many other roles, also contribute to the development of the structure of the game and support the game motivation of children. In most free play, complex plots and pronounced roles were absent. In the overwhelming case, the plots of the games were the execution of separate template, stereotypical actions with objects. The course of the play was often interrupted due to the children switching to extraneous stimuli that were not related to the play in any way. The results obtained can be used for further study of the modern play of preschoolers and the role of an adult in it.

Keywords: preschool age, pretend play, role, spontaneous play, free play, thematic play, role-playing behavior, modern preschoolers, modern play.

For citation: Dostanov M.M. Comparison of spontaneous and thematic play in modern preschool children. Vestnik of Kostroma State University. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics, 2023, vol. 29, No. 3, pp. 54–61. <https://doi.org/10.34216/2073-1426-2023-29-3-54-61>

Процесс формирования личности ребенка уходит своими истоками в детство. Усвоение социального опыта происходит в общении. Многие отечественные и зарубежные авторы сходятся во мнении, что игра в дошкольном возрасте дает детям возможность учиться и развиваться [Whitebread et al. 2009: 3]. Игра, в том числе совместная, важна для всестороннего развития личности ребенка – социального, когнитивного и эмоционального. Именно в игре ребенок получает опыт непосредственного взаимодействия со сверстниками, учится строить с ними взаимоотношения. Также игра подразумевает необходимость договариваться и следовать определенным правилам, что способствует развитию произвольности [Rubin, Coplan: 5].

Как известно, положительные отношения со взрослыми приводят к развитию таких базовых личностных характеристик дошкольника, как доверие, инициативность, родители начинают выступать для ребенка в качестве образца, он воспроизводит их поведение в игре [Rügendö: 3]. Любое нарушение этих отношений способствует возникновению недоверия к окружающему миру, неуверенности в своих действиях.

В современном обществе роль детской игры претерпевает существенные изменения. В силу все большей направленности дошкольного образования на когнитивную подготовку и выработку школьных навыков в детских садах игре уделяется мало времени [Whitebread 2012: 10]. Большую часть дня дети заняты посещением различных занятий или кружков [Смирнова, Гударёва: 76]. Дома дети также меньше играют, поскольку игра рассматривается многими родителями как простое развлечение, и ей не уделяется достаточного внимания [Лазаренко, Пагрина: 3]. Все эти факторы приводят к снижению общего развития игры [Смирнова: 7].

Современные представления об игре дошкольников сильно отличаются от классических. Так, в работах Д.Б. Эльконина игра представляет собой разыгрывание сложного сюжета, отличается наличием правил и ярко выраженной, устойчивой ролью. Исходя из этого, под высшей формой игры понималось воссоздание законченного «жизненного эпизода» [Короткова 2012: 25–29].

П.К. Смит в своих работах высказывает мысль о важности свободной игры ребенка, которая, по его мнению, носит спонтанный характер, вызывает у него удовольствие, является самомотивирующей и, что наиболее важно, – она свободна от задан-

ных внешних правил и регулируется самими детьми. К. Рубин и Р.Дж. Коплан также подчеркивали эту важную особенность игры – спонтанность [Rubin, Coplan: 2]. С.Л. Новоселова в своих работах отмечала, что именно игра обобщает весь полученный ребенком опыт и поддерживает живой интерес к окружающему миру [Новоселова, Обухова, Парамонова, Тарасова: 5].

Недавние исследования Е.О. Смирновой и И.А. Рябковой показывают иную картину. Так, у части детей свободная игра протекает на низком уровне, у некоторых – вовсе отсутствует [Смирнова, Веракса, Бухаленкова, Рябкова: 6].

Авторы отмечают, что большинство современных игр представляют собой череду постоянно сменяющихся простых сюжетов, в них отсутствует устойчивая роль, ребенок может лишь несколькими действиями или фразами показывать, в кого в данный момент он играет [Рябкова: 12].

