

Возрастные особенности ролевой игры дошкольников с предметами оперирования

Рябкова И.А.*,
ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, Россия,
ibaladinskaya@gmail.com

Смирнова Е.О.**,
ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, Россия,
smirneo@mail.ru

Шейна Е.Г.***,
ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, Россия,
leshgp@gmail.com

Статья является частью цикла исследований, посвященных наблюдению за свободной игрой дошкольников с разными видами материалов для сюжетно-ролевой игры. Здесь представлены результаты наблюдений игры с предметами оперирования. Показана динамика игровой деятельности в разных возрастных группах (3, 4, 5 и 6 лет). Отмечается, что в двух младших группах ролевые переименования встречаются крайне редко и сопровождаются игровыми действиями, в то время как внешность в связи с ролью дети не изменяют. После 5 лет число переименований резко увеличивается — две трети детей называют себя ролевым именем, многие наряжаются, и подавляющее большинство играет в роли. В возрасте 6 лет наблюдается незначительный спад количества детей с ролевыми переименованиями и незначительное увеличение числа детей, изменяющих внешность, по сравнению с детьми 5 лет. В среде с предметами оперирования роль возникает в ответ на игрушки, что существенно отличается от того, как появляется роль в среде с полифункциональными материалами. Авторами перечисляются роли, которые звучали в игре с предметами оперирования.

Для цитаты:

Рябкова И.А., Смирнова Е.О., Шейна Е.Г. Возрастные особенности игры дошкольников с предметами оперирования // Психологическая наука и образование. 2019. Т. 24. № 5. С. 5—15. doi: 10.17759/pse.2019240501

* *Рябкова Ирина Александровна*, старший научный сотрудник отдела психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек, ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, Россия. E-mail: ibaladinskaya@gmail.com

** *Смирнова Елена Олеговна*, доктор психологических наук, начальник отдела психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек, ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, Россия. E-mail: smirneo@mail.ru

*** *Шейна Елена Георгиевна*, старший научный сотрудник отдела психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек, ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, Россия. E-mail: leshgp@gmail.com

Ключевые слова: свободная игра, сюжетно-ролевая игра, ролевое замещение, предметное замещение, игрушки, полифункциональные материалы, предметы оперирования, открытая предметная среда.

В статье представлены очередные данные, полученные в цикле исследований с разными видами материалов для сюжетно-ролевой игры [8; 9; 10; 11]. В отечественной традиции за единицу сюжетно-ролевой игры принимается роль [14]. Проведенное исследование связано с изучением вопроса о том, как меняется ролевое замещение дошкольника в условиях игры с разными видами материалов. Предполагалось, что наличие, состав и содержание роли меняются в зависимости от вида игрового материала. В статьях, посвященных сравнению игр детей с полифункциональными материалами и маркерами роли, было показано, что предметное наполнение игровой зоны влияет на возникновение и реализацию той или иной роли [8; 10; 11].

В представленном здесь тексте отражается та часть наших исследований, которая посвящена игре детей с предметами оперирования [3; 6]. Этот вид игрушек выполняет инструментальную функцию. Они поддерживают активную, деятельную позицию — действие само по себе, поэтому предмет оперирования не может выступать в качестве «носителя» определенных ролей. Например, докторский чемоданчик часто выступает в качестве атрибута любой «лечащей» роли — мамы, ветеринара и любого другого человека, например, пассажира автобуса, который лечит другого пассажира автобуса с помощью аптечки, т.е. докторский чемоданчик является, скорее, атрибутом лечения, чем конкретной роли.

Следуя такому пониманию игрушек, предметы оперирования должны стимулировать сюжетную игру в направлении, во-первых, развернутого действия и, во-вторых, более-менее определенной сюжетной линии. Иными словами, играя с этим материалом, дети, скорее всего, будут придумывать мало ролей, которые косвенно будут связаны с образами игрушек, а сюжеты детей будут тяготеть к линейным.

Описание исследования

Выборка и ход исследования

Испытуемые (96 детей, 53 мальчика и 43 девочки) — дошкольники от 3 до 7 лет государственных бюджетных московских детских садов, работающих по общеобразовательным программам.

Методика исследования представляла собой не включенное наблюдение за свободной игрой детей с предметами оперирования.

В комнату приглашались 2—4 ребенка, которым взрослый предлагал поиграть, пока он будет занят своими делами. После этого экспериментатор наблюдал за игрой детей, реагируя на прямые вопросы и обращения детей. Длительность наблюдения за одной подгруппой детей составляла 30 минут.

Принятие роли в нашей работе рассматривалось как трехсоставной процесс [8]:

- переименование;
- игровые действия от имени роли;
- изменение внешности (ряжение).

