DOI 10.24412/2541-9056-2025-235-58-70

УДК 376.1

КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩИЙ ПОТЕНЦИАЛ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ В СОЦИАЛИЗАЦИИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

М.В. Селиверстова, Г.И. Егорова

Статья поступила в редакцию 20 февраля 2025 г.

С учетом современных тенденций развития общества и поглощения социума цифровыми устройствами происходят качественные изменения в окружающей среде и социализации детей старшего дошкольного возраста. В исследованиях отмечается, что дети дошкольного возраста больше времени проводят за экранами цифровых устройств, существенно сокращается время на игровое взаимодействие со сверстниками и непосредственную игровую деятельность. Вместе с тем для детей старшего дошкольного возраста игра является значимой деятельностью, и понимание потенциала игры педагогическими работниками является основой развития и успешной их социализации. С учетом этого цель настоящей работы заключается в обосновании коррекционно-развивающего потенциала сюжетно-ролевой игры. В статье рассматривается вопрос о необходимости применения сюжетно-ролевой игры для социализации детей старшего дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья в условиях цифровизации. Вместе с анализом теоретических и прикладных исследований описываются результаты собственных исследований по оценке уровня сформированности сюжетно-ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ и результаты оценки использования педагогическими работниками коррекционно-развивающего потенциала сюжетно-ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста с ОВЗ. Разработанные матрицы конкретизируют ограничения и ресурсы сюжетно-ролевой игры для социализации детей.

Ключевые слова: *сюжетно-ролевая игра, социализация детей старшего дошкольного возраста, потенциал сюжетно-ролевой игры, коррекционно-развивающий потенциал, цифровая социализация*

CORRECTIVE AND DEVELOPMENTAL POTENTIAL OF ROLE-PLAYING IN SOCIALIZATION OF PRESCHOOL CHILDREN WITH DISABILITIES

M.V. Seliverstova, G.I. Egorova

Taking into account modern trends in the development of society and its digitalization some qualitative changes are taking place in the environment and the socialization of older preschool children. The studies note that preschool children spend more time in front of screens of digital devices, thus time for play interaction with peers and games in general is significantly reducing. At the same time for older preschool children, playing is a significant activity and understanding the potential of games by teachers is the basis for development and successful socialization. Taking into account this fact we formulated the purpose of this work. It is to substantiate the corrective and developmental potential of a role-playing game. The article considers the need to use a role-playing game to socialize older preschool children with disabilities in a digital environment. The article analyses relevant theoretical

and applied research. Also it describes the results of our own studies on the assessment of the formation level of plot-role game playing specific to older preschool children with disabilities. The paper also reveals the assessment results of the use of correctional-developing potential of plot-role games by teachers, while working with older preschool children with disabilities. The developed matrices specify the limitations and resources of the plot-role game for the socialization of children.

***Key words**: the plot-role game, socialization of older preschool children, potential of plot-role game, correctional and developing potential, digital socialization*

Актуальность изучения проблемы применения сюжетно-ролевой игры для социализации детей старшего дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья обусловлена рядом запросов и дефицитов. Во-первых, широко освещается **с**оциальный запрос на инклюзивные практики. Во-вторых, остаётся необходимость преодоления дефицитов детей с ограниченными возможностями здоровья (далее – ОВЗ) через естественные для них формы активности. В-третьих, слабо учитывается коррекционно-развивающий **п**отенциал сюжетно-ролевой игры как универсального, экономичного и научно обоснованного инструмента.

Трансформационные процессы, происходящие во внешнем мире, существенным образом повлияли не только на систему профессионального, дополнительного, общего образования, но и напрямую коснулись уровня дошкольного образования. Цифровизация и активное развитие информационных технологий привели к внедрению цифровых интерактивных педагогических, коррекционно-развивающих технологий и инструментов в образовательные программы дошкольных образовательных организаций. При этом нормативно правовое обеспечение недостаточно чётко регламентирует процесс организации и реализации обучения, воспитания, игровой деятельности детей старшего дошкольного возраста в условиях цифровизации. Однако в настоящее время дети дошкольного возраста уже живут и развиваются в условиях цифровой образовательной среды, и именно в этих условиях осуществляется их непосредственная социализация. Риски всеобъемлющей цифровизации, которая охватывает все слои населения, включая детей старшего дошкольного возраста, нарастают и масштабируются.

Один из главных рисков заключается в том, что дети утрачивают привычку к настоящей живой игре. Предлагаемый контент для детей старшего дошкольного возраста на цифровых устройствах не может заменить физический контакт с предметами, игрушками, ограничивает сенсорное развитие, способы действия, не позволяет перенимать опыт у взрослых. Перечень рисков этим не ограничивается. В процессе образования важно развивать творческие способности, где «решающей ролью в развитии творческой личности является наличие у педагога позиции исследователя и ценности познания» [10, с. 12]. Задача педагога – использовать информацию как «средство познания и преобразования человека и мира», положительно влияя «на образовательный процесс, на личностно-профессиональное развитие и обучение» [9, с. 7]. Основная цель исследования – раскрыть коррекци-

онно-развивающий потенциал сюжетно-ролевой игры в социализации детей старшего дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Для достижения цели определены задачи: раскрыть понятие «потенциал», «коррекционно-развивающий потенциал» в контексте игровой деятельности: проанализировать научные подходы к изучению влияния сюжетно-ролевой игры на социализацию детей с ОВЗ; определить методы и методики оценки эффективности сюжетно-ролевой игры в коррекции и развитии детей с ОВЗ; раскрыть актуальность проблемы и перспективы использования игровых технологий в инклюзивном образовании.

