

Посвящается памяти Е.О. Смирновой

Ролевое замещение в игре дошкольников с разными видами материала для сюжетной игры

И.А. Рябкова

Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ),
г. Москва, Российская Федерация
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2274-0432>, e-mail: ibaladinskaya@gmail.com

Е.Г. Шеина

Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ),
г. Москва, Российская Федерация
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3723-812X>, e-mail: leshgp@gmail.com

Статья описывает исследование, посвященное наблюдению за свободной игрой дошкольников с разными видами материалов для сюжетной игры. Показано, что ролевое замещение различается в игре с разными материалами. С маркерами роли многие дети переименовывают себя, однако роли при этом носят однотипный характер и прямо связаны с предлагаемыми костюмами; кроме того, дети редко воплощают роль в действиях. Игра с образными игрушками в данном исследовании оказалась гендерно специфичной: мальчики редко брали на себя роль, отдавая предпочтение режиссерской игре, девочки организовывали игры разного уровня сложности, принимая на себя комплементарные игрушкам роли, при этом их роли носили оригинальный характер. В игре с предметами оперирования дети реже всего переименовывали себя, роли были, скорее, однообразными, однако почти все дети действовали, находясь в роли. Полифункциональные материалы оказались наиболее сбалансированной средой: здесь многие дети переименовывают себя, причем роли оригинальны (самая высокая оригинальность ролей — с этим видом материалов); многие дети воплощают роль в игровых действиях, что особенно справедливо для старшего дошкольного возраста. Исключением являются дети 6 лет: называя себя ролевым именем, они не совершали игровых действий.

Ключевые слова: свободная игра, сюжетно-ролевая игра, ролевое замещение, предметное замещение, игрушки, полифункциональные материалы, игровая среда.

Финансирование. Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского фонда фундаментальных исследований (РФФИ) в рамках научного проекта № 18-013-01226.

Для цитаты: Рябкова И.А., Шеина Е.Г. Ролевое замещение в игре дошкольников с разными видами материала для сюжетной игры // Культурно-историческая психология. 2021. Том 17. № 1. С. 67–74. DOI: <https://doi.org/10.17759/chp.2021170110>

In memory of E.O. Smirnova

Role Substitution in Preschoolers' Play with Different Types of Materials for Pretend Play

Irina A. Ryabkova

Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2274-0432>, e-mail: ibaladinskaya@gmail.com

CC BY-NC

Elena G. Sheina

Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3723-812X>, e-mail: leshgp@gmail.com

This paper is devoted to the observation of preschoolers' free play with different types of materials for pretend play. It is shown that role substitution varies in play with different materials. When children played with play costumes (role markers), many of them renamed themselves; however, the roles were similar in character and strictly related to the proposed costumes. Also, children rarely performed their role through actions. Playing with character toys turned out to be gender specific. Boys rarely played a role, preferring a director's position. Girls' play was of different levels of complexity, their roles were complementary to their toys and original in character. When children played with toys that imitate real objects (cups, swords, irons and so on), they were less likely to rename themselves, the roles were rather similar; however, almost all children acted from inside their roles. The most balanced environment for pretend play was the one with open-ended materials: many children renamed themselves, and the roles were original (in fact, originality was the highest with this type of materials), many children performed the role through play actions (this was especially true for older preschoolers). The exception were 6-year-old children who, despite renaming themselves, did not perform any play actions in this environment.

Keywords: free play, role play, role substitution, object substitution, toys, open-ended materials, play environment.

Funding. The reported study was funded by Russian Foundation for Basic Research (RFBR), project number 18-013-01226.

For citation: Ryabkova I.A., Sheina E.G. Role Substitution in Preschoolers' Play with Different Types of Materials for Pretend Play. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-Historical Psychology*, 2021. Vol. 17, no. 1, pp. 67–74. DOI: <https://doi.org/10.17759/chp.2021170110>

Введение

В российской психологии и педагогике игровая деятельность признается ведущей в дошкольном возрасте. Понятие «ведущей деятельности» отсутствует в других странах, однако несмотря на это игра рассматривается как основная и незаменимая детская деятельность [17; 18; 19; 22 и др.]. Игра соединяет в себе когнитивное и аффективное, непосредственное и опосредствованное, реальное и воображаемое. Единство этих противоположностей делает игру уникальной формой актуализации зоны ближайшего развития: как говорил Л.С. Выготский, в игре ребенок как бы на голову выше самого себя [3].