За критерий роли принималось наличие переименований («я — котенок», «давай, я — разбойник?», «я буду мамой» и пр.). В анализ были включены только игры тех детей, в которых присутствовали ролевые переименования.

В этих играх наряду с количеством и содержанием переименований подсчитывалось количество детей с игровыми действиями и изменением внешности.

Таким образом, при обработке данных анализировались:

- количество переименований и их содержание;
- наличие и сложность игровых действий (от фрагментарных действий до разветвленных сюжетных игр);
- наличие и качество ряженья (обозначение роли какой-то деталью или создание костюма и облачение в него).

Игры остальных детей, не включавшие ролевых переименований, не рассматривались.

Организация среды

В исследовании использовались 2 вида материалов для сюжетно-ролевой игры: игрушки — предметы оперирования — и полифункциональные материалы. Необходимость открытых материалов в среде с игрушками обусловлена необходимостью замещения недостающего вида игрушек: дошкольник нуждается в предмете, на который может опираться его воображение [2].

Все игрушки, используемые в исследовании, прошли психолого-педагогическую экспертизу в МГППУ с положительным результатом [12]. Следовательно, эти игрушки отличаются следующими характеристиками: они не содержат спорных этико-эстетических черт, имеют привлекательный гармоничный облик, безопасны, прочны и ремонтпригодны, доступны детям для самостоятельного использования (нет необходимости в помощи взрослого для игры), понятны и в то же время открыты различными игровым действиям (прототипические игрушки [4; 13]). Среди предметов оперирования были использованы следующие игрушки:

- набор доктора (пузырек с лекарством, мазь, таблетки, шприц, мерная ложка, эластичный бинт, градусник, блокнот для рецептов, карандаш);
- набор пожарного (мегафон, топор, огнетушитель, значок пожарного);
- весы;
- набор посуды (тарелки, чашки, столовые приборы);
- 2 раскрашенных деревянных яйца;
- гаечный ключ;
- утюг;
- телефон;
- меч.

Открытые или полифункциональные материалы, не привязанные к конкретному персонажу, представляют собой в данной среде «резервный фонд» — тот материал, который позволяет заместить все игрушки, которых не хватает. Традиционными полифункциональными материалами являются природные: палки, листья, камни, шишки, ракушки и пр. Культурные предметы тоже могут быть полифункциональными: ткани, бумага, ленты,

коробки и другие подобные предметы могут использоваться в различных целях, поскольку их функции очень разнообразны. Кроме того, сюда относятся и игрушки, не предназначенные для сюжетной игры — конструкторы, материалы для предметной деятельности и т.п.

Полифункциональные материалы подбирались таким образом, чтобы с их помощью можно было заместить или сконструировать любой недостающий вид игрушек (образные игрушки, маркеры роли или маркеры пространства). Список полифункциональных материалов включает следующие предметы:

- ткани — от 2*2 м до 10*10 см, разных цветов (белая, синяя, красная, желтая, зеленая и др.), разных фактур (сатин, вельвет, органза, жатка из шелка, атлас и др.);
- ленты, тесьма, кружево, веревка, резинка разных цветов, фактур, размеров;
- клубки ниток (шерсть и хлопок), шерсть для валяния разных цветов, мягкий валик, свернутый из длинного палантина бледно-розового цвета и связанный лентой;
- коробки от 1*1 м до 10*10 см, картонные и жестяные, с крышками и без, плетеная квадратная корзина с ручкой 40*50 см, части больших картонных коробок, которые можно ставить на ребро;
- прищепки, банковские резинки;
- массажный деревянный валик с ребристой поверхностью, размером около 2 см в диаметре и 20 см в длину, подставки под горячее из фанеры, размером 10*10 см;
- деревянные дуги, пластмассовые станки без рисунков, цифр, букв и т.п.;
- бумага (белая в листах, жатка в рулонах);
- камешки стеклянные, пластиковые, природные; шишки, ракушки разных форм, желуди, каштаны; бревнышки и палки, плоские срезы стволов деревьев.

Результаты наблюдения

Полученные нами данные показывают, что всего треть испытуемых называла себя каким-нибудь ролевым именем (35%), из них 85% совершали игровые действия (70% из них — фрагментарные или цепочки действий) и 35% меняли внешний облик в роли. Важно отме-

тить, что играли все дети, но здесь представлены результаты только тех испытуемых, которые называли себя каким-либо ролевым именем.

Рассмотрим возрастную динамику ролевых замещений, проиллюстрировав ее конкретными примерами детских игр с предметами оперирования.