Согласно результатам современных исследований по оценке различных аспектов цифровизации дошкольного образования установлено, что дети раннего возраста от 0 до 2 лет осуществляют простые действия при использовании планшета или смартфона (листают, открывают, перемешают, включают, выключают, кликают функцию («закрыть, отменить»). Доля этих детей составляет около 40%. Аналогичные действия совершают около 75% дошкольников в возрасте от 3 до 5 лет. Родители детей старшего дошкольного возраста (около 50%) отметили, что дома дети пользуются цифровыми устройствами (смартфон, планшет, ноутбук и др.), принадлежащими самому ребенку, то есть не находящемуся в общем пользовании. При этом около половины опрошенных воспитателей отметили, что в группе используются компьютеры или планшеты для занятий с детьми и/или досуга детей, и воспитанники проводят достаточное количество времени у экрана цифровых устройств. По мнению родителей (более 60%), доступ к цифровым устройствам (компьютерам, планшетам, мобильным телефонам, интерактивным столам и др.) в детском саду, скорее, оказывает вред, чем пользу ребенку [13, с. 11-13].

Созвучными утверждению, что у современных детей старшего дошкольного возраста минимизирована традиционная игровая деятельность, являются результаты исследования, в котором установлено значительное увеличение времени, проводимое детьми дошкольного возраста с гаджетами и за телевизором. При этом отмечается увеличение экранного времени с гаджетами от 4,5 к 7,5 годам. Временные затраты детей старшего дошкольного возраста с гаджетами не только увеличиваются, но и «…как правило, дети 6–7 лет пользуются цифровыми устройствами без участия взрослых (88% детей) [1, с. 84-87; 2, с. 195-200].

Таким образом, можно утверждать, что дети старшего дошкольного возраста в недостаточной степени осуществляют подлинную игровую деятельность в традиционном понимании психолого-педагогических направлений. Цифровизация влияет на социализацию и сопровождает детей старшего дошкольного возраста не только дома, но и в условиях дошкольной образовательной организации и существенным образом сокращает время на прямой контакт детей друг с другом и взрослыми в игре. Игровая деятельность в условиях цифровой образовательной среды приобретает другое значение и реализуется в формах, которые лишают важного опыта, необходимого для дальнейшего развития и социализации детей. Соответственно, проявляется рассогласование с теоретическими положениями

ученых, обосновывающими вопросы значимости и влияния игры на психическое, личностное развитие детей.

Опираясь на положения, сформулированные отечественными учеными Л.С. Выготским, В.Н. Всеволодским-Гернгроссом, А.Н. Леонтьевым, Д.Б. Элькониным, стоит выделить факт, что игра в широком смысле не формируется спонтанно в дошкольном возрасте, она создается под влиянием воспитания и в соответствии с определенными условиями [3, с. 220-223; 4, с. 6-100; 15, с. 12]. Игра является своеобразной формой прямой деятельности детей, предметом которой является взрослый человек, – его деятельность, система его взаимоотношений с другими людьми. Именно присутствие, взаимодействие в игре детей старшего дошкольного возраста позволяют осуществлять социально-коммуникативное, речевое, познавательное развитие, формировать эмоционально-волевую сферу, моделировать основы поведения в соответствии с социальной ролью и др. [14]. Бесспорным преимуществом сюжетно-ролевой игры является её доступность, естественность для ребенка с ОВЗ и скрытый потенциал для интеграции детей в коллектив сверстников и социализации в целом.

В условиях инклюзивного образования возрастает потребность в мягких, естественных методах коррекции для социализации детей старшего дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья, позволяющих оптимизировать состояния «покоя и активности», повышать возможности «реализации психофизиологических резервов организма и личности» [5, с. 131]. При организации игровой деятельности, обучении и воспитании детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ необходимо учитывать не только ограничения, но и оценивать потенциал отбираемых, применяемых игр.

Проведенный контент-анализ научных статей позволил раскрыть сюжетно-ролевую игру как сложный, универсальный инструмент сотрудничества, активизирующий развитие детей, моделирующий реальные социальные ситуации, которые могут быть адаптированы под образовательные потребности каждого ребенка с ОВЗ [6, с. 27-29, 35-36, 51-53, 64-65; 12, с. 44-45].

