

## **ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ СОВРЕМЕННЫХ ДОШКОЛЬНИКОВ**

**Андреевская А.В., Сидорина Е.В.**

В статье рассмотрен процесс и факторы трансформации сюжетно-ролевой игры дошкольников. Автором обозначены психологические особенности современной сюжетно-ролевой игры, в частности её тесная связь с повседневной жизнью ребенка, снижение мотивации детей к организации сюжетно-ролевых игр, упрощение и обеднение сюжетно-ролевой игры, смещение сюжетов игры от социально-бытовых к сюжетам киноиндустрии и сюжетам, заимствованным из видео-контента. Выявлены условия сюжетно-ролевой игры, вызывающие у детей наибольшее сопротивление: необходимость придумывать сюжет, удерживать ролевое поведение на протяжении всей игры и взаимодействовать со сверстниками. По результатам проведенного исследования был сделан вывод о наличии у детей необходимых способностей, умений и навыков для организации сюжетно-ролевой игры при недостаточной сформированности мотивационно-волевого компонента. Обозначена необходимость развития ребенка как субъекта игровой деятельности, а также необходимость снижения объема нагрузки и стимулов, препятствующих проявлению воображения, креативности и мотивации к сюжетно-ролевой игре.

Ключевые слова: сюжетно-ролевая игра, сюжетно-ролевая игра в дошкольном возрасте, дошкольный возраст, психология дошкольника, ведущий вид деятельности, субъект игровой деятельности.

## **PSYCHOLOGICAL FEATURES OF ROLE-PLAYING GAME IN MODERN PRESCHOOL CHILDREN**

**Andreevskaya A.V., Sidorina E.V.**

The article examines the process and factors of transformation of the role-playing game of preschoolers. The author outlines the psychological features of modern role-playing games, in particular its close connection with the everyday life of a child, decreased motivation of children to organize role-playing games, simplification and impoverishment of the role-playing game, a shift in game plots from social and everyday ones to film industry plots and plots borrowed from video content. The conditions of role-playing play that cause the greatest resistance in children have been identified: the need to come up with a plot, maintain role-playing behavior throughout the game and interact with peers. Based on the results of the study, it was concluded that children have the necessary abilities, skills and abilities to organize a role-playing game with insufficient development of the motivational-volitional component. The need for the development of the child as a subject of play activity, as well as a reduction in the volume of workload and incentives that impede the manifestation of imagination, creativity and motivation for role-playing play, are outlined.

Key words: role-playing play, role-playing game for preschoolers, preschool age, preschooler psychology, leading activity, subject of gaming activity.

### **Введение**

Игра является ведущим видом деятельности ребенка на протяжении всего дошкольного возраста, обеспечивая его сенсорное, когнитивное, социальное, коммуникативное [7], физическое и речевое развитие [1]. Игра является естественной мотивацией ребенка к продуктивным видам деятельности, включая трудовую и учебную деятельность [3]. Игровые технологии активно применяются при организации образовательного процесса не только в дошкольном возрасте, но и при работе со школьниками и взрослыми. Сюжетно-ролевая игра, как завершающая стадия онтогенеза детской игры, представляет собой исключительный

способ формирования социально-коммуникативных [7] и социально-бытовых навыков ребенка среднего и старшего дошкольного возраста. Сюжетно-ролевая игра отличается своей спонтанностью, высокой эмоциональной вовлеченностью и стремлением к имитации и проживанию значимых для ребенка социальных ситуаций. Это могут быть ситуации и сюжеты из реальной жизни, например, игра в магазин или больницу. Однако часто дети обращаются к сюжетам любимых книг, мультфильмов и компьютерных игр. Сюжетно-ролевая игра – это также способ ребенка справиться со страхами, поэтому так часто дети в своих играх сражаются с чудовищами и обращаются к теме смерти.

Однако несмотря на такое исключительное значение сюжетно-ролевой игры [3] её роль в дошкольном образовании нивелируется. Игра вытесняется развивающими занятиями в связи с общей интенсификацией образовательного процесса. Детей старшего дошкольного возраста обучают ментальной арифметике, шахматам, критическому мышлению, финансовой грамотности, проводят раннюю профориентацию. В результате на игру с учетом режимных моментов времени не остается. Н.В. Бурим в качестве дополнительной причины называет отсутствие у педагогов дошкольного образования игровой культуры, в следствии чего они отдают предпочтение регламентированным формам взаимодействия с детьми, а не организации и сопровождению сюжетно-ролевой игры [2].