Младшая группа (3—4 года)

В исследовании приняли участие 24 ребенка от 3 до 4 лет. Ролевые переименования были зафиксированы у 3 детей (около 15%). Эти роли возникли в разный период наблюдения (в начале, в середине и под конец наблюдения), но все они были смежно связаны с окружающими игрушками и действиями с ними: Повар и Мама — с посудкой, Доктор — с докторским набором. Все переименования были поддержаны игровыми действиями, в то время как внешность дети совсем не меняли. Приведем пример такой игры.

Максим обнаружил докторский набор и сразу назвал его доктором. Стал выписывать рецепт наблюдателю, дал ему таблетку и совершал другие действия, соответствующие игрушкам из набора. Наблюдатель напомнил, что занят, и предложил полечить кого-нибудь другого. Максим согласился, попытался лечить Пашу, но Паша сам захотел лечить. Максим согласился быть пациентом. Из этой роли он руководил общей игрой: посадил Пашу на свое докторское место, говорил ему, что делать, поддерживал ролевой диалог. Все остальное время Максим исследовал окружающее пространство, совершал отдельные игровые действия, не связанные с ролью.

В этой игре для нас важны следующие особенности. Во-первых, обращает на себя внимание момент возникновения роли — она смежно связана с окружающими предметами: тема, которая заложена в образе игрушки (медицинская, пожара, приготовления еды и пр.), приводит к некоторым ожидаемым ролям (врач, ветеринар, медсестра, мама, пожарный, спасатель и т.д.). Во-вторых, традиционная процессуальность игры — Максим создает цепочку игровых действий, которая объединяется ролью или темой, но не сюжетом. В игре отсутствует какое-либо событие,

которое может выступать причиной, центром «лечения», вокруг которого строится общение. В-третьих, в игре не используются полифункциональные материалы, находящиеся в доступе детей, т.е. в них как будто совсем нет потребности.

По сравнению с игрой в открытой среде и с маркерами роли, в этой экспериментальной группе дети младшего возраста показывают более сложную игру, предпочитая профессиональные и семейные роли, что обусловлено спецификой игрушек.

Средняя группа (4—5 лет)

В средней группе было обследовано 26 детей, однако количество детей с ролью составило всего 3 человека (12%). Таким образом, количество переименований у детей четырех лет не отличается от группы младших детей. Все роли возникли как смежные ассоциации на докторский набор (роли «доктора» и «пациента»). Как и в предыдущем возрасте, дети 4 лет совсем не наряжались и все совершали игровые действия — отдельные или объединенные в цепочку — среднего уровня сложности. Приведем пример такой игры.

Софья с самого начала наблюдения увидела докторский набор и предложила *Дане* «болеть». Несмотря на то, что он долго игнорировал ее идею, она продолжала периодически предлагать эту тему или просто выражать пожелание вслух. Наконец, *Рома* согласился на предложение *Софьи* «лечить кого-нибудь», при этом докторский чемоданчик теперь был у него, однако девочка не потеряла привлекательную для себя роль — просто теперь стало 2 доктора. Девочка пыталась организовать игру, выполняя игровые действия и вовлекая в нее мальчиков. Так, она не переставала искать «больного», даже спрашивала у экспериментатора, есть ли куколка (очевидно, чтобы «лечить» ее), и решила, что «куколкой-мальчиком» будет *Даня*. Игра прервалась в связи с окончанием наблюдения на моменте, когда *Софья* сделала «машину» скорой помощи из двух стульев, и они с *Ромой* поехали к больному. Важно, что вся эта небольшая игра постоянно прерывалась на изучение материалов, на другие игровые фрагменты и отдельные игро-

вые идеи у всех детей. Например, Софья нашла сетку и предложила мальчикам поиграть в мяч, Рома с Даней дрались на мечех и т.п.

Здесь ролевое замещение происходит так же, как в предыдущей возрастной группе: роль связана с окружающими предметами, не поддерживается ряженьем, игра носит процессуальный характер, полифункциональные материалы почти не используются. Таким образом, как и в случае с игрой в открытой предметной среде, ролевое замещение не претерпевает каких-либо существенных изменений в возрасте от 3 до 5 лет. Зато в 5 лет можно наблюдать качественный скачок в ролевом замещении дошкольников.

Старшая группа (5—6 лет)

В старшей группе было обследовано 23 ребенка. В этой возрастной группе кардинально меняется число детей с ролевыми переименованиями: они встречаются у 15 детей (65%). Список ролевых имен, соответственно, растет: мама, дочка, зомби, полицейский, метель, русалка, принцесса, рыцарь, рыба, Золотая Рыбка, Снегурочка, пони, доктор (врач), пациент, медсестра, пожарники, обычные люди. В старшей группе количество ролевых имен превышает количество детей с переименованиями (17 ролевых имен у 15 детей). Это связано с тем, что некоторые дети озвучивают несколько ролей в течение одной игры.