Важно отметить, что коррекционно-развивающий потенциал мы рассматриваем как способность сюжетно-ролевой игры оказывать положительное воздействие на преодоление нарушений в развитии и стимулирование личностного роста ребенка и как значимый ресурс социализации детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ. Содержательные основы коррекционно-развивающего потенциала обосновываем с позиции классиков отечественной психологии, педагогики:

- игра – «зона ближайшего развития», где ребенок осваивает новые социальные роли (Л.С. Выготский) [4, с. 200];

- игра – ведущая деятельность дошкольника, способствующая развитию морально-нравственных норм (Д.Б. Эльконин) [15, с. 18];

- игра – ведущее средство в дошкольной олигофренопедагогике [8, с. 131].

Методологические основы изучения коррекционно-развивающего потенциала игры строим с позиции трех подходов. Деятельностный подход раскрывает игру как педагогическое средство активной деятельности (А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубин-

штейн). Социокультурный подход уточняет игру как средство усвоения социальных норм, правил детей с ОВЗ (Л.С. Выготский). Инклюзивно-ориентированный подход рассматривает игру как развивающий и обучающий метод и как форму взаимодействия с окружающим миром детей с разными нозологиями (нарушениями речи, слуха, зрения, ЗПР и др.) [11, с. 194].

Заметим, что значимым является рассмотрение вопроса ограничений и сложностей в применении сюжетно-ролевой игры для развития детей старшего дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья.

В обобщенном виде нами определены базовые ограничения, которые необходимо учитывать педагогу при отборе и применении сюжетно-ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста с ОВЗ. Они представлены на рисунке 1.

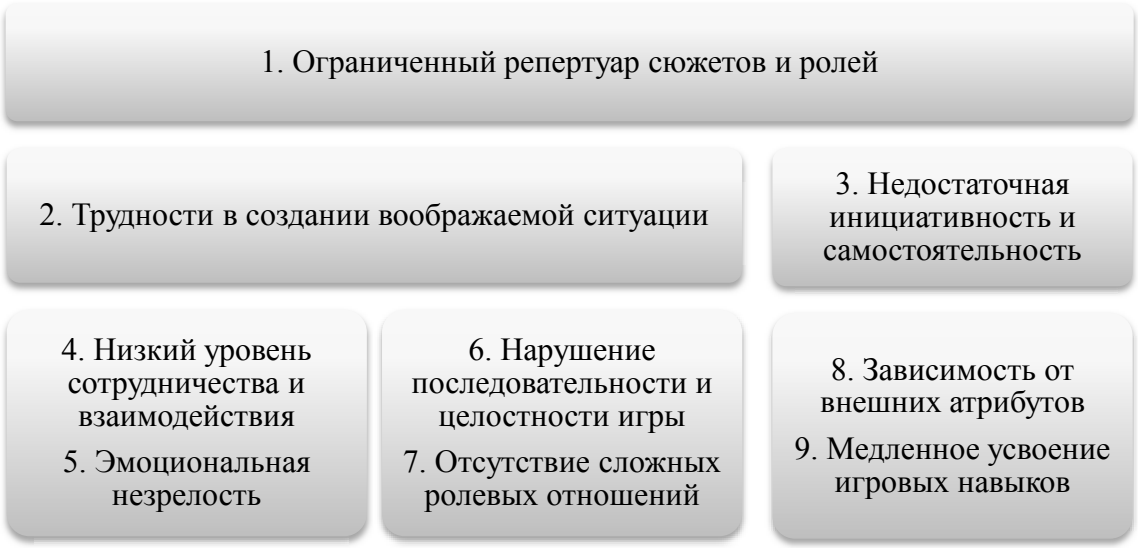

Рисунок 1 – Ограничения в применении сюжетно-ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста с ОВЗ

Важно отметить, что ограничения в большей степени обусловлены возрастными особенностями детей, их уровнем развития и спецификой игровой деятельности. При этом данные ограничения проявляются на различных уровнях их игрового процесса: от выбора ролей и сюжета до способов взаимодействия между участниками. Это связано с тем, что дети старшего дошкольного возраста с ОВЗ часто нуждаются в четких рамках и руководстве со стороны взрослых, чтобы лучше понимать правила игры и развивать свои социальные, эмоционально-волевые, мотивационно-потребностные, когнитивные, организационные и другие компоненты развития. Целесообразно конкретизировать и соотнести ограничения сюжетно-ролевой игры для детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ с порождающими их причинами, которые в обобщенном виде представлены в таблице 1.

Таблица 1 – Матрица ограничений сюжетно-ролевой игры для детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ

