ISSN 2304-120X
КОНЦЕПТ
научно-методический электронный журнал

Чернявская В. С., Ахмадуллина О. В. Опыт исследования сюжетно-ролевой игры у дошкольников // Концепт. – 2016. – № 01 (январь). – ART 16003. – 0,4 п. л. – URL: http://e-koncept.ru/2016/16003.htm. – ISSN 2304-120X.

ART 16003 **УДК 372.3/.4**

Чернявская Валентина Станиславовна,
доктор педагогических наук, профессор кафедры психологии ФГАОУ ВПО «Дальневосточный федеральный университет», г. Владивосток
valstan13@mail.ru

Ахмадуллина Ольга Витальевна,
педагог-психолог МКДОУ № 23 г. Артема Приморского края, г. Артем
olgaahm@mail.ru

Опыт исследования сюжетно-ролевой игры у дошкольников

Аннотация. *Рассмотрены основные характеристики развитой сюжетно-ролевой игры как ведущего вида деятельности детей дошкольного возраста, ее структура: игровой сюжет и содержание, диагностируемые компоненты структуры сюжетно-ролевой игры дошкольника. Обоснован в качестве главного метода психодиагностики у дошкольников метод наблюдения. Отмечено, что в задачи ФГОС дошкольного образования входит именно развитие через игру. Результаты анализа – количество детей, использующих компоненты сюжетно-ролевой игры – показали недостаточное владение дошкольниками игрой.*
Ключевые слова: *дошкольник, сюжетно-ролевая игра, структура, ведущий вид деятельности.*
Раздел: *(01) педагогика; история педагогики и образования; теория и методика обучения и воспитания (по предметным областям).*

Ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста выступает сюжетно-ролевая игра. Именно в ней ребенок берет на себя роль взрослого, имитируя и выполняя его социальные и профессиональные функции. Дошкольный возраст можно назвать периодом наиболее интенсивного освоения смыслов и целей человеческой деятельности, периодом интенсивной ориентации в них. В игре дошкольника складываются и эффективно осваиваются главнейшие новообразования дошкольного возраста: воображение, образное мышление, самосознание, что в результате позволяет дошкольнику выработать внутреннюю позицию.

Д. Б. Эльконин описал структуру сюжетной игры как мнимую ситуацию общения [1]. В рамках игры выделен реальный и ролевой план игры. Большой вклад в понимание игровой ситуации внесла Л. И. Эльконинова, дополнив представление Д. Б. Эльконина о единице игры, которая понимается как «не одна изолированная роль, а соотношение двух ролей (ролевого действия, вызывающего ответное и только в силу этого осмысленное действие)» [2].

Рассматривая структуру сюжетно-ролевой игры, Д. Б. Эльконин выделял игровой сюжет и содержание игры. Сюжет – это та область действительности, которую ребенок воспроизводит в игре. В отличие от него, содержание отражает то главное, что ребенок выделяет в человеческих отношениях. Здесь отражается более или менее глубокое проникновение ребенка в человеческие отношения [3]. Однако данных характеристик явно недостаточно для тех задач, которые выдвигает современная практика, а именно для описания характера той или иной игры и для типологии детских игр.

Чтобы стать средством развития ценных личностных качеств, сама игра должна иметь определенный уровень развития, соответствующий возрасту [5–7].

Развитая игра предполагает создание и удержание в воображаемом пространстве «как будто», «понарошку» [8, 9]. Это значит, что дети должны принимать роли или наделять ими игрушки, осуществлять игровое и реальное взаимодействие, удерживать определенный сюжет, использовать предметы-заместители, моделировать игровое пространство. Именно такая игра в случае своего полноценного развития может задавать зону ближайшего развития, то есть быть ведущей деятельностью.

Использование игры в качестве основной формы работы с детьми дошкольного возраста заложено в федеральных стандартах, которые предполагают высокий уровень ее развития у дошкольников.

Наблюдение с давних времен остается наиболее устоявшимся методом наблюдения психических и психологических феноменов. Наблюдение за детьми-дошкольниками проводится как в индивидуальной предметной деятельности, так и в коллективной игре.

