



Проектирование процесса развития сюжетно-ролевой игры у старших дошкольников

© Н.Н. Савельева

*Дальневосточный федеральный университет
Владивосток, Россия*

Аннотация. Результаты современных исследований свидетельствуют о том, что игра «уходит» из жизни дошкольника, вытесняется телевидением, интернетом, стремлением взрослых к раннему развитию детей. В связи с этим наблюдается снижение уровня развития сюжетно-ролевой игры. Цель исследования заключается в изучении понимания педагогами дошкольных учреждений, что значит проектировать развитие сюжетно-ролевой игры, и в разработке модели руководства развитием сюжетно-ролевой игры. В исследовании приняли участие 324 педагога дошкольных учреждений Владивостока и Приморского края. Результаты свидетельствуют о том, что сюжеты игр современных дошкольников отражают преимущественно бытовую сторону жизни; воспитатели затрудняются в проектировании образовательного процесса по развитию сюжетно-ролевой игры; представления педагогов о процессе руководства развитием сюжетно-ролевой игры носят отрывочный, фрагментарный характер. Для решения выявленных проблем нами разработана модель руководства развитием сюжетно-ролевой игры. Статья может быть полезна педагогам дошкольного образования, интересующимся проблемой проектирования развития сюжетно-ролевой игры.

Ключевые слова: сюжетно-ролевая игра, проектирование, развитие сюжетно-ролевой игры, современный дошкольник

Для цитирования: Савельева Н.Н. Проектирование процесса развития сюжетно-ролевой игры у старших дошкольников // Социальная компетентность. 2023. Т. 8. № 2. С. 29–37.

Designing the process of developing role-playing games for older preschoolers

© Nina N. Saveleva

*Far Eastern State University
Vladivostok, Russia*

Abstract. The results of modern research indicate that play is “leaving” the life of a preschooler, being replaced by television, the Internet, and the desire of adults for the early development of children. In this regard, there is a decrease in the level of development of role-playing games. The purpose of the study is to explore preschool teachers' understanding of what it means to design the development of role-playing games, and to develop a model for guiding the development of role-playing games. 324 teachers of preschool institutions in Vladivostok and Primorsky Krai took part in the study. The results indicate that the plots of games of modern preschoolers reflect mainly the everyday side of life; educators find it difficult to design the educational process to develop role-playing games; Teachers' ideas about the process of managing the development of role-playing games are sketchy and fragmentary. To solve the identified problems, we have developed a model for guiding the development of role-playing games.

The article may be useful to preschool teachers interested in the problem of designing the development of role-playing games.

Keywords: plot-role-playing game, design, development of plot-role-playing game, modern preschooler

For citation: Saveleva N.N. Designing the process of developing role-playing games for older preschoolers. *Social Competence*. 2023. Vol. 8. No. 2. P. 29–37. (In Russ.).

Введение

Игра является основным видом деятельности дошкольников. Это значит, что в «недрах» игровой деятельности, а именно в сюжетно-ролевой игре, зарождаются психологические новообразования дошкольника, которые становятся «платформой» для возникновения следующего ведущего вида деятельности – учебной.

В последние годы во всем мире разворачивается общественное движение в защиту детской игры. Так, в Европе была основана неправительственная международная ассоциация поддержки игры (IPA – International Play Association). Целью этой ассоциации является защита и реализация права ребенка на игру как фундаментального права человека. 1 февраля 2013 г. в текст Конвенции о правах ребенка к статье 31 были внесены дополнения и комментарии, в которых содержатся развернутое определение игры и предложения по реализации мер ее поддержки. Игра понимается как жизненно важная потребность ребенка наряду с базовыми потребностями в питании, здоровье, защите, обучении (Смирнова, Соколова, 2013). Поэтому стратегия дошкольного образования должна быть направлена на полноценное развитие сюжетно-ролевой игры.

Проектированию образовательного процесса на современном этапе придается большое значение (Комлев, 2023). Воспитатели дошкольных учреждений широко используют механизмы проектирования в различных видах деятельности, однако проектирование процесса развития сюжетно-ролевой игры недостаточно представлено в теории и практике дошкольного образования.

