

оригинальная статья

## Динамические трансформации когнитивных процессов детей старшего дошкольного возраста в условиях сюжетно-ролевой игры

Козловская Наталья Александровна

Кузбасский педагогический колледж, Россия, г. Кемерово

natasha78\_0@mail.ru

Толстова Евгения Викторовна

МАДОУ № 79 «Детский сад комбинированного вида», Россия,

г. Кемерово

Поступила в редакцию 12.01.2022. Принята после рецензирования 07.02.2022. Принята в печать 07.02.2022.

**Аннотация:** Рассмотрена проблема оптимизации развития когнитивных процессов старших дошкольников. Предметом исследования выступает специфика организации игровой деятельности, в частности сюжетно-ролевой игры, обеспечивающей позитивные динамические трансформации когнитивных процессов детей старшего дошкольного возраста. Проанализированы теоретические подходы к игре как феномену культуры, обеспечивающему процесс социализации человека, обогащения опыта опосредованного проживания разнообразных сюжетов и тем окружающей действительности. Описаны интерпретации когнитивных процессов в дошкольном возрасте, определены особенности их развития с учетом индивидуально-психологических характеристик личности. Рассмотрены характеристики сюжетно-ролевой игры, определяемой в качестве ведущего вида детской активности в дошкольном возрасте. В процессе осуществления сюжетно-ролевой игры у участников обогащаются представления об окружающем мире, автоматизируются умения сопоставлять данные о предметах и способах их применения, накапливается опыт применения различных действий для решения возникающих затруднений. Экспериментально доказано, что проявления эмоционального отношения детей к собственной деятельности и к действиям партнеров сопровождают динамические трансформации когнитивных процессов, обеспечивая повышение продуктивности различных видов деятельности детей в старшем дошкольном возрасте.

**Ключевые слова:** когнитивные процессы, эмоциональная регуляция, мышление, обобщение, классификация, воображение

**Цитирование:** Козловская Н. А., Толстова Е. В. Динамические трансформации когнитивных процессов детей старшего дошкольного возраста в условиях сюжетно-ролевой игры. *Вестник Кемеровского государственного университета. Серия: Гуманитарные и общественные науки.* 2022. Т. 6. № 1. С. 26–33. <https://doi.org/10.21603/2542-1840-2022-6-1-26-33>

original article

## Dynamic Transformations of Cognitive Processes in Senior Preschoolers in the Context of Role-Playing Games

Natalia A. Kozlovskaya

Kuzbass Pedagogical College, Russia, Kemerovo

natasha78\_0@mail.ru

Evgeniya V. Tolstova

Kindergarten No. 79, Russia, Kemerovo

Received 12 Jan 2022. Accepted after peer review 7 Feb 2022. Accepted for publication 7 Feb 2022.

**Abstract:** The present research featured the development of cognitive processes in senior preschoolers. It focused on the specifics of role-playing games, which provide positive dynamic transformations of cognitive abilities at this age. The article describes various theoretical approaches to game as a cultural phenomenon that facilitates socialization and enriches experience. It also describes the cognitive processes and their development, which depend on the personality of a particular preschooler. A role-playing game is a leading type of preschoolers' activity. They acquire new ideas about the world, learn to compare data about objects, develop useful patterns, and accumulate experience in problem solving. Children's emotional attitude to their own activities and those of their game partners accompany the dynamic transformations of cognitive processes, thus increasing the productivity of various types of activities.

**Keywords:** cognitive processes, emotional regulation, thinking, generalization, classification, imagination

**Citation:** Kozlovskaya N. A., Tolstova E. V. Dynamic Transformations of Cognitive Processes in Senior Preschoolers in the Context of Role-Playing Games. *Vestnik Kemarovskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye i obshchestvennye nauki*, 2022, 6(1): 26–33. (In Russ.) <https://doi.org/10.21603/2542-1840-2022-6-1-26-33>

## Введение

Проблема развития когнитивной сферы ребенка на различных этапах дошкольного детства имеет широкую вариативность описательных характеристик феномена когнитивных процессов, а также условий, оптимизирующих и препятствующих этому развитию.

Когнитивные процессы как информационные системы выступают неотъемлемым компонентом психологического бытия субъекта [1, с. 7]. Когнитивные процессы обеспечиваются механизмами когнитивной деятельности мозга [2], взаимосвязаны с психическими состояниями [3], коммуникативными умениями [4]. Рассматривая когнитивную сферу ребенка дошкольного возраста, Т. Н. Окатова отмечает, что когнитивное развитие ребенка представляет собой сложное взаимодействие различных форм мышления [5, с. 264]. Ю. Ф. Фасхутдинова справедливо отмечает, что наиболее генетически детерминированными оказываются такие когнитивные процессы, как речь и словесно-логическое мышление, менее детерминированы процессы памяти и внимания, еще менее – сенсомоторные способности. Минимально генетически детерминированными являются творческие способности и воображение [6, с. 44]. Поиск знаний и их приобретение самостоятельно или под тактичным руководством взрослого выступают основополагающей характеристикой результативности протекания когнитивных процессов в старшем дошкольном возрасте [7].