Категория ограничений	Ограничения	Причины
Социальные	Низкая инициативность в выборе ролей	Страх ошибки, заниженная самооценка, недостаток опыта взаимодействия
	Хаотичное следование социальным нормам и ценностям	Рассогласование действий с основными нормами поведения
	Трудности в освоении ролей и идентификация себя в обществе	Ограниченные знания об основных профессиях и обязанностях. Не отделяет себя от других членов группы
Эмоционально-волевые	Эмоциональная нестабильность во время игры	Незрелость эмоционально-волевой сферы, импульсивность
	Сопротивление новым сюжетам	Повышенная тревожность, ригидность мышления
Мотивационно-потребностные	Пассивность и трудности в проявлении инициативы, самостоятельности	Ограниченная потребность брать игрушки, выбирать вид игры или партнеров, изменения сценариев игры, высказывать или предлагать роль, действия, сюжет игры
	Сложность в выражении потребностей и желаний	Затруднения в обосновании выбрать партнёра или предмет игры, в выражении своего желания играть, обозначить предпочтения относительно вида деятельности
Когнитивные	Трудности понимания условности игры	Недоразвитие абстрактного мышления, характерное для ОВЗ
	Сложности удержания роли и следования сюжету	Дефицит произвольного внимания и памяти
Организационные	Трудности игровой кооперации и сотрудничества	Несформированность навыков взаимодействия в коллективных играх и согласовании действий с другими участниками игры: - не соблюдение очередности хода («я первый», «дальше моя очередь»). - нарушение правил обмена ролями («давайте поменяемся местами», «каждый играет разными персонажами») - запрет на повторение одних и тех же действий («нельзя снова убегать первым», «не повторять трюк дважды подряд»)
	Территориальные границы	Разделение пространства («это наше дерево», «сюда ходить нельзя – там опасно»). Определение нейтральных зон («стартовая точка», «база», «место для переговоров»)

Понятие коррекционно-развивающий потенциал сюжетно-ролевой игры – это совокупность возможностей игры для преодоления дефицитов (коррекция) и формирования новых навыков (развитие) у детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ. Он включает следующие аспекты:

– коррекционный: устранение или смягчение нарушений (социальных, когнитивных, эмоциональных, организационных);

– развивающий: стимуляция возрастных новообразований (речь, воображение, саморегуляция).

Выделенные структурные и содержательные компоненты коррекционно-развивающего потенциала сюжетно-ролевой игры можно преобразовать в следующую матрицу, которая представлена в таблице 2.

Таблица 2 – Матрица ресурсов сюжетно-ролевой игры для детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ

Категория ресурсов	Ресурсы	Обеспечение
Социальное развитие	Моделирование социальных ролей и взаимодействий	Сюжетно-ролевые игры «Семья», «Больница» и др. – распределение ролей (мама, врач), диалоги, совместное решение задач
	Формирование коммуникативных навыков	Диалоги между персонажами, просьбы о помощи, обсуждение правил, учет мнений других игроков, согласование совместных решений
	Усвоение социальных норм и правил	Соблюдение очереди в сюжетно-ролевой игре «Магазин», использование вежливых слов
Эмоционально-волевое развитие	Безопасное выражение эмоций	Проигрывание конфликтов («Ссора друзей») с последующим поиском решения
	Снижение тревожности и страхов	Ролевые игры с поддержкой взрослого («Помоги мишке перестать бояться темноты»)
	Развитие эмпатии	Игры, где ребёнок учится понимать чувства персонажей («Плачущий повар»)
Мотивационно-потребностное развитие	Актуализация внутренней мотивации, познание новых действий и поведения, преодоление препятствий	Игры, где расширяются возможности развивать смелость, пробовать новое и повышать представление о своих потребностях и желаниях («хочу») и потенциальных действиях («могу») («Путешествие», «Фантазёр», «Удивительный магазин»)
Когнитивное развитие	Развитие логического мышления и памяти	Сюжеты с последовательностью действий (например, приготовление еды»: собрать продукты, нарезать, сварить)
	Тренировка воображения и абстрактного мышления	Игры по развитию аналитико-синтетической деятельности (например, «Создай чудо-фрукт», «Загадки-трансформации», «Рисунок одной линии» «Воображаемая фотография»)
	Усвоение причинно-следственных связей	Игры с проблемными ситуациями: «Автомобиль сломался – нужно срочно добраться и оказать помощь»
Организационные умения	Планирование и организация	Разработка сценария: учатся заранее планировать ход игры, придумывать события и последовательность действий, формировать сюжеты и правила. Распределение ресурсов: учатся распределять игрушки, инвентарь и другие атрибуты игры согласно сценарию, распределяя их между игроками

Важно отметить, что матрицы могут служить основой для разработки индивидуальных программ коррекции и подбора игровых методик. Структура коррекционно-развивающего потенциала сюжетно-ролевой игры базируется на следующих трёх компонентах: содержательный компонент включает (сюжеты, роли, правила); процессуальный компонент отражает особенности (взаимодействия, импровизацию, организационные умения); организационно-рефлексивный компонент

учитывает осознание ребёнком своих действий и их последствий.

Матрицы систематизируют возможности игры для детей с ОВЗ, позволяя педагогическим работникам: точнее воздействовать на дефициты через специально подобранные сюжеты; сочетать коррекцию и развитие в едином игровом процессе; опираться на научные подходы и индивидуальные особенности ребёнка. Эффективность коррекционно-развивающего потенциала сюжетно-ролевой игры зависит от систематичности, вовлечённости взрослых и создания безопасной игровой среды.

Конкретизация ограничений сюжетно-ролевой игры для развития детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ потребовала изучения особенностей и оценки существующих ограничений в деятельности детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ при реализации сюжетно-ролевой игры. Для достижения этой цели было организовано и проведено эмпирическое исследование. Оценка игровой деятельности детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ осуществлялась по следующим четырем группам показателей: содержание игры; способы решения детьми игровых задач; взаимодействие детей в игре; самостоятельность детей в игре [7, с. 4-7; 16, с. 41-45].