Обзор литературы

Игре, состоянию ее развития, особенностям игры дошкольников посвящены многочисленные исследования современных ученых: Е.О. Смирновой, О.В. Солнцевой, Е.Е. Кравцовой, Л.И. Элькониновой и др. Так, О.В. Гударева, утверждает, что изменение социальной ситуации развития детей вызвало изменение сюжетов и содержания сюжетно-ролевой игры, а также уровня её развития (Гударева, 2005). Д.И. Фельдштейн в докладе «Глубинные изменения детства и актуализация психолого-педагогических проблем развития образования» выделил проблемы современного дошкольника, непосредственно связанные с уровнем развития сюжетно-ролевой игры:

1) наблюдается снижение уровня развития сюжетно-ролевой игры дошкольников, что приводит к недоразвитию мотивационно-потребностной сферы ребенка, а также его воли и произвольности;

2) фиксируется неразвитость внутреннего плана действия и сниженный уровень детской любознательности и воображения (Фельдштейн, 2011).

Почему же это происходит? Исследователи выделяют следующие причины «ухода игры» из жизни дошкольника (Семенова, 2023):

1. Отсутствуют разновозрастные детские сообщества.
2. Наблюдается заорганизованность образовательного процесса детского сада.
3. Родители не всегда понимают значимость сюжетно-ролевой игры для развития ребенка, потому что результативность игры не видна сразу.
4. Отмечается стремление к раннему интеллектуальному развитию детей.
5. Телевидение и интернет все больше занимают время дошкольников.
6. Не соблюдаются требования к игрушкам, созданию игровой среды в детском саду.
7. Пространство для игр перенасыщено готовыми предметами, недостаточно используются многофункциональные предметы.

Кроме этого, причиной снижения уровня развития сюжетно-ролевой игры могут быть и затруднения воспитателей в проектировании процесса развития игры.

Таблица. Представления воспитателей о проектировании процесса развития сюжетно-ролевой игры

№	Вопросы	Выберите один из ответов	Кол-во выбранных ответов
1.	Сюжетно-ролевая игра – это?	Игра – это самостоятельная детская деятельность и поэтому не требует руководства	19
		Игра – это самостоятельная детская деятельность, но взрослый должен проектировать процесс ее развития	251
		Дошкольники еще не умеют играть, поэтому их надо этому учить	54
2.	Насколько я владею диагностикой для выявления уровня развития игры?	Затрудняюсь проводить комплексную оценку уровня развития сюжетно-ролевой игры (не знаю как, и нет времени для проведения)	150
		Оцениваю уровень развития сюжетно-ролевой игры, наблюдая за детьми, но записи своих наблюдений не веду	139
		Знаю, как проводить диагностику, веду протоколы наблюдений за играми детей, могу представить сводные таблицы по уровню развития сюжетно-ролевой игры	35
3.	Какова роль взрослого в проектировании развития игры?	С детьми нужно обязательно играть, принимать на себя одну из ролей, расширять сюжетные линии игры, давать образцы ролевого поведения	156
		С детьми старшего дошкольного возраста не обязательно всегда играть, можно взять второстепенную роль, предоставить детям больше свободы	105
		С детьми старшего дошкольного возраста можно не играть, они сами организуют игры, главное – не мешать	63
4.	Что включается в содержание проектирования развития сюжетно-ролевой игры?	Провожу занятия по ознакомлению с окружающим (чтение, рассказы, рассматривание и др.), занятия продуктивными видами деятельности	223
		Чаще использую экскурсии; наблюдения, осмотры, целевые прогулки, создаю ситуации для налаживания контактов между детьми	101
5.	Какие методы и приемы использую для обогащения игрового опыта?	Считаю необходимым обучение детей игровым действиям, нужно показать, как действовать в той или иной выбранной роли	186
		Создаю проблемную ситуацию, направленную на сюжетосложение, развитие сюжетной линии	56
		Провожу различные игры (дидактические, подвижные, строительные, театрализованные и др.) близкие к сюжетной линии игры	82
6.	Что использую в проектировании предметно игровой среды?	Создаю и постоянно пополняю игрушками, материалами тематические игровые уголки (больница, парикмахерская)	25
		Считаю, что лучше купить готовую игрушку или комплект для игр (посуда, зоопарк, автостоянка, др.), чем изготавливать самим	68
		Думаю, что для игр не нужны игровые уголки, нужно время и место для игр. Нужен многофункциональный материал для разворачивания игр: предметы-заместители, игрушки-атрибуты, конструкторы, др.	231
7.	Укажите, насколько вы владеете проектированием развития сюжетно-ролевой игры (дайте краткий ответ)		

Проектирование как процесс развития человеком собственной жизнедеятельности рассматривается многими учеными (Невзоров, 2015). По мнению П.Г. Щедровицкого, проект должен быть организационным и социальным, проектировщик принимает на себя ответственность за последствия проведения проектных работ, реализацию проекта, а также за возможные последствия реализации (Щедровицкий, 2001). А.А. Попов предлагает разобраться в понимании феномена «проектная деятельность» и дает четкие характеристики, что отличает проект от непроекта. По его мнению, проект – это когда: есть реальная ситуация, есть обозначенная цель, нужно найти средства, подобрать методы, организовать среду, то есть сделать что-то, чтобы достичь цели (Попов, 2020).