На каждом этапе онтогенеза определяется специфика динамических трансформаций когнитивных процессов. Для старшего дошкольника характерны развитость сенсорно-перцептивной сферы, элементы наглядно-образного мышления, высокий уровень объема кратковременной механической памяти. Высокий уровень развития произвольной памяти и внимания выступает основой для формирования воображения, закладываются основы словесно-логического мышления, возрастает произвольность когнитивных процессов.

По Е. В. Коротяевой и А. Н. Нефедовой, старший дошкольник способен интерпретировать объективную реальность, которая зависит от непосредственно переживаемого опыта, в результате чего появляются мысли, которые определяют поведение ребенка [8, с. 177].

Познавательная сфера включает в себя познавательные процессы: ощущение, восприятие, память, мышление, воображение, речь, внимание. Развитие познавательных процессов идет от элементарных (ощущения) к более сложным (мышление и воображение).

Процесс развития познавательных функций не является линейным, каждый познавательный процесс имеет наиболее сензитивный возрастной период для формирования и развития. В раннем детстве происходит формирование ощущений и восприятия, в дошкольном возрасте формируются и развиваются память, наглядно-образное мышление, воображение. Но и процессы ощущения, восприятия, внимания становятся более осмысленными, усложняются.

Отдельное место отводится развитию речи. До трех лет развитие речи и мышления происходит в едином контексте. Речь способствует формированию произвольности познавательных процессов. К старшему дошкольному возрасту наглядно-образное мышление оказывается сформированным, совершенствуются процессы памяти, что приводит к формированию воображения. Воображение становится целенаправленным, ребенок старшего дошкольного возраста способен к созданию образов по замыслу. К пяти годам ребенок преодолевает эгоцентризм мышления, появляется децентрация, способность к установлению причинно-следственных связей. Но эти способности еще несовершенны и требуют развития.

В отечественной психологии принято положение о ведущей деятельности как деятельности, в которой происходит развитие личности, формируются новообразования. В дошкольном возрасте таким видом деятельности является сюжетно-ролевая игра. Она характеризуется наличием игровой ситуации, игрового пространства, ролевых действий, развитием сюжета. Сюжетно-ролевая игра не появляется сама по себе в дошкольном возрасте. Она базируется на манипулятивной деятельности и возникающих на их основе ролевых действиях, которые впоследствии объединяются единым сюжетом. Принято считать, что к старшему дошкольному возрасту ребенок овладевает сюжетно-ролевой игрой.

## Общая характеристика условий целенаправленного развития когнитивных процессов старших дошкольников

С точки зрения практики интерес представляют технологии развития когнитивных процессов в старшем дошкольном возрасте. Среди них наиболее известны: ТРИЗ, развивающая технология Никитиных, технология Монтессори и др. Современными исследователями важным признается создание условий для развития ребенка. В дошкольном возрасте развитие ребенка происходит в процессе такого ведущего вида деятельности, как сюжетно-ролевая игра. К старшему дошкольному возрасту игра детей начинает приобретать развернутый сюжет, а не просто выполнение отдельных ролевых действий.

Игра – это деятельность в определенных ситуациях, направленная на усвоение и воссоздание общественного опыта на определенном культурно-историческом этапе общества, предметная представленность которого воспринимается в образцах действий относительно явлений и феноменов окружающей действительности.

По мнению Л. С. Выготского, игра обеспечивает коренное преобразование сознания, сущность которого заключается в разъединении предмета и его обозначения, переходе от внешнего обозначения к внутреннему образу предмета. Играя, ребенок осуществляет активность в субъективно воспринимаемой ситуации, следуя за придуманной идеей, а не внешним стимулом. При этом

сохраняется опора на предметный мир, однако предметы могут замещать друг друга, обеспечивая достижение поставленной игроком цели. Осуществляя действия в уме, ребенок обогащает собственный опыт применения предметов окружающего мира, причем постепенно наращивая совокупность идеальных действий, освобождается от предметной зависимости. Таким образом, игра детерминирует становление высших психических функций [9].

Д. Б. Эльконин рассматривает игру как деятельность, которая помогает совершенствовать управление поведением [10]. Игра обеспечивает возможность ребенку воспроизвести отношения с другими партнерами, сыграть определенную роль, выполнить предлагаемые правила. Игра представляет собой некоторый пример отражения объективной реальности, образ которой имеет не только пассивные характеристики предметности, но и активные способы преобразования воспринимаемых предметов и явлений окружающего мира.

На основании проведенного теоретического анализа зарубежных и отечественных исследований проблем игровой деятельности, Е. В. Иванова аргументированно констатирует тот факт, что недостаток игровой деятельности в структуре детской активности оказывает негативное воздействие на психическое развитие в целом [11, с. 117].