В подавляющем большинстве случаев игра сопровождается игровыми действиями (больше 85%), т.е. здесь появляются дети, которые не поддерживают ролевое имя действиями. Игровые действия стремятся к стороне сложной сюжетной игры — количество детей со сложными играми превышает 60%. Кроме того, в этой группе появляются дети, которые наряжаются (40%). Аналогичную возрастную динамику можно было наблюдать среди детей, играющих в открытой предметной среде [8].

Приведем примеры игр разного уровня сложности.

Артем и Андрей большую часть времени занимались изучением материалов, совершали отдельные игровые действия и высказывали игровые идеи. Наконец, Андрей пред-

ложил Артему поиграть в пожарных и обычных людей. Артем не согласился: «Давай, ты будешь в больничку, а я буду пожарником?». Не дожидаясь согласия, стал тушить пожар огнетушителем из набора пожарного: «Пожар! Пожар!». Несколько раз повторял это действие, тушил разные предметы, розетку, сопровождая повторы криками.

Это простая по своей структуре игра — в ней есть роль и фрагментарное действие, которое не развивается в сколько-нибудь сложный сюжет.

В другой игре *Дима* надел значок пожарного из набора: «Я полицейский!». Какое-то время носил с собой набор, «тушил» пожары, говорил в мегафон, звонил по воображаемому телефону. Эти действия перемежались с другими занятиями, игровыми темами, например, дракой с Владом, подметанием пола и др. Ближе к концу наблюдения Влад предложил: «Давай — пожар! Я тебе позвонил, ты приехал, но поздно — дом взорвался!». Дима не сразу ответил на это предложение. Он присоединился только после того, как Влад накрыл стул красной тканью: «Пожар!», — и стал тушить его огнетушителем — тогда Дима прибежал «спасать».

В этой игре интересно, как Дима понимает роль полицейского. В его игре полицейский — это, скорее, «спасатель» или «герой», и в таком общем виде роль полицейского сама собой сливается с ролью пожарного. Возможно, такое недифференцированное понимание вызвано значком пожарного из набора, который действительно ассоциируется с узнаваемым значком полицейского из американских фильмов и мультфильмов. Тогда Дима действует согласно предметам из набора: значок приводит к роли полицейского, а остальные предметы — к действиям пожарного.

Кроме того, эта игра содержит сюжет, в основе которого лежит причинно-следственная связь (некоторое действие осуществляется по некоторой причине), а сам сюжет носит драматичный характер.

В этом возрасте впервые появляются ролевые образы, которые не зависят напрямую от среды. В некоторых случаях это роли, придуманные в процессе игры в попытке учесть

интересы других детей. Например, мальчик возится с посудкой и в конце концов называет себя папой в связи с тем, что девочка рядом с ним уже продолжительное время играет в дочки-матери. Обычно такие роли появляются ближе к середине или к концу наблюдения. Иными словами, их появление требует времени хотя бы для того, чтобы сориентироваться в ситуации — кто во что играет и как можно присоединиться к другим детям¹. В других случаях такие роли хорошо известны детям, это любимые роли, — тогда дети приходят в ситуацию наблюдения уже с ними.

Интересную, в каком-то смысле классическую игру можно было наблюдать у *Алины*, *Маши* и *Алисы*. Они принесли роли с собой в ситуацию наблюдения: Алина — рыцарь, Маша и Алиса — принцессы. Несмотря на принесенные роли, многие игровые идеи возникали в связи с предметами, которые дети находили. Например, увидев ткани, они решили, что это будет их одежда; обнаружив красивые камешки, назвали их бриллиантами; посуда стала у них «королевской посудой» и т.п. Наравне с этим были эпизоды поиска придуманных предметов, нужных по сюжету или для роли. Например, Алина-рыцарь сказала, что ей нужен шлем и стала искать что-нибудь подходящее. Игра заключалась в обсуждении предметов и отдельных действий, а сам игровой эпизод, который развернули девочки, занял не более минуты: Алина торжественно продудела в картонную трубу, в замок к принцессам вошел рыцарь, поздоровался и подарил подарок в корзине (бриллианты), а они его поблагодарили. Сразу после этого Алиса сказала: «А давайте в дочки-матери пока?». На этом моменте время наблюдения закончилось.

В течение получаса дети большую часть времени рассматривали игровые материалы, озвучивая отдельные игровые идеи, связанные с предметным замещением или отдельными игровыми фрагментами.

