

Достанов Михаил Михайлович

**РОЛЬ КОНТРОЛЯ ПОВЕДЕНИЯ В СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ
ДОШКОЛЬНИКОВ**

Специальность: 5.3.7 – возрастная психология
(психологические науки)

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата психологических наук

Работа выполнена в лаборатории психологии развития субъекта в нормальных и посттравматических состояниях Федерального государственного бюджетного учреждения науки Института психологии Российской академии наук

Научный руководитель: кандидат психологических наук
Виленская Галина Альфредовна

Официальные оппоненты: **Корниенко Дмитрий Сергеевич**
доктор психологических наук, доцент, профессор кафедры общей психологии Института общественных наук ФГБОУ ВО «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации»
Авдулова Татьяна Павловна кандидат психологических наук, доцент, профессор кафедры возрастной психологии факультета дошкольной педагогики и психологии ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет»
Кандидат психологических наук

Ведущая организация: ФГБОУ ВО Санкт-Петербургский государственный университет

Защита состоится «27» марта 2025 г. в 14 часов на заседании диссертационного совета 24.1.110.03 при Федеральном государственном бюджетном учреждении науки Институте Психологии Российской Академии Наук по адресу: 129366 Москва, ул. Ярославская, д.13 корп. 1.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке и на сайте Федерального государственного бюджетного учреждения науки Института психологии Российской академии наук: www.ipran.ru.

Автореферат разослан «__» _____.

Ученый секретарь
диссертационного совета,
кандидат психологических наук _____

Никитина Елена
Альфредовна

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования. Проблема саморегуляции становится все актуальнее в современном мире. Множество человеческих проблем в личностной и коммуникативной сферах (сложные отношения в семье, проблемы во взаимоотношениях с окружающими, а также в различных видах деятельности) в той или иной степени связаны с недостаточным уровнем развития саморегуляции.

Многие авторы занимались изучением данного процесса, делая акцент на том или ином аспекте: эмоциональном (Никольская, 2000), когнитивном (Моросанова, 2012) или же волевым (Иванников, 2010).

Саморегуляция представляет собой процесс изменения своего поведения и замещения его более подходящим для той или иной ситуации, что зачастую требует от человека подавления или отсрочивания удовлетворения той или иной потребности.

Л. Пулккинен выделяет внутренние и внешние факторы, влияющие на развитие регуляции. К внутренним факторам она относит различные индивидуальные особенности личности (темперамент и пр.), к внешним – различные аспекты социальной ситуации развития личности (стиль родительского воспитания, особенности взаимоотношений в семье) (Kokkonen, Pulkkinen, 1999).

Отечественные исследователи, такие, как В.А. Бодров (Бодров, 2006), Д.А. Леонтьев (Леонтьев, 2011), В.И. Моросанова (Моросанова, 2012) изучают различные аспекты регуляции и саморегуляции поведения. Наряду с этими исследованиями разрабатывается концепция контроля поведения как общем ресурсе саморегуляции (Сергиенко, 2006, 2009). Надо отметить, что, как правило, теории саморегуляции описывают какой-либо ее отдельный аспект: когнитивный, эмоциональный, волевой, в то время как контроль поведения имеет интегративный характер, объединяя различные компоненты саморегуляции в единую систему субъектной регуляции (Сергиенко, Виленская, 2018).

Концепция контроля поведения разработана в рамках системно-субъектного подхода (Сергиенко, 2011). В данном подходе контроль поведения рассматривается как регулятивная функция субъекта, наряду с коммуникативной и когнитивной. Контроль поведения представляет собой психологический уровень саморегуляции, в том числе и неосознаваемый. Он организует ресурсы субъекта для достижения цели и обеспечивает целенаправленное поведение.

Контроль поведения включает три компонента: когнитивный контроль, эмоциональный контроль и контроль действий (Сергиенко, Виленская, Ковалёва, 2010). В отличие от схожего понятия исполнительных функций, контроль поведения не ограничивается когнитивной регуляцией. Он представляет собой единство всех регуляторных составляющих (Виленская, 2016).

В различных подходах к развитию саморегуляции и контроля поведения, в частности, значимым является дошкольный возраст (Корр, 1989; Zelazo et al., 1997; Смирнова, 1998, Божович, 2008, Виленская, Лебедева, 2014). В этом возрасте активно развивается произвольное внимание, память и пр. Ребенок начинает усваивать различные правила поведения и взаимоотношений. Игра занимает особую роль в этом процессе. Именно в игре ребенок может опробовать на практике все полученные навыки и знания (и в игре же он их и получает одновременно). Символическая игра основывается на определенном отстранении ребенка от непосредственно воспринимаемой ситуации, вследствие чего возникает расхождение между тем, что он наблюдает, и тем, как он это использует в своей игре. Сюжетно-ролевая игра дает возможность детям не только замещать те или иные объекты для обогащения своих игр, но и брать на себя те или иные роли, которые они наблюдают в своем окружении, и, благодаря этому, исследовать способы поведения и общения, развивая в себе навыки саморегуляции (Авдулова и др, 2024, Веракса и др, 2020, Bredikyte, Brandisauskiene, 2023, Lillard et al., 2013).

В такой сложной символической игре важную роль играет контроль поведения, в частности, когнитивный контроль и другие компоненты контроля поведения, так как ребенок в ходе ролевой игры изображает не того, кем он является и действует не «от себя», а «из роли», которую он для себя выбрал, что возможно лишь при достаточном уровне развития способности представить иной образ поведения, речи и пр.

Именно в такой свободной деятельности, каковой является сюжетно-ролевая игра, проявляется и развивается контроль поведения. Ребенок, выбирая роль, которую он хочет отыгрывать, обращается к представлению о ней как о некоем образе, который включает определенный стиль поведения. В ходе игры ребенок получает опыт следования определенному эталону, что невозможно без контроля поведения.

Помимо уже сказанного, определяющий элемент сюжетно-ролевой игры – сюжет – также связан с проявлением регуляции поведения. Если принятие и следование игровой роли связано и способствует развитию скорее волевого компонента контроля поведения – способности и умения действовать в соответствии с правилами «роли», то выстраивание сюжета игры подразумевает умение опираться на собственный опыт, выстраивать определенные ментальные репрезентации событий будущей игры.

Рассуждая в контексте понятия «контроль поведения», как интегративного подхода к саморегуляции, а также учитывающего индивидуальные особенности человека, можно предположить, что в сюжетно-ролевой игре дети получают возможность свободно развивать и укреплять многие аспекты регуляции: волевою, благодаря отыгрышу различных игровых ролей; когнитивную – создавая и

развивая игровые сюжеты; эмоциональную – выстраивая и поддерживая взаимоотношения друг с другом.

Перед многими родителями возникает выбор места игры в жизни их детей. Будет ли их ребенок большую часть времени играть, или же большее внимание стоит уделить учебному развитию и занятиям. В настоящее время на родителей все больше давит ориентация социума на академическое развитие. Успешность ребенка все больше зависит не от его внутреннего состояния и благополучия, а от тех показателей, которые связаны со степенью обученности и развития академических навыков. Такая тенденция наблюдается в большинстве развитых стран (Энциклопедия взаимопонимания..., 2006).

Недостаточный опыт ролевой игры может являться причиной дальнейших трудностей, с которыми столкнется ребенок. В школе ребенок вынужден взять на себя роль ученика, которая имеет определенный эталон поведения, которому необходимо следовать. Также по мере взросления ребенок будет сталкиваться со все большей необходимостью следовать определенным нормам и правилам, взаимоотношения будут становиться сложнее. Именно опыт ролевой игры задает предпосылки для того, чтобы ребенок учился действовать, в соответствии с эталонами поведения, а также следовать тем или иным правилам, без которых совместная, сложная сюжетная игра, невозможна.

Исходя из этого, можно сделать вывод, что значимое место в развитии ребенка дошкольного возраста занимает развитие контроля поведения, происходящее в игре, в частности, в сюжетно-ролевой игре. Она является для дошкольника возможностью в свободной, спонтанной деятельности развивать необходимый для дальнейшего благополучного развития контроль поведения.

Проблема данного исследования определяется тем, что изучение регуляции поведения чаще рассматривается в контексте влияния на формирующуюся личность ребенка внешних факторов: стиль родительского воспитания, особенности ситуации развития или же влияния на нее различных индивидуальных особенностей как физиологических, так и психологических.

Однако, на формирование контроля поведения влияет также и активность самого ребенка. Одной из значимых форм активности является игра. Игра способствует всестороннему развитию ребенка, в ней он перенимает различные нормы поведения, опробует полученные навыки, а также реализует свою субъектность. Игра, помимо этого, дает ребенку возможность получить реальный опыт различных взаимоотношений или проживания ситуаций, которые могут быть недоступны ему в реальной жизни, ведь определяющей особенностью игровой деятельности является ее символизм, что способствует развитию модели психического – понимания ребенком своего состояния, восприятия и понимания состояния других (Сергиенко, 2015, Королева, Уланова, 2019).

Методологической основой диссертационного исследования стали идеи системно-субъектного подхода (Е.А. Сергиенко), положения субъектно-деятельностного подхода (А.В. Брушлинский, С.Л. Рубинштейн), психологии регуляции поведения (О.А. Конопкин, Ю. Куль, В.И. Моросанова, Е.А. Сергиенко, L. Pulkkinen и др.); представления об игре и ее структуре (Л.С. Выготский, Дж. Мид, Д.Б. Эльконин,), представления о символической игре (Ж. Пиаже).