Психолог может организовать игру сюжетно-ролевого плана, игры с правилами. Методы и методики психодиагностики дошкольников в соответствии с возрастом должны быть связаны не только с игрой как ведущим видом деятельности, но и с межличностным общением – новым для них социальным новообразованием. Л. А. Регуш отмечает, что наблюдение, а соответственно, и методики психодиагностики следует разрабатывать так, чтобы они предполагали начало осознания своего поведения, правила межличностного общения [10]. Опишем результаты исследования различий сформированности игровой деятельности в группах дошкольников.

Метод наблюдения может дать очень важные результаты в исследовании игровой деятельности и поведения дошкольника. Данный метод имеет ряд неоспоримых достоинств, он позволяет развернуть перед исследователем конкретную жизнь ребенка, дает много живых, интересных фактов, позволяет исследовать ребенка в естественных условиях его жизни, он незаменим для первичной ориентировки в проблеме и получения предварительных фактов. Но этот метод имеет ряд недостатков, главный из которых – его чрезвычайная трудоемкость. Он требует высокой психологической образованности исследователя и огромных затрат времени, которые вовсе не гарантируют получение фактов. Исследователь вынужден ждать, пока интересующие его явления не возникнут сами собой. Кроме того, результаты наблюдений часто не позволяют понять причины тех или иных форм поведения. Многие исследователи замечали, что, наблюдая, психолог видит только то, что он уже знает, а то, что еще ему неизвестно, проходит мимо его внимания.

Опираясь на подход Е. О. Смирновой и И. А. Рябиковой, которые сделали крайне впечатляющие выводы в результате исследования сюжетно-ролевой игры у дошкольников, проведенного в московских детских садах, мы провели сходное исследование в детском саду г. Артема Приморского края [11, 12].

В своей работе мы попытались представить структуру сюжетной игры через предметный план, пространство и время игры, взаимодействие с партнерами, позицию ребенка в игре. Выраженность и содержательное наполнение данных аспектов задают характер игры и могут быть использованы для анализа ее конкретного вида.

Опишем более детально диагностируемые компоненты структуры сюжетно-ролевой игры дошкольника: способ реализации игровой роли – роль в действии, роль в сюжете, роль в отношении; игровые действия, количество игровых действий – менее 5; среднее количество игровых действий – от 5 до 10; высокое количество игровых действий – 10 и более; партнер в игре – отношения в игре на уровне наблюдения и/или подражания; игровое сотрудничество; планирование игры; поддержка ролевого диалога; предметный материал игры [13]. Использование реалистичных игрушек; использование предметов-заместителей, использование слов, отдельных жестов, умение

обходиться без предметов. Организация игрового пространства: использование реального пространства или игнорирование его; моделирование пространства. Обозначение места действия: сюжет бытовой; приключенческий; фантастический [14].

В сюжетно-ролевой игре развивается и потребностно-мотивационная сфера личности ребенка-дошкольника. Возникают новые мотивы деятельности, и ставятся связанные с ними цели деятельности. Происходят качественные изменения в психике ребенка дошкольного возраста.

Сюжет игры – это моделируемая в игре сфера действительности. Наиболее общая типология сюжетов детских игр включает в себя т. н. бытовые сюжеты, т. н. производственные сюжеты и т. н. общественно-политические сюжеты [15, 16].

Содержание игры – это конкретные представления ребенка-дошкольника о содержательном наполнении социально-профессиональной деятельности людей, воспроизводящиеся играющим ребенком в ходе развертывания сюжета игры. Психологическое содержание игры составляет игровое моделирование детьми профессиональных, социальных и межличностных отношений людей и возникающих в этой связи жизненных событий и ситуаций. Таким образом, психологическое содержание игры – это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их трудовой и общественной жизни [17–20].

Структурные компоненты сюжетно-ролевой игры: игровая роль; игровые действия; игровое употребление предметов (включая предметы, замещающие что-либо); социальные отношения детей, развивающиеся в ходе сюжетно-ролевых игр.

Игровая роль – это воспроизведение ребенком определенной социальной или профессиональной позиции взрослого, которая выражается ребенком в целой системе игровых действий, выполняемых с помощью игровых предметов и моделирующих социально-профессиональные отношения взрослых.

Игровые действия – это игровые поступки, которые изначально воспроизводят реальные предметные действия, но по мере развития ребенка приобретают все более обобщенный и сокращенный характер при сохранении логики и последовательности выполняемых в игре действий.