В экспериментальной работе приняли участие дети в возрасте 5-7 лет с ОВЗ. Общее количество участников составило 44 человека, посещающие муниципальные бюджетные дошкольные образовательные организации г. Сургута.

Каждый изучаемый показатель оценивался по соответствующим компонентам методом наблюдения. В протоколах фиксировались действия, поведение, способы взаимодействия, реакции и другие составляющие детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ. Наблюдение позволяло получить множество информации об уровне развития активности детей в сюжетно-ролевой игре в соответствии с когнитивными, социальными, эмоциональными, организационными категориями развития. Итоговые результаты исследования позволили выявить, что более 60 % детей испытывают сложности по всем указанным компонентам.

В обобщенном виде полученные результаты изучения особенностей игровой деятельности и уровня сформированности активности детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ в сюжетно-ролевой игре представлены на рисунке 2.

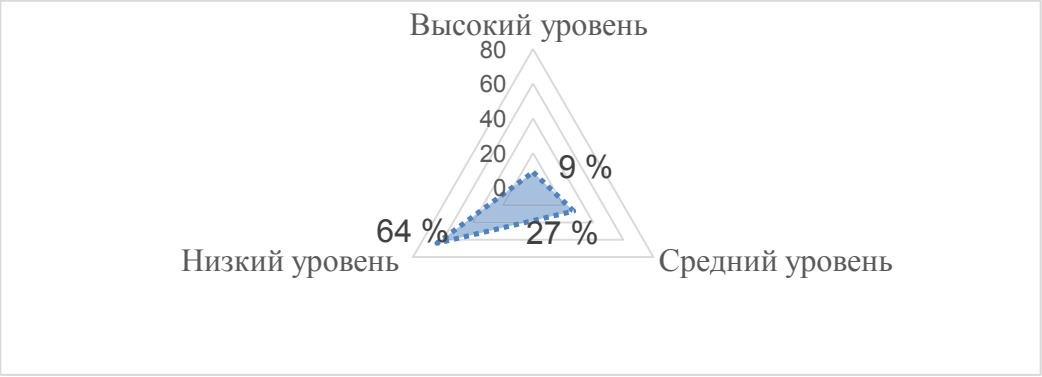

Рисунок 2 – Уровни сформированности активности детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ в игровой деятельности

В результате исследования было установлено, что большая часть детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ имеет низкий уровень активности в игровой деятельности. При этом включаются в игровую деятельность и участвуют в сюжетно-ролевой игре после активных действий и предложений педагогических работников. Игровой замысел и игровые задачи носят свернутый характер и со стороны взрослых оказывается помощь в их развитии. Игровые действия и конкретные действия с игрушками со стороны детей не отличаются разнообразием и недостаточно сформированы способы решения игровых задач. Дети неохотно меняли сценарий сюжетно-ролевой игры, самостоятельно применяли в играх большей частью знакомые предметы и в меньшей степени новые предметы. Одновременно была выделена небольшая группа детей, у которых отмечалось более длительное взаимодействие со сверстниками и взрослыми. Эта группа детей демонстрировала в играх активное социальное взаимодействие через роль, осмысленно применяла разнообразные ролевые действия и способы решения игровых задач.

В отношении эмоционального компонента почти 80% детей в реализуемой игровой деятельности были достаточно эмоциональны и могли передать точное настроение. Анализ выявленных ограничений в игровой деятельности детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ при реализации сюжетно-ролевой игры в обобщенном виде представлены на рисунке 3.

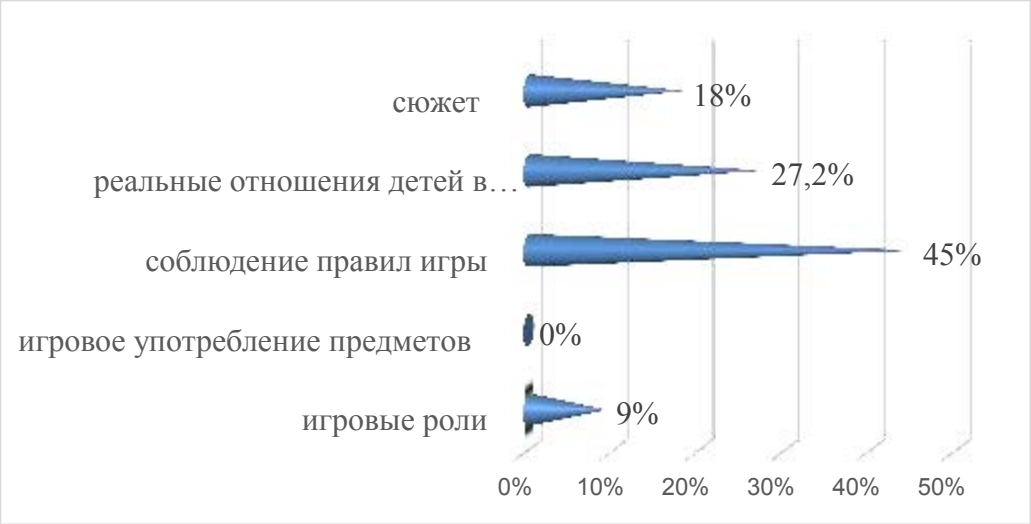

Рисунок 3 – Результаты оценки уровня ограничений при реализации сюжетно-ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста с ОВЗ

Подробный анализ результатов исследования показал, что основная часть детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ имеют существенные ограничения в рамках структурного компонента сюжетно-ролевой игры – это соблюдение правил игры. Важно отметить, что организационные умения фактически не проявлялись в игровой деятельности детей несмотря на оказываемую помощь и поддержку со стороны взрослых.