Цель диссертационной работы: Изучение проявления контроля поведения в сюжетно-ролевой игре современных дошкольников.

Объект исследования – контроль поведения детей дошкольного возраста.

Предмет исследования – контроль поведения детей дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре.

Общая гипотеза исследования: уровень развития контроля поведения проявляется в характере сюжетно-ролевой игры и ее структурных компонентов.

На основе общей гипотезы были выдвинуты **исследовательские гипотезы:**

1. Уровень развития контроля поведения связан со сложностью и развернутостью сюжетно-ролевой игры в возрасте 4-7 лет.
2. Поведение детей и характер их взаимоотношений в ходе сюжетно-ролевой игры связаны с развитием контроля поведения.
3. У старших дошкольников уровень развития контроля поведения в большей степени проявляется в сложности построения сюжета для игры, в то время как у младших – в соответствии предметных действий сюжету игры.

В соответствии с целью и гипотезой исследования были определены следующие **задачи:**

- *в теоретическом плане:* провести теоретический анализ представлений о саморегуляции и контроле поведения зарубежных и отечественных авторов; проанализировать современные исследования, посвящённые изучению особенностей контроля поведения среди детей дошкольного возраста; проанализировать представления зарубежных и отечественных авторов об игре детей дошкольного возраста.

- *в эмпирическом плане:* исследовать особенности и уровень сформированности составляющих контроля поведения у детей младшего и старшего дошкольного возраста; изучить особенности связи показателей контроля поведения детей младшего и старшего дошкольного возраста с характеристиками сюжетно-ролевой игры; исследовать возрастные и половые различия в развитии компонентов контроля поведения у детей дошкольного возраста; выявить возрастную динамику связей компонентов контроля поведения с характеристиками сюжетно-ролевой игры детей в возрасте от 4 до 7 лет; изучить возрастную динамику связи контроля поведения детей в возрасте от 4 до 7 лет с особенностями регуляции собственного поведения в сюжетно-ролевой игре; изучить роль

контроля поведения в спонтанной сюжетно-ролевой игре детей дошкольного возраста.

В диссертационной работе использовались следующие **методы**: анализ литературных источников по проблеме исследования, методы математической статистики: метод различий U Манна-Уитни, метод корреляций r Спирмена, факторный анализ, регрессионный анализ. Для статистической обработки данных применялась программа статистической обработки данных IBM SPSS Statistics 23.0.

Базой эмпирического исследования служило ГБОУ города Москвы «Школа № 1586».

Выборка эмпирического исследования составила 110 человек ($N = 110$) в возрасте от 4 до 7 лет, средний возраст – 5 лет ($M = 5,2$). Из них детей в возрасте 4 лет – 30 человек: 11 мальчиков и 19 девочек. В возрасте 5 лет – 32: 13 мальчиков и 19 девочек, в возрасте 6-7 лет – 48: 29 мальчиков и 19 девочек. Всего мальчиков – 53, девочек – 57. Все респонденты являются воспитанниками Государственного бюджетного общеобразовательного учреждения города Москвы «Школа № 1586».

Этапы эмпирического исследования: исследование проводилось в два этапа.

На первом проводилось изучение особенностей развития контроля поведения, его возрастной динамики у детей 4-7 лет. Данный этап включал в себя проведение подобранного комплекта методик и обработку полученных результатов. Второй этап включал в себя исследование проявления контроля поведения в сюжетно-ролевой игре. Данный этап заключался в создании игровой ситуации и проведении наблюдения за сюжетно-ролевой игрой детей в возрасте от 4 до 7 лет.

Научная новизна исследования связана с изучением специфики современной сюжетно-ролевой игры дошкольников. Изучены особенности сюжетно-ролевой игры и ее возрастная динамика у современных детей дошкольного возраста. Впервые исследован вклад контроля поведения в развитие сюжетно-ролевой игры. Проанализирована возрастная динамика вклада отдельных компонентов контроля поведения в развитие сюжетно-ролевой игры, а также в регуляцию поведения детей в игре и в их взаимодействие во время игры.

Теоретическая значимость исследования состоит в расширении и углублении знаний о развитии контроля поведения в дошкольный период; в работе показана роль игры в психическом развитии дошкольника, а именно – в становлении его регуляторных способностей; продемонстрированная возрастная специфика вклада компонентов контроля поведения в различные составляющие игры и взаимодействия дошкольников углубляет наше понимание механизмов развития контроля поведения в этот период.

Проведенное исследование также представляет **практическую значимость**, так как полученные результаты могут быть использованы для разработки методических пособий для педагогов и психологов дошкольного и школьного образования, в курсе лекций по возрастной психологии, психологии игры, психологии саморегуляции. Также результаты исследования могут способствовать совершенствованию психолого-педагогической работы в дошкольных учреждениях. Результаты работы подтверждают важнейшую роль сюжетно-ролевой игры в развитии контроля поведения ребенка дошкольного возраста и говорят о том, что детям дошкольного возраста необходимо обеспечить возможность реализовывать в полной мере свою потребность в игре.

Положения, выносимые на защиту:

1. Контроль поведения в дошкольном возрасте сопряжен с проявлением структурных характеристик игры: сюжетом, ролевой речью, системой игровых правил, игровой атрибутикой; а также с особенностями поведения детей дошкольного возраста в ходе сюжетно-ролевой игры – самостоятельностью, отвлекаемостью на посторонние раздражители, изменением эмоционального состояния, проявлением спонтанного поведения, откликом на возможное вмешательство взрослого в ход сюжетной игры.

2. Связь контроля поведения с составляющими сюжетно-ролевой игры претерпевает изменения, связанные с возрастом, и определяемые характером развития контроля поведения. В возрасте 4 лет контроль поведения сопряжен с поведением ребенка в игре, а также с взаимодействием с партнером по игре. В 5 лет контроль поведения связан с созданием и поддержанием игровой ситуации: развитием сюжета, соблюдением правил, ролевым поведением, инициативностью в подготовке к игре. В 6-7 контроль поведения сопряжен как с созданием и поддержанием игровой ситуации, так и с регуляцией собственного поведения и выстраиванием взаимоотношений.

3. Когнитивный аспект контроля поведения сопряжен с проявлениями структурных характеристик игры: сюжетом, наличием системы правил, выраженностью игровой роли. Также он сопряжен с успешностью регуляции поведения детей в ходе сюжетно-ролевой игры – снижением отвлекаемости на посторонние раздражители, проявления спонтанного поведения, частой смены эмоционального состояния и проявлением самостоятельности, упорядоченности в действиях, активном отклике на изменения в игровой ситуации.

4. Эмоциональный контроль связан с поведением ребенка в игре и его взаимодействием с партнером в младшем дошкольном возрасте.

5. Контроль действий сопряжен со структурными характеристиками игры (наличие сюжета, роли, системы правил), а также с построением взаимоотношений между детьми.

Достоверность результатов исследования обеспечивается соответствующей методологической основой, использованием методик, соответствующих цели исследования; объемом выборки, опорой на современные исследования, связанных с проблематикой работы; использованием современных методов статистического анализа.

Соответствие диссертации паспорту научной специальности. Диссертация соответствует следующему содержанию специальности 5.3.7. Возрастная психология: Исследование закономерностей развития и формирования психики человека на разных ступенях жизненного цикла; Изучение общих закономерностей и индивидуальных особенностей развития психической саморегуляции произвольной активности человека как критерия становления субъектности и личности человека на различных стадиях онтогенеза; субъектогенез на разных возрастных этапах и в разных видах деятельности и общения; основы саморазвития.

Апробация результатов исследования. Результаты диссертационной работы на разных этапах исследования обсуждались на заседаниях лаборатории психологии развития субъекта в нормальных и посттравматических состояниях Института психологии РАН (2020-2024 гг.), на IX Международной конференции молодых ученых «Психология — наука будущего» (Москва, 2021), на X Международной конференции молодых ученых «Психология — наука будущего» (Москва, 2023).

По теме исследования опубликовано 3 работы в рецензируемых журналах из перечня ВАК.

Структура работы. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы (116 источников, из них 41 - на английском языке), приложений. Объем основного текста диссертации составляет 172 страницы машинописного текста с учетом используемой литературы. В работе представлено 4 рисунка и 17 таблиц. Объем приложений - 17 страниц, в них приведены результаты статистической обработки, бланки методик, протокол наблюдения.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** представлена актуальность и проблематика исследования, методологический аппарат: цель, объект, предмет, гипотезы, используемые методы и методики, характеристика выборки, методологические основания, научная новизна, теоретическая и практическая значимость исследования; сформулированы положения, выносимые на защиту; представлены данные об апробации результатов исследования и достоверности полученных данных.

В главе 1 «**Понятие саморегуляции в отечественной и зарубежной психологии**» проводится теоретический обзор работ зарубежных и отечественных исследователей, касающихся изучения понятия саморегуляции поведения, особенностей ее структуры и механизмов влияния на поведение индивида.

В параграфе 1.1. «**Подходы к изучению саморегуляции**» рассматриваются различные концепции регуляции, как отечественных, так и зарубежных авторов (С.Л. Рубинштейн, О.А. Конопкин, В.И. Моросанова, Ю. Куль, J.H. Block & J. Block, А.К. Осницкий, В.А. Иванников и др.).