Д.Б. Эльконин ввел представление о роли и связанных с ней действиях как единице анализа игры [15]. Данное положение развивалось отечественными авторами (А.Н. Леонтьев, А.В. Запорожец, З.В. Мануйленко, Е.О. Смирнова и др.), однако вопросы о критериях наличия роли и ее оценки все еще не решены: существуют различные предложения относительно анализа роли и игры [1; 6; 13; 14; 15; 16]. Обычно принятие роли сопровождается переименованием, изменением внешности и игровыми (условными) действиями, но эти аспекты роли специально не выделялись и не рассматривались.

Предметный материал ролевой игры — игрушка [5; 8; 9 и др.]. Можно выделить несколько видов сюжетных игрушек и материалов [5]: маркеры роли (игровые костюмы и их элементы); игрушки-персонажи (куклы, игрушечные животные, антропоморфные существа); предметы оперирования (инструменты и

другие орудийные игрушки); маркеры пространства (конструкции, сооружения, элементы ландшафта); полифункциональные материалы (предметы, не предназначенные для сюжетной игры).

Каждый вид сюжетных игрушек и материалов выполняет свою игровую функцию: маркеры роли и игрушки-персонажи облегчают принятие роли; предметы оперирования поддерживают действенную сторону игры; маркеры пространства задают пространственно-временную рамку игры; полифункциональные материалы позволяют заместить любой вид недостающих игрушек. «Очевидность» данных функций не дает ясного представления о вкладе каждого вида игрушек в принятие ролевой позиции. Некоторые авторы, говоря о предметных игровых средствах, в первую очередь рассматривают полифункциональный материал [20; 21; 23].

Представления и теории об игре детей трансформируются вместе с изменением условий, в которых играют дети: от разновозрастных групп детей, играющих на улице с природным и бросовым материалом (как это было большую часть истории), до современного обилия игрушек и дефицита времени на игру. Несмотря на признание игры главной детской деятельностью и свидетельства о ее ценности для развития, несмотря на обилие промышленных игрушек для детей, многие специалисты говорят о кризисе детской игровой культуры [2; 7; 12; 21 и др.]. Данные обстоятельства делают проблему изучения игры, и особенно принятия роли, актуальной. В частности, актуальным является вопрос о значении предметно-пространственных условий

возникновения и развития ролевого замещения. Сравнение ролевого замещения (переименование, изменение внешности и игровое действие) в играх с разными видами материала позволит выяснить его особенности в этих играх.

Выборка и описание исследования

Методика исследования представляла собой получасовое наблюдение за свободной игрой двух—четырех детей одной группы детского сада (3, 4, 5 или 6 лет) в специально созданных условиях.

Для наблюдения было создано четыре варианта предметной среды, каждый из которых содержал полный набор полифункциональных материалов и один вид сюжетных игрушек: маркеры роли, образные игрушки, предметы оперирования. Полифункциональные материалы в каждом варианте предметной среды необходимы в качестве заместителей недостающих игрушек: дошкольник нуждается в предмете, на который может опираться его воображение [3]. Также была одна среда только с набором полифункциональных материалов.

Испытуемые — дошкольники от 3 до 7 лет государственных бюджетных московских детских садов, работающих по общеобразовательным программам. В исследовании принимали участие 358 детей: 179 мальчиков, 179 девочек (табл. 1).

Ролевые замещения анализировались с нескольких сторон: их появления, строения (переименование, изменение внешности, игровое действие), оригинальности и содержания (табл. 2).

Для анализа оригинальности переименований подсчитывалось отношение количества прозвучав-

ших в данной среде оригинальных ролей к числу детей, в игре которых наблюдались переименования.

Для определения значимости различий использовался z-критерий.

Результаты наблюдения

Результаты показали, что за получасовое наблюдение большая часть детей играет (около 85%), однако ролевое переименование встречается только у половины испытуемых. Только треть детей с ролевыми переименованиями совершают игровые действия, так же как только треть — изменяют внешность, будучи в роли. Если из всей выборки выделить детей, которые переименовали себя, играли и изменяли внешность, то останется совсем небольшое число — около 20%. Причем к концу дошкольного возраста во всех игровых средах все больше детей называют роль, но не предпринимают какие-нибудь действия для ее реализации. Более того, мы фиксировали любые — все — игровые действия у детей, которые называли свою роль, т. е. под ролевыми действиями в данном исследовании понимаются не какие-то определенные действия, узкий круг которых можно было бы отнести к определенной роли, а буквально все игровые действия ребенка с ролью, поскольку выделить действия, которые принадлежат конкретной роли невозможно. Очевидно, ролей, поддержанных специфическими для них действиями (шофер ведет машину, врач лечит пациента, служитель зоопарка ухаживает за животными, мама заботится о детях), встречается очень мало.