О. В. Евдокишина, объясняя сложившуюся в современном мире ситуацию, указывает на факт ориентиров дошкольного образования на ускоренное развитие в ущерб его обогащению, подчеркивает неоднозначный характер влияний со стороны средств массовой информации и интернет-коммуникаций [12, с. 206]. Основной причиной низкого уровня развития сюжетно-ролевой игры современных детей, по мнению Е. О. Смирновой и О. В. Гударёвой, является отсутствие практического участия взрослых в игровой деятельности детей [13, с. 64]. Согласно точке зрения Е. А. Шанц, следует обеспечить возвращение игры в сферу детской активности, поскольку она способствует формированию у ребенка умений планировать и согласовывать свои действия с партнерами, умений справедливо разрешать спорные вопросы [14, с. 60]. Н. И. Белоцерковец и И. В. Чупаха обоснованно определяют значение игры как источника развития интеллектуальных способностей, когнитивных процессов и коммуникативных навыков [15, с. 85].

Мы согласны с мнением Н. А. Андреевой, которая подчеркивает, что все возрастано-психологические новообразования, которые необходимы ребенку во всей его дальнейшей жизни, берут свое начало в детской игре [16, с. 96]. Следует согласиться с позицией О. Н. Кузнецовой, утверждающей, что, используя игры и собственный пример выстраивания отношений с детьми, взрослый может обеспечить становление доброжелательных взаимоотношений, которые будут транслироваться самим ребенком в коллективные самостоятельные игры [17, с. 35]. Важным считаем утверждение В. О. Голубкова о том, что в сюжетно-ролевой игре происходит накопление опыта перевоплощения, что следует рассматривать как важное основание

для дальнейшего развития когнитивной и эмоционально-волевой сферы [18, с. 119].

О развитии динамических характеристик коммуникативных способностей в процессе сюжетно-ролевой игры заявляют И. В. Зотова и В. С. Дурицкая [19, с. 50]. Анализируя труды Д. Б. Эльконина, Е. О. Смирнова и И. А. Рябкова описали структуру сюжетно-ролевой игры, включив в нее в качестве ведущих элементов предметный план, позицию ребенка в игре, пространственное поле и временной диапазон, способы взаимодействия с партнерами [20, с. 68].

Л. И. Элькопинова предлагает рассматривать ролевое взаимодействие как элемент структуры и единицу анализа игры, указывая на особую форму такого взаимодействия – двухтактность, выражающуюся в категориях *вызов* и *отклик*. Роль, по мнению исследователя, – это не только собственные переживания относительно своих действий, но и переживания относительно действий других участников [21, с. 68].

Исследованию двухтактности игры посвящена и работа Т. В. Бажановой: установлено, что формообразующим моментом сюжетно-ролевой игры является детская инициатива, выраженная в двухтактной структуре ее сюжета. Эта структура является идеальной, т. е. полной и развитой формой игры, вокруг которой происходят реальные игры дошкольников. Первым тактом игры является построенные ситуации вызова какого-либо действия. Второй такт игры – действенный отклик на этот вызов. В двухтактной игре желание открыто выступает как инициатива и приобретает культурную форму. Момент созидания, построения такой двухтактной игры и есть акт психического развития в игре. Только в этом моменте игровое действие характеризуется единством мотивационно-потребностной и операционно-технической сторон [22].

Следовательно, сюжетно-ролевая игра выделяется как ведущий вид деятельности в старшем дошкольном возрасте. Этот вид игры имеет определенную структуру, где основным является наличие роли, которую выполняет ребенок, и содержания (сюжета). Сюжетно-ролевая игра позволяет дошкольнику моделировать и проигрывать различные стороны жизни, главным образом подражая миру взрослых. В сюжетно-ролевой игре в первую очередь развивается личность дошкольника, эмоционально-волевая сфера. Но проигрывание сюжетно-ролевой игры, ее усложнение требует от дошкольника и определенного интеллектуального развития. Умение проиграть воображаемый сюжет, выстраивать взаимодействие в соответствии с выбранной или заданной ролью будет способствовать развитию познавательных процессов.

## Методы и материалы

Исследование развития познавательной сферы детей старшего дошкольного возраста посредством сюжетно-ролевой игры было проведено в апреле-мае 2020 г. на базе МБДОУ № 79 «Детский сад комбинированного вида» г. Кемерово. Эмпирическое исследование проводилось на выборке

детей старшего дошкольного возраста. Общая численность выборки – 40 человек (22 девочки и 18 мальчиков), возраст испытуемых – 5–6 лет.

Исследование проводилось в несколько этапов.