Также проводится анализ работ, направленный на выявление общих теоретических основ, а также на выявление ограничений представленных взглядов на феномен регуляции.

В параграфе 1.2. «**Разработка понятия «контроль поведения»**» рассматривается конструкт «контроль поведения». Анализируются особенности его развития, структуры. Помимо этого, рассматриваются возрастные особенности развития различных компонентов контроля поведения (Е.А. Сергиенко, Г.А. Виленская, Ю.В. Ковалева).

В параграфе 1.3. «**Развитие регуляции поведения**» были рассмотрены особенности и процесс развития регуляторных механизмов в различных возрастах. Также анализировалось влияние различных факторов на развитие регуляции.

Основные выводы главы:

1. Феномен саморегуляции поведения, в частности вопрос о ведущей сфере психики в этом процессе, изучался разными авторами и под разным углом. Однако большинство подходов к саморегуляции сосредотачиваются на каком-то одном ее аспекте (когнитивной, эмоциональной или волевой регуляции), в то время как все эти регулятивные процессы осуществляются интегрированно, внося свой вклад в процесс саморегуляции поведения.
2. Наиболее адекватным подходом к изучению саморегуляции будет представление о саморегуляции как единой взаимосвязанной системе, которая бы рассматривала и учитывала все аспекты саморегуляции в их единстве и взаимодействии.

В главе 2 «**Феномен игры в отечественной и зарубежной психологии**» рассматриваются отечественные и зарубежные концепции игры, особенности развития игры, а ее значимость для развития индивида. Помимо этого, рассматриваются работы современных авторов, направленные на изучение состояния современной сюжетной игры детей дошкольного возраста.

В параграфе 2.1. «**Игра и ее роль в развитии личности ребенка**» анализируются различные взгляды на то, является ли игра ведущей деятельностью дошкольного возраста (А.В. Запорожец, А.В. Петровский, С.Л. Рубинштейн, К.Д.

Ушинский, Д.Б. Эльконин). Проводится анализ вопроса о связи игры и развития психики ребенка (L. Dunn, J. Johnson, A. Lillard, G. Mead). Рассмотрены определяющие особенности игры, как специфичной деятельности, регулируемой и свободной от директивного влияния из вне.

В параграфе **2.2. «Развитие игры и ее виды»** рассматриваются классификации игр различных авторов, а также влияние определенных типов игр на развитие личности ребенка (Ж. Пиаже, R. Coplan).

В параграфе **2.3. «Игра и символическая деятельность»** анализируется взаимосвязь сюжетной игры и символических функций (А.В. Запорожец, Ж. Пиаже, P. Smith, A. Lillard). Показано, что развитие символизма и игры также связано с развитием модели психического (Е.А. Сергиенко, Е.И. Лебедева).

В параграфе **2.3. «Современная игра дошкольников»** обосновывается значимость игры для развития личности ребенка (Л.И. Божович, P.K. Smith). Также приводятся современные исследования (Е.О. Смирнова, И.А. Рябкова), направленные на изучение состояния современной игры. Также выявлено, что современная игра детей дошкольного возраста, находится на низком уровне. Рассматривается современный взгляд на игру, согласно которому современным детям необходима помощь взрослого или же полноценное обучение игре (Н.А. Короткова, Н.Я. Михайленко).

В параграфе **2.4. «Развитие регуляции поведения у детей в разных видах игр»** рассматривается значимость игры для развития регуляции в дошкольном возрасте (А. Ivrendi). Приводится анализ исследований, направленных на выявление связи отдельных элементов сюжетной игры: игровой роли, правил; с навыками саморегуляции (А.Н. Веракса, Т.А. Мухина и А.В. Савина, S. Carlson & R. White, P.L. Slot,). Анализируется вопрос о связи регуляции с видом игры (D. Weisberg, Whitebread & Neale,).

Основные выводы главы:

1. Проанализировав развитие представлений об игре, можно сказать, что, значимость игры для развития ребенка в дошкольном возрасте подтверждается во множестве исследований и концепций развития. Однако вопрос о характере вклада игры в развитие ребенка остается открытым. Некоторые авторы считали, что игра является значимой деятельностью в дошкольном возрасте, что именно в ней появляются и получают развитие основные качества и свойства личности ребенка. Другие же, признавая важность игры, отрицали ее ведущую роль в развитии, так как она протекает в мнимой реальности, в отрыве от реальных условий.
2. Современные исследования сюжетно-ролевой игры показывают снижение общего уровня развития игры. Наблюдается снижение значимости игры как важной формы активности для всестороннего развития детей. Проявление

основных составляющих игры (сюжета, роли, правил) в современных играх значительно снижено.

3. Анализ работ отечественных и зарубежных авторов показал значимость опыта сюжетно-ролевых игр для развития регуляции поведения. Следование игровым ролям, наличие сюжета в игре способствуют лучшему развитию регуляции
4. Современные исследования показывают связь игры, различных ее элементов, с регуляцией. Однако, для лучшего понимания роли игры в развитии регуляции, важно исследовать то, как регуляторные механизмы проявляется в поведении и особенностях построения игровой ситуации детей в ходе игры.

В главе 3 «Роль контроля поведения в сюжетно-ролевой игре дошкольников» описан дизайн и описание процедуры исследования, результаты эмпирического исследования (2020-2023).

В параграфе **3.1. «Результаты»** представлен дизайн исследования, приведены описания основных методик, которые были использованы в исследовании: полевое, включенное наблюдение; субтест «Словарный» из детского теста Векслера (Ильина, 2006), субтест «Кубики Кооса» из детского теста Векслера (Ильина, 2006), тест «День-ночь» (Gerstadt, Hong, Diamond, 1994), тест детской тревожности Теммла–Дорки–Амена (Астапов, 1992), методика «Нарисуй человека» (Бурменская, 2003), Моторные пробы (Виленская, Лебедева, 2014), Экспертная оценка эмоционального контроля по рисунку человека. Указанный комплекс методик (кроме экспертной оценки эмоционального контроля по рисунку) применялся в исследованиях контроля поведения у дошкольников, проведенных Г.А. Виленской (Виленская, Лебедева, 2014, Виленская, 2019).

Помимо этого, описана методика наблюдения за игрой детей, включающая в себя показатели, объединенные в группы: Особенности поведения ребенка в ходе игры, Особенности взаимоотношений с партнером(ами), Характеристики игры, Взаимоотношения со взрослым, Способ решения конфликтных ситуаций, Стиль отношений с партнером.

В подпараграфе **3.1.1 «Возрастные и половые особенности развития контроля поведения»** представлено описание полученных результатов попарного сравнения показателей развития компонентов контроля поведения у детей от 4 до 7 лет. У дошкольников наблюдается развитие всех компонентов контроля поведения с возрастом. Исключение составляет эмоциональный контроль в 5 и 6/7 лет: выявлено, что показатели эмоционального контроля у детей 5 лет выше, чем у детей в возрасте 6/7 лет. Показаны значимые различия по показателю развития когнитивного контроля между мальчиками и девочками ($p=0,038$). У девочек вербальная составляющая когнитивного контроля выше ($M=24$), чем у мальчиков ($M=22$).

В подпараграфе 3.1.2 «Взаимосвязь контроля поведения и сюжетно-ролевой игры» были представлены результаты корреляционного анализа показателей развития компонентов контроля поведения и данных наблюдения за игрой детей из выборки. Результаты анализа представлены на рисунках 1 и 2.

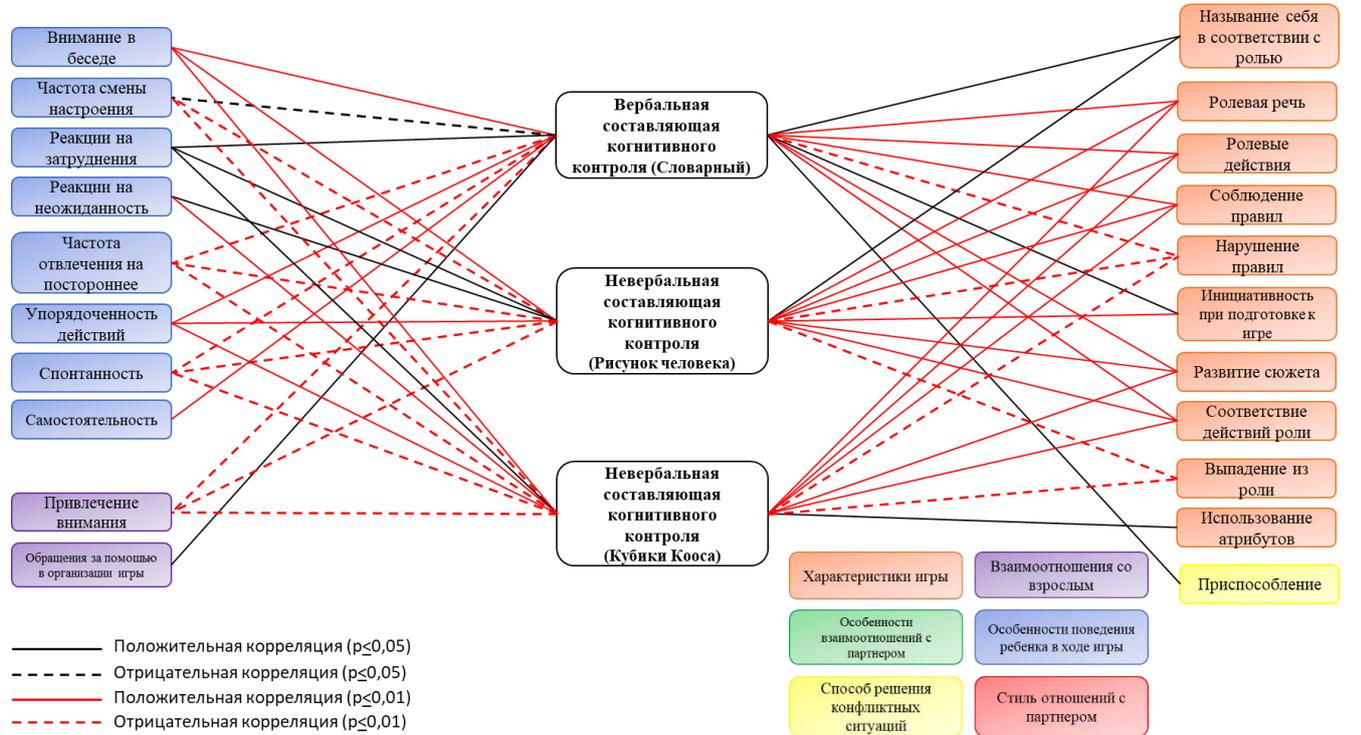


Рис. 1. Корреляционный анализ когнитивного контроля и особенностей поведения детей в структурированной сюжетно-ролевой игре

