

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №47 «Гусельки»

СТАНОВЛЕНИЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДОШКОЛЬНИКА



Подготовили воспитатели:
Шаймухаметова Расима Байбулдовна
Гуревич Елена Николаевна

февраль, 2026 год

Становление сюжетно-ролевой игры у дошкольника — это процесс, в котором дети берут на себя роли взрослых и в специально создаваемых ими игровых воображаемых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними.

Особенность сюжетно-ролевой игры — **самостоятельный и творческий характер** деятельности детей.

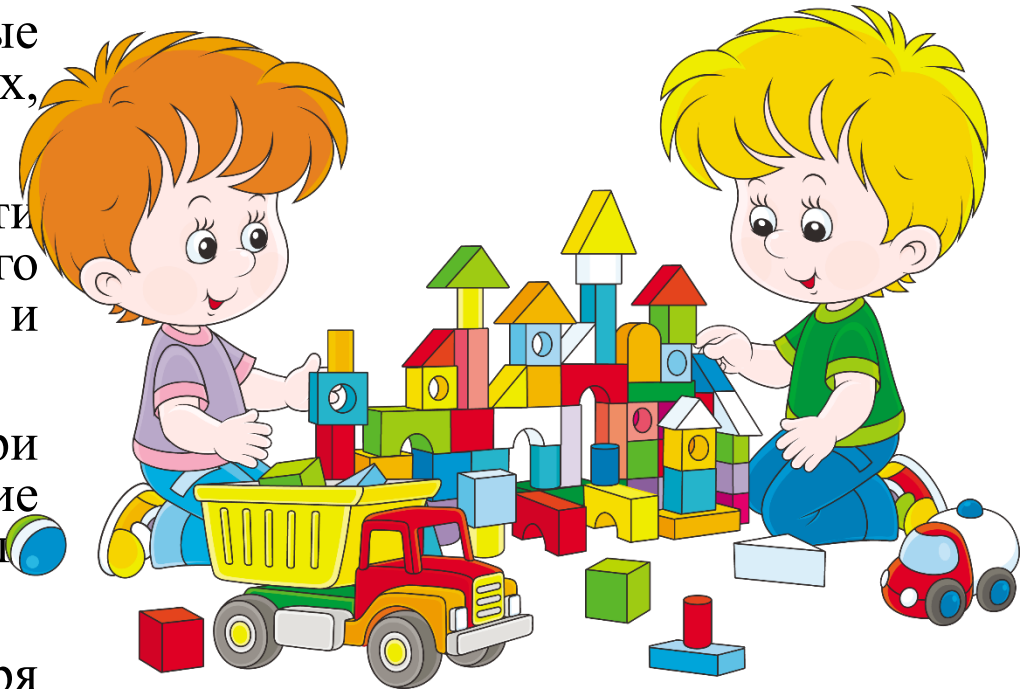
Сюжетно-ролевая игра возникает на пороге третьего года жизни ребенка на основе предметных игр.



ЗНАЧЕНИЕ

Сюжетно-ролевая игра имеет важное значение для развития дошкольников, например:

- **Развитие воображения** — игровые действия происходят в воображаемой ситуации, реальные предметы используются в качестве других, воображаемых.
- **Развитие общения** — играя со сверстниками, дети начинают учитывать желания и действия другого ребёнка, отстаивать свою точку зрения, строить и реализовывать совместные планы.
- **Формирование навыков** — правила, обязательные при проведении игры, воспитывают у детей умение контролировать своё поведение, ограничивать импульсивность.
- **Получение представления о профессиях** — благодаря ролевым играм дети уже в раннем возрасте могут получить представление о различных профессиях.



КОМПОНЕНТЫ

Некоторые компоненты сюжетно-ролевой игры у дошкольников:

- **Воображаемая ситуация** — ребёнок берёт на себя роль взрослого и выполняет её в созданной им самим игровой обстановке. Например, играя в школу, изображает учителя, ведущего урок с учениками в классе.
- **Сюжет** — отражение определённых действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих. Сюжеты разнообразны: условно их делят на бытовые (игры в семью, детский сад), производственные (игры в больницу, магазин, строительство), общественные (игры в библиотеку, школу).
- **Роль** — средство реализации сюжета. Ребёнок отождествляет себя с тем или другим человеком, действует от его имени, соответствующим образом использует предметы (водит машину как шофёр, как врач делает укол). Роль выражается в действиях, речи, мимике, пантомимике.