В нашем исследовании реальная ситуация заключается в снижении уровня развития сюжетно-ролевой игры у дошкольников, цель заключается в проектировании процесса развития сюжетно-ролевой игры.

Методика

Для выявления затруднений нами был составлен опросник в Google форме, при разработке которого использовался опыт ученых по исследованию уровня развития сюжетной игры дошкольников в московских детских садах (Смирнова, Рябкова, 2012). Всего в исследовании приняли участие 324 педагога дошкольных образовательных учреждений Владивостока и Приморского края.

Результаты опросника свидетельствуют о том, что наиболее популярными сюжетами игр для старших дошкольников являются: семья/дочки-матери/дом (270), больница/поликлиника (190), магазин/супермаркет (186), парикмахерская (99), стройка/строители (63). Игровая роль выражается в основном в выполнении несколько повторяющихся игровых действий – катают машинки, кормят кукол (201). Некоторые воспитатели отметили (64), что ролевые действия воссоздают реальную логику игры по выбранному сюжету, например «больница», но выйти за пределы обозначенного сюжета не могут, игры носят формальный характер. Воспитатели отмечают, что у большинства дошкольников (188) количество игровых действий, производимых в игре, составляет не больше трех-пяти действий. Чаще всего (254) дети играют только в реальном пространстве, в имеющихся условиях, используя готовые тематические уголки в их прямом назначении (парикмахерская, магазин, больница). В основном в игре используются реальные игрушки (188), редко предметы-заместители (108), а воображаемые предметы практически не используются. Игры чаще всего не имеют предварительного планирования, носят кратковременный характер.

Таким образом, результаты свидетельствуют о недостаточном уровне развития сюжетно-ролевой игры у дошкольников.

Кроме этого, нами составлен опросник по выявлению у воспитателей представлений о проектировании процесса развития сюжетно-ролевой игры, предлагалось выбрать один из вариантов ответа на поставленный вопрос (см. таблицу).

Результаты

Анализ ответов показывает, что воспитатели затрудняются в проектировании развития сюжетно-ролевой игры, указывают на недостаточный уровень владения проектной деятельностью; приоритетными формами работы для обогащения сюжетов игр выбирают занятия, а не экскурсии и целевые прогулки; для игрового опыта большее число респондентов выбирает обучение ролевым действиям, а не создание проблемных ситуаций; предметно-игровая среда для большинства педагогов – это наличие тематических игровых уголков (больница, магазин, др.) с готовыми игровыми материалами. Многие воспитатели отмечают, что проектировать развитие сюжетно-ролевой игры надо, но они не знают, как целостно и системно

организовать этот процесс. Анализ ответов свидетельствует о необходимости организовать работу по проектированию развития сюжетно-ролевой игры у дошкольников.

Цель проекта – спроектировать процесс развития сюжетно-ролевой игры.

Задачи: разработать модель руководства развитием сюжетно-ролевой игры, дать описание этапов реализации данной модели.

В предложенной нами модели показаны этапы руководства развитием сюжетно-ролевой игры, дано описание содержания каждого этапа, представлены различные взгляды ученых на проблему руководства развитием сюжетно-ролевой игры.

Уникальность модели заключается в ее цикличности. Предполагается, что с последнего этапа происходит переход на первый этап, но игры детей, обогащенные представлениями детей, возможностями самостоятельной организации, опытом использования многофункциональных предметов для развертывания сюжетов игр, выходят на более высокий уровень (см. рисунок).



Рис. 1. Модель руководства развитием сюжетно-ролевой игры

Представим краткую характеристику содержания каждого этапа.

