

Возрастные особенности ролевой игры дошкольников в условиях открытой предметной среды

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

Приводятся данные исследования свободной игры дошкольников в открытой предметной среде. Результаты полученных наблюдений показали разную динамику игровой деятельности в разных возрастных группах (3, 4, 5 и 6 лет). Установлено, что в двух младших группах ролевые переименования наблюдались у трети выборки, причем у подавляющего большинства детей они сопровождались ряженьем и фрагментарными игровыми действиями. После 5 лет число переименований увеличилось — две трети детей называли себя каким-нибудь ролевым именем и почти все играли в роли, многие создавали сложные разветвленные сюжеты. В подготовительной группе наблюдался существенный спад переименований и ряженья (меньше половины детей) по сравнению со старшей группой и практически полное отсутствие игровых действий от имени роли. Перечисляются роли, которые отражают в игре современные дошкольники. Показано, что роль не предшествует игре, а рождается в процессе различных, в том числе опробующих, действий с предметами. Подчеркивается важность исследовательской, манипулятивной активности для возникновения и развития роли. Полифункциональная предметная среда способствует развитию такой активности.

Ключевые слова: свободная игра, ролевая игра, дошкольники, полифункциональные материалы, открытая предметная среда.

Для цитаты:

Рябкова И.А., Смирнова Е.О., Шейна Е.Г. Возрастные особенности ролевой игры дошкольников в условиях открытой предметной среды // Психологическая наука и образование. 2018. Т. 23. № 6. С. 75—84. doi: 10.17759/pse.2018230607

* 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

Признавая принципиальное значение сюжетно-ролевой игры для развития ребенка, специалисты все чаще констатируют кризис игровой культуры в дошкольном образовании, который негативно отражается на развитии современных детей [2; 5 и др.]. Следует отметить, что, несмотря на повышенный интерес к теме игры [6], наблюдается дефицит конкретных психологических исследований, посвященных игре современных детей. Данная статья частично восполняет этот пробел — в ней представлены особенности ролевой игры детей в условиях открытой предметной среды¹.

Согласно традиции отечественной психологии, единицей ролевой игры является роль [10]. В концепции Д.Б. Эльконина роль рассматривается целостно, как единство аффективно-мотивационной и операционально-технической стороны деятельности. Наблюдения показывают, что такое единство реализуется далеко не всегда. Иногда дети называют себя новым именем («я — кошка», «я — солдат», «я — принцесса» и пр.), однако новое имя не перерастает в игру, дети ограничиваются отдельными характерными действиями, передающими образ роли («Я — киска: мяу-мяу»). Такой вид игры, в котором образ роли подается вне сюжета и отношений с партнерами, отдельные авторы называют образной игрой [1]. Достаточно часто игра реализуется в изменении внешнего вида играющего — дети наносят на лицо грим, наряжаются, украшают себя. Ряженье также не всегда включается в контекст игровых действий. Наконец, встречаются ситуации, в которых ребенок выполняет игровые действия (лечит кукол, крутит руль, готовит обед и пр.), не называя себя ролевыми именами и не преображая себя (первый уровень игры по Д.Б. Эльконину — роль в действии).

Можно предположить, что игровая роль не возникает в своем полном составе — образ, действия и изменение внешности могут существовать относительно независимо друг от друга. Более того, характер игры дошкольника и, в частности, особенности принятия роли зависят от окружающей предметной среды, т. е. игрушек и игровых материалов. Сюжетную игрушку можно понимать как свернутый сценарий игры — она задает направление, тему игры, а также спектр дополнительных к игрушке ролей и имплицитно связанных с ними действий. Поэтому исследование игры среди сюжетных игрушек затрудняет интерпретацию детской игры — ее мотива, лежащих в ее основе переживаний, сложности игровых действий и т. п. В такой ситуации чрезвычайно трудно обнаружить игровую инициативу дошкольника. Можно проследить выбор ребенка, который, конечно, тоже свидетельствует о направленности мотива, однако моменты зарождения игрового замысла остаются в значительной степени «внешними» — обусловленными привлекательностью или просто наличием сюжетных игрушек. Когда ребенок разыгрывает какие-то действия с такими материалами, судить, насколько они соответствуют его способности создавать игровой замысел, довольно затруднительно.