Схожие результаты получили В.С. Чернявская и О.В. Ахмадуллина в своем исследовании степени развитости сюжетно-ролевой игры у современных дошкольников. Авторы пришли к выводу, что у многих детей уровень развития игры не соответствует возрасту [Чернявская, Ахмадуллина: 5]. В их играх практически отсутствовали роли, игровые действия, сложные взаимодействия с партнерами по игре и пр. По мнению В.С. Чернявской и О.В. Ахмадуллиной, в ходе обучения детей дошкольного возраста важно уделять внимание игре, не превращая ее при этом в метод обучения.

И.А. Рябкова и Е.Г. Шеина в своих исследованиях игры дошкольников высказывают идею о том, что современной игре свойственна множественность ролей, что позволяет судить о развитости игры, ее структуры, тогда как простая, единичная, даже ярко выраженная роль приводит к быстрому «затуханию» сюжета. Именно смена ролей является, по мнению И.А. Рябковой, свидетельством богатого содержания и развития игры у ребенка, так как множественность ролевого отыгрыша способствует обогащению и разветвлению сюжета игры [Рябкова: 8].

Исходя из вышесказанного, можно предположить, что современные дети разучились играть. Последние исследования показывают, что дети не могут играть в развитые формы игры. Что может помочь детям научиться играть? Н.А. Короткова и Н.Я. Михайленко утверждают, что развитым формам игры необходимо учить, поскольку игра напрямую связана с благополучным развитием личности ребенка [Михайлен-

ко, Короткова: 6]. Умение играть не присуще ребенку от рождения, сложная игра возникает лишь в ходе взаимодействия со взрослым как носителем необходимых знаний или же в «разновозрастной группе» [Короткова 2010: 6].

Однако у современных детей нет возможности учиться играть в разновозрастной группе, так как большинство из них имеет крайне мало свободного времени и нет такого сообщества, как «дворовая компания», которая является одним из источников развития игры [Тарасова: 5]. Поэтому процесс передачи детям «игровой культуры» ложится на плечи родителя или воспитателя. Учитывая, что большую часть времени дошкольники проводят в детском саду, роль «учителя» ложится на педагога.

Н.А. Короткова рассматривала возможность обучения игре в небольших группах – один педагог и двое детей. Но в условиях детского сада это затруднительно, так как уделять развитию игры достаточно времени не позволяет учебная программа, направленная в основном на получение академических знаний. Игра же в данном случае используется лишь как форма обучения, тем самым утрачивая множество своих особенностей.

Возникает вопрос: какая помощь необходима ребенку, чтобы он смог обучиться сложным формам игры? Если предоставить ребенку полностью готовые алгоритмы действий и провести его по ним «за ручку», то такая игра превратится в нечто наподобие урока или театрального представления. Важно понять, как взрослый может помочь ребенку в его игре так, чтобы сохранить ее важнейшую черту – свободу. Этому вопросу и посвящено данное исследование.

Цель исследования – сравнить два вида игры дошкольников: спонтанную и тематическую свободную игру, в которой взрослый оказывает детям направляющую помощь.

Организация исследования. Выборка состояла из 71 ребенка в возрасте 4–6 лет: 31 мальчик (4 года – 5 человек, 5 лет – 9 человек, 6 лет – 17 человек) и 40 девочек (4 года – 19 человек, 5 лет – 14 человек, 6 лет – 7 человек). Средний возраст выборки – 5 лет: у мальчиков – 5,4 года, у девочек – 4,7 года. Все дети являлись учениками ГБОУ «Школа № 1586».

Методика исследования. В ходе исследования применялся метод включенного наблюдения за игровой активностью детей, а также создание тематической игровой ситуации. Помимо этого, для статистической обработки полученных данных применялись методы непараметрической статистики: U-критерий Манна–Уитни и коэффициент корреляции r Спирмена; использовался статистический пакет IBM SPSS Statistics.

Данное исследование включало в себя две экспериментальные серии.

В ходе первой серии проводилось включенное наблюдение за тематической игрой детей в возрасте 4–6 лет. В процессе наблюдения экспериментатор оказывал детям направляющую помощь, которая заключалась в трех высказываниях, касающихся сюжета игры.

Опираясь на исследования поведения детей в ходе сюжетно-ролевых игр, И.А. Рябкова в качестве объектов наблюдения в описанных двух сериях эксперимента обозначил следующие аспекты игровой деятельности [Рябкова: 2]:

1) инициативность в ходе подготовки к игре – степень активности ребенка в выборе игрушек, различных материалов для игры.