- **Игровое действие по форме** может быть: предметно-замещающим, изображающим, обозначающим.
- **Разнообразие сюжетов** и содержания определяет необходимость классифицировать их:
 - бытовые игры (быт семьи, детского сада);
 - игры на тему труда;
 - игры с общественной тематикой.

На построение сюжета ребенком влияет: игровая культура той игровой группы детей, в которую он включен; игровая традиция.



- Ребенок стремится к совместной социальной жизни со взрослыми. Это стремление сталкивается с одной стороны, с неподготовленностью ребенка к его осуществлению, с другой - с растущей самостоятельностью детей. Это противоречие разрешается в сюжетно-ролевой игре, как отмечают Т. В. Антонова, Л. П. Усова, Д. Б. Эльконин.
- **Каждая игра имеет частные мотивы:** интерес к тем или иным событиям; к действиям с предметом; стремление к совместной деятельности в обществе привлекательных для ребенка сверстников; придумывание, фантазирование, создание в игре особой действительности
- **Мотивы игры связаны с возрастом детей и изменяются**- на протяжении дошкольного детства, определяя содержание игры. Формируются мотивы под влиянием социальных факторов и зависят от впечатлений, знаний, которые дети получают из самых разных источников: каждодневного жизненного опыта; специального, педагогически организованного ознакомления с явлениями окружающей действительности.



РОЛЬ ЯВЛЯЕТСЯ СРЕДСТВОМ РЕАЛИЗАЦИИ СЮЖЕТА

Чаще всего ребенок принимает на себя роль взрослого. При этом ребенок отождествляет себя с тем или другим человеком, действует от его имени, соответствующим образом использует те или другие предметы (водит машину как шофер, как врач делает укол, ставит градусник и т.д.), вступает в разнообразные отношения с другими окружающими (внимательно слушает больного, осматривает его и т.д.). Роль отражается в действиях, речи, мимике, пантомимике. К роли дети относятся избирательно: они принимают на себя роли тех взрослых или детей, действия и поступки которых вызвали наибольшее эмоциональное впечатление, интерес. Чаще всего это мама, воспитатель, учитель, врач, шофер и т.д.



СТРУКТУРЫ СЮЖЕТОВ ИГРЫ:

1. Сюжеты, включающие в себя одного персонажа, одно действие в одной предметной ситуации. Связь элементов в этой структуре определяется одной предметной ситуацией.
2. Сюжеты, включающие в себя несколько персонажей с одинаковыми видами действий в одной предметной ситуации. Связь персонажей определяется одной предметной ситуацией.
3. Сюжеты, включающие два взаимодополнительных персонажа, взаимодействующих в одной предметной ситуации. Связь между элементами сюжета задается как бы через функциональное взаимодействие персонажей.
4. Сюжеты, где наряду с функциональным взаимодействием персонажей заданы отношения между ними.

ЭТАПЫ СТАНОВЛЕНИЯ

Навыки сюжетно-ролевой игры развиваются и усложняются по мере взросления ребёнка.

Н. Я. Михайленко условно разделяет этот процесс на три этапа:

- **От 1,5 до 3 лет.** Особое внимание уделяется предметам-заместителям — именно они служат стимулом к игре, вокруг них выстраиваются игровые ситуации.
- **От 3 до 5 лет.** Центральное место в игре занимают роли. Дети учатся перевоплощаться, строить отношения в игровом мире в соответствии со своей ролью, менять роли в процессе игры. Развивать эти навыки помогают ролевые диалоги, которые концентрируют внимание ребёнка на ролевой речи, а не на условном действии.
- **От 5 до 7 лет.** В этом возрасте дети учатся придумывать новые игровые сюжеты, включать в них различные события, учитывать не только свои, но и чужие игровые замыслы.



ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ ПО Д.Б. ЭЛЬКОНИНУ

- **Первый этап.** Основным содержанием игры являются действия с предметами. Они осуществляются в определенной последовательности, хотя эта последовательность часто нарушается. Цепочка действий носит сюжетный характер. Основные сюжеты бытовые. Действия однообразны и часто повторяются. Роли не обозначены. По форме это игра рядом или одиночная игра. Дети охотно играют со взрослыми. Самостоятельная игра кратковременно. Как правило, стимулом возникновения игры является игрушка или предмет-заместитель, ранее использованный в игре.
- **Второй этап.** Как и на первом уровне, основное содержание игры - действия с предметом. Эти действия развертываются более полно и последовательно в соответствии с ролью, которая уже обозначается словом. Последовательность действий становится правилом. Возникает первое взаимодействие между участниками на основе использования общей игрушки (или направленности действия). Объединения кратковременны. Основные сюжеты бытовые. Одна и та же игра многократно повторяется. Игрушки заранее не подбираются, но дети чаще используют одни и те же - любимые. В игре объединяются 2-3 человека.

- **Третий этап.** Основное содержание игры - по-прежнему действия с предметами. Однако они дополняются действиями, направленными на установление разнообразных контактов с партнерами по игре. Роли четко обозначены и распределены до начала игры. Игрушки и предметы подбираются (чаще всего по ходу игры) в соответствии с ролью. Логика, характер действий и их направленность определяются ролью. Это становится основным правилом. Игра чаще протекает как совместная, хотя взаимодействие перемежается с параллельными действиями партнеров, не связанных друг с другом, не соотношенных с ролью. Продолжительность игры увеличивается. Сюжеты становятся более разнообразными: дети отражают быт, труд взрослых, яркие общественные явления.
- **Четвертый этап.** Основное содержание игры - отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр разнообразная; она определяется не только непосредственным, но и опосредованным опытом детей. Игры носят совместный, коллективный характер. Объединения устойчивы. Они строятся или на интересе детей к одним, и тем же играм, или на основе личных симпатий и привязанностей. Игры одного содержания не только длительно повторяются, но и развиваются, обогащаются, существуют продолжительное время."

В игре четко выделяется подготовительный этап: распределение ролей, отбор игрового материала, а иногда и его изготовление (игрушек-самоделок). Требование соответствия жизненной логике распространяется не только на действия, но и на все поступки и ролевое поведение участников. Количество вовлеченных в игру увеличивается до 5-6.

Эти уровни отражают общее развитие сюжетно-ролевой игры, однако в конкретной возрастной группе смежные уровни сосуществуют.

ПРИ РУКОВОДСТВЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫМИ ИГРАМИ ПЕРЕД ВОСПИТАТЕЛЯМИ СТОЯТ ЗАДАЧИ

1. Развитие игры как деятельности (расширение тематики игр, углубление их содержания);
2. Использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей.

Руководство сюжетно-ролевой игрой требует большого мастерства и педагогического такта. Воспитатель должен направлять игру, не нарушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности.

На современном этапе огромное внимание уделяется проблеме руководства сюжетно-ролевой игрой дошкольников (С.Л. Новоселова, Е.В. Зворыгина). В разработке этой проблемы можно выделить направление, для которого свойственно довольно жесткая регламентация игры (К.Я. Вольцис), некоторые авторы допускают возможность руководить игрой при помощи косвенных приемов (Н.В. Седж, Р.Л. Непомнящая). Вместе с тем теоретически обосновано и применяется на практике в детском саду комплексное руководство сюжетно-ролевыми играми. В нем сочетается в единое целое приобретение детьми знаний об окружающем мире, что дает возможность развивать игровые сюжеты, и создание условий для развития самостоятельности и творчества детей.

ПРИЕМЫ РУКОВОДСТВА

- **Косвенные приемы** - без непосредственного вмешательства в игру (внесение игрушек, создание игровой обстановки до начала игры).
- **Прямые приемы** - непосредственное включение педагога в игру (ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др.).
- **Комплексный метод** руководства представляет собой систему педагогических воздействий, способствующих развитию самостоятельной сюжетной игры детей, исходя из ее возрастных особенностей и потенциальных возможностей развития интеллекта ребенка.



ВЫВОДЫ

- Чётко обозначить возрастные границы перехода к сюжетно-ролевой игре нельзя — ребёнок начинает принимать на себя роли примерно к трём годам, но в зависимости от индивидуальных особенностей кто-то из детей готов к этому раньше, а кто-то — позднее.
- Воспитатель должен направлять игру, не нарушая её, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности.
- Таким образом, сюжетно-ролевая игра — это форма организации жизнедеятельности дошкольника, в условиях которой педагог формирует личность ребёнка, её духовную и общественную направленность.