В этой связи явным преимуществом обладают неопределенные, «открытые»², или полифункциональные, материалы, не привязанные к конкретному персонажу. Само слово «полифункциональные» говорит о том, что предмет допускает множество культурных функций. В контексте сюжетно-ролевой игры множественность функций связана с тем, что один и тот же предмет может использоваться по-разному, как разный тип игрушек. Напри-

¹ Данная статья входит в цикл статей, посвященных исследованию свободной игры дошкольников в разных предметных средах [3; 4; 7; 8].

² Открытые материалы — термин, введенный Центром психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек МГППУ. Этот термин отражает степень вариативности потенциальных действий с игрушкой. Например, предполагается, что если у куклы плачущее выражение лица, то представить ее смеющейся сложно. В то же время спокойное, нейтральное выражение лица у куклы позволяет наделять ее разными состояниями. Подробнее об открытости материалов можно посмотреть в статье «Психолого-педагогическая экспертиза игрушек в Московском городском центре МГППУ» [9].

Методика исследования

мер, палку дети могут использовать как куклу, как предмет оперирования (градусник, ложку и пр.), как маркер пространства (мостик, забор и пр.), как маркер роли (рог, нос и пр.). То есть полифункциональные материалы — это любые предметы, не носящие характер сюжетной игрушки, позволяющие интерпретировать предмет по-разному в контексте сюжетно-ролевой игры. 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, — стаканчики-вкладыши, кубики, шарики и др.

Предположительно **полифункциональные материалы оказываются чувствительными к потребностям и мотивам играющего, т. е. к творческому — самостоятельно иницилируемому — процессу создания игры.** Некоторые исследования показывают, что по крайней мере старшие дошкольники показывают более богатую, эмоционально насыщенную и творческую игру именно в среде с открытыми материалами [11; 12]. Данный материал не предлагает каких-либо готовых сюжетов и ролей и, соответственно, побуждает к поиску и созданию собственных замыслов, отражающих возможность выражения собственных переживаний и отношений [3]. Игра с неоформленным материалом позволяет обнаружить инициативу дошкольника. Во-первых, стремится ли он создавать мнимую ситуацию вообще, т. е. интересна ли ему такая форма активности или он предпочитает заниматься чем-то другим. Во-вторых, как именно создает ребенок мнимую ситуацию: какие роли звучат в самостоятельной игре ребенка, какими действиями сопровождаются, как возникает роль и как она развивается.

С целью ответов на эти вопросы было проведено исследование свободной игры дошкольников в среде, наполненной полифункциональными материалами.

Исследование представляло собой неструктурированное наблюдение за свободной игрой детей в среде с полифункциональными материалами. Полифункциональные материалы включали большой список предметов, подобранных таким образом, чтобы с их помощью можно было создать необходимый для игры предмет. Сюда вошли ткани, ленты и тесемки, коробки разных размеров, фактур, цветов, природные материалы, прищепки, бумага и многое другое.

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 трехсоставный процесс [4]:

- ролевое 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 ряжения (обозначение роли какой-то деталью или создание костюма облачения в него) [7].

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

В исследовании принимали участие дошкольники трех московских детских садов общеразвивающего вида от 3 до 7 лет включительно (всего 77 человек), 35 мальчиков и 42 девочки.

Результаты исследования

В центре интересов авторов находятся особенности ролевой игры, поэтому, несмотря на значительное число играющих детей, анализировались игры только тех дошкольников, которые называли себя ролевым именем. Детей, переименовавших себя, в нашей выборке оказалось 37 (т. е. около 50%). Рассмотрим возрастные особенности ролевых замещений, проиллюстрировав их конкретными примерами детских игр с открытыми материалами.

Младшая и средняя группы (3—4 года)³

В исследовании приняли участие 32 ребенка 3—4 лет. Ролевые переименования были зафиксированы у 11 детей (34%). Почти все эти роли возникли в результате исследования материалов, свободного манипулирования ими, при этом игровые действия осуществляли подавляющее большинство детей с переименованиями (около 80%). Иногда игра как будто не могла начаться, ролевое имя звучало в неформальной активности. Приведем пример такой возникшей ролевой идеи, не нашедшей подходящей формы для выражения.