1. Побуждение к сюжетно-ролевой игре

На первом этапе предполагается создать условия по совершенствованию владения предметной деятельностью, обогащению реального опыта дошкольников через расширение представлений об интересующих их явлениях. Эти представления «черпаются» из рассказов воспитателя, предварительных бесед, показа способов действия. Недирективное педагогическое сопровождение развития сюжетно-ролевой игры предлагают Е.А. Абдулаева, Д.А. Алиева. По их мнению, взрослый в процессе недирективного педагогического сопровождения: 1) поддерживает детскую инициативу своими действиями (через расширение сюжета, смену

ролей и др.); 2) избегает прямого вовлечения ребенка в игру; 3) старается передать детям ответственность за игру (следование правилам, договоренность по ролям, игровым действиям); 4) помогает детям, имеющим сложности в общении, войти в игру; 5) хранит атмосферу игры, ограждает от бесцеремонного вторжения взрослых в игру, проводит разъяснительную работу с педагогами и родителями по недирективному сопровождению детской игры (Абдулаева, Алиева, 2020).

2. Обогащение содержания сюжетно-ролевых игр

На втором этапе мы предлагаем обогащать содержание игр в процессе «перевода» событий о мире взрослых из реального в игровой план. Важным является создание условий, когда взрослый демонстрирует игровую ситуацию, что позволяет ребенку эмоционально приобщиться, проявить интерес к ней, желание воспроизвести ее в своей игре. Кроме этого, в современных исследованиях авторами определяется необходимость поддержания живой «ткани» игры через множественность ролевых переименований в процессе игры, когда роль трансформируется, при этом обнаруживаются дополнительные игровые возможности, что позволяет развивать сюжет в разных направлениях. Тогда действия с предметным материалом «рождают» у ребенка ту или иную ассоциацию, связанную с ролевыми образами, чем больше ролей озвучивает ребенок, тем более сложные ролевые действия он осуществляет (Рябкова, Смирнова, Шеина 2018). В работах Л.И. Элькониновой исследуется роль волшебной сказки для развития детской инициативности в игре. Живое разыгрывание целостного сюжета сказки, в процессе которого могут возникнуть пробы инициативности, возможно тогда, когда ребенок не только интуитивно понимает условность происходящего в игре, но также одновременно верит в реальность сказки (Эльконинова, 2008).

3. Организация предметно-игровой среды

На третьем этапе отмечается необходимость педагогической организации предметно-игровой среды, соответствующей миру взрослых. Ученые отмечают, что для возникновения игры нужно: 1) подходящее пространство; 2) многофункциональные предметы, которые могут быть «всем» (Епачинцева, 2011). Например, пуговицы, катушки, крышечки, палочки, камушки и т.п., что можно «преобразовать» в принцесс, машинки, ассортимент в магазинах и др. Хорошо, когда есть зеркала, которые позволяют детям увидеть, получился или не получился у них тот или иной образ. Моделирование предметно-пространственной среды для игр детей предполагает зонирование пространства, которое осуществляется мобильными средствами (расстановкой мебели и оборудования). При этом нужно соблюдать принцип полифункциональности, когда один и тот же игровой уголок по желанию ребенка можно легко и быстро преобразовать в другой (Белобрыкина, 2021).

4. Самостоятельные игры детей

На четвертом, заключительном этапе предлагается, прежде всего, проблемное общение взрослых с детьми в процессе их самостоятельных игр. В качестве наиболее оптимальной позиции признается партнерская, которая, в свою очередь, включает несколько вариантов зависимости от взрослого: параллельно играющий партнер, игрок, лидер. Е.Е. Кравцова предлагает на этом этапе использовать метод «расшатывание сюжета». Она указывает, что при обучении дошкольников сюжетно-ролевой игре нужно, чтобы взрослый в некотором смысле «мешал игре». Например, дети играют в больницу, наблюдаются «отрепетированные» действия врача: слушает, выписывает рецепт. Взрослый может включиться в игру, сказать, что попал в автомобильную катастрофу, у него поранена нога, нужно вызвать ГАИ, чтобы разобратся в аварии. Дети с удовольствием включаются в новое игровое действие, появляется новая сюжетная линия, решается задача перехода на первый этап руководства развитием сюжетно-ролевой игры, но на новом, обогащенном уровне (Кравцова 2019).

Обсуждение

Таким образом, процесс проектирования развития сюжетно-ролевой игры у дошкольников представлен целостно, в предложенной модели объединены как традиционные, так и современные подходы к руководству.

На первом этапе взрослый чаще всего помогает ребенку создать воображаемую ситуацию и тем самым позволяет играющему занять и устойчиво удерживать две позиции одновременно: позиции себя как реального ребенка и себя в ролевой позиции.

На втором этапе рекомендуется использовать следующие способы: придумывать с детьми различные игровые сюжеты, включающие в себя связанные между собой события, роли и ситуации; инсценировать с детьми различные игровые сюжеты; решать игровые задачи, направленные на достижение мнимого результата; использовать волшебные сказки как средство по развитию детской инициативности в играх.

