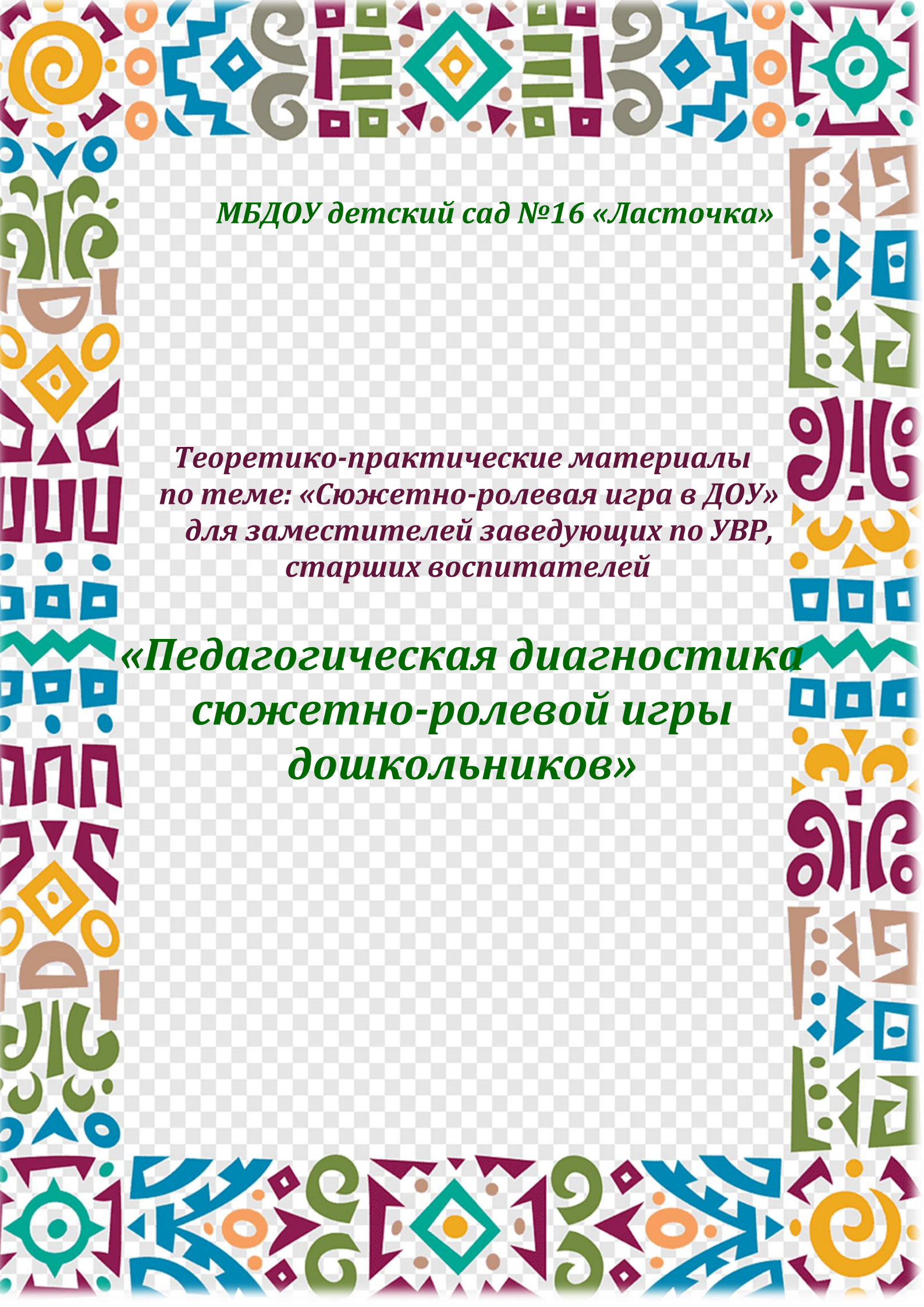


A decorative border surrounds the central text area. It consists of repeating geometric patterns in various colors: yellow, orange, blue, green, and purple. The patterns include squares, diamonds, triangles, and stylized floral or sun-like motifs. The border is composed of four main sections: top, bottom, left, and right, each with a slightly different arrangement of the geometric shapes.