1. Констатирующий, цель – изучение актуального уровня развития когнитивных процессов детей старшего дошкольного возраста.
2. Формирующий – оказание воздействия на старших дошкольников посредством серии сюжетно-ролевых игр.
3. Контрольный – повторный диагностический срез с целью изучения уровня развития когнитивных процессов старших дошкольников после формирующего эксперимента.

В эксперименте были использованы основные и вспомогательные методы эмпирического исследования. В качестве основного метода был применен формирующий эксперимент, который заключался в развитии познавательной сферы посредством серии сюжетно-ролевых игр. Вспомогательный метод – тестирование.

В качестве показателей развития познавательной сферы старших дошкольников нами были выбраны мышление (обобщение, классификация, причинно-следственное мышление), воображение.

Для исследования были выбраны методика «Последовательные картинки» [23] для изучения логического мышления, способности устанавливать причинно-следственные зависимости в наглядной ситуации, составлять рассказ по серии последовательных картинок, делать обобщения; методика «Найди семью» [24] для определения уровня развития мыслительной операции *классификация*, проявляющейся в процессе распределения предлагаемых картинок в определенные группы (семьи) с учетом критерия классификации; методика «На что похоже» [25], направленная на изучение уровня развития воображения в процессе мысленного дорисовывания картинки так, чтобы получилась какая-нибудь картинка с последующей вербализацией придуманного названия.

Для установления достоверности различий в развитии когнитивных процессов старших дошкольников до проведения формирующего эксперимента и после него мы использовали методы статистики.

## Результаты

В результате первого констатирующего эксперимента нами были изучены особенности когнитивных процессов старших дошкольников. Исследование показало, что высокий уровень развития мыслительной операции *обобщение*, проявляющейся в умении устанавливать последовательность, причинно-следственные связи, выражать их вербально, был определен только у 20 % старших дошкольников. На среднем уровне с установлением последовательности справились 50 % старших дошкольников. Как правило, основные трудности были связаны с составлением самого рассказа по сюжетным картинкам, нежели с установлением неправильной последовательности. На низком

уровне задание выполнили 30 % старших дошкольников. Эти испытуемые затруднялись устанавливать последовательность, не понимали неправильность выполнения, даже при указании, не могли составить рассказ. Можно заключить, что старшие дошкольники испытывают трудности в установлении последовательности, построении причинно-следственных связей, составлении рассказа по сюжетным картинкам.

Высокий уровень развития мыслительной операции *классификация* был выявлен у 35 % респондентов. Эти испытуемые выполняли задания самостоятельно, классифицировали правильно, использовали обобщающие слова при объяснении признака, объединяющего объекты в группы. Средний уровень был выявлен у 45 % старших дошкольников, им требовалось дополнительное разъяснение задания, или, чаще всего, они затруднялись объяснить признак, по которому осуществляли объединения («не знаю», «они должны быть вместе», «просто так»). Низкий уровень был выявлен у 20 % испытуемых, как правило, они объединяли предметы по несущественным признакам или в целом не могли выполнить задание, т. е. не понимали инструкции. Итак, старшие дошкольники более успешно выполняют классификацию предметов, но затрудняются объяснить основания для классификации.

В результате исследования уровня развития *воображения* старших дошкольников высокий уровень был установлен у 45 %. Испытуемые этой группы выполняли задание активно, с интересом, называли от 3 и более ассоциаций. Средний уровень установлен у 40 % – испытуемые называли ассоциации, но выполняли задание без особого интереса, им требовалось больше времени на выполнение задания. Низкий уровень выявлен у 15 % – испытуемые называли не более одной ассоциации или затруднялись выполнять задания, также они пытались просто описать нарисованные линии, фигуры.

Таким образом, по результатам исследования воображения и мышления старших дошкольников нами были сделаны следующие выводы:

- воображение и мышление старших дошкольников развито преимущественно на высоком и среднем уровнях;
- наиболее успешно старшие дошкольники справились с заданием на классификацию предметов;
- менее сформировано у старших дошкольников умение устанавливать последовательность событий, причинно-следственные связи, вербально объяснить их и обобщать по существенным признакам.

Далее мы разделили общую выборку на контрольную (КГ) и экспериментальную (ЭГ) группы. Данные сравнительного анализа подтверждают, что по уровням развития мышления и воображения две группы эквивалентны (табл. 1). Статистически значимыми признаются различия, если уровень значимости  $p < 0,05$ . Данные статистики свидетельствуют о том, что группы не различаются по количественным показателям развития мышления и воображения.