Алина и Ксюша занимались предметной деятельностью, рассматривали материалы. Иногда Алина спрашивала, не прекращая своих занятий: «Давай в Бабок Ежек?» (несколько раз), но и сама не стремилась реализовать эту идею, и другие дети ее не поддерживали. Через некоторое время Алина нашла синюю жатую ткань: «О! А это что?.. Давай это будут волны?» — девочки стали раскачивать ткань, имитируя движение волн. Обнаружили другие ткани и разбрасывали их по всей комнате, подбрасывали вверх. Алина: «Я буду приведение». — Накрылась полупрозрачной тканью. — «У-у-у!.. Смори, — обращаясь к экспериментатору. — Я — приведение». После этого фрагмента снова стала заниматься предметной деятельностью и рассматриванием материалов. Ксюша нашла полупрозрачный желтый платок с цветами и сказала: «Сейчас будем Егора украшать». По-

сле этого активность детей стала развиваться в новом направлении: девочки, будучи в тканях, говорили «страшными» голосами и гонялись за Егором, пытаясь накинуть на него ткань (поймать). При этом они хохотали, а Егора называли «Миледи». Это продолжалось до конца наблюдения. На вопрос, кто такая Миледи, Алина ответила: «Леди — это жена по имени. Егор — наша жена».

В этом эпизоде интересно то, что идея Алины играть в Бабок Ежек не находила поддержки не только у детей, но и у нее самой — это было «пустое» предложение, которое она не стремилась реализовать. Другой характер носила идея с ролью привидения. Во-первых, эта роль возникла в результате баловства — дети просто раскидывали ткани по комнате. Легкие воздушные ткани плавно опускались, вызывали определенные ассоциации, некоторые ткани падали на детей, задевали их. Во-вторых, Алина «открыла» возможность прятаться под тканью, и эта идея уже своей неожиданностью придала игре эмоциональный заряд, как и затея Ксюши украшать Егора. В-третьих, активность продолжалась, своеобразно объединив обе идеи (быть привидением и украшать Егора), что придало ей шуточный тон. При этом роль привидения ушла в фон — внешне девочки похожи на привидения, но не называют себя так, а их действия носят неоднозначный характер. Возможно, будь у детей больше времени, отдельное неформальное действие могло бы оформиться в более-менее сложную игру (например, с правилом или сюжетную).

В других случаях роль служила ориентиром для деятельности детей, однако ни у кого не перешла уровень фрагментарных действий.

Ростислав и Миша каждый в отдельности занимались предметной деятельностью, рассматривали материалы. Ростислав нашел длинную гирлянду бус (елочное украшение), помещал ее в стаканчики, коробки, ходил с ней, возил по ковру и т. п., затем обратился к Мише: «Цепляйся, будешь собачкой». Миша

³ Мы объединили эти две группы детей, так как они схожи по особенностям игры — сложности действий и изменений внешности.

Старшая группа (5 лет)

взял «поводок», и они так ходили по комнате. Прервались на исследование материалов и снова ходили. Миша, обращаясь к экспериментатору: «Смотри, я — собачка!»

В этой игре Миша принял предложенную Ростиславом роль, которая выражалась в единственном действии — ходить на поводке. Игра не развивалась, но фрагментарное действие повторялось, следовательно, чем-то привлекало мальчиков. Поводок служил ролевым маркером для Миши, можно сказать, что роль для него в том и выражалась, чтобы быть на поводке и ходить за Ростиславом. В этом взаимодействии прослеживается известная мысль, что роль заключает в себе правило (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин), и Миша вполне ответственно это правило выполнял, т. е. играл роль так, как он ее понимал.

Аня и Полина занимались предметной деятельностью, рассматривали материалы. Аня периодически придумывала игровые замещения, например сделала из деревянных дуг тоннель: «Чух-чух-чух! Паровоз едет в тоннеле». Затем девочки обнаружили ткани и стали делать из них наряды. Аня: «Как принцесса я!», спустя некоторое время стала танцевать и петь: «А я — красивая принцесса!» Полина, тоже в «платье», стала повторять за Аней. Большую часть времени девочки занимались материалами, не снимая сделанных нарядов, но иногда снова начинали танцевать и петь.