На следующем этапе исследования были опрошены педагогические работники (воспитатель, учитель-дефектолог, учи-

тель-логопед, инструктор по физической культуре, методист). Всего было опрошено 32 респондента.

В рамках исследования использовалась анкета, структура которой содержала четыре блока вопросов: демографо-профессиональные характеристики (возраст, стаж работы, нагрузка, затрачиваемое время на организацию и проведение игр, пол, возраст и категория детей, с которыми осуществляется профессиональная деятельность); вопросы об особенностях и содержании игр – потенциал содержательного компонента; вопросы о способах решения детьми игровых задач, о взаимодействии играющих – потенциал процессуального компонента; вопросы о самостоятельности детей, о понимании сюжета, социальной роли, об умении осуществлять оценку своих действий и их последствий – потенциал рефлексивного компонента.

Полученные результаты опроса педагогических работников свидетельствуют о том, что педагогические работники не испытывали затруднений в оценке ограничений, особенностей игровой деятельности и уровня сформированности активности детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ в сюжетно-ролевой игре. При этом вопросы в отношении оценки коррекционно-развивающего потенциала сюжетно-ролевой игры у педагогических работников вызывали затруднения и требовали уточнения (рисунок 4).

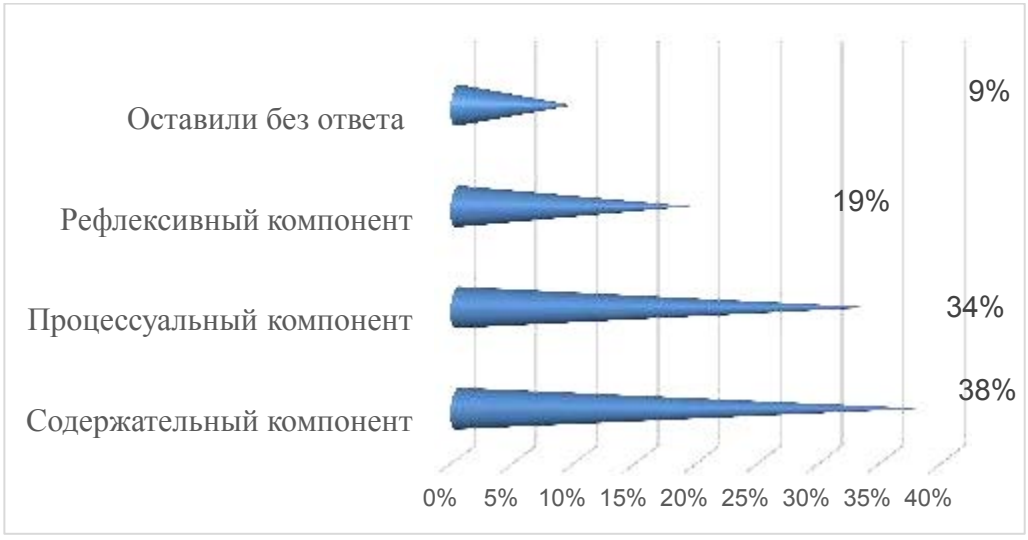

Рисунок 4 – Результаты оценки использования педагогическими работниками коррекционно-развивающего потенциала сюжетно-ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста с ОВЗ

В исследовании опрошенные респонденты отметили, что большее внимание с их стороны уделяется содержательному и процессуальному компонентам. При этом только 19% респондентов высказали согласие с тем, что рефлексивный компонент действительно является значимым потенциалом сюжетно-ролевой игры. Небольшая доля респондентов (9%) от общего числа опрошенных существенным образом затруднились с ответом.

Сравнение полученных нами данных с мнениями педагогических работников подтвердило необходимость учитывать коррекционно-развивающий потенциал при организации, планировании, реали-

зации сюжетно-ролевых игр с детьми старшего дошкольного возраста с ОВЗ.

Обобщая сказанное, можно утверждать, что при всем многообразии условий и цифровых средств, связанных с игровой деятельностью детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ, все они существенным образом подменяют реальную игру детей и не учитывают коррекционно-развивающий потенциал сюжетно-ролевых игр.