**Табл. 1. Средние значения показателей мышления и воображения старших дошкольников до экспериментального воздействия**

**Tab. 1. Mean values of indicators of thinking and imagination in senior preschoolers before the experiment**

Параметры	ЭГ		КГ		t	p
	Ср. зн.	Ст. откл.	Ср. зн.	Ст. откл.		
Обобщение	0,90	0,72	0,90	0,79	0,00	1,00
Классификация	1,30	0,73	1,25	0,79	0,21	0,84
Воображение	1,15	0,75	1,15	0,81	0,00	1,00

На следующем этапе мы провели педагогический эксперимент. Он представлял серию сюжетно-ролевых игр разной тематики. Основной целью сюжетно-ролевых игр было развитие мышления и воображения старших дошкольников. Эта цель решалась нами посредством ряда условий и приемов проведения сюжетно-ролевых игр, к ним мы отнесли следующие:

1. Предварительная работа перед проведением сюжетно-ролевой игры.
2. Контроль за построением сюжетной линии старшими дошкольниками.
3. Введение проблемных ситуаций в сюжетно-ролевую игру.
4. Рефлексия сюжетно-ролевой игры совместно с детьми.

Предварительная работа перед проведением сюжетно-ролевой игры включала ознакомление с содержанием ролей, которые будут использоваться в игре, содержанием проигрываемой деятельности, атрибутами, необходимыми для сюжетно-ролевой игры. По сути, обогащались представления старших дошкольников об окружающем мире. Это является важным условием, поскольку представления детей старшего дошкольного возраста ограничиваются их жизненным опытом. Вследствие этого мы считаем, что содержание выполняемых ролей у детей бывает бедным. Наблюдения за детьми показали, что в самостоятельной сюжетно-ролевой игре они чаще играют в больницу, парикмахерскую, семью, т. е. используют более близкие и понятные сюжеты. Богатые представления об окружающем мире, мире человеческих отношений позволяют старшим дошкольникам более интересно развернуть сюжетную линию игры, проявить способности к фантазированию. Предварительная работа проводилась в форме просмотра познавательных фильмов, чтения художественной литературы, бесед.

Контроль за построением сюжетной линии решал задачу развития причинно-следственного мышления. В игре старшие дошкольники часто теряют сюжетную линию, и игра от сюжетно-ролевой сходит просто к ролевой игре. Поэтому экспериментатор занимал позицию, в которой направлял игру испытуемых, подсказывал ситуации для проигрывания.

Следующим важным моментом было предложение испытуемым разных проблемных ситуаций, которые могут

возникать в проигрываемых отношениях. Этот прием был направлен на формирование умения у дошкольников продумывать сюжет игры (воображение), и на развитие логического мышления, умения делать выводы, принимать решения, продумывать ход событий.

Таким образом, роль экспериментатора в организации сюжетно-ролевых игр детей старшего дошкольного возраста была направляющей, обучающей и контролирующей.

Последним важным моментом в проведении сюжетно-ролевых игр была их рефлексия с детьми. Испытуемым предлагались доступные вопросы для обсуждения: *Понравилась ли игра? Какая у тебя была роль? Что ты делал? Понравилась ли твоя роль? Почему? С кем тебе понравилось играть? Почему? Что ты нового узнал во время игры?* Рефлексия в таком виде была направлена на развитие причинно-следственного мышления, умения обобщать.

При проведении игр мы соблюдали и общие правила: создание игровой ситуации, введение в игровую ситуацию и вывод из нее, обеспечение игровыми атрибутами, достаточное количество ролей для участников.

В результате проведения повторного констатирующего эксперимента (табл. 2) мы получили данные диагностики мышления и воображения и сравнили их с данными первого констатирующего эксперимента. По результатам первого констатирующего эксперимента средний балл по методике «Последовательные картинки» (причинно-следственное мышление) был 0,90, после эксперимента он повысился до 1,20. Показатели стандартного отклонения снизились. Как до, так и после эксперимента наиболее часто встречающееся значение (мода) составило 1 балл, соответствующий среднему уровню. Можно говорить о повышении уровня развития мыслительной операции *обобщение*, уменьшении различий в индивидуальных проявлениях этого мыслительного действия.

По результатам методики «Найди семью» до эксперимента средний балл – 1,30, после – 1,60, стандартное отклонение уменьшилось, мода в двух срезах соответствует 2 баллам. Таким образом, мыслительная операция *классификация*

**Табл. 2. Данные описательной статистики диагностики мышления и воображения старших дошкольников ЭГ**

**Tab. 2. Descriptive statistics of thinking and imagination in senior preschoolers in the experimental group**

Параметры	Срез	Ср. зн.	Мода	Частота моды	Мин	Макс	Ст. откл.
Обобщение	1	0,90	1	10	0,00	2,00	0,72
	2	1,20	1	12	0,00	2,00	0,62
Классификация	1	1,30	2	9	0,00	2,00	0,73
	2	1,60	2	12	1,00	2,00	0,50
Воображение	1	1,15	1	9	0,00	2,00	0,75
	2	1,55	2	12	0,00	2,00	0,60

развита у большинства испытуемых на уровне не ниже среднего, а после эксперимента их показатели повысились.

По результатам методики «На что похоже» средний балл до эксперимента был 1,15, после эксперимента стал 1,55, стандартное отклонение уменьшилось с 0,75 до 0,60. Изменилась мода с 1 балла на 2. Изменение количественных данных по этой методике говорит о значительном развитии воображения, переходе от среднего уровня к высокому.