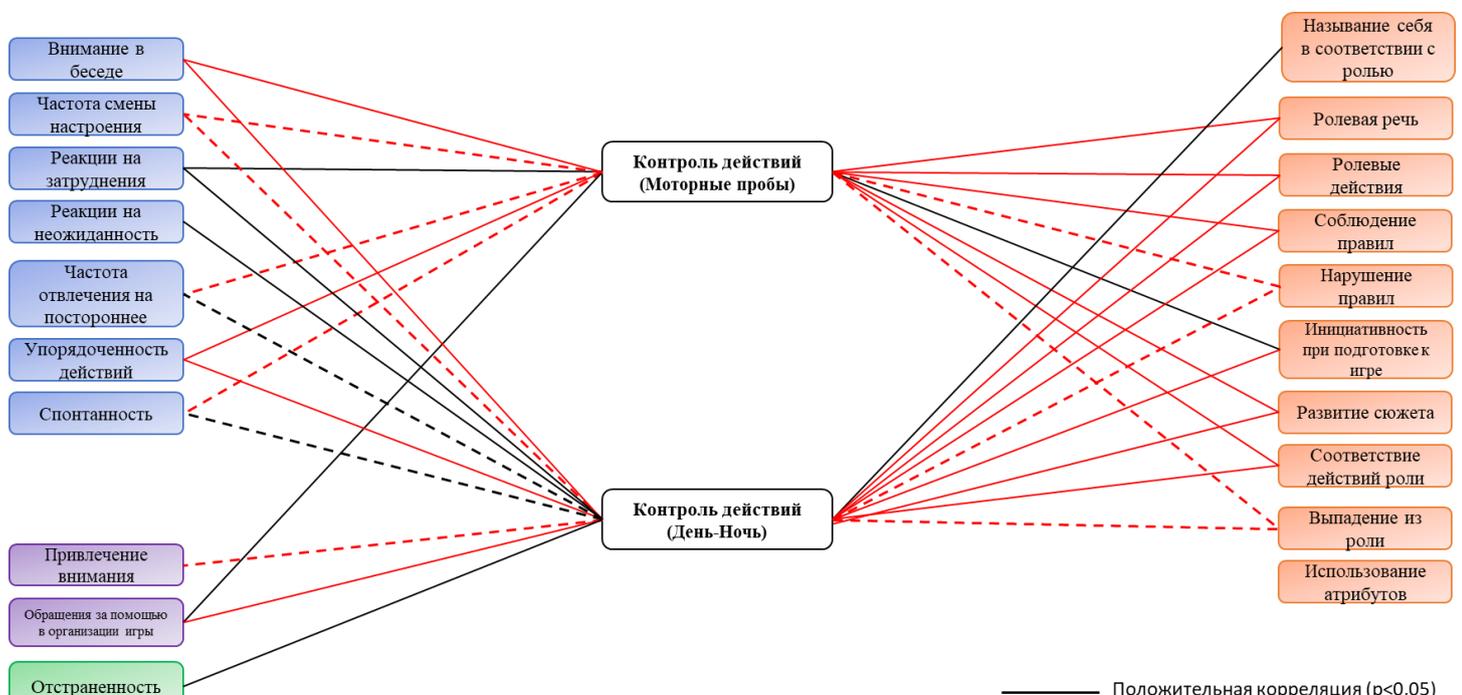




Рис. 2. Корреляционный анализ контроля действий и особенностей поведения детей в структурированной сюжетно-ролевой игре

Было выявлено, что у детей дошкольного возраста когнитивный контроль связан с характеристиками сюжетно-ролевой игры: развитием сюжета, соблюдением игровых правил, использованием ролевой речи, обозначением себя или партнера в соответствии с игровой ролью и др. Также когнитивный контроль связан с особенностями поведения ребенка в ходе игровой ситуации: внимательностью в ходе предварительной беседы с экспериментатором, упорядоченностью действий, самостоятельностью и пр. Связи были также обнаружены с особенностями взаимоотношений с экспериментатором: привлечением внимания к себе, а также с обращением к нему по различным вопросам, связанным с организацией игры. Полученные связи свидетельствуют о том, что в процессе сюжетной игры активно затрагивается способность ребенка к планированию своей деятельности, оперированию ментальными схемами, а также к их изменению.

Контроль действий также связан с характеристиками игры и особенностями поведения ребенка в ходе нее. Также показатель контроля действий связаны с особенностями взаимоотношений со взрослым (частотой привлечения внимания к себе, а также с частотой обращений за помощью, касающейся организационных моментов игры). Была выявлена связь с проявлением отстраненности, по отношению к партнерам по игре. Обнаружено, что структура игровой ситуации, игровое поведение ребенка и его взаимоотношения как с партнером по игре, так и с опосредованно участвующим в ней взрослым, связаны с навыками ребенка координировать свои действия, подстраивать их под изменяющиеся условия.

Также было установлено, что Эмоциональный контроль связан с проявлением отстраненности детей, по отношению к своим партнерам по игре. Можно сделать вывод, что в исследовании в ходе спонтанной сюжетной игры детей дошкольного возраста эмоциональный контроль не связан с характеристиками игры и с особенностями поведения ребенка в игре.

В подпараграфе **3.1.3. «Контроль поведения в спонтанной игре и в игре со структурированными условиями современных дошкольников»** представлены

результаты исследования, проведенного в рамках изучения связи игры и контроля поведения у современных дошкольников. Приводятся результаты корреляционного анализа данных методик, аналогичных тем, что были использованы в рамках диссертационного исследования; а также данных наблюдения за свободной игрой детей в возрасте от 4 до 7 лет. Выявлено, что показатели когнитивного контроля детей связаны с соблюдением правил игры ($r=0,409$, $p=0,025$ по методике «Рисунок человека» и $r=0,387$, $p=0,040$ по методике «Кубики Кооса»), использованием ролевой речи ($r=0,348$, $p=0,040$) и активностью детей в ходе подготовки к игре ($r=0,427$, $p=0,010$). Также связь была обнаружена с частотой привлечения внимания взрослого ($r=-0,369$, $p=0,029$). Показатели контроля действий детей связаны с вовлеченностью во взаимодействие с партнером ($r=-0,378$, $p=0,025$), а также с проявлением соперничества между детьми ($r=-0,360$, $p=0,033$). Связи с эмоциональным контролем не обнаружены.

При сравнении взаимосвязей показателей контроля поведения и развития игры в ситуации свободной и структурированной игры выявлено, что в обоих случаях игра дошкольников связана с контролем поведения, в большей мере с когнитивным контролем. Это можно объяснить тем, что для осуществления сюжетно-ролевой игры детям необходимо создать план игры, поддерживать ее определенную структуру и построение взаимоотношений, что адресуется в большей мере к когнитивному аспекту регуляции.

В подпараграфе **3.1.4 «Возрастная динамика развития сюжетно-ролевой игры»** приводится сравнение результатов наблюдения за игрой со структурированными условиями детей из разных возрастных групп. Полученные результаты показывают, что показатели успешности игры детей 4 лет ниже, чем у детей 5 и 6/7 лет. Сравнение показателей игры детей 5 и 6/7 лет показывают, что дети 5 лет активнее используют в игре ролевую речь и переименования, а также чаще выделяют свои игровые роли внешними деталями и соблюдают собственные игровые договоренности. В группе детей 6/7 лет чаще проявляется самостоятельность, агрессия между детьми, также у них чаще возникают конфликтные ситуации, в которых они придерживаются стратегии соперничества. Также они чаще занимают лидерскую позицию в группе. Можно предположить, что в этом возрасте дети активнее отстаивают свою позицию и стараются быть главным инициатором развития игры.