Стоит отметить, что и современные дошкольники демонстрируют крайне низкую заинтересованность в сюжетно-ролевой игре, предпочитая ей компьютерные игры или игры, полностью организованные взрослыми, например, развлекательные квесты, шоу, викторины, соревнования и пр. Рассматривая специфические характеристики сюжетно-ролевой игры современных дошкольников, исследователи отмечают, прежде всего, ее упрощение и обеднение, сокращение количества дошкольников, вовлеченных в сюжетно-ролевую игру на постоянной основе. Как отмечают исследователи (Е.О. Смирнова [9-10], В.Т. Кудрявцев [6], Г.Г. Кравцов, Е.Е. Кравцова [5]), современные дошкольники практически перестали играть: «вернее, они играют, но их игра далеко не всегда может быть названа игрой в строго психологическом смысле... Их игры стали более примитивными» [5, с. 7-8]. По мнению Г.Г. Кравцова и Е.Е. Кравцовой, включение в такие игры приводит к быстрому разрушению неустойчивой игровой деятельности [5].

Сложившееся противоречие между исключительным положением сюжетно-ролевой игры в развитии ребенка и её постепенным согласованным вытеснением из мира детства обусловило актуальность данной статьи, в основе которой находятся результаты эмпирического исследования.

Исследование было направлено на выявление психологических особенностей сюжетно-ролевой игры современных детей среднего и старшего дошкольного возраста. Мы

предположили, что содержание и уровень развития сюжетно-ролевой игры дошкольника связаны с организацией повседневной жизни ребенка, а также с уровнем концентрации и устойчивости внимания.

### **Материалы и методы**

В исследовании приняли участие 25 детей, посещающие детский сад, из которых 10 детей – среднего дошкольного возраста (4-5 лет) и 15 детей – старшего дошкольного возраста (6-7 лет). Дети не имеют особенностей развития и выраженных проблем с физическим и психическим здоровьем, которые могли бы исказить результаты исследования. Также было проведено анкетирование родителей детей, участвующих в эмпирическом исследовании.

Методы эмпирического исследования: наблюдение с заполнением диагностического листа, анкетирование родителей, беседа, метод сопровождения сюжетно-ролевой игры дошкольников, корректурная проба (тест Бурдона) для дошкольников, эмпирическое сравнение результатов.

**Результаты исследования.** В результате проведенного эмпирического исследования были получены следующие выводы:

1. Факторами, которыми приводят к затуханию сюжетно-ролевой игры, являются: процесс цифровизации в обществе [8], когда цифровые технологии становятся частью повседневной жизни ребенка ещё до 3 лет, гиперстимуляция психики ребенка в связи с обилием стимулов во внешней среде (игрушки, поездки, путешествия, развивающие занятия и пр.), феномен «застревания» (или «залипания») на игре, когда ребенок застревает на примитивных играх с предметами, а также на примитивных мобильных и компьютерных играх, имитирующих простое манипулирование предметами, сортеры, которые раньше вытеснялись сюжетно-ролевой игрой со сверстниками к 4-5 годам, отсутствие свободного времени и как следствие у ребенка не остается времени на свободное общение со сверстниками и на состояние скуки – один из важнейших факторов, стимулирующих сюжетно-ролевую игру. Помимо общего затухания самостоятельного интереса детей к сюжетно-ролевой игре мы отмечаем постепенное затухание навыков сюжетно-ролевой игры. Иными словами, значительное количество детей дошкольного возраста с удовольствием втягиваются в игру, при условии ее организации взрослым, психолого-педагогической поддержке и сопровождении [11].
2. В результате проведенного анкетирования родителей дошкольников было выявлено, что вне детского сада только 30 % детей ежедневно играют в сюжетно-ролевые игры со сверстниками и (или) родителями, ещё 45 % играют в такие игры несколько раз в неделю. 20 % детей играют в сюжетно-ролевые игры несколько раз в месяц, а 5 % вообще не проявляют интереса к сюжетно-ролевой игре. По типу игр среди детей среднего дошкольного возраста преобладают режиссерские и образные игры с игрушками, а также простые подвижные игры.