2) выпадение из роли – частота разрушения ролевой ситуации.

3) развитие сюжета – степень привнесения ребенком в игру новых элементов, развитие действия в игре.

4) частота отвлечения ребенка на постороннее окружение – частота разрушения игровой ситуации в результате отвлечения ребенка на внешние, не связанные с его игрой предметы.

5) степень упорядоченности действий – насколько поведение ребенка направлено на достижение определенной цели в игре.

6) степень соблюдения правил – данный показатель обозначает стремление детей соблюдать собственные договоренности, которые они сформулировали сами в ходе своей игры.

7) нарушение правил – данный критерий дополняет предыдущий и обозначает частоту нарушения сформированных детьми правил игры.

8) степень проявления спонтанности (хаотичности) в поведении ребенка – резко меняющегося поведения, которое не направлено на определенную цель;

9) степень использования атрибутов роли – использование ребенком различных предметов, которые обозначают ту роль, которую он отыгрывает;

10) название себя/партнера в соответствии с ролью – данный показатель характеризует то, насколько дети обозначают себя или партнера по игре, в соответствии с игровой ситуацией;

11) ролевая речь – частота высказываний, соответствующих выбранной роли;

12) соответствие действий своей роли – степень соответствия поведения ребенка той роли, которую он отыгрывает в конкретный момент;

13) ролевые действия – данный критерий дополняет показатель «Соответствие действий роли» и характеризует проявление поведения, которое может соответствовать той или иной роли, которую отыгрывает ребенок;

14) частота проявления агрессивности ребенком в ходе игры – поведения, выражающегося как в вербальной, так и в невербальной агрессии;

15) напряженность ребенка в ходе игры – проявление замкнутости, отрешенности ребенка по отношению к игре и партнеру;

16) агрессивность – степень проявления ребенком невербальной или вербальной агрессии в игре: крик, обзывание или физическое воздействие на партнера по игре.

17) частота использования ребенком одной из стратегий решения конфликтных ситуаций (конкуренция, соперничество, приспособление, игнорирование, компромисс);

18) частота проявлений ребенком отрицательных и положительных эмоций: злости, обиды, грусти и, соответственно, радости, заинтересованности.

Каждый объект наблюдения обозначал степень проявления конкретного элемента поведения ребенка или степень выраженности конкретных элементов игровой деятельности ребенка в ходе всей серии эксперимента.

Для изучения степени выраженности каждого из объектов наблюдения автором была разработана пятибалльная шкала оценки аспектов игровой деятельности и поведения детей в зависимости от частоты или степени проявления конкретного явления: 0 – данный объект наблюдения не проявляется; 1 – единичные проявления; 2 – редкие проявления; 3 – частные проявления; 4 – постоянное проявление.

Детям для игры был предложен тематический сюжет: необитаемый остров и обобщенная роль путешественника.

Исходя из представлений И.А. Рябковой о том, что ребенок использует в игре несколько ролей, экспериментатором была введена обобщенная роль – путешественника, предполагающая внутри себя несколько ролей: это мог быть и хозяин фермы, и строитель корабля, и рыболов и др. Данная роль являлась обобщенной, так как не имела четкого образа и каких-либо правил поведения, что давало детям простор и свободу для реализации их собственных задумок.

Случайные пары детей приглашались экспериментатором в комнату, где находились различные игрушки: машинки, солдатики, конструкторы и тому подобное, а также так называемые «полифункциональные предметы» – отрезки тканей, ленточки и прочее [Рябкова, Смирнова, Шеина: 3].

Экспериментатор после ознакомления детей с помещением и находящимися там игрушками задавал детям вопросы, целью которых являлась актуализация возможного опыта, который мог бы помочь им сориентироваться в игре, например: знают ли они какие-нибудь мультфильмы или сказки про морские приключения, пиратов или море? После этого дети начинали играть в течение 20 минут. В процессе игры экспериментатор озвучил три высказывания, касающиеся сюжета: на острове начался дождь; ста-

ло холодно; герои проголодались. Стоит отметить, что при этом экспериментатор не останавливал игру и никак не настаивал на ответной реакции детей. Они могли как реагировать на слова экспериментатора и начинать что-то предпринимать, так и игнорировать его, продолжая делать то, чем занимались ранее. Весь процесс фиксировался экспериментатором в специальном протоколе.