В подпараграфе **3.1.5. «Специфика взаимосвязи контроля поведения и сюжетно-ролевой игры в дошкольном возрасте»** был проведен факторный анализ, что позволило выделить более крупные показатели игры, игрового поведения детей и выяснить роль и влияние компонентов контроля поведения на эти аспекты игровой деятельности. На основании результатов факторного анализа был выделен единый фактор с 38,9% объясненной совокупной дисперсии:

«Уровень развития игры», включающий в себя как характеристики игры, так и некоторые показатели взаимоотношений со взрослым: Соблюдение правил игры, Нарушение правил игры, Соответствие действий роли, Ролевые действия, Ролевая речь, Выпадение из роли, Развитие сюжета, Частота отвлечения на постороннее окружение. В фактор «Поддержание роли» вошли следующие показатели: Инициатива при подготовке к игре, Использование атрибутов, Называние себя в соответствии с ролью. Фактор «Самостоятельность» включил в себя показатели: Помощь с организацией игры, Помощь с отыгрышем роли. Результаты факторного анализа представлены в таблице 1.

Таблица 1. Факторный анализ компонентов игры

	Компонент		
	1	2	3
Инициатива при подготовке к игре	0,075	0,773	0,027
Соблюдение правил	0,693	0,460	-0,133
Нарушение правил	-0,818	-0,318	0,025
Соответствие действий роли	0,756	0,489	0,000
Использование атрибутов	0,193	0,667	-0,252
Называние себя в соответствии с ролью	0,200	0,623	0,186
Ролевые действия	0,826	0,386	-0,081
Ролевая речь	0,619	0,325	-0,135
Выпадение из роли	-0,872	0,052	0,042
Развитие сюжета	0,885	-0,026	0,077
Помощь с организацией игры	0,056	-0,087	0,828
Помощь с отыгрышем роли	-0,172	0,086	0,770
Частота отвлечения на постороннее	-0,784	-0,127	0,087
Процент объясненной дисперсии	38,9	17,4	11,0

Далее, поскольку показатели, характеризующие структуру игры, в основном вошли в первый фактор, который объяснял бóльшую часть дисперсии, показатели, вошедшие в этот фактор, были перекодированы в общую сумму баллов, в зависимости от степени выраженности их в ходе наблюдения. После полученные баллы алгебраически суммировались и составили общий числовой показатель.

Для более дифференцированного изучения связи контроля поведения и сюжетной игры, был проведен регрессионный анализ, согласно которому между показателями развития Когнитивного контроля (методики «Словарный» и «Кубики Кооса») и Уровнем развития игры существует статистически значимая связь ($p=0,000$). Полученная регрессионная модель описывает 55% ($R^2 = 0,548$) зависимой переменной «Уровень развития игры». Сила связи зависимой и независимой переменных средняя ($R=0,740$), на высоком уровне значимости

($p=0,000$). Изменение зависимой переменной можно прогнозировать по формуле, которая включает константу и коэффициенты независимых переменных. Результаты представлены в таблице 2.

Таблица 2. Коэффициенты прогностической модели влияния Когнитивного контроля на Уровень развития игры

Модель	Нестандартизованные коэффициенты		Стандартизованные коэффициенты	t	Знач.	Статистика коллинеарности		
	B	Стандартная Ошибка	Бета			Допуск	VIF	
2	(Константа)	-27,918	3,083		-9,055	0,000		
	Уровень развития невербального интеллекта (субтест кубики Кооса)	0,697	0,129	0,425	5,403	0,000	0,683	1,465
	Уровень развития вербального интеллекта (субтест Словарный)	0,838	0,160	0,412	5,241	0,000	0,683	1,465
Зависимая переменная: Уровень развития игры.								

Исходя из полученных данных, можно составить уравнение регрессии: $\text{Уровень развития игры} = -27,918 + 0,697 * X_{\text{ВИ}} + 0,838 * X_{\text{НИ}}$ ($X_{\text{ВИ}}$ – показатель вербального интеллекта по методике «Словарный», $X_{\text{НИ}}$ – показатель невербального интеллекта по методике «Кубики Кооса»). Следовательно, Когнитивный контроль сопряжен с развитием сюжетно-ролевой игры.

Значимая связь была выявлена между показателем Контроля действий (методика «Моторные пробы») и Уровнем развития игры ($p=0,000$). Полученная модель описывает 25% ($R^2 = 0,255$) зависимой переменной «Уровень развития игры». Сила связи зависимой и независимой переменных средняя ($R=0,505$), на высоком уровне значимости ($p=0,000$). Изменение зависимой переменной можно

прогнозировать по формуле, которая включает константу и коэффициенты независимых переменных. Результаты представлены в таблице 3.

Таблица 3. Коэффициенты прогностической модели влияния Контроля действий на Уровень развития игры

Модель	Нестандартизованные коэффициенты		Стандартизованные коэффициенты	t	Знач.	Статистика коллинеарности		
	B	Стандартная Ошибка	Бета			Допуск	VIF	
1	(Константа)	-42,128	7,680		-5,485	0,000		
	Моторные пробы	0,550	0,091		0,505	6,080	0,000	1,000
Зависимая переменная: Уровень развития игры.								

Исходя из полученных данных, можно составить уравнение регрессии: $\text{Уровень развития игры} = -42,128 + 0,550 * X_{\text{МП}}$ ($X_{\text{МП}}$ – показатель выполнения Моторных проб). Следовательно, Контроль действий также способствует развитию игры.

Не было выявлено статистической значимой связи между показателями развития Эмоционального контроля (Индекс Тревожности и Экспертная оценка эмоционального контроля по рисунку человека) и Уровнем развития игры. Построенная регрессионная модель влияния показателя «Индекса Тревожности» описывает лишь 1% ($R^2 = 0,012$) зависимой переменной «Уровень развития игры». Сила связи зависимой и независимой переменных низкая ($R=0,110$), переменная Индекс Тревожности не является статистически значимой ($p=0,521$). Модель влияния показателя «Экспертной оценки эмоционального контроля по рисунку человека» описывает лишь 1,7% ($R^2 = 0,017$) зависимой переменной «Уровень развития игры». Сила связи зависимой и независимой переменных низкая ($R=0,130$), переменная «Эмоциональный контроль» не является статистически значимой ($p=0,117$).

Исходя из этого, можно сделать вывод, что Эмоциональный контроль не связан с Уровнем развития игры.

Помимо этого, был проведен регрессионный анализ, для выявления возможного влияния Контроля поведения на два других фактора: «Поддержание роли» и «Самостоятельность». Однако, построенные факторные модели описывали крайне небольшой процент факторов (зависимых переменных), а также не выявили значимого влияния Контроля поведения на оба эти фактора.

Для комплексного изучения влияния контроля поведения на Уровень развития игры, был проведен регрессионный анализ, включающий все компоненты контроля поведения, а также показатели возраста и пола. По результатам регрессионного анализа было выявлено, что независимыми переменными из показателей контроля поведения, значимо влияющих на Уровень развития игры, являются показатели по субтестам «Словарный» ($p=0,001$) и «Кубики Кооса» ($p=0,000$). Изменение зависимой переменной можно прогнозировать по формуле, которая включает константу и коэффициенты независимых переменных. Результаты представлены в таблице 4.

Таблица 4. Коэффициенты прогностической модели влияния Компонентов контроля поведения на Уровень развития игры

Модель	Нестандартизованные коэффициенты		Стандартизованные коэффициенты	t	Знач.	Статистика коллинеарности	
	B	Стандартная Ошибка	Бета			Допуск	VIF
4 (Константа)	-30,559	8,004		-3,818	0,000		
Пол	-1,303	1,199	-0,078	-1,086	0,280	0,852	1,174
Возраст	0,000	0,026	-0,001	-0,013	0,990	0,482	2,075
Моторные пробы	0,080	0,095	0,073	0,836	0,405	0,574	1,742
День-ночь	0,002	0,060	0,003	0,036	0,971	0,667	1,499
Эмоциональный контроль	0,026	0,110	0,019	0,239	0,812	0,691	1,446
Индекс тревожности	0,322	1,266	0,019	0,254	0,800	0,757	1,320
Уровень развития вербального интеллекта (по методике «Словарный»)	0,672	0,203	0,331	3,314	0,001	0,441	2,268
Уровень развития невербального интеллекта (по методике «Рисунок человека»)	0,091	0,136	0,069	0,667	0,506	0,409	2,446
Уровень развития невербального интеллекта (по методике «Кубики Кооса»)	0,634	0,156	0,386	4,068	0,000	0,487	2,053
Зависимая переменная: Уровень развития игры.							

Исходя из полученных данных, можно составить уравнение регрессии:
 Уровень развития игры = $-30,559 - 1,303 \cdot X_{\text{П}} + 0 \cdot X_{\text{В}} + 0,080 \cdot X_{\text{МП}} + 0,002 \cdot X_{\text{ДН}} +$

$0,026 * X_{ЭК} + 0,322 * X_{ИТ} + 0,672 * X_{ВИ} + 0,091 * X_{НИР} + 0,634 * X_{НИК}$ ($X_{П}$ – показатель пола, $X_{В}$ – показатель возраста, $X_{МП}$ – показатель выполнения моторных проб, $X_{ДН}$ – показатель контроля импульсивности, $X_{ЭК}$ – эмоциональный контроль, $X_{ИТ}$ – индекс тревожности, $X_{ВИ}$ – показатель вербального интеллекта по методике «Словарный», $X_{НИР}$ – показатель невербального интеллекта по методике «Рисунок человека», $X_{НИК}$ – показатель невербального интеллекта по методике «Кубики Кооса»).

Следовательно, можно сделать вывод, что при взаимном влиянии фактора возраста, пола, а также всех компонентов контроля поведения, на развитие сюжетно-ролевой игры значительное влияние оказывает когнитивный компонент контроля поведения.