Чуть больше 20% детей с ролевыми переименованиями играют на достаточно сложном сюжетном

Таблица 1

Выборка: количество детей

Вид игрового материала	3—4 года	4—5 лет	5—6 лет	6—7 лет	Всего
Маркеры роли (47 мальчиков и 42 девочки)	22	23	22	22	89
Образные игрушки (44 мальчика и 52 девочки)	24	23	23	26	96
Предметы оперирования (53 мальчика и 43 девочки)	26	26	23	23	96
Полифункциональные материалы (35 мальчиков и 42 девочки)	12	20	25	20	77

Таблица 2

Появление и строение роли

Баллы	Появление роли	Количество переименований	Изменения внешности	Игровые действия
0 баллов	Нет ролевых переименований	Нет ролевых переименований	Внешность не менялась	Игровых действий не было
1 балл	Роль прямо связана с предметом	1 роль	Ребенок менял какую-то деталь в своей внешности	Фрагментарные действия или цепочка действий
2 балла	Ролевой образ возник как ассоциация к атрибуту роли	2—3 роли	Ребенок переодевался	Действие или сюжет, в основе которого лежит причинно-следственная связь
3 балла	Ролевой образ возник как ассоциация к предметному замещению	4 и больше ролей	—	—

уровне, около 45% детей играют на уровне отдельных действий или цепочки действий, и 35% детей совсем не играют.

Около 65% детей в роли отдают предпочтение легкому, динамичному изменению внешности — обозначению роли с помощью бус, лент, прищепок и т. п., и чуть больше 35% детей переодеваются в костюм или создают его.

Количество детей с ролевыми переименованиями приблизительно одинаково в играх с разными видами игрушек (не превышает 50%), исключение составляет только игра с предметами оперирования (35%) — здесь количество детей с ролевыми именами меньше, чем в игре с маркерами роли ($p = 0,05$).

В среднем оригинальность роли по всей выборке (отношение количества ролевых имен к количеству детей с ролевым именем) составила 0,89, что говорит о том, что роли повторяются. В полифункциональной среде на одного ребенка приходится больше одной оригинальной роли (1,14), что значительно выше показателя в целом по выборке. На втором месте по оригинальности ролей оказалась игра детей с образными игрушками (1,02). В среде с предметами оперирования оригинальность ролей оказалась ниже, чем в среднем по выборке — меньше одной роли на одного ребенка (0,82). Самый низкий результат — в группе детей, играющих с маркерами роли: здесь 2 ребенка «делят» между собой одну роль (0,56).

Количество детей, которые играли в роли, различается в играх с разным материалом.

В среде с предметами оперирования дети чаще совершали игровые действия, чем в среде с образными игрушками ($p = 0,05$). Однако среда с образными игрушками оказалась гендерно-специфичной: мальчики вообще меньше девочек переименовывали себя в этой предметной среде ($p = 0,01$). Кроме того, в этой среде было много режиссерских игр, которые не фиксировались, если ребенок не переименовывал себя. Дети трех лет (девочки) показывали более сложную игру с образными игрушками, чем с другими материалами: так, в этой среде даже была попытка логического обоснования игровых действий. С полифункциональным материалом дети совершали игровые действия так же часто, как в игре с предметами оперирования (нет значимых различий). В то же время дети 6–7 лет отказывались играть в открытой среде. Меньше всего играющих детей было в среде с маркерами роли ($p = 0,01$), что особенно важно в свете наибольшего числа ролевых переименований в этой предметной среде. То есть, назвав себя ролевым именем, ребенок не играет не только в той роли, которую он назвал, — он совсем не совершает игровых действий.

Ряженье различается в разных предметных средах. В среде с маркерами роли дети чаще меняли внешность, чем в других средах ($p = 0,01$), за исключением среды с полифункциональными материалами, где дети тоже часто изменяли внешность.

Подводя итоги, можно констатировать различия в игре с разными видами игровых материалов.