Эта игра является тем редким случаем в нашем исследовании, когда роли являются настолько устойчивыми, возможно, хорошо сыгранными, что дети приходят с ними в ситуацию исследования. Они не договариваются о ролях, поскольку уже договорились и хорошо знают, кто есть кто. Интересно, что в такой ситуации не наблюдалось развернутой игры (обсуждение тоже не носило развернутый характер), а после короткого эпизода девочки вообще свернули игру и перешли в другую тему.

Динамика развития темы была связана с наличными предметами, как с игрушками, так и с полифункциональными материалами. Например, красивые камешки, названные «бриллиантами», девочки задумали как подарок от рыцаря принцессам, дуги — как короны для принцесс. Окружающие предметы выступали не только в своем отдельном качестве, в своей непосредственной функции, но как бы в связи с интересующей рыцарско-принцесской темой (не просто «посуда», но «королевская посуда»), т.е. наделялись смыслом большим или дополнительным к тому, чем они являются. Пласт отношений тоже выражался через предмет: подарок — единственный момент, отражающий какую-то связь между ролями девочек.

Интересно и то, как дети пытаются осмыслить «противоречивые» действия, обосновывая их связь. Известно, что самостоятельная игра детей не бывает абсолютно последовательной и до какого-то возраста это не беспокоит детей — их действия носят обрывочный или процессуальный характер [1; 5; 15]. Однако с развитием игры можно наблюдать, как дети пытаются связывать обрывочные действия в целостный сюжет. В этой игре тоже можно было наблюдать такие попытки. Например, Алина-рыцарь, как и другие девочки, периодически занималась чем-нибудь, совсем не связанным с главной темой игры. В какой-то момент она стала «готовить еду» и

¹ Похожую «паузу» — только в возникновении игровых действий — описывает Т.И. Пухова в своем наблюдении за игрой девочки Веры: в 36 месяцев появляется момент, когда она «молча перебирает игрушки», т.е. не производит никаких действий [7, с. 121]. Также как этот момент можно понимать как развитие способности ориентироваться в предметных действиях, пауза в появлении роли может пониматься как возросшая способность к межличностным отношениям.

в процессе этого действия сказала девочкам: «А давайте вы увидели рыцаря, что он готовит?». В этом обращении можно заметить зачатки рефлексии — обнаружение себя, своей активности как бы со стороны: вот я рыцарь, а вот я готовлю.

Такие моменты, на наш взгляд, свидетельствуют не о примитивной игре, но напротив, говорят о ее развитии и о развитии ребенка: они знаменуют собой скачок в самосознании и в мышлении, требующем внутренней непротиворечивости собственной личности и поведения.

Таким образом, ролевой мотив в игре старших дошкольников с предметами оперирования встречается очень часто, почти всегда поддерживается игровыми действиями. Старшие дошкольники начинают наряжаться в ролевой позиции — до 5 лет дети как будто игнорируют такую возможность среди привлекательных орудийных игрушек. Многие игры носят достаточно сложный сюжетный характер. Некоторые замещения в большей степени влияют на возникающий сюжет, другие — в меньшей, но при условии достаточного количества времени можно наблюдать объединение разрозненных идей и творческое развитие игры. В этой предметно-пространственной среде в возрасте 5 лет наблюдается рост использования полифункциональных материалов в ролевой игре детей. Следовательно, наблюдаемая картина в очередной раз подтверждает известную мысль о расцвете сюжетно-ролевой игры в старшем дошкольном возрасте.

Подготовительная группа (6—7 лет)

Здесь обследовано 23 ребенка. Ролевые переименования в данной группе встречаются реже, чем в старшей — у 60% детей, и в половине случаев сопровождаются ряженьем (45%). Среди ролевых имен встречались следующие: бабушка (бабулечка), мама, папа, дочка, воин, полицейский, сестра, звездная, рыба, червяк, Красная Шапочка, король, доктор (врач), пациент, продавец. Как и в предыдущей возрастной группе, здесь число ролей превышает число детей с переименованиями, что связано с тем, что дети озвучивают боль-

ше одной роли в процессе игры. Почти 80% детей играли в связи с принятыми ролями, но игра редко превышала средний уровень, часто носила шуточный характер. Шуточный характер часто возникал в связи с теми ролями, которые «предлагали» детям хорошо освоенные игрушки. Приведем в пример две игры шестилетних детей.

Лариса и Ильяс иногда совершают показательные игровые действия с игрушками. Например, Лариса взяла корзину с разными предметами: «А я — Красная Шапочка», Ильяс накинул на себя сетку и встал в горделивую позу: «Я — Звездная!». Основное содержание действий — шуточное, носящее характер эмоционально-практического взаимодействия. Гоняются друг за другом, бросаются тканями, валиком, «дерутся» и т.д., при этом много смеха. Несколько раз спросили, нет ли тут еще каких-нибудь игрушек.