Здесь тоже роль выражалась в повторяемых фрагментарных действиях — танце и пении. Сделанные наряды были очень важны для девочек (они не снимали их до конца наблюдения), как было важно и повторять иногда: «Я — принцесса». Называние своего ролевого имени помогает девочкам не только удерживать придуманный образ, но и воплощать его в конкретных действиях, т. е. роль, безусловно, организует их поведение, а значит, выступает мотивом игры.

Таким образом, ролевой мотив в игре детей 3—4 лет встречается у трети выборки, у подавляющего большинства детей сопровождается игровыми действиями и изменением внешности. При этом игры носят фрагментарный характер (т. е. отдельные повторяющиеся действия) и тесно связаны с ряженьем.

Всего было обследовано 25 детей. В этой возрастной группе кардинально меняется число детей с ролевыми переименованиями: они встречаются у 17 детей (70%) и почти всегда сопровождаются игровыми действиями (95%) и ряженьем (75%).

В старшей группе количество ролевых имен значительно превышает количество детей с переименованиями. Это связано с тем, что многие дети (65%) озвучивают множество ролей в течение одной игры. Например, ребенок может озвучивать роли как будто в поисках той, которую хочется сейчас сыграть. Иногда дети как будто ищут наиболее подходящую роль под желаемое действие (хотя «воевать» и называют то одну, то другую роль, подходящую под это действие). Еще один вариант — объединение разных ролей в одной игре, позволяющих взаимодействовать с другими детьми (Бэтмен дерется с врагом, король живет с королевой, общая роль: Бэтмен-король — ребенок сам называет себя так, сознательно объединяя разные роли таким образом).

В любом случае множественность роли выступает характерной особенностью переименований старших дошкольников. Можно было предположить, что множественность роли сопровождается фрагментарной, недооформленной игрой, ведь традиционно считается, что развитую игру сопровождает устойчивая роль. Однако анализ показывает, что дети, создающие сложные игровые сюжеты, озвучивают несколько ролей в процессе игры. Следовательно, можно предположить, что множественность ролей положительно связана с уровнем развития игровой деятельности.

Приведем пример того, как возникает и развивается роль в старшей группе.

Аня, Илья и Даша исследуют материал, занимаются предметной деятельностью, поддерживают внеситуативно-личностное общение друг с другом и со взрослым, при этом иногда совершают отдельные игровые замещения. Например, Аня нашла ракушку: «Это как сумочка, только без ручки». Илья с деревянными дугами: «Послушайте, это я, папа, это ты, Аня, мама, это ты, Даша, ребенок».

Даша приставила те же дуги к ушам: «Смотрите, я — мишка». И т. п. Даша прикладывает по-разному кружево к телу и спрашивает, на что похоже, а Илья отвечает: «как бандит», «как бабушка», «как будто черный кулак у тебя», «как будто ты болеешь», «как будто бабушка», «на крещение» и т. п. Даша нашла ленты, повязала одну на рот: «Я — ковбой», снова стала заниматься чем-то другим. Через несколько минут Даша предложила всем поиграть в ковбоев. Илья: «Я буду лошадкой» — цокает языком. Аня: «А я буду принцессой, меня связали все». Илья: «А я буду отважным стрелком, и я обрезал веревку: тж-тж!» Даша: «Нет, ты еще на башню должен забраться... Я лучше буду лошадкой». — Скачет. Илья «забирается на башню», «разрезает веревку» и «срывает повязку со рта» у Ани: «Рот открыл еще». Затем Аня превращается в Винкс: «Я — Винкс». — Летает. Илья: «К вам драконы летят. Тж-тж!» — Стреляет. — «Девочки, смотрите, к нам драконы летят! Помогите!» Аня: «Остался еще один маленький». Время наблюдения закончилось.

Из этого протокола видно, что роли возникли в результате свободного манипулирования материалом, предварялись пробами, идеями, отдельными действиями.

В некоторых случаях игра успевала развиваться в еще более сложный сюжет. Так, мальчики создали очень сложную игру в бандитов, где кроме привычных преступлений, арестов, тюрьмы были также ранения, убийства и самоубийства, отпевание в церкви и пышные похороны. Роли в этих играх также возникли не сразу, им предшествовали исследование материалов, отдельные игровые замещения и озвученные идеи, которые постепенно связывались в цельный совместный сюжет.

