**ИГРА**

К старшему дошкольному возрасту дети овладевают не только сюжетной игрой, но и игрой с правилами во всей полноте ее характеристик, поэтому внимание воспитателя при оценке уровня игры ребенка должно быть направлено на оба вида игры.

Для определения уровня развития игровой деятельности невозможно задать жесткие критерии, но есть ряд признаков, имеющих существенное значение для сюжетной игры и игры с правилами, позволяющих примерно отнести игру ребенка к одному из трех уровней — низкому, среднему, высокому — в соответствии с возрастными возможностями детей; эти признаки — показатели уровня игры — даны в таблицах, на которые может ориентироваться воспитатель.

Воспитатель определяет уровень игровой деятельности детей на основе постоянных наблюдений за их свободной самостоятельной игрой и учитывает особенности поведения детей во время развертывания игр на удачу (лото, гусек), в которых в этом возрасте наиболее явно проявляются игровые умения детей.

Оценку уровня игры целесообразно осуществлять три раза в год: в сентябре-октябре воспитатель оценивает уровень игры, руководствуясь предложенными показателями, и, в зависимости от оценки, для каждой условной группы детей (с низким, средним, высоким уровнем) подбирает соответствующие приемы, способствующие дальнейшему продвижению и активизации самостоятельной игры детей (т.е. осуществляет дифференцированный подход к детям); в середине года (январь-февраль) очередная оценка позволяет воспитателю определить успешность продвижения детей, скорректировать свою тактику, определить, кто из детей в большей мере нуждается в его внимании; итоговая оценка (май-июнь) может служить отправной точкой для определения примерной будущей тактики воспитателя по отношению к ребенку в следующей возрастной группе.

Примерные показатели для оценки уровня игры подобраны в соответствии с пониманием закономерностей развития игровой деятельности и стратегией ее формирования, заложенными в программе «Развитие» и методических рекомендациях к ней.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровень игры | Сюжетная игра | Игра с правилами |
| Низкий  Средний  Высокий | Сюжеты игры включают узкий круг содержаний, стереотипны.  В игре мало ролевой и комментирующей речи, в основном — действия, реализующие роль в предметном плане.  Не умеет гибко и своевременно реагировать на замыслы сверстников и соответствующим образом перестраивать свое ролевое поведение, изменять роль по ходу игры.  В совместной игре со сверстниками чаще всего выступает как исполнитель предписанных ему сверстниками действий.  Использует готовую предметную обстановку для игры, привычно (как бы автоматически) «встраиваясь» в нее.  Накопил достаточно большой арсенал сюжетов, но внутри них — стереотипен, мало собственных инноваций.  Внутри «наигранных» сюжетов успешно реализует роли в комплексе предметных действий и ролевой речи, но не использует смену роли как средство творческого развертывания сюжета. В совместной игре может сам найти себе смысловое место, если сверстники разыгрывают «накатанный» сюжет; инновации в их игре ставят в тупик и приводят к выпадению из общей игры (ребенок, находясь в общем физическом поле, оказывается выброшен из общего сюжетного движения).  Скорее прикрепляется к имеющейся предметной обстановке, нежели активно создает ее.  Свободно владеет ролью, реализующими ее предметными действиями, активно пользуется ролевой и комментирующей (поясняющей) речью; умеет использовать смену роли, совмещение ролей как средство, развертывания интересного сюжета. Всегда имеет много замыслов, готов подхватить и развить замыслы других (сверстников, взрослого). Часто является инициатором игры со сверстниками, может увлечь своим замыслом и организовать 2—3 детей, предложив всем подходящие по смыслу роли. Активно создает предметную игровую обстановку под свой замысел или изменяет ее по ходу игры. | Плохо координирует свои действия с партнерами; в основном, направлен на собственное выдерживание внешней картины игры (действия с игровым материалом в определенном порядке); т.е. выполняет правила действий «для себя»; или типичен другой вариант: невзирая на правила, стремится к тому, чтобы у него все было как у партнеров (столько же карточек;" такое- же положение фишки т.п.), т.е. ориентирован не на выигрыш, а на равенство результатов. В сферу контроля; в основном, попадает правило очередности (действия участников или правильна- последовательность действий); нечувствительность к нюансам нарушения правил. К жребию (считалке) обращается редко и использует его скорее, как внешний атрибут 'игры; не применяя результаты жребию к дальнейшим действиям.  Тщательно соблюдает внешнюю картину совместной игры; замечает нарушения правил, но не слишком требователен к нарушителю и даже, копирует нарушения вслед за партнером как интересный момент игры. Важная слаженная совместность в игре; всегда стремится к доигрыванию кона вслед за победителем, чтобы достичь выигрыша, как и другие (феномен «коллективного выигрыша»), т.е. нет четного понимания выигрыша как первенства одного. При обращении к жребию-считалке склонен использовать ее в своих интересах — растягивая или сокращая слова.  Отчетливо понимает, что выигрыш — это не успех всех, а дисбаланс конечных результатов в пользу одного; обнаруживает, стремление к выигрышу. Контролирует действия партнеров в соответствии с правилами; чувствителен к нарушениям, оказывает им сопротивление (порицание, апелляция правилам, угроза выйти из игры), сам подчиняется требованиям сверстников.  Достаточно свободно вербализует при необходимости правила игры, критерии выигрыша.  В ситуации с незнакомым игровым материалом может предложить новые правила (по аналогии со знакомыми играми); при поддержке взрослого делает это с увлечением.  Активно пользуется жребием-считалкой и использует результаты жребия при распределении функций в игре. |