Во второй серии эксперимента также проводилось включенное наблюдение за игрой детей в возрасте 4–6 лет, без каких-либо интервенций со стороны экспериментатора. Однако в данном случае детям предлагалось совершенно свободно поиграть в придуманную ими самими игру. Пары детей приглашались в ту же игровую комнату, с тем же набором предметов. Экспериментатор отдельно подчеркивал, что дети могут использовать любые игрушки и вещи, находящиеся в игровой комнате. Он никак не вмешивался в процесс игры детей. В случае каких-либо обращений к нему со стороны детей старался давать максимально общие ответы. Весь процесс наблюдения также заносился в специальный протокол.

Результаты. Для изучения особенностей двух видов организации детской игры, спонтанной и тематической, было проведено сравнение полученных данных включенного наблюдения по критерию Манна – Уитни. Результаты приведены в таблице № 1.

Данные сравнения двух типов игр показали, что в тематической игре детей больше выражены такие ролевые элементы игры, как: соответствие действий ребенка своей роли, ролевые действия и ролевая речь. Сюжет в таких играх сложнее и богаче. Дети лучше соблюдают правила, которые сами же формулируют в ходе игры и проявляют большую творческую активность, придумывая что-то новое и необычное для своих игр. Также дети активнее «готовились» к своей игре, отбирая нужные игрушки и вещи.

Помимо особенностей ролевой составляющей игры, было обнаружено, что уровень агрессивности детей в тематической игре выше, чем в ходе свободной игры. Также было обнаружено, что в таком виде игр чаще проявляются негативные эмоции, такие как злость, обида и пр. Также в таких играх чаще, чем в свободных, наблюдались конкуренция и соперничество между детьми, напряженность. Настроение детей было более переменчивым, сменяясь от веселого до грустного. Также в них сильнее проявлялось стремление одного из детей, а иногда и обоих, лидировать в отношениях и игре в целом.

Для понимания того, с чем могут быть связаны такие особенности поведения детей, был проведен корреляционный анализ данных наблюдения за детьми, играющими в тематическую игру.

Данные корреляционного анализа по критерию Спирмана приведены в таблице № 2.

Таблица 1

Сравнение данных наблюдения за спонтанной и тематической игрой

Показатели	Средний ранг		Достоверность различий по критерию Манна – Уитни
	Спонтанная игра	Тематическая игра	
Инициативность в ходе подготовки к игре	28,07	43,71	0,001**
Соблюдение правил в игре	29,36	42,46	0,006**
Соответствие действий роли	30,63	41,22	0,026**
Ролевые действия	29,57	42,25	0,008**
Ролевая речь	29,16	42,65	0,004**
Развитие сюжета	22,44	49,18	0,000**
Выпадение из роли	49,01	23,35	0,000**
Проявление отрицательных эмоций	31,50	40,38	0,011**
Частота смены настроения	31,04	40,82	0,002**
Конкуренция	30,61	41,24	0,005**
Соперничество	31,77	39,23	0,015**
Напряженность	31,00	40,86	0,001**
Агрессивность	31,83	40,06	0,016**
Творческий подход	28,07	43,71	0,001**
Стремление лидировать	31,00	40,86	0,023**

Примечание: * – различия значимы при $p \leq 0,05$; ** – различия значимы при $p \leq 0,01$.

Таблица 2

Корреляционный анализ данных наблюдения за тематической игрой детей

Особенности поведения	Особенности поведения в тематической игре	
Агрессивность	Называние себя или партнера в соответствии с ролью	0,571**
	Соответствие действий роли	0,353**
	Ролевые действия	0,333*
	Проявление отрицательных эмоций	0,615**
Развитие сюжета	Выпадение из роли	-0,804**
	Агрессивность	-0,353*
	Нарушение правил	0,598**
	Соблюдение правил	-0,620**
	Ролевые действия	-0,645**
	Ролевая речь	-0,604**
	Частота отвлечения на постороннее	0,591**
	Упорядоченность действий	-0,355*
Спонтанность/хаотичность	0,444**	

Примечание: * – различия значимы при $p \leq 0,05$; ** – различия значимы при $p \leq 0,01$.