У старших дошкольников наиболее популярны режиссерские и образные игры, компьютерные игры и подвижные игры с правилами. Значительно меньшее количество детей предпочитают сюжетно-ролевую игру. В целом по выборке на первом месте у детей оказались режиссерские игры первого уровня и образные игры, то есть игры без участия сверстников. На втором месте – компьютерные игры, на третьем месте – подвижные игры с правилами и сюжетно-ролевая игра. На четвертом – развивающие и дидактические игры. На последнем месте простая предметная игра. В компьютерные игры и игры на смартфоне и планшете играют 72 % детей, из них 40 % детей играют более 1-2 часов в день.

3. Среди любимых некомпьютерных игр детей были названы игры по любимым мультфильмам и сериалам, преимущественно в жанре фэнтези «Холодное сердце», «Клуб Винкс», «Академия монстров», «Щенячий патруль». Интересно, что дети с удовольствием играют в игры по фильмам и сериалам для более старшего возраста, например, «Гарри Поттер», «Уэнздей», «Человек-паук», «Ривердэйл», «Очень странные дела». Также дети любят играть в блогеров, журналистов, создавать собственные музыкальные группы. Особой популярностью пользуется у детей аниме. Родители и сами дети отметили интерес к играм, связанным с супергероями, принцессами и другими персонажами массовой культуры. Однако около 40 % детей отметили, что предпочитают игры по типу квестов, игры, где уже продуман сюжет, распределены роли и есть аниматор.

4. Анкетирование и наблюдение за сюжетно-ролевой игрой показало, что 60 % игр детей среднего и старшего дошкольного возраста продолжаются менее 20 минут. Дети быстро теряют интерес к игре, если в ней не участвует воспитатель [11]. Также для возникновения интереса необходимо большое внимание уделить декорациям, созданию обстановки. Вовлеченность детей в игру достаточно низкая, дети легко отвлекаются, а после завершения игры не возвращаются к ней и её обсуждению. В связи с этим возник вопрос об устойчивости внимания детей и способности к концентрации. Для проверки гипотезы о связи уровня развития игровой деятельности и устойчивости внимания была проведена корректурная проба Бурдона. Средний балл по всей выборке – 6, что свидетельствует о среднем уровне устойчивости внимания детей, тяготеющем к низкому.

5. Наблюдение за сюжетно-ролевой игрой показало, что детям сложно самостоятельно придумывать сюжет, а также соблюдать правила, удерживать ролевое поведение на протяжении всей игры. Внимание некоторых детей произвольно перемещается с одного объекта игры на другой, не задерживаясь длительно ни на одном из них. Вместе с тем дети с удовольствием участвуют в игре, если сюжет уже продуман, а роли распределены. В таком случае они проявляют инициативу, становятся более активными, добавляют новые сюжетные линии, проявляют творческое начало, воображение. Дети при поддержке воспитателя

используют предметы-заместители, активно взаимодействуют друг с другом. Особую сложность для детей представляет коммуникация со сверстниками. Из 25 человек только 4 человека на протяжении всего эмпирического исследования выступали инициаторами и активными участниками игр. Остальные дети испытывали коммуникационные трудности в следующих ситуациях: попросить взять в игру, отказаться от не понравившейся роли и попросить другую, разрешить возникший во время игры конфликт, внести в сюжет игры или правила свое предложение.

### **Обсуждение и заключение**

Проведенное эмпирическое исследование подтвердило нашу гипотезу о том, что содержание сюжетно-ролевой игры дошкольника во многом отражает повседневную жизнь ребенка и его увлечения. Однако наиболее значимым выводом является парадоксальность психологического контекста сюжетно-ролевой игры современных дошкольников: дети умеют играть, но не имеют мотивации и желания прилагать к организации игры волевое усилие.