В подпараграфе 3.1.6. «**Возрастная динамика связи контроля поведения и сюжетно-ролевой игры детей дошкольного возраста**» рассмотрена возрастная специфика связи компонентов контроля поведения и сюжетно-ролевой игры. Был проведен корреляционный анализ показателей развития контроля поведения и особенностей поведения детей разного возраста, 4 лет, 5 лет и 6-7 лет в отдельности друг от друга, с целью детального изучения связи Контроля поведения и игры в разных возрастах. Результаты анализа представлены на рисунках 3, 4 и 5.

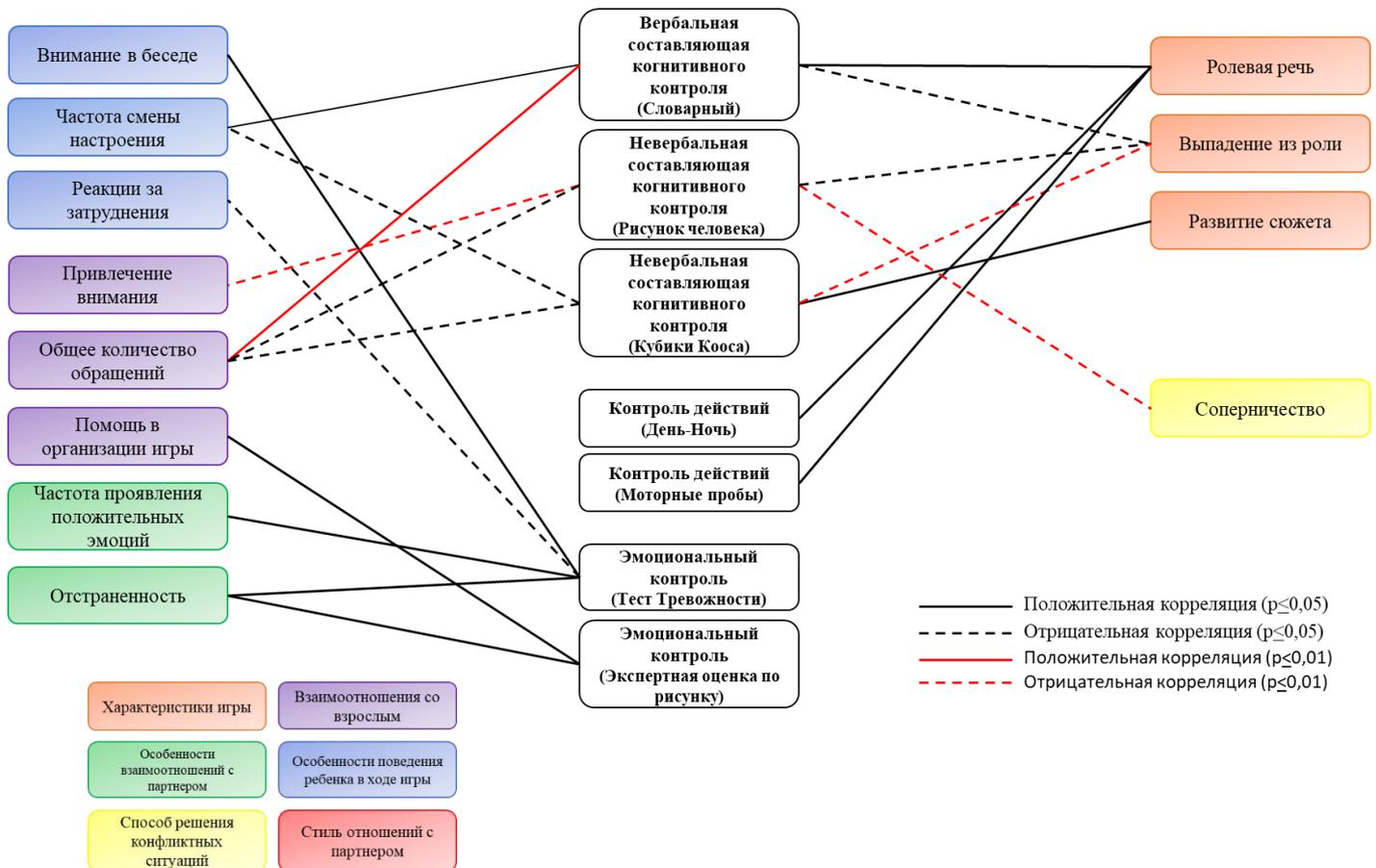


Рис. 3 Корреляционный анализ компонентов контроля поведения и особенностей поведения детей 4 лет в структурированной сюжетно-ролевой игре

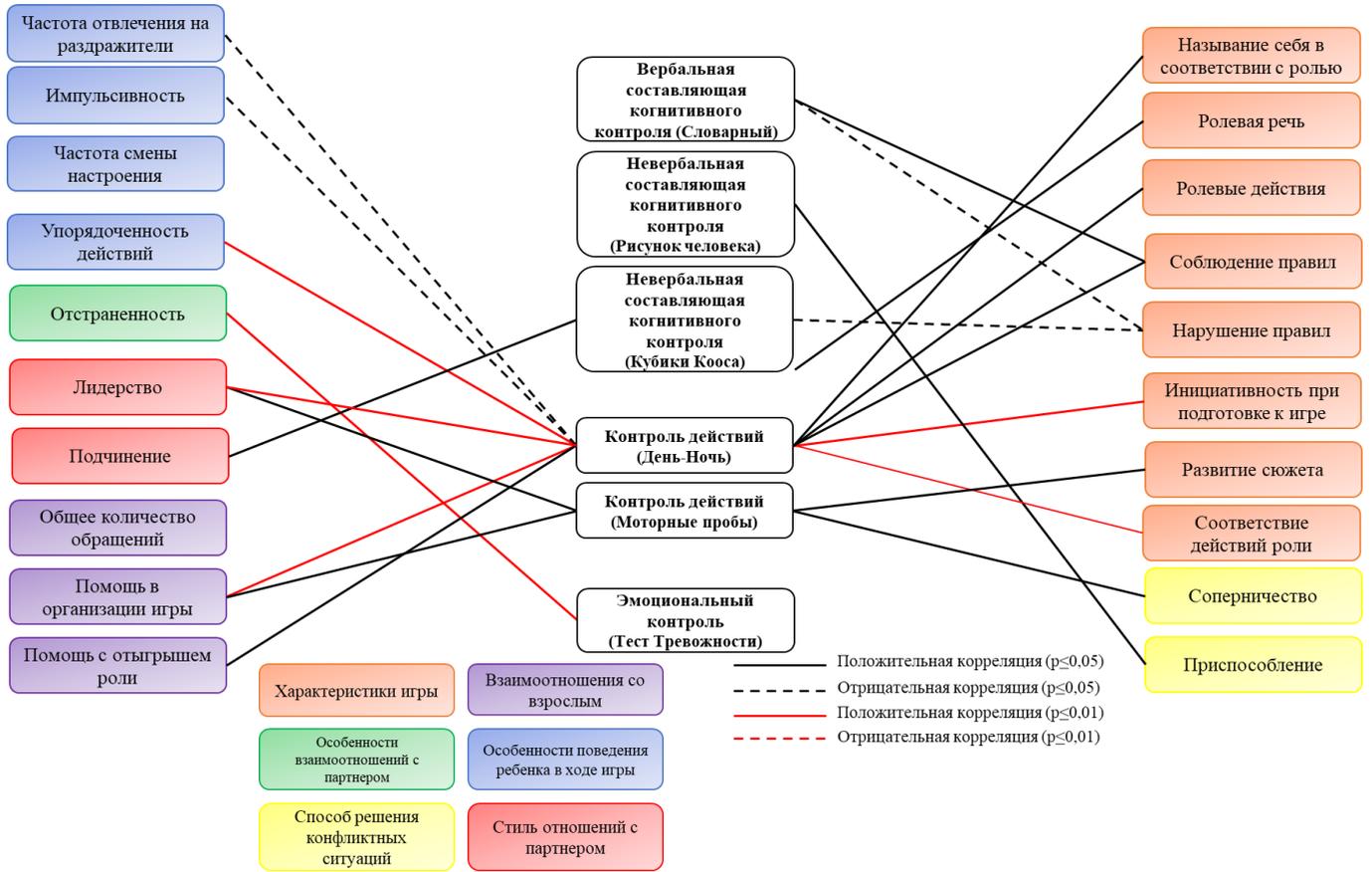


Рис. 4. Корреляционный анализ компонентов контроля поведения и особенностей поведения детей 5 лет в структурированной сюжетно-ролевой игре