В этом наблюдении переименования не поддерживались игровыми действиями, иногда сопровождалась ряженьем.

Диана, Кира и Ульяна разглядывали материалы, нашли докторский набор и решили играть в больницу, тут же договорившись, кто врач. Однако уже в следующий момент Ульяна предложила играть в дочки-матери. Эта тема стала основной, хотя и не единственной: девочки параллельно совершали не связанные игровые действия — говорили в мегафон, использовали игрушки из докторского набора, разбирали сокровища и т.д. Наконец, тема дочек-матери стала обретать очертания все более понятного сюжета. Ульяна стала рассказывать, где они жили, чем занимались и минут через 20 таких фрагментированных действий детей и рассказов «ответила» на телефонный звонок: «Приглашаете? Мы, конечно, принарядимся, а где бал-то будет? С ума сошли — на улице! Все, мы будем». После этого девочки стали наряжаться на бал, используя ткани, ленты, кружева и т.п., а Ульяна рассказывала, как они приехали на бал и что там делали. По ходу рассказа она придумывала, что там будет, используя предметы-заместители. При этом некоторые игрушки использовались совершенно бесцельно — например, дети лечили палец с по-

мощью докторского набора, не объясняя, что случилось, или решили использовать палку, чтобы отгонять волков, о которых не было сказано ни слова.

В этой игре интересно, что сюжет «дочки-матери» почти не находил выражения в обычных для него мотивах заботы-беспомощности. Его черты можно было обнаружить только в руководящей позиции Ульяны и в соответствующем послушании Дианы и Киры. В остальном это, скорее, тема подружек, которые отправляются на бал, и среди них есть «главная» — она решает все в игре. Этот феномен носит общий для детских игр характер: ребенок использует привычную роль максимально широко — насколько позволяет ее потенциал, чтобы разыграть то переживание, которое актуально для него.

Подчеркнем, что даже игра шестилетних детей, которые способны создать связную и достаточно сложную историю, наполнена множеством случайных действий и чертами полевого поведения. Это еще раз показывает, насколько игра носит не линейный логический характер, но, скорее, вероятностный со множеством исходов и возможностей.

Таким образом, в нашем исследовании ролевой мотив в игре подготовительной группы присутствует, но выражается в основном в форме переименований и изменений внешности, в то время как действенная сторона роли игнорируется.

Обсуждение результатов

В разных возрастных группах выявлены следующие особенности игровых ролей.

В течение 30 минут можно наблюдать ролевые переименования у незначительного числа детей **от 3 до 5 лет**, которые возникли в ответ на действия с игрушками; отсутствие ряженья, но игровые действия у всех детей с ролью. Если сравнивать игру в этой среде с игрой в полифункциональной среде, то создается впечатление, что здесь она лучше (в полифункциональной среде мы фиксировали фрагментарные действия, а здесь они объединены темой). Однако это обманчивое впечатление: набор игрушек объединяет фрагментированные действия ребенка общей темой, что выглядит как

цепочка действий. В открытой среде ребенок придумывает и удерживает образы предметов в воображении, что приводит к многочисленным повторам фрагментарных действий.

После 5 лет резко возрастает число переименований — две трети детей называют себя каким-нибудь ролевым именем и большинство играют в роли. Появление некоторых ролей уже не связано с окружающей предметно-пространственной средой, но их реализация по-прежнему существенно зависит от нее. В некоторых случаях роль придумывается с опорой на текущую коммуникативную ситуацию: дети начинают учитывать интересы и замыслы своих партнеров по игре. В этом возрасте дети начинают менять внешность в роли. Игровые действия в играх детей старшей группы уже имеют довольно большой размах — от отдельных и шуточных действий до сложных разветвленных сюжетов. В игре с предметами оперирования в 5 лет растет использование полифункциональных материалов в качестве предметов-заместителей, т.е. до этого возраста дети как будто не замечают такой возможности среди игрушек.

В игре **детей 6 лет** можно наблюдать незначительные спад переименований и рост ряженья по сравнению с пятилетними детьми. Игровые действия от имени роли были у подавляющего числа детей, однако игры редко носили сложный характер.

В таблице представлены все ролевые переименования, которые звучали в играх детей с предметами оперирования.