Полученные результаты могут говорить о том, что в тематических играх агрессия связана с различными ролевыми составляющими игры: использованием ролевого переименования, ролевыми действиями, а также со степенью соответствия действий ребенка выбранной им роли. Так, некоторые дети начинали ссориться, так как хотели, чтобы их называли так, как они назвали себя в игре. Например, если ребенок был капитаном корабля, то он злился от того, что его называют неигровым именем. Часто дети ссорились из-за того, что кто-то вел себя не в соответствии с тем, кого он отыгрывал в тот или иной момент. Помимо этого, агрессия напрямую зависит от проявления отрицательных эмоций в игре детей,

будь то обида, грусть и пр. Данная связь является наиболее логичной.

В ходе анализа полученных данных была обнаружена необычная взаимосвязь между степенью развития сюжета в играх детей и некоторыми особенностями их поведения, а также с отдельными элементами игры. Так, сюжет лучше развивался в случаях, когда дети нарушали придуманные правила, при снижении количества ролевых действий и ролевой речи, высокой частоте отвлечения детей на посторонние предметы. Также снижалась упорядоченность действий, поведение детей становилось хаотичным и спонтанным. Анализ результатов не выявил значимых различий по другим критериям.

Корреляционный анализ данных наблюдения за свободной игрой детей

Особенности поведения	Особенности поведения в свободной игре	
Агрессивность	Частота смены настроения	0,388*
	Проявление отрицательных эмоций	0,393*
Развитие сюжета	Выпадение из роли	-0,713**
	Нарушение правил	-0,400*
	Соблюдение правил	0,442**
	Упорядоченность действий	0,541**
	Спонтанность/хаотичность	-0,441**

Примечание: * – различия значимы при $p \leq 0,05$; ** – различия значимы при $p \leq 0,01$.

Для лучшего понимания полученных взаимосвязей сюжетной составляющей тематической игры и поведения детей был проведен корреляционный анализ данных наблюдения за спонтанной игрой. Результаты показаны в таблице № 3.

Анализ полученных результатов показал, что агрессия детей в свободной игре связана с проявлением негативных эмоций ($p = 0,393$), а также степенью того, как часто меняется их настроение в ходе игры ($p = 0,388$).

Также было обнаружено, что сюжет в таких играх напрямую зависит от того, насколько дети соблюдают свои собственные правила игры ($p = 0,442$), ставят себе четкие цели и работают над их достижением ($p = 0,541$).

Анализ результатов не выявил значимых различий по другим критериям.

Обсуждение результатов и заключение. В данном исследовании детям не задавалась определенная ситуация и четкие правила того, как им надо играть. В первой серии эксперимента взрослый предлагал детям тему игры: путешественники, оказавшиеся на необитаемом острове. Это давало им простор для фантазии и сохраняло важную особенность игры – свободу и непринужденность. Помощь экспериментатора заключалась лишь в трех фразах относительно изменений в игровой обстановке. В течение всей игры взрослый сообщал детям о трех событиях на их острове: о том, что начинается дождь, становится холодно и что «путешественники» хотят есть. Некоторые дети игнорировали реплики взрослого, другие же, наоборот, прислушивались и начинали что-то предпринимать. Так, некоторые дети, услышав, что начинается дождь, начинали строить палатки или искать укрытие.

Полученные результаты показывают, что направляющая помощь взрослого способствует усложнению сюжета игры. В таких играх ярче выражены правила, структура, а также ролевое поведение. Дети проявляют большую инициативность и творчество. Направляющие высказывания взрослого способствовали концентрации детей на игре и тем самым стимулировали развитие сюжета.