Игровое употребление предметов – это явление может быть представлено как в форме использования т. н. изобразительных игрушек, так и в форме использования т. н. предметного замещения.

Социальные отношения детей – это опыт взаимодействия детей друг с другом в ходе игры, имеющий определяющее значение в развитии коммуникативной и социальной компетентности ребенка, в его нравственном развитии. Параметры социальных отношений детей в процессе игры – планирование игрового сюжета, распределение среди участников игровых ролей и игровых предметов, контроль и коррекция развития сюжета и выполнения ролей участниками игры.

Д. Б. Эльконин, исходя из структуры формирования игровой деятельности в дошкольном детстве, выделяет четыре уровня развития сюжетно-ролевой игры, отражающих динамику её становления в этом возрастном периоде [21]. По мнению ученого, для детей в 5–6 лет характерен третий уровень, в этот период основным содержанием игры является выполнение детьми игровой роли и связанных с нею действий. Впервые включается предварительное планирование игровой деятельности, контроль и коррекция выполнения ролей. Роли называются детьми еще до начала игры. Логика и характер игровых действий определяют роль в игре. Моделируются социальные отношения, игровые действия, игровые правила, которые не вербализуются, но регулируют выполнение ролей и актуализируются в случаях нарушения логики игро-

вых действий и их несоответствия реальным действиям [22, 23]. Для детей боле старшего возраста – 6–7 лет – характерен четвертый уровень: центральным содержанием игры является выполнение действий, отражающих социальные и межличностные отношения. Обязательно присутствует предварительное планирование игры, вербализация всех этапов. Широко используется замещение. Дети обнаруживают способность к устойчивому сохранению новых игровых значений даже в условиях использования в качестве заместителей предметов, в реальности имеющих четко фиксированную предметную функцию. Работа по диагностике компонентов сюжетно-ролевой игры исследователем В. С. Чернявской проводилась и ранее, хотя результаты исследования имели несколько иную цель [24].

Исследование проводилось в детском саду г. Артема Приморского края. В исследовании принимали участие дети подготовительной группы в возрасте 6–7 лет. Ребята были организованы в две подгруппы: семь и девять человек. Детям был предоставлен набор игрушек: куклы, предметы мебели – диван, кресла, посуда, печка, цыплята – и дана инструкция: «Договоритесь, обсудите и все вместе поиграйте в семью».

Ребята первой группы не стали распределять роли и обсуждать сюжет. Их внимание сразу привлекли игрушки. Кто-то из них уже придумал себе роль сам, не оповещая об этом других. Каждый подошел к той игрушке, которая заинтересовала, и стал с ней играть.

В этой группе было пять девочек и два мальчика. Девочки играли куклами (укладывали спать, усаживали на диван), использовали для игры посуду: готовили еду. Роль еды выполняла фасоль, найденная в одной из баночек. Большой интерес вызвала игра с фасолью – пересыпание в кастрюльки, помешивание ложкой. «Готовили» на печке. При обсуждении после игры выяснилось, что в игре одновременно было три девочки, которые выполняли одну и ту же роль мамы, также были дочь и сестра.

Один из мальчиков играл роль папы. В игре он также пользовался игрушечной посудой – готовил еду для цыплят. А второй мальчик сам был цыпленком, прыгал, мыл крылышки.

Ребята второй подгруппы (пять мальчиков, четыре девочки) пробовали договариваться: кто-то громко объявил свою роль, кто-то договорился в паре (кто кем будет), а кто-то встроился в игру в процессе, удачно обыграв это характером роли. Так, один мальчик взял на себя роль официанта, когда другой мальчик – «папа» – пришел на обед, находясь на работе. Мальчик-«папа» сел за столик, на котором стоял игрушечный чайный сервиз, с намерением «пообедать», мальчик-«официант» спросил: «Что будете заказывать?» Так мы наблюдали развитие сюжета во время игры в семью, рядом появилось «кафе», услугами которого пользовались все участники игры.