Таким образом, ролевой мотив в игре старших дошкольников встречается очень часто, почти всегда поддерживается игровыми действиями и ряженьем. Многие игры носят сложный сюжетный характер, причем ролевое замещение возникает и развивается постепенно, предваряется длительным этапом исследовательской и других видов активности, отдельными игровыми замещениями. Неко-

торые замещения в большей степени влияют на возникающий сюжет, другие — в меньшей, но при условии достаточного количества времени можно наблюдать объединение разных идей и творческое развитие игры. Следовательно, наше исследование подтверждает приведенные выше данные разных авторов о том, что в старшем дошкольном возрасте можно наблюдать творческую, развитую игру с открытыми материалами.

Подготовительная группа (6 лет)

В этой группе обследовано 20 детей. Ролевые переименования в подготовительной группе встречаются реже, чем в старшей, — только у 45% детей — и у многих сопровождаются ряженьем (около 70%). Однако игровые действия совсем не встречались в этом возрасте, большее, что делали дети в связи с переименованиями, — демонстрировали сверстникам свою ролевую идею: например, приставляет дуги к голове и говорит: «Смотри, я — Мишка».

Возможно, такой результат связан с потерей непосредственности дошкольников: отсутствие игрушек и костюмов, неопределенные материалы, отстраненный взрослый, небольшое время для освоения пространства (30 минут) являются недостаточно безопасными для развития игры детей этого возраста. В таком случае ряжение является более подходящим способом вхождения в роль — многие дети 6—7 лет способны фантазировать в процессе продуктивной деятельности, в том числе создавая ролевой костюм.

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

Полученный материал можно обсуждать с точки зрения, во-первых, процесса зарождения ролевого замысла, во-вторых, содержания игровых ролей (т. е. разнообразия ролевых образов) и, в-третьих, особенностей их воплощения.

В нашем исследовании в разных возрастных группах выявлены следующие особенности игровых ролей. В течение 30 минут в младших возрастных группах можно наблюдать переименования у трети выборки, причем у подавляющего большинства детей переименования сопровождаются ряженым и фрагментарными действиями (феи «летают», собачка «ходит на поводке» и пр.).

После 5 лет резко возрастает число переименований — две трети детей называют себя каким-нибудь ролевым именем и почти все играют в роли. Большинство детей изменяет внешность, однако эти изменения несут характер легких динамичных обозначений: бусы, значки, браслеты и пр., причем как у мальчиков, так и у девочек. Игровые действия в играх детей старшей группы имеют сложный, разветвленный характер.

В подготовительной группе можно наблюдать существенный спад переименований (меньше половины детей) и ряженья и практически полное отсутствие игровых действий от имени роли. Как уже было сказано, возможно, такой результат связан с потерей непосредственности дошкольников. В таком случае ряжение является более подходящим способом вхождения в роль — многие дети 6—7 лет способны фантазировать в процессе продуктивной деятельности, в том числе создавая ролевой костюм.

Поскольку в использованной экспериментальной ситуации ни взрослый, ни игровой материал не подсказывали никаких ролевых образов или сюжетов, озвученные дошколь-

никами роли можно считать продуктом их воображения, отражающим их опыт и внутренний мир.

В таблице представлены все ролевые переименования, присутствующие в наших наблюдениях.

Можно видеть, что содержание ролей и образный ряд, которые отражают в игре современные дошкольники, отличаются большой вариативностью. Прежде всего можно заметить, что среди озвученных ролей практически нет профессий взрослых (за исключением роли продавца, модельера и его помощника в подготовительной группе). Семейные роли также представлены слабо (роль бабушки). Зато в большом количестве встречаются роли героев и преступников, что говорит о высоком интересе детей к игровым мотивам нападения и защиты [8].