Сложные сюжеты в спонтанных играх, наоборот, встречались значительно реже и представляли собой цикличные, никак не связанные между собой последовательности шаблонных действий. Так, ребенок мог изображать из себя полицейского, преследующего преступника, однако вся игра ограничивалась тем, что он размахивал игрушечным пистолетом и кричал: «Стой! Ты арестован!» Роль в таких играх была представлена крайне слабо.

Тематические игры были значительно сложнее, в них дети чаще проявляли агрессивность и конфликтовали (соперничали друг с другом и конкурировали) между собой. Причиной ссор чаще являлось несоблюдение кем-то из детей сформулированных ими правил (например, кто-то мог ходить по «костру» или использовать палки как «меч»). Такая особенность поведения детей может объясняться тем, что в игре появляется структура, некие рамки, которые возникают в ходе взаимодействия участников игры и которые дети стремятся поддерживать. Ожидается, что их нарушение будет вызывать у них отрицательные переживания.

Как мы и предполагали, в игре дети использовали много конкретных ролей, это были строители, рыболовы, сборщики фруктов и т. д. У детей в ходе игры быстро происходил переход на другие роли. Так, при постройке корабля кто-то из детей видел самовар и тут же переключался на разливание чая, тогда как партнер мог продолжать строительство корабля.

В игре также присутствовали символические функции, ребенок помещал фрукт в самовар и говорил, что приготавил сок.

В тематической игре детей была обнаружена своеобразная закономерность. Дети могли приносить в свою игру что-то, что могло оказаться совсем нерелевантным смысловому плану игры. Так, дети включали в игру самовар, кто-то мог начать строить аэропорт. Мы считали это приемлемым, учитывая роль символического и множественность ролей. Тем не менее даже такие нововведения способствовали развитию сюжета игр. Это может объясняться тем, что наличие в игре обобщенной роли давало де-

тям возможность свободно переключаться между ролями, не выпадая из сюжета игры.

Исходя из анализа полученных данных, можно сделать несколько выводов. Направляющая помощь взрослого способствует большему развитию игры: сюжету, ролевому поведению и общей структурированности игры, а также она помогает поддерживать интерес самих детей к игре. Помимо этого, сюжет без жестких ограничений и обобщенная роль способствуют усложнению и обогащению игры. В тематических играх с направляющей помощью взрослого отношения детей могут быть напряженными в силу усложнения структуры игры и введения в игру своих четких правил.

Список литературы

Катанаева К.В. Игра как средство познания и развития ребенка // Воспитание и обучение: теория, методика и практика: материалы XI Междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 25 нояб. 2017 г.); редкол. О.Н. Широков и др. Чебоксары: Интерактив плюс, 2017. С. 158–161.

Короткова Н.А. Сюжетная игра дошкольников: неоправданность педагогических ожиданий // Ребенок в детском саду. 2012. № 1. С. 2-9.

Короткова Н.А. Формы игры в образовательном процессе детского сада // Ребенок в детском саду. 2010. № 4. С. 2-8.

Лазаренко Е.Н., Патрина Т.И. Игра в жизни современного дошкольника // Концепт: науч.-метод. электрон. журнал. 2019. № V5. URL: <http://e-koncept.ru/2019/196045.htm> (дата обращения: 17.11.2022).

Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с ребенком. Москва: Педагогика, 1990. 160 с.

Новоселова С.Л., Обухова Л.Ф., Парамонова Л.А., Тарасова К.В. Теоретические основы базисной программы развития ребенка-дошкольника // Психологическая наука и образование. 1996. Т. 1, № 3. С. 64-70.

Рябкова И.А. Особенности ролевого замещения в игре дошкольников с разными материалами // Психолого-педагогические исследования. 2018. Т. 10, № 3. С. 12–19.

Рябкова И.А., Смирнова Е.О., Шеина Е.Г. Возрастные особенности ролевой игры дошкольников в условиях открытой предметной среды // Психологическая наука и образование. 2018. Т. 23, № 6. С. 75–84.

Рябкова И.А., Шеина Е.Г. Ролевое замещение дошкольников в игре с образными игрушками // Психологическая наука и образование. 2021. Т. 26, № 1. С. 41–50.

Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Структура и варианты сюжетной игры дошкольника // Психологическая наука и образование. 2010. Т. 15, № 3. С. 62–70.