Третий этап посвящен организации предметно-игровой среды, обозначены следующие условия по ее организации:

- наличие различных соответствующих предметов или игрушек для игр (сюжетные игрушки, предметы-заместители, воображаемые предметы);
- изготовление с детьми игрушек-самоделок для дополнения игровой среды или внедрение их непосредственно в саму игру;
- наличие предметов одежды, относящихся к тем или иным профессиям, которые можно комбинировать между собой для разных ролей;
- наличие учебных/интерактивных досок, картин, плакатов и т.п. для передачи различных событий и мест, которые могут натолкнуть детей на игровые сюжеты;
- использование неоформленных материалов, что может способствовать развитию игры, появлению новых ролей, конструированию продуктивной деятельности для обеспечения детьми игровых потребностей.

На четвертом этапе игры носят самостоятельный характер, выделяются основные способы руководства:

- использовать исключительно активизирующее общение с детьми, то есть побуждать детей к самостоятельному применению новых способов игровых задач, сохраняя партнерство с ребенком;
- проблематизировать игровое действие, расширяя пространство, изменяя формы организации, включая новые отношения, что в итоге будет выводить детей на новый уровень сюжетно-ролевой игры.

Цикличность руководства развитием сюжетно-ролевой игры заключается в том, что уровень самостоятельных детских игр может переходить на первый уровень – побуждение к игре, но с учетом уровня сформированности игровых действий детей сюжетно-ролевая игра может быть более высокого уровня.

Заключение

Итак, в исследовании подтверждено, что воспитатели испытывают затруднения в проектировании руководства развитием сюжетно-ролевой игры старших дошкольников. Обозначена цель проектирования и разработана модель, в которой собраны рекомендации ведущих ученых по комплексному руководству развитием сюжетно-ролевой игры.

Мы предполагаем, что представленный материал по проектированию развития сюжетно-ролевой игры позволит воспитателям выстраивать образовательный процесс по этапам, содержание которых представлено в нашей модели. Это будет способствовать обогащению представлений педагогов дошкольного образования о способах руководства развитием сюжетно-ролевой игры и в целом повышать уровень развития сюжетно-ролевых игр у дошкольников.

Список источников / References

- Абдулаева Е.А., Алиева Д.А. Развитие свободной игры дошкольников в условиях недирективного сопровождения // Современное дошкольное образование. 2020. № 6(102). С. 32–46.
- Abdulaeva E.A., Alieva D.A. (2020) Development of free play of preschoolers in conditions of non-directive support. *Modern preschool education*. No. 6(102). P. 32–46. (In Russ.).
- Белобрыкина О.А. Ребенок вне игры: трансформации игровой деятельности в современном детстве. *Современное дошкольное образование*. 2021. № 3(105). С. 24–32.
- Belobrykina O.A. (2021) The child is out of play: transformations of play activity in modern childhood. *Modern preschool education*. No. 3(105). P. 24–32. (In Russ.).
- Гударева О.В. Психологические особенности сюжетно-ролевой игры современных дошкольников: дис. ... канд. псих. наук: 19.00.13. Москва, 2005. 155 с.
- Gudareva O.V. (2005) Psychological features of the role-playing game of modern preschoolers. Thesis of Candidate of Psychological Sciences. Moscow, 155 p. (In Russ.).
- Епачинцева Н.Д. Организация развивающей среды в ДОУ: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Белгород: БГУ, 2011. 21 с.
- Epachinceva N.D. (2011). Organization of the developmental environment in preschool educational institutions. Abstract of Thesis of Candidate of Pedagogical Sciences. Belgorod, BGU, 21 p. (In Russ.).
- Комлев С.М. Педагогическое проектирование: специфика, технология, результат. URL: http://www.rusnauka.com/25_NNP_2009/Pedagogica/50218.doc.htm (дата обращения: 14.10.2023)
- Komlev S.M. Pedagogical design: specifics, technology, result. URL: http://www.rusnauka.com/25_NNP_2009/Pedagogica/50218.doc.htm – 14.10.2023. (In Russ.).
- Кравцова Е.Е. Воспитание волшебников. Москва: Левъ, 2019. 300 с.
- Kravcova E.E. (2019) Raising wizards. Moscow, Lev Publ., 300 p. (In Russ.).
- Невзоров М.Н. Научно-методические основы проектирования школы-жизни: практико-ориентированная монография / М-во образования и науки РФ, Хабаров. гос. пед. ун-т. 2-е изд. Владивосток: ДВФУ, 2015. 256 с.
- Nevzorov M.N. (2015) Scientific and methodological foundations of school-life design. 2nd ed. Vladivostok, FEPU, 256 p. (In Russ.).
- Попов А.А. Что такое на самом деле проектно-исследовательская деятельность в образовании и в подготовке кадров. <https://kipk.ru/news/2131> (дата обращения: 15.11.2023).
- Popov A.A. What exactly is design and research activity in education and personnel training? URL: <https://kipk.ru/news/2131> – 15.11.2023. (In Russ.).
- Семенова А.В., Иванова З.В., Тарасевич Г.Р. Основные акценты развития сюжетно-ролевой игры современных детей старшего дошкольного возраста // Молодой ученый. 2023. № 4(451). С. 183–185.
- Semenova A.V., Ivanova Z.V., Tarasevich G.R. (2023) The main accents of the development of role-playing games in modern children of senior preschool age. *Young scientist*. No. 4(451). P. 183–185. (In Russ.).
- Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Исследование уровня развития сюжетной игры дошкольников в московских детских садах // Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2012. № 2. С. 57–59.
- Smirnova E.O., Rjabkova I.A. (2012) Study of the level of development of story-based play of preschoolers in Moscow kindergartens. *Modern preschool education. Theory and practice*. No. 2. P. 57–59. (In Russ.).
- Смирнова Е.О., Соколова М.В. Право на игру: новый комментарий к статье 31 конвенции о правах ребенка // Психологическая наука и образование. 2013. Т. 18. № 1. С. 5–10.
- Smirnova E.O., Sokolova M.V. (2013) The right to play: a new commentary on Article 31 of the Convention on the Rights of the Child. *Psychological Science and Education*. Vol.18. No. 1. P. 5–10. (In Russ.).
- Рябкова И.А., Смирнова Е.О., Шеина Е.Г. Возрастные особенности ролевой игры дошкольников в условиях открытой предметной среды // Психологическая наука и образование. 2018. Т. 23. № 6. С. 75–84.