МБДОУ детский сад №16 «Ласточка»

*Теоретико-практические материалы
по теме: «Сюжетно-ролевая игра в ДОУ»
для заместителей заведующих по УВР,
старших воспитателей*

**«Педагогическая диагностика
сюжетно-ролевой игры
дошкольников»**

Педагогическая диагностика сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста

Диагностическая карта

Даты проведения _____

Фамилия, имя ребенка _____ лет, _____ месяцев.

Критерии оценки и показатели	Степень выраженности в баллах			Комментарии к бальной оценке
	1	2	3	
Способность отражать в сюжетно-ролевой игре <i>разнообразное содержание</i>. Ребенок: 1) воспроизводит бытовые действия или трудовые процессы взрослых; 2) отражает события из сказок и мультфильмов; 3) придумывает фантастические события; 4) объединяет в одном сюжете бытовые, литературные и фантазийные сюжеты; 5) имеет предпочитаемые игровые темы. <i>Общий балл</i>				В комментариях следует отметить: преобладающие темы игр, предпочитаемое ребенком содержание с/р игры, степень разнообразия содержания с/р игр.
Наличие и степень освоения <i>ролевого поведения</i>. Ребенок: 1) называет свою роль до начала игры; 2) называет роль партнера во время игры; использует смену роли во время игры для развития сюжета; 3) вступает в ролевой диалог со сверстником;				В комментариях следует отразить любимые роли ребенка.

4) проявляет инициативность в ролевом диалоге со сверстником; 5) меняет интонацию голоса в зависимости от роли; 6) имеет предпочитаемые игровые роли. <i>Общий балл</i>				
Способность к использованию <i>действий игрового замещения</i>. Ребенок: 1) использует предметные игровые действия и действия с предметами-заместителями; 2) использует изобразительные игровые действия (действие-движение с воображаемым предметом, сопровождаемое речевым комментарием); 3) проговаривает часть игровых событий и место действия. <i>Общий балл</i>				В комментариях следует отразить: типичные для ребенка действия с предметами-заместителями; примеры речевого замещения.
Способность к построению игрового сюжета. Ребенок: 1) выдвигает игровые замыслы до начала игры; 2) выдвигает игровые замыслы по ходу игры; 3) проявляет разнообразие игровых замыслов; инициативу в придумывании игровых событий; 4) придумывает «игры с продолжением». <i>Общий балл</i>				В комментариях следует отразить: примеры новых игровых замыслов.

Способность создавать обстановку для игры. Ребенок: 1) создает игровую обстановку в зависимости от замысла игры; 2) проявляет творчество в создании игровой обстановки; 3) включает изобразительную или продуктивную деятельность в создании игровой обстановки. <i>Общий балл</i>				В комментариях следует отразить примеры проявления творчества в создании игровой обстановки.
Способность к игровой коммуникации. Ребенок: 1) проявляет доброжелательность в игровом общении с партнерами сверстниками; проявляет инициативность в игровом взаимодействии со сверстниками; 2) участвует в определении общего замысла игры до ее начала; 3) использует разнообразные способы распределения ролей (считалки, жребий и др.) <i>Общий балл</i>				В комментариях следует отметить наличие у ребенка постоянных игровых партнеров (имена).
<i>Средний балл</i>				
<i>Примечание:</i> Оптимальный уровень (2,5–3 балла) Достаточный уровень (2–2,5 балла) Недостаточный уровень (1,5–2 балла) <i>Развернутые характеристики уровней освоения с/р игры см. в первоисточнике.</i>				

Трехуровневая модель развития ребенка дошкольного возраста или нормативы этапов качественных сдвигов, т. е. так обычно должен действовать ребенок в соответствии возрасту.

Авторы: Н.А. Короткова, П.Г. Нежнов.