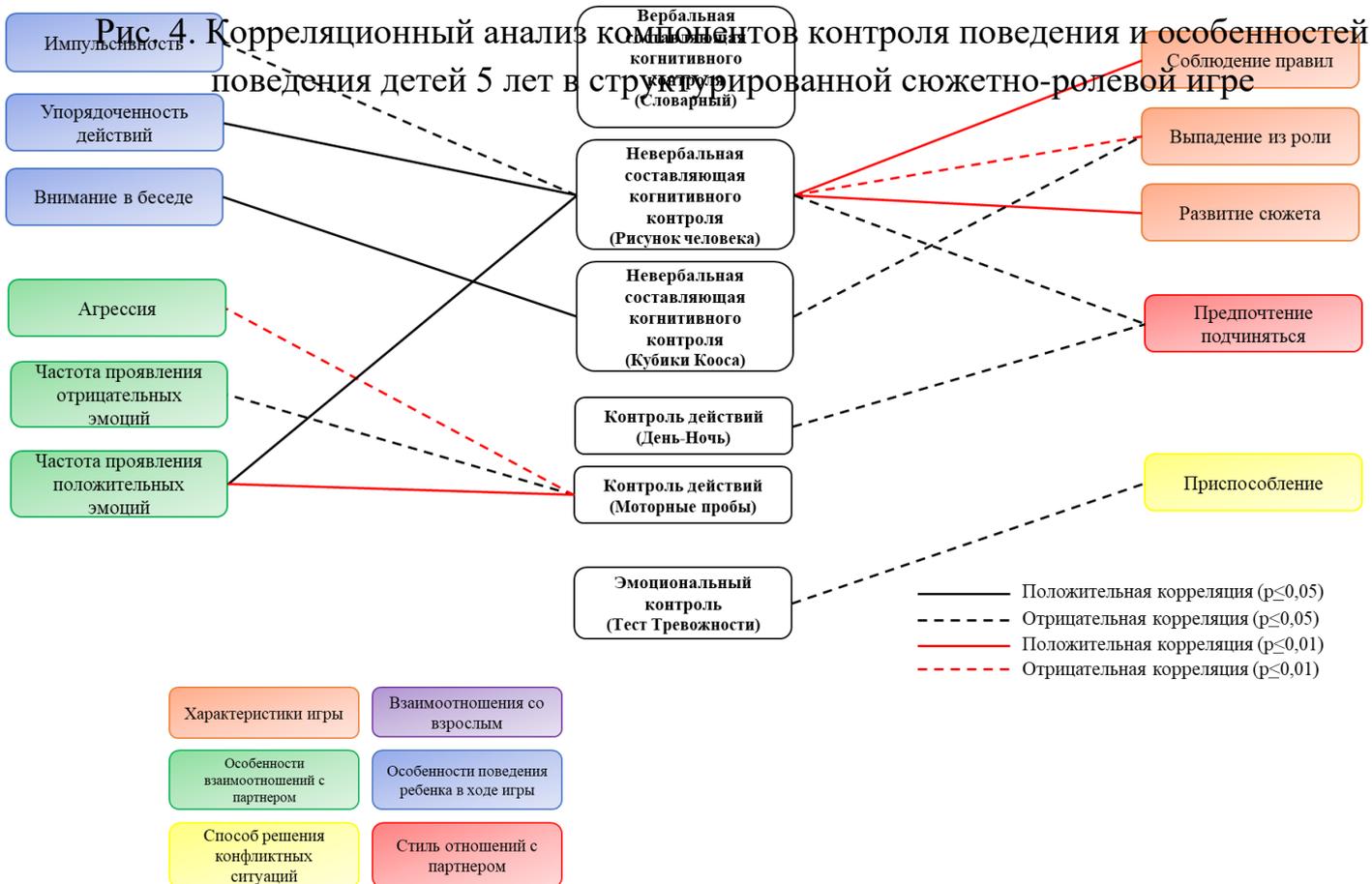


Рис. 5 Корреляционный анализ компонентов контроля поведения и особенностей поведения детей 6-7 лет в структурированной сюжетно-ролевой игре

Было показано, что у детей в возрасте 4 лет, преобладают связи сюжетной игры и поведения с когнитивным компонентом контроля поведения. Так, степень использования вербальных маркеров игровой роли прямо коррелирует с показателем когнитивного контроля ($r=0,401$, $p=0,028$ по субтесту «Словарный»), в то время как выпадение из игровой роли имеет обратные корреляции ($r=-0,377$, $p=0,040$ по субтесту «Словарный» и $r=-0,463$, $p=0,010$ по субтесту «Кубики Кооса»).

Когнитивный контроль также связан с частотой обращения детей ко взрослому ($r=0,545$, $p=0,002$ по субтесту «Словарный» и $r=-0,443$, $p=0,014$ по методике «Рисунок человека», $r=-0,399$, $p=0,029$ по субтесту «Кубики Кооса»).

Выявлено, что показатели когнитивного контроля имеют обратную связь с частотой привлечения внимания экспериментатора ($r=-0,353$, $p=0,055$ по методике «Рисунок человека»).

Помимо этого, Когнитивный контроль отрицательно связан со степенью проявления соперничества между детьми ($r=-0,465$, $p=0,010$ по методике «Рисунок человека»).

Развитие сюжета игр детей 4 лет также связано с когнитивным контролем ($r=0,388$, $p=0,034$ по субтесту «Кубики Кооса»).

Частоте перемены общего настроения детей также имеет связь с когнитивным контролем ($r=-0,388$, $p=0,034$ по субтесту «Кубики Кооса» и $r=0,400$, $p=0,029$ по субтесту «Словарный»). Настроение детей могло меняться, в зависимости от хода игры и игровой ситуации могло стать грустным, испуганным. Так, ребенок, увидев «волка», пугался, а пирата – проявлял напор и агрессию.

Выявлено, что показатели контроля действия имеют прямые связи лишь с частотой использования детьми ролевой речи в игре ($r=0,373$, $p=0,042$ по методике «Моторные пробы» и $r=0,378$, $p=0,040$ по методике «День-ночь»). Такая связь может объясняться тем, что в возрасте 4 лет идет активное развитие тормозного контроля, который является составляющей контроля действий. Навыки ребенка выстраивать свои действия в соответствии с образом игровой роли, способствуют большему вживанию в нее и, следовательно, стимулируют использование ролевой речи.

Также были выявлены корреляции Эмоционального контроля с вниманием детей в ходе предварительной беседы со взрослым ($r=0,401$, $p=0,041$ по методике «Тест тревожности»). Помимо этого, Эмоциональный контроль имеет отрицательную корреляцию со степенью реакций на затруднения, вносимые

интервенциями экспериментатора ($r=-0,404$, $p=0,027$ по методике «Тест тревожности»). Показано, что Эмоциональный контроль имеет прямые корреляции с частотой проявления детьми положительных эмоций ($r=0,391$, $p=0,033$ с методикой «Тест тревожности»), а также отстраненности ($r=0,449$, $p=0,013$ с методикой «Тест тревожности» и $r=0,380$, $p=0,038$ с экспертной оценкой эмоционального контроля по рисунку человека). Также Эмоциональный контроль прямо связан с частотой обращения детей за помощью с организацией своей игры ($r=0,453$, $p=0,012$ с экспертной оценкой эмоционального контроля по рисунку человека).

Исходя из этого, можно сделать вывод, что в 4 года ребенок, в первую очередь, стремится к общению, и контроль поведения в данном случае помогает ему лучше выстроить взаимоотношения.

Было показано, что у детей в возрасте 5 лет преобладают связи сюжетной игры и поведения с Контролем действий, что может объясняться тем, что в данном возрасте активно развивается произвольный контроль импульсивных побуждений, поддерживающий игровую ситуацию и игровое взаимоотношение между детьми.

Выявлены корреляции Контроля действий с развитием сюжета игр детей ($r=0,366$, $p=0,039$ по методике «Моторные пробы»). Помимо этого, контроль действий имеет положительные корреляции с некоторыми характеристиками сюжетной игры: развитие сюжета ($r=0,365$, $p=0,040$ по методике «Моторные пробы»); Соблюдение правил ($r=0,383$, $p=0,031$ по методике «День-ночь»); Соответствие действий роли ($r=0,497$, $p=0,004$ по методике «День-ночь»); Называние себя в соответствии с ролью ($r=0,397$, $p=0,024$ по методике «День-ночь»); Ролевые действия ($r=0,399$, $p=0,024$ по методике «День-ночь»); Инициативность при подготовке к игре ($r=0,481$, $p=0,005$ по методике «День-ночь»).

Наблюдаются обратные корреляции с отвлекаемостью детей на посторонние раздражители, в ходе игры ($r=-0,403$, $p=0,022$ по методике «День-ночь»), импульсивным поведением ($r=-0,421$, $p=0,016$ по методике «День-ночь»), а также с упорядоченностью действий ($r=0,558$, $p=0,001$ по методике «День-ночь»).

Также были выявлены прямые корреляции контроля действий с упорядоченностью действий детей ($r=0,558$, $p=0,001$ по методике «День-ночь»). Выявлены положительные связи с особенностями взаимоотношений ребенка и взрослого: частота обращений за помощью с организацией процесса игры ($r=0,514$, $p=0,003$ по методике «День-ночь» и $r=0,366$, $p=0,039$ по методике «Моторные пробы») и вопросами, связанными с тем, как отыгрывать выбранную ими игровую роль ($r=0,449$, $p=0,010$ по методике «День-ночь»).

Контроль действий также связан с тем, как партнеры по игре выстраивают свои взаимоотношения. Прямые корреляции были выявлены с предпочтением

детей лидировать в группе ($r=0,517$, $p=0,002$ по методике «День-ночь» и $r=0,377$, $p=0,033$ по методике «Моторные пробы»), а также с проявлением соперничества между детьми ($r=0,389$, $p=0,028$ по методике «Моторные пробы»).

Эмоциональный контроль в 5 лет положительно коррелирует с проявлениями отстраненности детей ($r=0,429$, $p=0,037$ по методике «Тест тревожности»).