Смирнова Е.О. Игра в современном дошкольном образовании // Психологическая наука и образование. 2013. № 3. С. 92–98.

Смирнова Е.О., Веракса А.Н., Бухаленкова Д.А., Рябкова И.А. Связь игровой деятельности дошкольников с показателями познавательного развития // Культурно-историческая психология. 2018. Т. 14, № 1. С. 4–14.

Смирнова Е.О., Гударёва О.В. Состояние игровой деятельности современных дошкольников // Психологическая наука и образование. 2005. Т. 10, № 2. С. 76–86.

Тарасова Ю.И. Актуальные проблемы игровой деятельности в современном мире // Молодой ученый. 2020. № 2 (292). С. 412–415. URL: <https://moluch.ru/archive/292/66092/> (дата обращения: 16.09.2022).

Чернявская В.С., Ахмадуллина О.В. Опыт исследования сюжетно-ролевой игры у дошкольников // Концепт: науч.-метод. электрон. журнал. 2016. № V1. URL: <http://e-koncept.ru/2016/16003.htm> (дата обращения: 15.06.2023).

Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. Москва: Гуманит. изд. центр «Владос», 1999. 360 с.

Rubin K.H., & Coplan R.J. Social and nonsocial play in childhood: An individual differences perspective. State University of New York Press, 1998, pp. 144-170.

Rügendö F.G. A Discussion on Basic Virtues and Crisis in the Child's Developmental Stages. European Journal of Research in Social Sciences, 2019, 7 (4), pp. 26-32.

Whitebread D. The Importance of Play: A Report on the Value of Children's Play with a Series of Policy Recommendations. Toy Industries of Europe, 2012, p. 55.

Whitebread D., Coltman P., Jameson H., & Lander R. Play, cognition and self-regulation: What exactly are children learning when they learn through play? Educational and Child Psychology, 2009, 26 (2), pp. 40-52.

References

Chernjavskaja V.S., Ahmadullina O.V. *Opyt issledovaniya sjuzhetno-rolevoj igry u doshkol'nikov* [Experience of pretend play research in preschoolers]. *Koncept: nauch.-metod. jelektron. jzhurnal* [Koncept: the periodical scientific and methodological electronic journal], 2016, vol. 1. URL: <https://e-koncept.ru/2016/16003.htm> (date access: 15.06.2023). (In Russ.)

Jel'konin D.B. *Psihologija igry* [Psychology of the game], 2nd ed. Moscow, Vlados Publ., 1999, 360 p. (In Russ.)

Katanaeva K.V. *Igra kak sredstvo poznaniya i razvitiya rebenka* [Play as a means of cognition and development of the child]. *Vospitanie i obuchenie: teoriya, metodika i praktika* [Education and training: theory, methodology and practice]: materialy XI Mezhdunar. nauch.-prakt. konf., ed. by O.N. Shirokov. Cheboksary, Interaktiv pljus Publ., 2017, pp. 158-161. (In Russ.)

Korotkova N.A. *Formy igry v obrazovatel'nom processe detskogo sada* [Forms of play in the educational

process of kindergarten]. *Rebenok v detskom sadu* [A child in kindergarten], 2010, vol. 4, pp. 2-8. (In Russ.)

Korotkova N.A. *Sjuzhetnaja igra doshkol'nikov: neopravdannost' pedagogicheskikh ozhidaniy* [The plot play of preschoolers: unjustifiability of pedagogical expectations]. *Rebenok v detskom sadu* [A child in kindergarten], 2012, vol. 1, pp. 2-9. (In Russ.)

Lazarenko E.N., Patrina T.I. *Igra v zhizni sovremenogo doshkol'nika* [Playing in the life of a modern preschooler]. *Koncept: nauch.-metodich. jjelektron. jzhurnal* [Koncept: the periodical scientific and methodological electronic journal], 2019, vol. 5. URL: <http://e-koncept.ru/2019/196045.htm> (date access: 15.05.2022). (In Russ.)

Mihajlenko N.Ja., Korotkova N.A. *Kak igrat' s rebenkom* [How to play with a child]. Moscow, Pedagogika Publ., 1990, 160 p. (In Russ.)