Дети предпочитают игры, предлагающие готовое решение с минимальными волевыми усилиями, в частности компьютерные игры, организованные квесты. В сюжетно-ролевую игру и игру с правилами большинство детей включается только при наличии психолого-педагогического сопровождения, создания вовлекающих условий. В таком случае у детей не наблюдается особых сложностей за исключением низкой концентрации и устойчивости внимания, что приводит к быстрой потере интереса. В противном случае ребенок предпочтет индивидуальную игру с игрушками, режиссерскую или образную – предшественницу сюжетно-ролевой игры.

Мы можем говорить о том, что у дошкольников при достаточном уровне развития игровой деятельности наблюдается низкая сформированность мотивационно-волевого компонента, отражающего уровень развития субъекта игровой деятельности. Для развития игровой деятельности ребенка необходимо создание определенных условий в семье и в детском саду, при которых у ребенка появится свободное, лишенное сильных внешних стимулов время. Важным является совершенствование социально-коммуникативных и речевых навыков ребенка, без которых успешное сотрудничество детей в рамках игры не представляется возможным.

### **Список использованных источников**

1. Беляева Л.С. Сюжетно-ролевая игра как ведущий вид деятельности дошкольника // Трибуна ученого. 2023. №. 1. С. 163-168.
2. Бурим Н.В. Педагогическая поддержка сюжетно-ролевой игры дошкольников / автор-сост. Н.В. Бурим под общ. ред. О. В. Ковальчук. СПб: ГАОУ ДПО «ЛОИРО», 2019. 151 с.

3. Горлова Н.Ю. Роль сюжетно-ролевой игры в жизни дошкольников // Вестник науки. 2024. Т. 1. №. 3 (72). С. 289-292.
4. Грязнова Е.В. и др. Проблема трансформации игровой деятельности современного дошкольника // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2020. Т. 9. №. 2 (31). С. 67-69.
5. Кравцов Г.Г., Кравцова Е.Е. Игра как зона ближайшего развития детей дошкольного возраста // Психолого-педагогические исследования. 2019. Том 11. № 4. С. 5-21.
6. Кудрявцев В.Т. Становление свободы // Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2017. № 1. С. 12–21.
7. Марушенко В.Е. Сюжетно-ролевая игра как эффективный метод коммуникативного развития детей старшего дошкольного возраста/ В. Е. Марушенко, Х. А. Разимова // Социально-педагогические вопросы образования и воспитания. материалы Всерос. науч.-практ. конф.– Чебоксары: ИД «Среда». 2023. С. 146-147.
8. Никитина А.А., Рытова К.Э. К вопросу о влиянии электронных гаджетов на интеллектуально-волевую готовность к школе старших дошкольников // Нижегородский психологический альманах. 2019. № 1. URL: psykaf417.esrae.ru/21-211 (дата обращения: 29.04.2024).
9. Смирнова Е.О. Сюжетная игра как фактор развития межличностных отношений дошкольников // Культурно-историческая психология. 2011. № 4. С. 38-44.
10. Смирнова Е.О., Рябкова И. Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников // Вопросы психологии. 2013. № 2. С. 15-24
11. Шавшаева Л.Ю. Педагогическое сопровождение формирования игровой деятельности старших дошкольников // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2020. Т. 9. №. 2 (31). С. 291-295.

---

**Андреевская Анна Владимировна**, магистрант НГПУ им. К. Минина, Нижний Новгород, Российская Федерация, e-mail: [anna.andreevskaya@gmail.com](mailto:anna.andreevskaya@gmail.com), тел.89200365003

**Сидорина Елена Валерьевна**, старший преподаватель НГПУ им. К. Минина, Нижний Новгород, Российская Федерация, e-mail: [negina.ev@mail.ru](mailto:negina.ev@mail.ru), тел. 89519137171

---

**Andreevskaya Anna Vladimirovna**, master student, NSPU named after K. Minin, Nizhny Novgorod, Russian Federation, e-mail: [anna.andreevskaya@gmail.com](mailto:anna.andreevskaya@gmail.com)

**Sidorina Elena Valerevna**, senior lecturer of NSPU named after K. Minin, Nizhny Novgorod, Russian Federation, e-mail: [negina.ev@mail.ru](mailto:negina.ev@mail.ru)

---

### **5.3.7 Возрастная психология**

**6 стр.**