Еще один мальчик придумал себе сам роль дедушки, но, кроме того, что он ходил «как дедушка», дальше игровых действий не последовало. В этой группе была одна «мама» и один «папа», дочерей у них было три. Одна из «сестер» была уже взрослой, у неё даже был свой магазин. Другие две «сестры» помогали «маме» на кухне с приготовлением обеда. Два мальчика не смогли самостоятельно «встроиться» в игру без помощи взрослого. Основные результаты представлены ниже (см. таблицу).

Проанализировав результаты, можно сделать следующие выводы: сюжетно-ролевая игра остается ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста.

В первой группе можно классифицировать наблюдаемый уровень игры как «третий уровень», по Д. Б. Эльконину, когда основным содержанием игры является выполнение детьми игровой роли и связанных с нею действий (возраст 5–6 лет). Тогда мы можем сделать вывод, что этот уровень развития игры не соответствует возрастным нормам развития игры.

Количество детей, использующих компоненты сюжетно-ролевой игры

Структурные компоненты сюжетно-ролевой игры	***Количество детей, использующих данный компонент игры***
Игровая роль	14
Игровые действия	15
Игровое употребление предметов	15
Социальные отношения детей	15

Во второй группе мы наблюдали действия, отражающие социальные и межличностные отношения между участниками игры, была слабая попытка договориться и обсудить роли. Отсутствовало в двух случаях предварительное планирование игры, вербализация всех этапов. Дети не использовали замещение предметов.

Следовательно, можно сделать вывод о том, что у детей этой выборки развитие сюжетно-ролевой игры находится на достаточно низком уровне. В этом контексте актуальным представляется введение в дошкольное образование федеральных государственных образовательных стандартов, задачей которых является организация развития и обучения дошкольников через ведущий вид деятельности – игру [25]. Однако игра является не просто методом обучения дошкольников, а важнейшим самостоятельным видом деятельности, который ведет за собой все развитие ребенка. Представляется необходимым донести до воспитателей и родителей дошкольников информацию о том, насколько важна для развития дошкольника сюжетно-ролевая игра по сравнению с игрой в игрушки.

Ссылки на источники

1. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978. – 301 с.
2. Эльконинова Л. И. О работах, продолжающих традицию Д. Б. Эльконина на кафедре возрастной психологии // Московская психологическая школа. История и современность Т. 4 / под общ. ред. В. В. Рубцова. – М., 2007. – С. 316.
3. Распоряжение от 29 мая 2015 года № 996-р Стратегии развития воспитания на период до 2025 года. – URL: http://government.ru/docs/18312/
4. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – № 6.
5. Смирнова Е. О., Рябкова И. А. Типология сюжетных игр дошкольника // Вопросы психологии. – 2011. – № 3. – С. 42–48.
6. Смирнова Е. О., Рябикова И. А. Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников // Вопросы психологии. – 2013. – № 2. – С. 42–48.
7. Смирнова Е. О., Рябкова И. А. Типология сюжетных игр дошкольника.
8. Смирнова Е. О., Рябикова И. А. Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников.
9. Регуш Л. А. Практикум по наблюдению и наблюдательности. – 2-е изд., перераб. и доп. – СПб.: Питер, 2008. – 208 с.
10. Смирнова Е. О., Рябкова И. А. Типология сюжетных игр дошкольника.
11. Смирнова Е. О., Рябикова И. А. Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников.
12. Там же.
13. Выготский Л. С. Указ. соч.
14. Смирнова Е. О., Рябкова И. А. Типология сюжетных игр дошкольника.
15. Смирнова Е. О., Рябикова И. А. Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников.
16. Эльконин Д. Б. Указ. соч.
17. Эльконинова Л. И. Указ. соч.
18. Смирнова Е. О., Рябкова И. А. Типология сюжетных игр дошкольника.
19. Смирнова Е. О., Рябикова И. А. Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников.
20. Эльконин Д. Б. Указ. соч.
21. Там же.
22. Эльконинова Л. И. Указ. соч.

23. Чернявская В. С., Силич А. А. Образ семьи у детей дошкольного возраста из семей разных типов // Концепт. – 2015. – № 06 (июнь). – URL: http://e-koncept.ru/2015/15221.htm.
24. Распоряжение от 29 мая 2015 года №996-р Стратегии развития воспитания на период до 2025 года.