Чрезвычайно интересной и важной для развития сложной сюжетно-ролевой игры оказалась множественность ролей. Игровой образ может совмещать несколько ролей: Бэтмен-король, Спайдермен-щенок, Принцесса-дочка, Королева-мама и пр. Наблюдения показали, что чем больше ролей озвучивает ребенок, тем более сложные ролевые действия он осуществляет. Анализ содержания игр наглядно показывает суть этой связи: множественность роли расширяет число взаимодействий, вовлекая в один сюжет большее количество участников, увеличивает спектр возможных ролевых действий, наполняя игру богатым содержанием. Скрытые в ролевом имени отношения и действия, очевидные для взрослого, должны быть

Таблица

Ролевые переименования в разных возрастных группах

Младшая и средняя группы	Старшая группа	Подготовительная группа
Собачка, Бабка Ежка, Привидение, Ниндзя, Балерина, Принцесса	Бандит, Преступник, Хулиган, Зомби, Клеточное Чудовище, Суперниндзя, Суперпауки, Супергрязь, Супергерой, Бэтмен, Бэтмен-король, Герой, Спайдермен-щенок, Человек-паук, Военный, Винкс, Фея, Ковбой, Лошадь (Лошадка), Полицейский, Отважный Стрелок, Принцесса, Принцесса-дочка, Русалка, Рыбка, Золотая Рыбка, Пойманный Зверь, Тигренок, Король, Королева, Королева-мама, Мишка, Улитка, Черепаха (Маленькая Черепаха), Кузнечик, Свинья, Рыцарь, Директор	Бабка Ежка, Невеста, Король, разные Королевы (солнечная, лунная и др.), Продавец, Модельеры, Помощница Модельера, Бабушка

проявлены в слове — названы — для ребенка. Обозначенные словом отношения позволяют ребенку ориентироваться на них и воплощать их действенно. Так, для многих детей «пират» только дерется, в то время как образный ряд «пират — рыбак — моряк — муж» обнаруживает дополнительные игровые возможности, создает глубину в игре, делает роль объемной, наполненной различными переживаниями, что позволяет развивать сюжет в разных направлениях.

В этой связи необходимо поставить вопрос о смысле понятия «устойчивость роли». Можно ли считать, что ребенок «теряет» роль, если она трансформируется по ходу игры? В живой игре дети очень спонтанны, и ригидное стремление во что бы то ни стало играть определенную роль не всегда способствует игре ребенка и его отношениям с другими детьми. Полученный феномен множественности ролевых

переименований позволяет проблематизировать понятия «устойчивость роли» и «целенаправленность» игры, которые принято считать характеристиками развитой игры.

Результаты полученных наблюдений показали, что роль не предшествует игре, а рождается в процессе действий с предметами. Процесс манипуляций с предметным материалом рождает ту или иную ассоциацию с какими-либо ролевыми образами, которые согласуются с интересами и представлениями ребенка. Здесь важно подчеркнуть этап активного поиска, который позволяет найти и осознать актуальное переживание. Игра, как любая деятельность, начинается с потребности, которая должна найти выражение в мотиве. Самостоятельный поиск игровой темы в открытой среде приводит к тому, что ребенок осознает свой опыт, свою настоящую потребность и облекает ее в ролевую форму.

Финансирование

Работа выполнена при поддержке гранта РФФИ № 18-013-01226.

Литература

1. Кравцов Г.Г., Кравцова Е.Е. Психология игры (культурно-исторический подход). М.: Левь, 2017. 331 с.
2. Кравцов Г.Г., Кравцова Е.Е. Психология и педагогика обучения дошкольников. Учебное пособие. М.: Издательство Мозаика-Синтез, 2013. [Электронный ресурс] // URL: <https://profilib.net/chtenie/150827/elena-kravtsova-psikhologiya-i-pedagogika-obucheniya-doshkolnikov-uchebnoe-posobie.php> (дата обращения: 08.05.2018).
3. Рябкова И.А. Построение игрового замысла в свободной игре дошкольников // Вопросы психологии. 2016. № 4. С. 28—37.
4. Рябкова И.А. Особенности ролевого замещения в игре дошкольников с разными материалами // Психолого-педагогические исследования. 2018. № 3. С. 12—19.
5. Смирнова Е.О., Гударёва О.В. Состояние игровой деятельности современных дошкольников // Психологическая наука и образование. 2005. № 2. С. 76—86.
6. Смирнова Е.О., Собкин В.С. Исследования игры: трудности и возможности // Культурно-историческая психология. 2017. Том 13. № 3. С. 83—86. doi: 10.17759/chp.2017130310
7. Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Ролевое замещение в разных предметных средах // Вопросы психологии. 2018. № 1. С. 12—20.
8. Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Содержание ролевых игр современных дошкольников // Вопросы психологии. 2018. № 2. С. 41—52.
9. Смирнова Е.О. Психолого-педагогическая экспертиза игрушек в Московском городском центре МГППУ // Психологическая наука и образование. 2011. № 2. С. 5—12.
10. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. 300 с.
11. Fein G. Pretend Play in Childhood: An Integrative Review // Child Development. 1981. Vol. 52. № 4. P. 1095—1118.
12. Trawick-Smith J., Russell H., Swaminathan S. Measuring the effects of toys on the problem-solving, creative and social behaviours of preschool children [Electronic resource] // Early Child Development and Care. 2011. Vol. 181. №7. P. 909—927. doi:10.1080/03004430.2010.503892 (дата обращения 13.07.2018)