Для того чтобы определить достоверность данных изменений, мы использовали t-критерий Стьюдента для зависимых выборок (табл. 3). В нашем исследовании мы получили уровень значимости меньше 0,05 по всем методикам. Соответственно, произошло повышение количественных данных диагностики мышления и воображения у старших дошкольников в процессе реализации формирующего эксперимента.

Табл. 3. Статистические различия показателей мышления и воображения старших дошкольников ЭГ до и после воздействия  
Tab. 3. Indicators of thinking and imagination in the experimental group before and after the experiment

Параметры	Начальный этап		Заключительный этап		t	p
	Ср. зн.	Ст. откл.	Ср. зн.	Ст. откл.		
Обобщение	0,90	0,72	1,20	0,62	-2,85	0,01
Классификация	1,30	0,73	1,60	0,50	-2,85	0,01
Воображение	1,15	0,75	1,55	0,60	-2,63	0,02

Таким образом, проведение сюжетно-ролевых игр со старшими дошкольниками способствовало развитию у них прежде всего воображения и мыслительной операции *классификация*, а менее всего – развитию мыслительной операции *обобщение*. Мы полагаем, что развитие причинно-следственного мышления требует более длительного времени.

Для подтверждения того, что наше воздействие действительно оказало влияние на развитие когнитивных процессов старших дошкольников, мы сравнили данные диагностики мышления и воображения испытуемых КГ (табл. 4). Во-первых, отметим, что количественные показатели КГ были эквивалентными количественным показателям ЭГ. Во-вторых, сравнивая средние значения, мы видим их прирост у старших дошкольников по всем обследованным параметрам. Наибольший прирост, так же как и в ЭГ, наблюдается по умению классифицировать, обобщать, развитию воображения. Уменьшились показатели стандартного отклонения. У старших дошкольников КГ повысились количественные показатели. Чтобы определить их значимость, мы использовали t-критерий Стьюдента для зависимых выборок (табл. 5). Не по одному из исследованных параметров мы не получили статистически

значимых различий. Но следует отметить, что в этой группе наибольший прирост количественных показателей наблюдается в развитии причинно-следственного мышления. Возможно, это обусловлено тем, что старший дошкольный возраст является благоприятным для развития этой мыслительной способности.

Сравнение результатов диагностики познавательных процессов старших дошкольников до и после эксперимента позволяет нам прийти к выводу, что формирующее воздействие является действенным. Разработанная серия сюжетно-ролевых игр с применением выделенных нами условий их проведения позволяет развивать у старших дошкольников причинно-следственное мышление, умение классифицировать и обобщать, воображение.

Табл. 4. Данные описательной статистики диагностики мышления и воображения старших дошкольников КГ

Tab. 4. Descriptive statistics of thinking and imagination in senior preschoolers in the control group

Параметры	Срез	Ср. зн.	Мода	Частота моды	Мин	Макс	Ст. откл.
Обобщение	1	0,90	1	8	0,00	2,00	0,79
	2	1,05	1	11	0,00	2,00	0,69
Классификация	1	1,15	2	8	0,00	2,00	0,81
	2	1,25	2	9	0,00	2,00	0,79
Воображение	1	1,25	2	9	0,00	2,00	0,79
	2	1,35	2	10	0,00	2,00	0,75

Табл. 5. Статистические различия показателей мышления и воображения старших дошкольников КГ

Tab. 5. Indicators of thinking and imagination in the control group

Параметры	Начальный этап		Заключительный этап		t	p
	Ср. зн.	Ст. откл.	Ср. зн.	Ст. откл.		
Обобщение	0,90	0,79	1,05	0,69	-1,83	0,08
Классификация	1,25	0,79	1,35	0,75	-1,45	0,16
Воображение	1,15	0,81	1,25	0,79	-1,45	0,16

## Заключение

Сюжетно-ролевая игра обладает несомненным развивающим потенциалом. Возможности для развития познавательных процессов посредством сюжетно-ролевой игры заключаются в дуплановости игры, использовании предметов-заменителей, продумывании сюжета игры, необходимости активизации мыслительной деятельности в процессе коммуникативного взаимодействия.

При проведении сюжетно-ролевых игр мы выполняли следующие условия: предварительная работа перед проведением сюжетно-ролевой игры, контроль за построением сюжетной линии старшими дошкольниками, введение проблемных ситуаций в сюжетно-ролевую игру старших дошкольников, рефлексия сюжетно-ролевой игры совместно с детьми. Диагностика развития мышления и воображения у старших дошкольников после формирующего воздействия показала положительную динамику. Посредством метода статистики мы показали, что эта динамика является значимой, результаты имеют достоверные различия. В КГ положительная динамика развития когнитивных процессов не является статистически значимой. В старшем дошкольном возрасте происходит развитие мышления и воображения. Более интенсивно развитие когнитивных

процессов происходит в условиях специально организованной сюжетно-ролевой игры.