В игре с маркерами роли половина испытуемых переименовывают себя, но переименования одно-

образны и связаны с предлагаемыми костюмами; роли редко поддерживаются действиями. Игра с образными игрушками имеет гендерные особенности: мальчики реже переименовывают себя и играют в роли, девочки придумывают оригинальные роли и развивают ролевую игру, особенно в 6–7 лет. В игре с предметами оперирования дети достаточно редко переименовывают себя, их роли однообразны, однако играют в роли почти все, кто назвал себя новым именем; дети, особенно мальчики, не стремятся изменять свою внешность. В игре с полифункциональными материалами — большое число детей с переименованиями. Переименования отличаются высоким разнообразием, поддерживаются легким, динамичным изменением внешности и достаточно сложными игровыми действиями. В 5–6 лет дети показывают наиболее сложную игру в среде с полифункциональными материалами, при этом шестилетние дети совсем не играли с этим видом материала.

Обсуждение результатов

Анализ ролевого замещения показал особенности игры детей с разными видами материалов. Большое число переименований дает материал, «предлагающий» роль — маркеры роли и образные игрушки. В то же время качество этих переименований различается: играя с маркерами роли, дети называют однотипные ролевые имена; с образными игрушками переименования отличаются высокой оригинальностью, разнообразием. Мы связываем такой результат с тем, как возникала роль: оказываясь среди маркеров роли, дети переименовывают себя в соответствии с этими образами (костюм пирата — роль пирата, костюм врача — роль врача) ($p = 0,01$). В предметной среде с образными игрушками аналогичных ситуаций почти не было — зафиксирован только один случай ролевой игры через игрушку [13], — хотя эти предметы, вроде бы, тоже подталкивают ребенка к принятию роли. Оказалось, что игра с этим типом материала имеет свои особенности возникновения роли: дети часто встают в комплементарную ролевую позицию относительно образных игрушек.

Предметы оперирования значимо реже приводят к появлению переименований у детей. Возможно, этот вид игрушек, поддерживая действенную сторону игры, уменьшает потребность в ролевых образах. Появление роли было обусловлено действием, которое «предлагает» игрушка. Например, дети лечили докторским набором, но могли делать это из разных ролей: доктор (врач), медсестра, мама, бабушка и т. п. [10]. Для сравнения, в среде с маркерами роли дети не называли роли, смежные или семантически близкие тем костюмам, которые были им предложены (костюм пирата приволил к роли пирата — без других вариантов ролей). Иными словами, в среде с предметами оперирования есть возможности для круга ролей, допускающих использование этих предметов, однако необходимость в поиске ролево-

го образа как-будто невелика по сравнению с другими игровыми средами.

В игре с полифункциональными материалами, придумывая роль, дети вынуждены опираться исключительно на свои игровые интересы, поскольку среди окружающих предметов почти нет игровых образов. Поэтому здесь возникновение роли носило сложный поэтапный характер: в начале игры было много замещений, отдельных игровых идей, проб и лишь постепенно появлялась роль — скорее, как итог уже осуществляемых действий, чем как их начало, ориентир [11]. Такой способ происхождения роли существенно чаще встречался в полифункциональной среде, чем в остальных ($p = 0,01$). Возможно, по причине такой длительной ориентировки в игровой ситуации разнообразие ролей в среде с полифункциональными материалами было наибольшим (больше одной роли на ребенка). Следовательно, открытая среда приводит к высокому разнообразию и аутентичности ролей: дети озвучивают роли, имеющие личное значение для них, а не те, что заданы внешне, — например, в виде ролевых костюмов.

Игровые действия с разными видами материалов представляют собой сложную картину, которую трудно однозначно интерпретировать. Из детей с переименованиями наибольшее их число с игровыми действиями — в среде с предметами оперирования, т. е. этот вид игрушек можно считать поддерживающим игровое действие. Игра детей с полифункциональными материалами не уступает игре с предметами оперирования (нет значимых различий). Это особенно важный факт, если помнить о двух вещах: 1) действия с предметами оперирования нельзя однозначно идентифицировать как игровые — это могут быть предметные действия, соответствующие раннему возрасту; 2) игровые действия с полифункциональным материалом, напротив, обычно легко опознаются как условные, поскольку ребенок использует открытый материал соответственно своему игровому замыслу. Следовательно, игра в открытой среде носит однозначный характер мнимой ситуации, в то время как какое-то множество игр в среде с предметами оперирования нельзя однозначно трактовать как условные. Кроме того, среду с полифункциональными материалами выгодно отличает сложность игровых действий в 5 лет — возрасте расцвета сюжетно-ролевой игры.