В отличие от открытой среды, здесь встречается довольно много ролей профессий, особенно популярна роль доктора и комплементарная ей роль пациента, что связано с высокой привлекательностью докторского набора. Вообще, роли часто появлялись в ответ на манипуляции с игрушками. Например, ребенок «гладит» и предлагает играть в дочки-матери, называя себя мамой, или играет с посудкой и называет себя папой. Но даже в том случае, если дети приходили в ситуацию наблюдения уже с ролью или придумывали роль, не связанную с окружающими предметами, сюжет и отдельные действия зависели от окружающих игрушек. Например, мамы,

Таблица

Рольевые переименования в разных возрастных группах

3—4 года	4—5 лет	5—6 лет	6—7 лет
Доктор, Мама, Повар	Доктор, Пациент	Доктор (Врач), Дочка, Золотая Рыбка, Зомби, Мама, Медсестра, Метель, Обычные Люди, Пациент, Пожарники, Полицейский, Пони, Принцесса, Русалка, Рыба, Рыцарь, Снегурочка	Бабушка (Бабулечка), Воин, Доктор (Врач), Дочка, Звездная, Король, Красная Шапочка, Мама, Папа, Пациент, Полицейский, Продавец, Рыба, Сестра, Червяк

папы, бабушки и полицейские часто лечили с помощью докторского набора.

Феномен увеличения ряженья с возрастом, на наш взгляд, свидетельствует в пользу особой функции маркеров роли, не совпадающей с функцией предметов оперирования. Этот тезис подтверждает также следующее обстоятельство: почти все дети в данной предметно-пространственной среде совершают игровые действия, т.е. действуют с игруш-

ками. Следовательно, предположение о том, что предметы оперирования поддерживают действенную сторону игры, верно.

При этом вопрос о том, являются ли эти действия собственно игровыми, остается открытым, потому что такие действия можно трактовать и как предметные (учитывающие культурную функцию предмета), и как условные, т.е. нельзя с уверенностью сказать, что в них содержится воображаемая ситуация.

Финансирование

Работа выполнена при поддержке гранта Российского фонда фундаментальных исследований (проект № 18-013-01226).

Литература

1. Баряева Л.Б., Зарин А. Обучение сюжетно-ролевой игре детей с проблемами интеллектуального развития: Учебно-методическое пособие. СПб.: Изд-во РГПУ имени А.И. Герцена; Изд-во «СОЮЗ», 2001. 416 с.
2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62—77.
3. Короткова Н.А. Материалы и оборудование для игровой деятельности // Материалы и оборудование для детского сада: Пособие для воспитателя детского сада / Под ред. Т.Н. Дорониной, Н.А. Коротковой. М.: Элти- Кудиц, 2003.
4. Короткова Н.А. Сюжетная игра дошкольников. М.: ЛИНКА-пресс, 2016. 256 с.
5. Короткова Н.А., Михайленко Н.Я. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. М.: Изд-во «ГНОМ и Д», 2000. 96 с.
6. Михайленко Н.Я. Управление самостоятельной сюжетно-ролевой игрой детей // Проблемы дошкольной игры: психолого-педагогический аспект / Под ред. Н.Н. Поддьякова, Н.Я. Михайленко. М.: Педагогика, 1987.
7. Пухова Т.И. Символическая игра и общее развитие от двух до трех лет. М.: Высшая школа психологии, 2005. 141 с.

8. Рябкова И.А. Особенности ролевого замещения в игре дошкольников с разными материалами [Электронный ресурс] // Психолого-педагогические исследования. 2018. Том 10. № 3. С. 12—19. doi:10.17759/psyedu.2018100302.
9. 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
10. Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Ролевое замещение в разных предметных средах // Вопросы психологии. 2018. № 1. С. 12—20.
11. Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Содержание ролевых игр современных дошкольников // Вопросы психологии. 2018. № 2. С. 41—52.
12. Смирнова Е.О., Салмина Н.Г., Абдулаева Е.А., Филиппова И.В., Шеина Е.Г. Психолого-педагогические основания экспертизы игрушек // Вопросы психологии. 2008. № 1. С. 16—25.
13. Трифонова Е.А. Режиссерские игры дошкольников. Часть 1. Организация в условиях детского сада. М.: Национальный книжный центр, 2017. 256 с.
14. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. 300 с.
15. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. М.: Просвещение, 1976. 96 с.

Age Specifics of Role-Playing with Play Tools in Preschool Children

Ryabkova I.A.*,

*Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia,
ibaladinskaya@gmail.com*

Smirnova E.O.**,

*Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia,
smirneo@mail.ru*

Sheina E.G.***,

*Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia,
leshgp@gmail.com*

This paper is part of a larger research focused on observations of preschool children in free make-believe play with different objects. This paper presents the outcomes of observations of children's play with toys that imitate real objects (cups, swords, irons and so on). The dynamics of play activity in different age groups (3, 4, 5 and 6 years) is shown. In the two younger groups, role renaming is extremely rare and is accompanied by play actions, while children do not change their appearance in accordance with the role. From the age of 5, the number of renaming increases sharply: two-thirds of children call themselves some kind of a role name, many dress up, and the vast majority plays a role. At 6 years, there is a slight decline in the number of children with role renaming and a slight increase in the number of children who change their appearance as compared to 5-year-olds. In the environment with toys imitating real objects, the role emerges in response to toys, which significantly differs from how the role appears in the environment with open-ended materials. The paper describes the roles that were employed in the play with toys.