**Конфликт интересов:** Авторы заявили об отсутствии потенциальных конфликтов интересов в отношении исследования, авторства и / или публикации данной статьи.

**Conflict of interests:** The authors declared no potential conflict of interests regarding the research, authorship, and / or publication of this article.

**Критерии авторства:** Авторы в равной степени участвовали в подготовке и написании статьи.

**Contribution:** All the authors contributed equally to the study and bear equal responsibility for information published in this article.

## Литература / References

1. Селиванов В. В. Предисловие. *Психология когнитивных процессов*. 2017. № 6. С. 7–8.  
Selivanov V. V. Introduction. *Psikhologiya kognitivnykh protsessov*, 2017, (6): 7–8. (In Russ.)
2. Денисов А., Булай П., Питлик Т., Черенкевич С. Когнитивные процессы и биологические нейронные сети. *Наука и инновации*. 2015. № 12. С. 29–32.  
Denisov A., Bulay P., Pitlik T., Cherenkevich S. Cognitive processes and biological neural networks. *Nauka i innovatsii*, 2015, (12): 29–32. (In Russ.)
3. Прохоров А. О., Юсупов М. Г. Взаимодействие психических состояний и когнитивных процессов субъекта (на примере учебной деятельности студентов). *Экспериментальная психология*. 2010. Т. 3. № 2. С. 33–44.  
Prokhorov A. O., Yusupov M. G. The interaction between mental states and cognitive processes of a subject as manifested in students' learning activities. *Experimental Psychology (Russia)*, 2010, 3(2): 33–44. (In Russ.)
4. Ахмадиева Л. Р. Роль когнитивных процессов в формировании коммуникативных умений. *Вестник Московского государственного лингвистического университета*. 2015. № 18. С. 16–29.  
Akhmadiyeva L. R. The role of cognitive processes in a formation of communicative skills. *Vestnik of Moscow State Linguistic University*, 2015, (18): 16–29. (In Russ.)
5. Окатова Т. Н. Особенности развития когнитивных процессов у детей старшего дошкольного возраста. *Преемственность в образовании*. 2020. № 25. С. 263–267.  
Okatova T. N. Cognitive development in senior preschoolers. *Preemstvennost v obrazovanii*, 2020, (25): 263–267. (In Russ.)
6. Фасхутдинова Ю. Ф. К вопросу о развитии когнитивных способностей у детей с ЗПР. *Вестник психологии и психотехники*. 2013. № 5. С. 24–45. <https://doi.org/10.7256/2306-0425.2013.5.9135>  
Faskhutdinova Yu. F. Cognitive development in children with mental retardation. *NB: Pedagogika i prosveshchenie*, 2013, (5): 24–45. (In Russ.) <https://doi.org/10.7256/2306-0425.2013.5.9135>
7. Голицын В. Б., Шчербакова Е. И. Познавательная активность дошкольников. *Советская педагогика*. 1991. № 3. С. 43–48.  
Golitsyn V. B., Shcherbakova E. I. Cognitive activity of preschoolers. *Sovetskaia pedagogika*, 1991, (3): 43–48. (In Russ.)
8. Коротаева Е. В., Нефедова А. Н. Развитие когнитивной активности у старших дошкольников. *Педагогическое образование в России*. 2012. № 3. С. 176–180.  
Korotaeva E. V., Nefedova A. N. Development of cognitive activity in senior preschoolers. *Pedagogical Education in Russia*, 2012, (3): 176–180. (In Russ.)
9. Выготский Л. С. Психология. М.: ЭКСМО-Пресс, 2000. 1008 с.  
Vygotsky L. S. *Psychology*. Moscow: EKSMO-Press, 2000, 1008. (In Russ.)
10. Эльконин Д. Б. Детская психология. М.: Академия, 2008. 384 с.  
Elkonin D. B. *Child psychology*. Moscow: Akademiia, 2008, 384. (In Russ.)
11. Иванова Е. В. Влияние сюжетно-ролевых игр на развитие игровой деятельности у детей среднего дошкольного возраста. *Международный журнал гуманитарных и естественных наук*. 2016. № 1-1. С. 116–119.  
Ivanova E. V. The influence of role-playing games on the development of the game activities at children of middle preschool age. *International Journal of Humanities and Natural Sciences*, 2016, (1-1): 116–119. (In Russ.)