Трудно оспорить тот факт, что игры на цифровых устройствах не могут создать полноценные условия для развития когнитивных, социальных, эмоциональных, организационных категорий у детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ, поскольку дети остаются пассивными исполнителями и созерцателями заданий в рамках заданных алгоритмов. Кроме того, отсутствуют содержательный, процессуальный, рефлексивный компоненты сюжетно-ролевой игры и в целом нет ведущего вида деятельности детей старшего дошкольного возраста. Соответственно, в таком случае процесс социализации детей старшего дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья носит искаженный и ограниченный характер.

Список литературы

1. **Веракса А.Н., Алмазова О.В., Бухаленкова Д.А., Чичинина Е.А.** Особенности использования цифровых устройств современными дошкольниками [Электронный ресурс] // Социологические исследования – 2020. – № 6. – С. 82-92. – URL: http://ras.jes.su/socis/s013216250009455-3-1 (дата обращения: 14.01.2025). DOI: 10.31857/S013216250009455-3.
2. **Веракса А.Н.** Связь времени использования дошкольниками цифровых устройств с полом, возрастом и социально-экономическими характеристиками семьи // Наука телевидения. – 2021. – Т. 17. – № 3. – С. 179-209. DOI 10.30628/1994-9529-17.3-179-209.
3. **Выготский Л.С.** Психология развития ребенка. – М.: Изд-во Смысл. Изд-во Эксмо, 2004. – 512 с.
4. **Выготский Л.С.** Вопросы детской психологии. – Москва: Издательство Юрайт, 2025. – 160 с. // Образовательная платформа Юрайт [Электронный ресурс]. – URL: https://urait.ru/bcode/562566 (дата обращения: 16.01.2025).
5. **Золотухина А.Ю, Козачук И.В.** Влияние аутотренинга на кардиореспираторную систему человека // Биология и интегративная медицина. – 2022. – №1 (54). – 128-136.
6. **Исследования в области психологии и педагогики в условиях современного общества**: Сборник статей по итогам Международной научно-практической конференции, Оренбург, 23 января 2019 года. – Оренбург: Общество с ограниченной ответственностью «Агентство международных исследований», 2019. – 263 с.
7. **Комарова Н.Ф.** Диагностика игры детей: Методические рекомендации. – Нижний Новгород, НГПИ им. Горького, 1992. – 21 с.
8. **Катаева А.А., Стребелева Е.А.** Дошкольная олигофренопедагогика: Учеб. для студ. высш. учеб, заведений. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2005. – 208 с.
9. **Митина Л.М.** Образование в эпоху интеллектуальных технологий: психологические ресурсы развития педагога. Десятилетие науки и технологий // Вестник практической психологии образования. – 2024. – Т. 21. – №2-1. – С. 5-8.
10. **Митина Л.М., Митин Г.В., Востокова Ю.И.** Интеграция культурных, научных и практических ресурсов личностно-профессионального развития педагога в эпоху интеллектуальных технологий // Вестник практической психологии образования. – 2024. – Т. 21. – №4. – С. 8-18.
11. **Селиверстова М.В.** Проблемы организации игровой деятельности детей старшего дошкольного возраста с интеллектуальными нарушениями // Современные проблемы образования: теория и практика:

Материалы III Международной научно-практической конференции. Сургут, 11–12 декабря 2024 года. – Сургут: Сургутский государственный педагогический университет, 2025. – С. 194-197.

12. **Смирнова Е.О., Матушкина Н.Ю., Смирнова С.Ю.** Виртуальная реальность в раннем и дошкольном детстве // Психологическая наука и образование. – 2018. – Т. 23. – № 3. – С. 42-53. DOI 10.17759/pse.2018230304.

13. **Цифровые технологии в раннем и дошкольном возрасте**: информационный бюллетень / Я.Я. Михайлова, А.К. Нисская; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». – М.: НИУ ВШЭ, 2022. – 44 с. – (Мониторинг экономики образования; № 21 (38)).

14. **Эльконин Д.Б.** Творческие ролевые игры детей дошкольного возраста [Электронный ресурс]. – Москва: Изд-во АПН РСФСР. – 1957. – URL: https://psychlib.ru/mgppu/Etr-01/Etr-001.htm (дата обращения: 25.01.2025).

15. **Эльконин Д.Б.** Психология игры: Научное издание. – 2-е изд. – М.: Гуманит. изд. центр Владос, 1999. – 360 с.

16. **Якименко В.А.** Педагогическая диагностика игры дошкольника: современные тенденции и трудности проведения [Электронный ресурс]// Научно-методический электронный журнал «Калининградский вестник образования». – 2021. – № 3 (11) / сентябрь. – С. 40-51. – URL: https:// koirojournal.ru/realises/g2021 /30sent2021/kvo305/ (дата обращения: 15.01.2025).

References

1. **Veraksa A.N., Almazova O.V., Buxalenkova D.A., Chichinina E.A.** Osobennosti ispol`zovaniya cifrovy`x ustrojstv sovremenny`mi doshkol`nikami [E`lektronny`j resurs] // Sociologicheskie issledovaniya – 2020. – № 6. – C. 82-92. – URL: http://ras.jes.su/socis/s013216250009455-3-1 (data obrashheniya: 14.01.2025). DOI: 10.31857/S013216250009455-3.