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

Funding

This work was supported by grant RFBR № 18-013-01226.

References

1. Baryaeva L.B., Zarin A. Obuchenie syuzhetno-rol'noy igre detei s problemami intellektual'nogo razvitiya: Uchebno-metodicheskoe posobie

[Teaching of role play for children with intellectual development problems]. Saint-Petersburg: Publ. RGPU imeni A.I. Gertsena; Publ. «SOYuZ», 2001. 416 p.

For citation:

Ryabkova I.A., Smirnova E.O., Sheina E.G. Age Specifics of Role-Playing with Play Tools in Preschool Children. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2019. Vol. 24, no. 5, pp. 5—15. doi: 10.17759/pse.2019240501 (In Russ., abstr. in Engl.).

* *Ryabkova Irina Aleksandrovna*, Senior Research Fellow, Department of Psychological Expertise of Play and Toys, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia. E-mail: ibaladinskaya@gmail.com

** *Smirnova Elena Olegovna*, Doctor of Psychology, Head of the Department of Psychological Expertise of Play and Toys, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia. E-mail: smirneo@mail.ru

*** *Sheina Elena Georgievna*, Senior Research Fellow, Department of Psychological Expertise of Play and Toys, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia. E-mail: leshgp@gmail.com

2. Vygotskii L.S. Igra i ee rol' v psikhicheskom razvitii rebenka [Play and its role in the mental development]. *Voprosy psikhologii [Issues of psychology]*, 1966, no. 6, pp. 62—77.
3. 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.
4. Korotkova N.A. Syuzhetnaya igra doshkol'nikov [Narrative play of preschoolers]. Moscow: LINKA-press, 2016. 256 p.
5. Korotkova N.A., Mikhailenko N.Ya. Organizatsiya syuzhetnoi igry v detskom sadu: Posobie dlya vospitatelya [Organization of narrative play in kindergarten]. Moscow: Publ. «GNOM i D», 2000. 96 p.
6. Mikhailenko N.Ya. Upravlenie samostoyatel'noi syuzhetno-rolevoi igroi detei [Management of children's independent role play]. In Podd'yakov N.N., Mikhailenko N.Ya. (eds.), *Problemy doshkol'noi igry: psikhologo-pedagogicheskii aspekt [Problems of preschool play: psychological and pedagogical aspect]*. Moscow: Pedagogika, 1987.
7. Pukhova T.I. Simvolicheskaya igra i obshee razvitie ot dvukh do trekh let [Symbolic play and development from two to three years]. Moscow: Vysshaya shkola psikhologii, 2005. 141 p.
8. Ryabkova I.A. Osobennosti rolevogo zameshcheniya v igre doshkol'nikov s raznymi materialami [The characteristics of role substitution in preschoolers' play with different materials]. *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya [Psychological-Educational Studies]*, 2018, no. 3, pp. 12—19. doi:10.17759/psyedu.2018100302 (In Russ., abstr. in Engl.).
9. Ryabkova I.A., Smirnova E.O., Sheina E.G. Vozrastnye osobennosti rolevoi 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., abstr. in Engl.).
10. Smirnova E.O., Ryabkova I.A. Rolevoe zameshchenie v raznykh predmetnykh sredakh [Characteristics of perception by preschoolers of the play in various playing environments]. *Voprosy psikhologii [Issues of psychology]*, 2018, no. 1, pp. 12—20.
11. Smirnova E.O., Ryabkova I.A. Soderzhanie rolevykh igr sovremennykh doshkol'nikov [The content of modern preschoolers' role play]. *Voprosy psikhologii [Issues of psychology]*, 2018, no. 2, pp. 41—52.
12. Smirnova E.O., Salmina N.G., Abdulaeva E.A., Filippova I.V., Sheina E.G. Psikhologo-pedagogicheskie osnovaniya ekspertizy igrushek [Psychological and pedagogical bases of toys expertise]. *Voprosy psikhologii [Issues of psychology]*, 2008, no. 1, pp. 16—25.
13. 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.
14. El'konin D.B. Psikhologiya igry [Psychology of play]. Moscow: Pedagogika, 1978. 300 p.
15. Usova A.P. Rol' igry v vospitanii detei [The role of play in children's upbringing]. Moscow: Prosveshchenie, 1976. 96 p.