Как уже было сказано, игра с образными игрушками показала гендерно специфический характер, что требует дополнительных исследований и может быть интерпретировано по-разному. Предположительно, полученные результаты могут быть обусловлены подбором игрового материала (возможно, он «не подошел» мальчикам) или мальчики в целом склонны занимать режиссерскую позицию в игре с образными игрушками.

Игра с маркерами роли носит наиболее бедный характер: даже переименовывая себя, дети редко совершают игровые действия, причем эти действия часто «оборваны» или представляют собой простую

цепочку. Можно предположить, что яркие, привлекательные ролевые костюмы мешают детям обнаружить собственный игровой интерес, отвлекаясь от воспринимаемых образов. В результате, то содержание, которое занимает ребенка остается не востребованным, а то, что предлагает ему костюм, не отвечает его игровым настроениям.

Ряженье, являясь неотъемлемой частью ролевой игры, обуславливает возникновение и развитие ролевой позиции, создание игрового сюжета. Интересно, что в игре с полифункциональными материалами дети так же часто меняют внешность, как в игре с маркерами роли. Это может говорить о высокой потребности в игровом ряжении в условиях отсутствия игрушек: так, в среде с предметами оперирования игрушка выполняет функцию знака (атрибута) роли, что нивелирует потребность в ряжении. В то же время в игре с маркерами роли ряжение является довольно автоматическим, провоцирующим на импульсивное, полевое поведение: дети видят костюмы, называют себя в соответствии с костюмами, примеряют их, но не разыгрывают роль. В полифункциональной среде, напротив, ряжение организует поведение ребенка и даже приводит к возникновению роли: многие дети сначала как-то меняют внешность и только затем придумывают роль — в соответствии с тем образом, который у них вышел. В игре с предметами оперирования ряжение не выступает в качестве опоры для организации роли. Возможно, это связано с тем, что предметы оперирования дублируют какую-то функцию маркеров роли (например, развитие или удержание ролевой позиции), что отменяет их необходимость.

Таким образом, наиболее сбалансированной средой оказалась среда с полифункциональными материалами. В этой среде количество детей с переименованиями не уступает среде с маркерами роли, при этом в отличие от среды с маркерами роли здесь дети играют. Оригинальность ролей в открытой предметной среде является наиболее высокой, а уровень игры не уступает наиболее «игровой» среде — с предметами оперирования. То есть полифункциональные материалы в наибольшей степени способствуют поддержке и развитию ролевого замещения: многие дети называют себя новым ролевым именем, стремятся изменить внешность и играть в роли, причем роли отличаются высокой оригинальностью, игровые действия — достаточно высоким уровнем, а ряжение носит гибкий мобильный характер, что особенно справедливо для детей 5 лет. Исключение составляет игра детей 6 лет, которые почти не действовали, находясь в роли, что, возможно, объяснимо потерей непосредственности. Подобные результаты о снижении игровой активности в отношении открытых материалов можно встретить и в других работах [например: 4] и требует отдельного изучения.

Такой результат мы связываем с поисковой активностью детей в открытой среде. Прежде чем возникала роль, дети совершали множество раз-

розованных действий, замещений, высказывали много идей, обсуждали интересующее их, занимались разными видами деятельности. В результате такой разнообразной активности и появлялась роль, т. е. она была уже содержательной и, конечно, аутентичной — рожденной здесь и сейчас, в данных, неповторимых, условиях. В этом мы видим незаменимую ценность свободной игры детей: самостоятельно «изобретенная» роль гораздо более содержательна для ребенка, наполнена смыслом, аффективно «заряжена», что и приводит к стремлению играть ее.

Заключение

Ролевое замещение дошкольников остается малоизученным аспектом детского развития, несмотря на то, что игровая деятельность считается главной в дошкольном возрасте, а роль — единицей анализа игры. Основные теории игры разрабатывались в начале и середине 20 века, когда игрушки еще были большой ценностью и редкостью. Современная ситуация кардинально изменилась: игрушки, даже достаточно дорогие, перестали быть ценностью, детские комнаты перегружены. При этом некоторые авторы говорят о снижении качества и количества детской игры, что вместе с улучшением предметной игровой среды выглядит парадоксально, ведь игрушка (игровое средство) предназначена для развития игры.