12. Евдокишина О. В. Влияние игровой деятельности на социализацию детей дошкольного возраста. *Мир науки, культуры, образования*. 2015. № 2. С. 205–207.  
Evdokishina O. V. Influence of game-based activity on socialization of preschool children. *Mir nauki, kultury, obrazovaniya*, 2015, (2): 205–207. (In Russ.)
13. Смирнова Е. О., Гударёва О. В. Современные пятилетние дети: особенности игры и психического развития. Ч. 1. *Дошкольное воспитание*. 2003. № 10. С. 63–73.  
Smirnova E. O., Gudareva O. V. Modern five-year-old children: game and mental development. Pt. 1. *Doshkolnoe vospitanie*, 2003, (10): 63–73. (In Russ.)
14. Шанц Е. А. Роль игровой деятельности в ознакомлении дошкольников с трудом взрослых. *Вестник Шадринского государственного педагогического университета*. 2016. № 1. С. 58–63.  
Schantz E. A. Role plays activities to familiarize preschoolers with adults. *Journal of Shadrinsk State Pedagogical University*, 2016, (1): 58–63. (In Russ.)
15. Белоцерковец Н. И., Чупаха И. В. Сюжетно-ролевая игра как средство формирования гуманистической направленности у детей дошкольного возраста. *Мир науки, культуры, образования*. 2019. № 1. С. 84–87.  
Belotserkovets N. I., Chupaha I. V. Plot-role game as a means of the formation of the humanistic direction in children of preschool. *Mir nauki, kultury, obrazovaniya*, 2019, (1): 84–87. (In Russ.)
16. Андреева Н. А. Игровая деятельность как средство формирования навыков речевого этикета у детей дошкольного возраста. *Вестник Шадринского государственного педагогического университета*. 2017. № 1. С. 94–99.  
Andreeva N. A. Game activity as a way to form speech etiquette skills of preschool age children. *Journal of Shadrinsk State Pedagogical University*, 2017, (1): 94–99. (In Russ.)
17. Кузнецова О. Н. Формирование гуманных чувств у детей дошкольного возраста в процессе сюжетно-ролевых игр. *Вестник Пензенского государственного университета*. 2015. № 2. С. 32–36.  
Kuznetsova O. N. Formation of humane feelings in preschool children in the process of role-playing games. *Vestnik Penzenskogo gosudarstvennogo universiteta*, 2015, (2): 32–36. (In Russ.)
18. Голубков В. О. Сюжетно-ролевая игра как средство развития эмпатии у детей дошкольного возраста. *Проблемы современной науки и образования*. 2016. № 12. С. 118–120.  
Golubkov V. O. Subject-role game as means of development of empathy in children of preschool age. *Problemy sovremennoi nauki i obrazovaniia*, 2016, (12): 118–120. (In Russ.)
19. Зотова И. В., Дурицкая В. С. Сюжетно-ролевая игра как эффективный метод развития коммуникативных способностей детей дошкольного возраста. *Достижения науки и образования*. 2018. № 4. С. 49–52.  
Zotova I. V., Duritskaya V. S. Role-playing game as an effective method of developing the communicative abilities of preschool children. *Dostizheniia nauki i obrazovaniia*, 2018, (4): 49–52. (In Russ.)
20. Смирнова Е. О., Рябкова И. А. Структура и варианты сюжетной игры дошкольника. *Психологическая наука и образование*. 2010. № 3. С. 62–70.  
Smirnova E. O., Ryabkova I. A. The structure and variants of preschoolers' role-playing games. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie*, 2010, (3): 62–70. (In Russ.)
21. Эльконинова Л. И. О единице сюжетно-ролевой игры. *Вопросы психологии*. 2004. № 1. С. 68–69.  
Elkoninova L. I. The unit of role-playing game. *Voprosy psikhologii*, 2004, (1): 68–69. (In Russ.)
22. Бажанова Т. В. Развитие формы сюжетно-ролевой игры в дошкольном возрасте: автореф. дис. ... канд. психол. наук. М., 2008. 26 с.  
Bazhanova T. V. *Development of the form of role-playing game in preschool age*. Cand. Psychol. Sci. Diss. Abstr. Moscow, 2008, 26. (In Russ.)
23. Артемьева Т. В. Методы изучения нарушений психического развития детей дошкольного возраста. Казань: Отечество, 2013. 142 с.  
Artemyeva T. V. *Methods for studying disorders of mental development of preschool children*. Kazan: Otechestvo, 2013, 142. (In Russ.)
24. Психологический практикум «Мышление и речь», сост. А. А. Маленов, А. Ю. Маленова. Омск: ОмГУ, 2005. 108 с.  
*Psychological workshop "Thinking and speech"*, comps. Malenov A. A., Malenova A. Yu. Omsk: OmGU, 2005, 108. (In Russ.)
25. Гатанова Н. Е., Тунина Е. Г. Программа развития и обучения дошкольника. Тесты для детей 4 лет. СПб.: Нева; М.: Олма-Пресс, 2002. 117 с.  
Gatanova N. E., Tunina E. G. *Program for the development and upbringing of a preschooler. Tests for four-year-olds*. St. Petersburg: Neva; Moscow: Olma-Press, 2002, 117. (In Russ.)