Novoselova S.L., Obuhova L.F., Paramonova L.A., Tarasova K.V. *Teoreticheskie osnovy bazisnoj programmy razvitiya rebenka-doshkol'nika* [Theoretical foundations of the basic program for the development of a preschool child]. *Psihologicheskaja nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education], 1996, vol. 1, No. 3, pp. 64-70. (In Russ.)

Rjabkova I.A. *Osobennosti rolevogo zameshenija v igre doshkol'nikov s raznymi materialami* [Characteristics of Role Substitution in Preschooler's Play with Different Materials]. *Psihologo-pedagogicheskie issledovanija* [Psychological Educational Studies], 2018, vol. 10 (3), pp. 12-19. (In Russ.)

Rjabkova I.A., Smirnova E.O., Sheina E.G. *Vozrastnye osobennosti rolevoj igry doshkol'nikov v uslovija hotkrytoj predmetnoj sredy* [Age Specifics of Preschoolers' Role Play in Open Object Environment]. *Psihologicheskaja nauka I obrazovanie* [Psychological Science and Education], 2018, vol. 23 (6), pp. 75-84. (In Russ.)

Rjabkova I.A., Sheina E.G. *Rolevo ezameshenie doshkol'nikov v igre s obraznymi igrushkami* [Role Substitution in Preschoolers' Play with Toy Characters]. *Psihologicheskaja nauka I obrazovanie* [Psychological Science and Education], 2021, vol. 26 (1), pp. 41-50. (In Russ.)

Smirnova E.O., Rjabkova I.A. *Struktura I variant sjuzhetnoj igry doshkol'nika* [The state of play activity of modern preschoolers]. *Psihologicheskaja nauka I obra-*

zovanie [Psychological Science and Education], 2010, vol. 15 (3), pp. 62-70. (In Russ.)

Smirnova E.O. *Igra v sovremenom doshkol'nom obrazovanii* [The play in modern preschool education]. *Psihologicheskaja nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education], 2013, vol. 3, pp. 92-98. (In Russ.)

Smirnova E.O., Veraksa A.N., Buhalenkova D.A., Rjabkova I.A. *Svjaz' igrovoj dejatel'nosti doshkol'nikov s pokazateljami poznavatel'nogo razvitiya* [Relationship between Play Activity and Cognitive Development in Preschool Children]. *Kul'turno-istoricheskaja psihologija* [Cultural-historical psychology], 2018, vol. 14 (1), pp. 4-14. (In Russ.)

Smirnova E.O., Gudarjova O.V. *Sostojanie igrovoj dejatel'nosti sovremennyh doshkol'nikov* [The Game activity State of Modern Preschool Children]. *Psihologicheskaja nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education], 2005, vol. 10 (2), pp. 76-86. (In Russ.)

Tarasova Ju.I. *Aktual'nye problemy igrovoj dejatel'nosti v sovremenom mire* [Actual problems of play activity in the modern world]. *Molodoj uchenyj* [Young scientist], 2020, vol. 2, pp. 412-415. URL: <https://moluch.ru/archive/292/66092/> (date access: 16.09.2022). (In Russ.)

Rubin K.H., & Coplan R.J. Social and nonsocial play in childhood: An individual differences perspective. State University of New York Press Publ., 1998, pp. 144-170.

Rügendero F.G. A Discussion on Basic Virtues and Crisis in the Child's Developmental Stages. *European Journal of Research in Social Sciences*, 2019, 7 (4), pp. 26-32.

Whitebread D. The Importance of Play: A Report on the Value of Children's Play with a Series of Policy Recommendations. Toy Industries of Europe, 2012, p. 55.

Whitebread D., Coltman P., Jameson H., & Lander R. Play, cognition and self-regulation: What exactly are children learning when they learn through play? *Educational and Child Psychology*, 2009, 26 (2), pp. 40-52.

Статья поступила в редакцию 01.06.2023; одобрена после рецензирования 15.06.2023; принята к публикации 15.06.2023.

The article was submitted 01.06.2023; approved after reviewing 15.06.2023; accepted for publication 15.06.2023.