Данное исследование было проведено с целью изучения феноменологии ролевого замещения с разными игровыми материалами. Предполагалось, что роль (возникновение роли, ролевые имена, игровые действия и изменение внешности) различаются в разных предметных средах. Полученные результаты подтверждают это предположение: все аспекты роли имеют отличительные особенности в игре с разными видами игрушек и игровых материалов.

Игра с маркерами роли, можно сказать, не состоялась, поскольку, хотя половина испытуемых называли себя новыми ролевыми именами, эти имена

носили однообразный характер (совпадали с предложенными костюмами) и не сопровождалась игровыми действиями.

Игра с образными игрушками оказалась гендерно специфичной: мальчики уходили в режиссерскую позицию или не играли совсем. Если мальчики принимали роль на себя, то их игра редко была связана с предложенными игрушками. Девочки играли с образными игрушками из ролевой позиции, роли были достаточно разнообразными, а игры — разной сложности.

Игра с предметами оперирования отличалась самым маленьким числом переименований, зато все дети с переименованиями совершали игровые действия. Изменения внешности встречаются очень редко в этой предметной среде, и все — в старших возрастных группах.

Игра с полифункциональными материалами оказалась наиболее сбалансированной. Здесь количество детей с ролевыми переименованиями такое же большое, как в среде с маркерами роли, при этом дети создают достаточно сложные сюжетные игры (в 5 лет — наиболее сложные из всех предметных сред) и стремятся к легкому мобильному изменению внешности.

Полученные результаты подтверждают специфичность функций разных видов игровых материалов, в том числе — незаменимость полифункциональных материалов для игры дошкольников. Их особая функция заключается в поддержке становящегося воображения дошкольника: поиск собственных игровых смыслов, следование своему переживанию, воплощение замысленного составляют основную ткань игры дошкольника.

Обнаруженные особенности игры с полифункциональным материалом и различными видами игрушек могут служить заделом для изучения зависимости игры от предметной среды. В дальнейшем планируется продолжить исследование в рамках данной тематики, в частности, изучение специфики игровых действий с полифункциональными материалами и прототипическими игрушками на всех уровнях игровых замещений у детей 3–4 лет, т. е. в начале формирования ролевой игры.

Литература

1. Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. Кемерово: АЛЕФ, 1992. 93 с.
2. Бугрименко Е.А., Эльконина Л.И. Игра — культурно-непосредственная форма жизни и воспитания в дошкольном детстве // Московский психотерапевтический журнал. 2005. № 1. С. 58–72.
3. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62–77.
4. Гринявичене Н.Т. Предметно-игровая среда как условие развития сюжетно-ролевых игр дошкольников: автореф. дисс. ... канд. пед. наук. Москва, 1989. 14 с.
5. Короткова Н.А. Материалы и оборудование для игровой деятельности // Материалы и оборудование для детского сада: пособие для воспитателя детского сада / Под

References

1. Berlyand I.E. Igra kak fenomen soznaniya [Play as a phenomenon of consciousness]. Kemerovo: ALEF, 1992. 93 p. (In Russ.).
2. Bugrimenko E.A., El'koninova L.I. Igra — kul'turno-neposredstvennaya forma zhizni i vospitaniya v doshkol'nom detstve [Play is a culturally direct form of life and education in preschool childhood]. *Moskovskii psikhoterapevticheskii zhurnal = Counseling Psychology and Psychotherapy*, 2005, no. 1, pp. 58–72. (In Russ.).
3. Vygotskii L.S. Igra i ee rol' v psikhicheskom razvitii rebenka [Play and its role in mental development]. *Voprosy psikhologii = Issues of psychology*, 1966, no. 6, pp. 62–77. (In Russ.).
4. Grinyavichene N.T. Predmetno-igrovaya sreda kak uslovie razvitiya syuzhetno-rolevykh igr doshkol'nikov.

ред. Т.Н. Дорониной, Н.А. Коротковой. М.: Элти-Кудиц, 2003. 160 с.

6. Короткова Н.А. Сюжетная игра дошкольников. М.: ЛИНКА-пресс, 2016. 256 с.

7. Кравцов Г.Г., Кравцова Е.Е. Психология и педагогика обучения дошкольников: учеб. пособие. М.: Издательство Мозаика-Синтез, 2013. 320 с.