Показано, что в сюжетной игре и поведении детей 6-7 лет преобладают связи с Когнитивным контролем. Данный феномен может объясняться тем, в этом возрасте для детей большую значимость занимает сюжет игры, как основа для выработки правил игрового взаимодействия, что отражает более высокий уровень освоения игры. Также в равной степени для детей данного возраста важность имеет взаимодействие с партнером.

Не выявлено значимых связей с показателями субтеста «Словарный».

Навыки анализа ситуации и выстраивания ментальной модели собственной деятельности были связаны со стремлением детей соблюдать игровые правила ($r=0,372$, $p=0,009$ по методике «Рисунок человека»); с развитием сюжета игры ($r=0,384$, $p=0,007$ по методике «Рисунок человека»); степенью проявления положительных эмоций в ходе игры и игрового взаимодействия ($r=0,357$, $p=0,013$ по методике «Рисунок человека»); степенью упорядоченности действий ($r=0,289$, $p=0,047$ по методике «Рисунок человека»); степенью вовлеченности детей в беседу с экспериментатором ($r=0,303$, $p=0,036$ по субтесту «Кубики Кооса»).

Выявлены отрицательные связи Когнитивного контроля с проявлениями Импульсивности в поведении ($r=-0,297$, $p=0,040$ по методике «Рисунок человека»); желанием занимать ведомую позицию в паре ($r=-0,300$, $p=0,038$ по методике «Рисунок человека»); частотой выпадения из отыгрыша игровой роли ($r=-0,395$, $p=0,005$ по методике «Рисунок человека» и $r=-0,353$, $p=0,014$ по субтесту «Кубики Кооса»);

Выявлено, что Контроль действий значительно меньше был связан с показателями игры у детей 6-7 лет.

Положительная связь была обнаружена с частотой проявления детьми положительных эмоций ($r=0,389$, $p=0,006$ по методике «Моторные пробы»). Отрицательные связи были выявлены с частотой проявлениями негативных эмоций ($r=-0,292$, $p=0,044$ по методике «Моторные пробы»), а также отрицательно, с частотой проявления агрессии в отношении партнера по игре ($r=-0,447$, $p=0,001$ по методике «Моторные пробы»). Способствуя более упорядоченному и предсказуемому поведению, контроль действий способствует выстраиванию благополучных взаимоотношений в игре, а также преобладанию положительного эмоционального состояния.

Также Контроль действий имеет отрицательную связь с желанием занимать ведомую позицию в паре ($r=-0,367$, $p=0,010$ по методике «День-ночь»).

Такая связь может объясняться тем, что способность ребенка более четко выстраивать свое поведение, исходя из собственных целей и мотивов, может способствовать более уверенному поведению и, в свою очередь, нежеланию подчиняться партнеру, а также более независимому поведению.

Эмоциональный контроль проявился лишь в отрицательной связи с желанием приспособливаться в паре ($r=-0,305$, $p=0,035$ по методике «Тест тревожности»).

В обсуждении результатов обобщаются основные результаты диссертационного исследования, приводятся выводы по рассмотренной теме.

Целью данного исследования было изучение возможной взаимосвязи контроля поведения и сюжетно-ролевой игры. Полученные данные могут говорить о том, что контроль поведения сопряжён как с самой игрой, так и с поведением детей, в ходе игровой ситуации. Эта связь имеет возрастную специфику и связана с уровнем развития сюжетно-ролевой игры.

В 4 года наблюдается преобладание когнитивного контроля, который связан, в первую очередь, с регуляцией собственного поведения в ходе сюжетной игры. Так, регуляторные механизмы направлены на организационную сторону игровой ситуации, помогая ребенку сориентироваться в ней.

В возрасте 5 лет наблюдается связь контроля действий и сюжетной оставляющей игры. Регуляция уже направлена на выстраивание и поддержание игровой ситуации: сюжета, правил, а также игровой роли.

У детей 6/7 лет контроль поведения появляется как в социальном аспекте игры, так и в поведенческом. Данный возраст является переходным к младшему школьному возрасту и дети, к этому моменту, уже осваивают игру, чему свидетельствует то, что контроль поведения не проявляется в их поведении так ярко, как в 4 или 5 лет.

Полученные результаты сопоставляются с имеющимися в литературе данными о развитии игры и саморегуляции у дошкольников, показано, что они согласуются с исследованиями о связи регуляции и выполнения игровых заданий (White, Carlson, 2016, Tibodeau et al., 2016), игровой мотивации и саморегуляции (Смирнова, Гударева, 2005), принятия игровых ролей и регуляции (Веракса и др., 2020); согласуется с литературными данными и факт недостаточного проявления эмоциональной регуляции в игре (Slot et al., 2017).

Проведенное исследование позволяет комплексно изучить взаимосвязь отдельных аспектов саморегуляции и сюжетно-ролевой игры детей дошкольного возраста, а также показывает возрастную динамику развития связей отдельных аспектов саморегуляции с развитием игры и особенностями игрового поведения детей. Помимо этого, полученные результаты подтверждают значимость сюжетных игр в развитии регуляторных механизмов детей.

Выводы

1. Выявлена возрастная динамика развития когнитивного контроля, контроля действий и эмоционального контроля у детей младшего и старшего дошкольного возраста. Половые различия были обнаружены только по одной из составляющих когнитивного аспекта контроля поведения (более высокий уровень вербальной составляющей), различия в контроле действий и эмоциональном контроле не обнаружены.
2. Контроль поведения как основа субъектной регуляции вносит значимый вклад в сюжетно-ролевую игру. Когнитивный контроль и контроль действий способствуют развитию сюжетно-ролевой игры со структурированными условиями детей дошкольного возраста, в то время как эмоциональный контроль такого вклада не вносит.
3. Когнитивный контроль положительно связан со структурными элементами сюжетно-ролевой игры: выраженностью игровой роли в поведении ребенка, развитием сюжета игры, соблюдением игровых правил; а также с успешностью регуляции ребенком собственного поведения в ходе игры.
4. Контроль действий сопряжен с построением взаимоотношений между детьми дошкольного возраста, а также способствует развитию игры (сюжета, роли, системы правил).
5. Возраст вносит значимый вклад в развитие сюжетно-ролевой игры со структурированными условиями у детей дошкольного возраста.
6. В игре со структурированными условиями, где ребенок сталкивается с определенными препятствиями, внешними сложностями, присутствуют ярко выраженные игровые роли, сюжет, игровые правила, в отличие от спонтанной игры. Это объясняется большей необходимостью обращаться к контролю поведения в игре со структурированными условиями, чем в спонтанной сюжетной игре.
7. Связь контроля поведения с сюжетно-ролевой игрой детей дошкольного возраста имеет возрастную специфику. В 4 года преобладают связи когнитивного контроля со структурными компонентами игры. В возрасте 5 лет в сюжетной игре преобладает контроль действий, который сопряжен со структурными элементами игры. У детей 6-7 лет сюжетная игра сопряжена с когнитивным контролем.
8. Связь контроля поведения с поведением детей в сюжетно-ролевой игре возраста также имеет возрастную специфику. В 4 года регуляция собственного поведения ребенка в ходе сюжетной игры и взаимодействие с партнером по игре сопряжены с эмоциональным контролем. У детей 5 лет регуляция поведения и построения взаимоотношений сопряжена с контролем

действий. В возрасте 6-7 лет регуляция собственного поведения и социальная составляющая игровой ситуации сопряжены с когнитивным контролем.

9. К концу дошкольного возраста связи компонентов контроля поведения со структурными элементами сюжетно-ролевой игры и игровым поведением детей становятся равномерными и менее интенсивными.

В **Заключении** подводятся краткие итоги работы и формулируются основные выводы о связи контроля поведения и уровня развития сюжетно-ролевой игры и о значимой роли когнитивного контроля в развитии структуры современной сюжетно-ролевой игры дошкольников.

Основное содержание диссертационного исследования отражено 5 публикациях общим объемом 3,56 п.л., в том числе 3 работы общим объемом 3,0 п.л. (авторский объем 2,5 п.л.) опубликованы в рецензируемых научных изданиях, определенных ВАК при Минобрнауки России:

Статьи в изданиях, рекомендованных ВАК Министерства науки и высшего образования РФ:

1. Достанов М.М., Виленская Г.А. Связь контроля поведения и свободной игры у детей дошкольного возраста // Вестник Омского университета. Серия «Психология». – 2024. – № 2. – С. 45-54.
2. Достанов М.М. Сравнение спонтанной и тематической игр современных дошкольников // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2023. – Т. 29. – № 3. – С. 54-61.
3. Достанов М.М. Особенности современной спонтанной игры дошкольников // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. – 2022. – Т. 28. – № 4. – С. 27-34.

Научные публикации в других изданиях:

4. Достанов М.М. Контроль поведения и направляемая игра дошкольников // Материалы X Международной конференции молодых ученых «Психология – наука будущего», 16–17 ноября 2023, г. Москва / Отв. ред. А. Л. Журавлев, Е. А. Сергиенко, Н. Е. Харламенкова. М.: Изд-во «Институт психологии РАН», 2023. – С. 160-164.
5. Достанов М.М. Особенности современной игры дошкольников // Материалы IX Международной конференции молодых ученых «Психология – наука будущего», 18–19 ноября 2021 г., Москва / Отв. ред. Е.А. Сергиенко, Н.Е. Харламенкова. М.: Изд-во «Институт психологии РАН», 2021.– С. 121-124.