2. **Veraksa A.N.** Svyaz` vremeni ispol`zovaniya doshkol`nikami cifrovy`x ustrojstv s polom, vozrastom i social`no-e`konomicheskimi xarakteristikami sem`i // Nauka televideniya. – 2021. – T. 17. – № 3. – S. 179-209. DOI 10.30628/1994-9529-17.3-179-209.

3. **Vy`gotskij L.S.** Psixologiya razvitiya rebenka. – M.: Izd-vo Smy`sl. Izd-vo E`ksmo, 2004. – 512 s.

4. **Vy`gotskij L.S.** Voprosy` detskoj psixologii. – Moskva: Izdatel`stvo Yurajt, 2025. – 160 s. // Obrazovatel`naya platforma Yurajt [E`lektronny`j resurs]. – URL: https://urait.ru/bcode/562566 (data obrashheniya: 16.01.2025).

5. **Zolotuxina A.Yu, Kozachuk I.V.** Vliyanie autotreninga na kardiorespiratornuyu sistemu cheloveka // Biologiya i integrativnaya medicina. – 2022. – №1 (54). – 128-136.

6. **Issledovaniya v oblasti psixologii i pedagogiki v usloviyax sovremennogo obshhestva:** Sbornik statej po itogam Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii, Orenburg, 23 yanvarya 2019 goda. – Orenburg: Obshhestvo s ogranichennoj otvetstvennost`yu «Agentstvo mezhdunarodny`x issledovanij», 2019. – 263 s.

7. **Komarova N.F.** Diagnostika igry` detej: Metodicheskie rekomendacii. – Nizhnij Novgorod, NGPI im. Gor`kogo, 1992. – 21 s.

8. **Kataeva A.A., Strebeleva E.A.** Doshkol`naya oligofrenopedagogika: Ucheb. dlya stud. vy`ssh. ucheb, zavedenij. – M.: Gumanit. izd. centr VLADOS, 2005. – 208 s.

9. **Mitina L.M.** Obrazovanie v e`poxu intellektual`ny`x texnologij: psixologicheskie resursy` razvitiya pedagoga. Desyatiletie nauki i texnologij // Vestnik prakticheskoj psixologii obrazovaniya. – 2024. – T. 21. – №2-1. – S. 5-8.

10. **Mitina L.M., Mitin G.V., Vostokova Yu.I.** Integraciya kul`turny`x, nauchny`x i prakticheskix resursov lichnostno-professional`nogo razvitiya pedagoga v e`poxu intellektual`ny`x texnologij // Vestnik prakticheskoj psixologii obrazovaniya. – 2024. – T. 21. – №4. – S. 8-18.

11. **Seliverstova M.V.** Problemy` organizacii igrovoj deyatel`nosti detej starshego doshkol`nogo vozrasta s intellektual`ny`mi narusheniyami // Sovremenny`e problemy` obrazovaniya: teoriya i praktika: Materialy` III Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii. Surgut, 11–12 dekabrya 2024 goda. – Surgut: Surgutskij gosudarstvenny`j pedagogicheskij universitet, 2025. – S. 194-197.

12. **Smirnova E.O., Matushkina N.Yu., Smirnova S.Yu.** Virtual`naya real`nost` v rannem i doshkol`nom detstve // Psixologicheskaya nauka i obrazovanie. – 2018. – T. 23. – № 3. – S. 42-53. DOI 10.17759/pse.2018230304.

13. Cifrovy`e texnologii v rannem i doshkol`nom vozraste: informacionny`j byulleten` / Ya.Ya. Mixajlova, A.K. Nisskaya; Nacz. issled. un-t «Vy`sshaya shkola e`konomiki». – M.: NIU VShE`, 2022. – 44 s. – (Monitoring e`konomiki obrazovaniya; № 21 (38)).

14. E`l`konin D.B. Tvorcheskie rolevy`e igry` detej doshkol`nogo vozrasta [E`lektronny`j resurs]. – Moskva: Izd-vo APN RSFSR. – 1957. – URL: https://psychlib.ru/mgppu/Etr-01/Etr-001.htm (data obrashheniya: 25.01.2025).

15. E`l`konin D.B. Psixologiya igry`: Nauchnoe izdanie. – 2-e izd. – M.: Gumanit. izd. centr Vlados, 1999. – 360 s.

16. Yakimenko V.A. Pedagogicheskaya diagnostika igry` doshkol`nika: sovremenny`e tendencii i trudnosti provedeniya [E`lektronny`j resurs]// Nauchno-metodicheskij e`lektronny`j zhurnal «Kaliningradskij vestnik obrazovaniya». – 2021. – № 3 (11) / sentyabr`. – S. 40-51. – URL: https:// koirojournal.ru/realises/g2021 /30sent2021/kvo305/ (data obrashheniya: 15.01.2025).

Для ссылки: **Селиверстова М.В., Егорова Г.И.** Коррекционно-развивающий потенциал сюжетно-ролевой игры в социализации детей старшего дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья // Гуманитарные исследования Центральной России. – 2025. – №2 (35). – С. 58-70.

DOI 10.24412/2541-9056-2025-235-58-70