Сфера инициативы	1-й уровень (типично для 3–4 лет)	2-й уровень (типично для 4–5 лет)	3-й уровень (типично для 6–7 лет)
Творческая инициатива: наблюдение за сюжетно-ролевой игрой	Ребенок активно разворачивает несколько связанных по смыслу условных действий (роль в действии), содержание которых зависит от наличной игровой обстановки; активно использует предметы-заместители, наделяя один и тот же предмет разными игровыми значениями; с энтузиазмом многократно воспроизводит понравившееся условное игровое действие (цепочку действий) с незначительными вариациями. <i>Ключевые признаки:</i> в рамках налич-	Имеет первоначальный замысел («Хочу играть в больницу», «Я – шофер» и т. п.); активно ищет или видоизменяет имеющуюся игровую обстановку; принимает и обозначает в речи игровые роли; разворачивает отдельные сюжетные эпизоды (в рамках привычной последовательности событий), активно используя не только условные действия, но и ролевую речь, внося разнообразие в ролевые диалоги; в процессе игры может переходить от одного	Имеет разнообразные игровые замыслы; активно создает предметную обстановку «под замысел»; комбинирует (связывает) в процессе игры разные сюжетные эпизоды в новое целое, выстраивая оригинальный сюжет; может при этом осознанно использовать смену ролей; замысел воплощается преимущественно в речи (словесное придумывание историй) или в предметном макете воображаемого мира (с использованием мелких игрушек-персонажей), а также может

	ной предметно-игровой обстановки активно развертывает несколько связанных по смыслу игровых действий (роль в действии); вариативно использует предметы-заместители в условном игровом значении.	отдельного сюжетного эпизода к другому (от одной роли к другой), не заботясь об их связности. <i>Ключевые признаки:</i> имеет первоначальный замысел, легко меняющийся в процессе игры; принимает разнообразные роли; при развертывании отдельных сюжетных эпизодов подкрепляет условные действия ролевой речью (вариативные диалоги с игрушками или сверстниками).	фиксироваться в продукте (сюжетные композиции в рисовании, лепке, конструировании). <i>Ключевые признаки:</i> комбинирует разнообразные сюжетные эпизоды в новую связную последовательность; использует развернутое словесное комментирование игры через события и пространство (что и где происходит с персонажами); частично воплощает игровой замысел в продукте (словесном – история, предметном – макет, сюжетный рисунок).
Коммуникативная инициатива: наблюдение за совместной со сверстниками сюжетно-ролевой игрой	Ребенок привлекает внимание сверстника к своим игровым действиям, комментирует их в речи, но не старается, чтобы сверстник понял его наверняка; также выступает как активный наблюдатель, пристраивается к уже играющему сверст-	Намеренно привлекает конкретного сверстника к совместной игровой деятельности с опорой на предмет и одновременно кратким словесным пояснением замысла, цели («Давай играть...»); ведет парное взаимодействие в игре, используя ре-	Иницирует и организует действия двух–трех сверстников, словесно рисуя исходный игровой замысел, ставя цели, планируя начальные действия («Давайте так играть»); использует простой договор («Я буду..., а вы будете...»), не

	нику, комментирует и под- правляет наблюдаемые иг- ровые действия; старается играть, рядом со сверстни- ками; ситуативен в выборе, доволен общением со сверстниками, рад внима- нию любого из них. <i>Ключевые признаки:</i> обра- щает внимание сверстника на интересующие его самого игровые действия («Смот- ри...»), комментирует их в речи, но не предпринимает специальных усилий чтобы быть понятым; довольству- ется обществом любого.	ческое пошаговое предложе- ние-побуждение партнера к конкретным действиям («Ты говори...», «Ты делай...»); поддерживает диалог в игре; может найти аналогичные или дополняющие игровые предметы, роли, не вступая в конфликт со сверстником. <i>Ключевые признаки:</i> иници- ирует парное взаимодей- ствие со сверстником через краткое речевое предложе- ние-побуждение («Давай играть...»); поддерживает диалог в игре; начинает проявлять избирательность в выборе партнера.	ущемляя интересы и жела- ния других; может встроиться в совместную игру других детей, подобрав подходящие по смыслу игровые роли, материалы; может иници- ировать и легко поддерживает диалог в игре; избирателен в выборе партнеров; осознан- но стремится не только к реализации замысла, но и к взаимопониманию, поддер- жанию слаженного взаимо- действия с партнерами. <i>Ключевые признаки:</i> в раз- вернутой словесной форме предлагает партнерам ис- ходные игровые замыслы, цели; договаривается о рас- пределении действий, не ущемляя интересы других участников; избирателен в выборе партнеров, осознан- но стремится к взаимопони- манию и поддержанию сла-
--	--	--	---