Rjabkova I.A., Smirnova E.O., Sheina E.G. (2018) Age-related features of role-playing play for preschoolers in an open subject environment. *Psychological Science and Education*. Vol. 23. No. 6. P. 75–84. (In Russ.).

Фельдштейн Д.И. Глубинные изменения детства и актуализация психолого-педагогических проблем развития образования. Санкт-Петербург: СПбГУП, 2011. 36 с.

Feldshtejn D.I. (2011) Profound changes in childhood and actualization of psychological and pedagogical problems of educational development. Saint Petersburg, SPbGUP, 36 p. (In Russ.).

Щедровицкий П.Г. Лекция о метаметодологии проектирования. URL: <http://www.shkp.ru/lib/archive/second/2001-1/4> (дата обращения: 15.11.2023).

SHCHedrovickij P.G. Lecture on meta-methodology of design. URL: <http://www.shkp.ru/lib/archive/second/2001-1/4> – 15.11.2023 (In Russ.).

Эльконинова Л.И. Психологи игры и сказки. Хрестоматия. Москва: Психологическая электронная библиотека, 2008. 85 с.

Elkoninova L.I. (2008) Psychologists games and fairy tales. Moscow, Psihologicheskaja jelektronnaja biblioteka Publ., 85 p. (In Russ.).

Информация об авторе / Information about the author

Савельева Нина Николаевна, кандидат педагогических наук, доцент, доцент департамента педагогики и психологии развития

Дальневосточный федеральный университет
690922, п. Аякс, 10, о. Русский, г. Владивосток, Россия
e-mail: saveleva.nn@dvfu.ru

Nina N. Saveleva, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Department of Pedagogy and Developmental Psychology

Far Eastern Federal University
10 Ajax Bay, Russky Island, Vladivostok, Russia, 690922
e-mail: saveleva.nn@dvfu.ru

Вклад автора / Contribution of the author

Автор выполнил исследовательскую работу, на основании полученных результатов провел обобщение и подготовил рукопись к печати.

The author carried out a research work, based on the obtained results made the generalization and prepared the manuscript for publication.

Конфликт интересов / Conflict of Interest

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

The author declares no conflict of interest.

Информация о статье / Information about the article

Статья поступила в редакцию 16.11.2023; одобрена после рецензирования 08.12.2023; принята к публикации 20.12.2023.

The article was submitted 16.11.2023; approved after reviewing 08.12.2023; accepted 20.12.2023.