***Valentina Chernjavskaja**,*
Doctor of Pedagogic Sciences, Professor at the chair of Psychology, Far Eastern Federal University, Vladivostok
valstan13@mail.ru
Olga Akhmadullina,
Educational psychologist, Kindergarten No. 23 of Mr. Artem of Primorsky Krai, Artem
olgaahm@mail.ru

Experience of the research of subject role-playing game among preschool children

Abstract. The paper deals with the main characteristics of the developed subject role-playing game as a leading kind of activity of preschool children and its structure: game plot and contents, the diagnosed components of structure of subject role-playing game of preschool child. The supervision method is reasonable as the main method of psycho-diagnostics at preschool children. The results of the analysis – number of the children using components of a subject role-playing game – showed insufficient possession of game by preschool children.

Key words: preschool child, subject role-playing game, structure, leading kind of activity.

References

1. Jel'konin, D. B. (1978). *Psihologija igry*, Pedagogika, Moscow, 301 p. (in Russian).
2. Jel'koninova, L. I. (2007). “O rabotah, prodolzhajushhih tradiciju D. B. Jel'konina na kafedre vozrastnoj psihologii”, in Rubcov, V. V. (ed.). *Moskovskaja psihologicheskaja shkola. Istorija i sovremennost'.* T. 4, Moscow, p. 316 (in Russian).
3. Rasporjazhenie ot 29 maja 2015 goda № 996-r Strategii razvitija vospitanija na period do 2025 goda. Available at: http://government.ru/docs/18312/ (in Russian).
4. Vygotskij, L. S. (1966). “Igra i ee rol' v psihicheskom razvitii rebenka”, *Voprosy psihologii*, № 6 (in Russian).
5. Smirnova, E. O. & Rjabkova, I. A. (2011). “Tipologija sjuzhetnyh igr doshkol'nika”, *Voprosy psihologii*, № 3, pp. 42–48 (in Russian).
6. Smirnova, E. O. & Rjabikova, I. A. (2013). “Psihologicheskie osobennosti igrovoj dejatel'nosti sovremennyh doshkol'nikov”, *Voprosy psihologii*, № 2, pp. 42–48 (in Russian).
7. Smirnova, E. O. & Rjabkova, I. A. (2011). Op. cit.
8. Smirnova, E. O. & Rjabikova, I. A. (2013). Op. cit.
9. Regush, L. A. (2008). *Praktikum po nabljudeniju i nabljudatel'nosti*, 2-e izd., pererab. i dop., Piter, St. Petersburg, 208 p. (in Russian).
10. Smirnova, E. O. & Rjabkova, I. A. (2011). Op. cit.
11. Smirnova, E. O. & Rjabikova, I. A. (2013). Op. cit.
12. Ibid.
13. Vygotskij, L. S. (1966). Op. cit.
14. Smirnova, E. O. & Rjabkova, I. A. (2011). Op. cit.
15. Smirnova, E. O. & Rjabikova, I. A. (2013). Op. cit.
16. Jel'konin, D. B. (1978). Op. cit.
17. Jel'koninova, L. I. (2007). Op. cit.
18. Smirnova, E. O. & Rjabkova, I. A. (2011). Op. cit.
19. Smirnova, E. O. & Rjabikova, I. A. (2013). Op. cit.
20. Jel'konin, D. B. (1978). Op. cit.
21. Ibid.
22. Jel'koninova, L. I. (2007). Op. cit.
23. Chernjavskaja, V. S. & Silich, A. A. (2015). “Obraz sem'i u detej doshkol'nogo vozrasta iz semej raznyh tipov”, *Koncept*, № 06 (ijun'). Available at: http://e-koncept.ru/2015/15221.htm (in Russian).
24. Rasporjazhenie ot 29 maja 2015 goda № 996-r Strategii razvitija vospitanija na period do 2025 goda.

Рекомендовано к публикации:
Некрасовой Г. Н., доктором педагогических наук,
членом редакционной коллегии журнала «Концепт»

Поступила в редакцию *Received*	05.11.15	Получена положительная рецензия *Received a positive review*	07.11.15
Принята к публикации *Accepted for publication*	07.11.15	Опубликована *Published*	28.01.16

ISSN 2304-120X
www.e-koncept.ru

© Концепт, научно-методический электронный журнал, 2016
© Чернявская В. С., Ахмадуллина О. В., 2016