8. Мухина В.С. Игрушка как средство психического развития ребенка // Вопросы психологии. 1988. № 2. С. 123–128.

9. Новосёлова С.Л. Роль игрушки в детской игре // Руководство играми детей в дошкольных учреждениях: (из опыта работы) / Под ред. М.А. Васильевой. М.: Просвещение, 1986. С. 20–25.

10. Рябкова И.А., Смирнова Е.О., Шеина Е.Г. Возрастные особенности игры дошкольников с предметами оперирования // Психологическая наука и образование. 2019. Том 24. № 5. С. 5–15. DOI:10.17759/pse.2019240501

11. Рябкова И.А., Смирнова Е.О., Шеина Е.Г. Возрастные особенности ролевой игры дошкольников в условиях открытой предметной среды // Психологическая наука и образование. 2018. Том 23. № 6. С. 75–84. DOI:10.17759/pse.2018230607

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

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

14. Трифонова Е.А. Режиссерские игры дошкольников. Часть 1. Организация в условиях детского сада. М.: Национальный книжный центр, 2017. 256 с.

15. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. 300 с.

16. Эльконина Л.И. Полнота развития сюжетно-ролевой игры // Культурно-историческая психология. 2014. Том 10. № 1. С. 54–62.

17. Brown F., Patte M. Rethinking Children's Play. London: Bloomsbury, 2013. 172 p.

18. Elkind D. The Power of play: Learning what comes naturally [Электронный ресурс] // American Journal of Play. 2008. Vol. 1. № 1. P. 1–7. URL: <http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/1-1-article-elkind-the-power-of-play.pdf> (дата обращения: 29.09.2020).

19. Fein G. Mind, Meaning, and Affect: Proposals for a Theory of Pretense // Developmental Review. 1989. Vol. 9. № 4. P. 345–363. DOI:10.1016/0273-2297(89)90034-8

20. Hall S.G. The story of the sand pile. New York; Chicago: E.L. Kellogg & Co, 1897. 26 p.

21. Nicholson J. et al. Deconstructing adults' and children's discourse on children's play: listening to children's voices to destabilise deficit narratives // Early Child Development and Care. 2015. Vol. 185. № 10. P. 1569–1586. DOI:10.1080/0304430.2015.1011149

22. Sutton-Smith B. Play for Life: Play Theory and Play as Emotional Survival. The Strong, 2017. 281 p.

23. Trawick-Smith J., Russell H., Swaminathan S. Measuring the effects of toys on the problem-solving, creative and social behaviours of preschool children // Early Child Development and Care. 2011. Vol. 181. № 7. P. 909–927. DOI:10.1080/0304430.2010.503892

Avto-ref. diss. kand. ped. nauk. [Subject-play environment as a condition for the development of role play for preschoolers. Ph.D. (Pedagogy) Thesis]. Moscow, 1989. 14 p. (In Russ.).

5. Korotkova N.A. Materialy i oborudovanie dlya igrovoi deyatel'nosti [Materials and equipment for play activity]. In Doronova T.N., Korotkova N.A. (eds.) *Materialy i oborudovanie dlya detskogo sada: Posobie dlya vospitatelya detskogo sada* [Materials for kindergarten equipment]. Moscow: Elti-Kudits, 2003. 160 p. (In Russ.).

6. Korotkova N.A. Syuzhetnaya igra doshkol'nikov [Narrative play of preschoolers]. Moscow: LINKA-press, 2016. 256 p. (In Russ.).

7. Kravcov G.G., Kravcova E.E. Psikhologiya i pedagogika obucheniya doshkol'nikov. Uchebnoe posobie [Psychology and pedagogy of learning of preschoolers]. Moscow: Mozaika-Sintez Publ., 2013. 320 p. (In Russ.).

8. Mukhina V.S. Igrushka kak sredstvo psikhicheskogo razvitiya rebenka [Toy as a means of child's mental development]. *Voprosy psikhologii = Issues of psychology*, 1988, no. 2, pp. 123–128. (In Russ.).

9. Novoselova S.L. Rol' igrushki v detskoj igre [The role of toys in children's play]. In Vasil'eva M.A. (ed.) *Rukovodstvo igrami detei v doshkol'nykh uchrezhdeniyakh* [Preschool play management]. Moscow: Prosveshchenie, 1986, pp. 20–25. (In Russ.).