Age Specifics of Preschoolers' Role Play in Open Object Environment

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 devoted to the research of preschoolers' free play in an open object environment. The results of observations showed different dynamics of play activity in different age groups (3, 4, 5 and 6 years). In the two younger groups, role renaming was observed in a third of the sample, and in the majority of children it was accompanied by certain changes in the appearance and by fragmentary play actions. Beyond 5 years the frequency of renaming increased — two-thirds of children called themselves a role name and almost all played roles. Many children created complex plots with a lot of branching. In the oldest group there was a significant decline in renaming and changing of the appearance (less than half of the children) as compared to the 5-year-olds, and almost complete absence of role play actions. This paper lists the roles that modern preschoolers reproduce in their play. The study shows that the role does not precede the play, but is born in the process of various actions, including exploratory and trialing actions, with objects. The importance of exploratory, manipulative activity for the emergence and development of the role is underlined. An open object environment promotes the development of such activity.

Keywords: free play, role play, preschoolers, multifunctional materials, open environment.

Funding

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

References

1. Kravtsov G.G., Kravtsova E.E. *Psikhologiya igry (kul'turno-istoricheskii podkhod)* [Psychology of play (a cultural-historical approach)]. Moscow: Lev, 2017. 331 p.
2. Kravtsov G.G., Kravtsova E.E. *Psikhologiya i pedagogika obucheniya doshkol'nikov*. Uchebnoe

posobie. [Elektronnyi resurs] [Psychology and pedagogy of learning of preschoolers]. Moscow: Publ. Mozaika-Sintez, 2013. Available at: <https://profilib.net/chtenie/150827/elena-kravtsova-psikhologiya-i-pedagogika-obucheniya-doshkolnikov-uchebnoe-posobie.php> (Accessed: 08.05.2018).

For citation:

Ryabkova I.A., Smirnova E.O., Sheina E.G. 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.).

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

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

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

3. Ryabkova I.A. Postroenie igrovogo zamysla v svobodnoi igre doshkol'nikov [Constructing a play design in preschoolers' free play]. *Voprosy psikhologii [Issues of psychology]*, 2016, no. 4, pp. 28—37.
4. 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.)
5. 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., abstr. in Engl.)
6. Smirnova E.O., Sobkin V.S. Issledovaniya igry: trudnosti i vozmozhnosti [Researching Play: Challenges and Opportunities. Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya [Cultural-Historical Psychology]*, 2017, no. 3, pp. 83—86. doi:10.17759/chp.2017130310.
7. 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.
8. 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.
9. Smirnova E.O. Psikhologo-pedagogicheskaya ekspertiza igrushek v Moskovskom gorodskom tsentre MGPPU [Psychological and educational evaluation of toys in Moscow City Center of MSUPE]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie [Psychological Science and Education]*, 2011, no. 2, pp. 5—12. (In Russ., abstr. in Engl.)
10. El'konin D.B. Psikhologiya igry [Psychology of play]. Moscow. Pedagogika, 1978. 300 p.
11. Fein G. Pretend Play in Childhood: An Integrative Review. *Child Development*, 1981. Vol. 52, no. 4, pp. 1095—1118.
12. Trawick-Smith J., Russell H., Swaminathan S. Measuring the effects of toys on the problem-solving, creative and social behaviours of preschool children [Electronic resource]. *Early Child Development and Care*, 2011. Vol. 181, no. 7, pp. 909—927. doi:10.1080/03004430.2010.503892 (Accessed: 13.07.2018).