10. Ryabkova I.A., Smirnova E.O., Sheina E.G. Vozrastnye osobennosti rolevoy igry doshkol'nikov v usloviyakh otkrytoi predmetnoi sredy [Age Specifics of Preschoolers' Role Play in Open Object Environment]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2018. Vol. 23, no. 6, pp. 75–84. DOI:10.17759/pse.2018230607 (In Russ.).

11. Ryabkova I.A., Smirnova E.O., Sheina E.G. Vozrastnye osobennosti rolevoy igry doshkol'nikov v usloviyakh otkrytoi predmetnoi sredy [Age Specifics of Preschoolers' Role Play in Open Object Environment]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2018. Vol. 23, no. 6, pp. 75–84. DOI:10.17759/pse.2018230607 (In Russ.).

12. Smirnova E.O., Gudareva O.V. Sostoyanie igrovoi deyatel'nosti sovremennykh doshkol'nikov [The state of play of modern preschoolers]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2005, no. 2, pp. 76–86. (In Russ.).

13. Smirnova E.O., Ryabkova I.A. Struktura i varianty syuzhetnoi igry doshkol'nika [The Structure and Variants of a Preschooler's Narrative Play]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2010. Vol. 15, no. 3, pp. 51–57. (In Russ.).

14. Trifonova E.A. Rezhisserskie igry doshkol'nikov. Chast' 1. Organizatsiya v usloviyakh detskogo sada [Director play of preschoolers. Part 1. Organisation in condition of kindergarten]. Moscow: Natsional'nyi knizhnyi tsentr, 2017. 256 p. (In Russ.).

15. El'konin D.B. Psikhologiya igry [Psychology of play]. Moscow: Pedagogika, 1978. 300 p. (In Russ.).

16. Elkoninova L.I. Polnota razvitiya syuzhetno-rolevoy igry [Role play Development: The complete picture]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-Historical Psychology*, 2014. Vol. 10, no. 1, pp. 54–61. (In Russ.).

17. Brown F., Patte M. Rethinking Children's Play. London: Bloomsbury, 2013. 172 p.

18. Elkind D. The Power of Play: Learning What Comes Naturally [Electronic resource]. *American Journal of Play*, 2008. Vol. 1, no. 1, pp. 1–7. Available at: <http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf->

articles/1-1-article-elkind-the-power-of-play.pdf (Accessed: 29.09.2020).

19. Fein G. Mind, Meaning, and Affect: Proposals for a Theory of Pretense. *Developmental Review*, 1989. Vol. 9, no. 4, pp. 345–363. DOI:10.1016/0273-2297(89)90034-8

20. Hall S.G. The story of the sand pile. New York, Chicago: E.L. Kellogg & Co, 1897. 26 p.

21. Nicholson J., et al. Deconstructing adults' and children's discourse on children's play: listening to children's voices to destabilise deficit narratives. *Early Child Development and Care*, 2015. Vol. 185, no. 10, pp. 1569–1586. DOI:10.1080/03004430.2015.1011149

22. Sutton-Smith B. Play for Life: Play Theory and Play as Emotional Survival. The Strong, 2017. 281 p.

23. Trawick-Smith J., Russell H., Swaminathan S. Measuring the effects of toys on the problem-solving, creative and social behaviours of preschool children. *Early Child Development and Care*, 2011. Vol. 181, no. 7, pp. 909–927. DOI:10.1080/03004430.2010.503892

Информация об авторах

Рябкова Ирина Александровна, кандидат психологических наук, старший научный сотрудник отдела психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек Центра прикладных психолого-педагогических исследований, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2274-0432>, e-mail: ibaladinskaya@gmail.com

Шеина Елена Георгиевна, старший научный сотрудник отдела психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек Центра прикладных психолого-педагогических исследований, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3723-812X>, e-mail: leshgp@gmail.com

Information about the authors

Irina A. Ryabkova, PhD in Psychology, Senior Research Fellow, Toys And Play Research Centre, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2274-0432>, e-mail: ibaladinskaya@gmail.com

Elena G. Sheina, PhD in Psychology, Senior Research Fellow, Toys And Play Research Centre, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3723-812X>, e-mail: leshgp@gmail.com

Получена 30.09.2020

Received 30.09.2020

Принята в печать 01.03.2021

Accepted 01.03.2021