**ИГРА**

Как в старшей группе, внимание воспитателя при оценке уровня игровой деятельности должно быть направлено на сюжетную игру и игру с правилами основные виды игровой деятельности дошкольников.

Для определения уровня игровой деятельности невозможно задать жесткие критерии, но есть ряд признаков, в совокупности позволяющих примерно отнести игру ребенка к одному из трех уровней — высокому, среднему, низкому, —- в соответствии с возможностями данной возрастной категории; эти признаки показатели уровня игры — даны в таблицах, на которые может ориентироваться воспитатель.

Оценка уровня игры выносится воспитателем на основе обобщения результатов постоянных наблюдений за свободной самостоятельной игрой детей. Существенным подкреплением оценки воспитателем уровня сюжетной игры ребенка служит его поведение в совместной со взрослым игре-придумывании. Для оценки игры с правилами необходимо ориентироваться на особенности поведения ребенка в разных типах игры с правилами (например, в играх на удачу гусек, в играх на ловкость — Кольцеброс или кегли, в играх на умственную компетенцию шашки).

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; в конце года (май-июнь) осуществляется итоговая оценка, которая является как характеристикой общего продвижения детей, так и свидетельством эффективности работы воспитателя.

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 игры. |
| Низкий  Средний  Высокий уровень | Сюжеты игры однообразны по содержанию и стереотипны, создают впечатление бесконечного движения по кругу в рамках привычных ролевых действий и взаимодействий.  Не только не продуцирует новые сюжетные идеи, но и не подхватывает идеи других; очень затруднено соединение разных смысловых полей (комбинирование в сюжете событий из разных смысловых сфер).  В игре-придумывании со взрослыми и сверстниками малоактивен, в основном, повторяет фрагменты повествования, предложенные партнерами.  Развертывает, в основном, привычные сюжеты (небольшой круг тематики), часто весьма изощренно, с детализацией ролевых действий отношений, активно использует ролевую речь- с партнерами и куклами. Откликается на инновации других, может встроиться игру сверстников, найти место в общем смысловом поле, двигаться вслед за более активным партнером, но сам инициативно не стремится прорвать привычный «круговой» сюжет. В игре-придумывании со взрослым, вслед за ним может вносить инновации и развертывать новую последовательность событий; но часто приходит в тупик при необходимости согласовать свои предложения с предложениями участников-сверстников; склонен к отторжению замысла другого, нежели к его ассимиляции из-за трудностей комбинирования разных событий в единую новую сюжетную линию,  Развертывает разнообразные сюжеты (индивидуально и со сверстниками), свободно комбинируя события и персонажей из разных смысловых сфер; с одинаковой лег костью развертывает сюжет через роли (ролевые взаимодействия) и через режиссерскую игру, часто проигрывает эпизоды сюжета в чисто речевом повествовательном плане; может быть инициатором игры-фантазирования со сверстником. Легко находит смысловое место в игре сверстников, подхватывает и развивает их замыслы, подключается к их форме игры. Часто. бывает инициатором игры с 3—4 сверстниками, умеет внятно изложить им свой замысел, предложить всем подходящие роли, с легкостью участвует в игре придумывании со взрослым и сверстниками, внимателен к идеям партнеров, умеет их учесть и предложить свои, чувствителен к рассогласованиям в общем сюжете,  преодолевает их посредством предвосхищающего планирования событий. | Знает правила часто употребимых в совместной практике игр, ориентируется в них на критерии выигрыша. Соблюдает правила до тех пор; пока не ощущает угрозу проигрыша; в это случае нарушает правила, после чего объявляет законным свой вариант действий, т.е. не считает обязательным сохранение в процессе игры договорных обязательств; всегда больше контролирует других, чем себя.  В ситуации с новым незнакомым игровым материалом затрудняется придумать правила, вить критерии выигрыша, предпочитая неспецифичные для игры с правилами манипуляции с материалом.  Обычно включается в игру «автоматически» (без предварительного договора о редко прибегают к жребию при разрешении конфликтов, предпочитая «силовые» способы их решения.  В знакомых играх придерживается правил, ориентирован на выигрыш.  Контролирует соблюдение вил другими, подчиняется требованиям партнеров, нарушил правила. Может организовать нескольких сверстников для игры, предварительно договориться об одном из известных вариантов правил. К новому материалу может придумать правила, очень близкие к знакомым играм, но скорее откажется от игры, чем будет придумывать. Предпочитает известные привычные игры и готовые варианты правил.  Пользуется жребием- считалкой при конфликтах в распределении функций.  Владеет большим арсеналом игр с правилами разного типа: на удачу, на ловкость, на умственную компетенцию.  Легко вербализует критерии выигрыша, в новой игре устанавливает их по аналогии со знакомыми играми. Стремится к выигрышу, но умеет контролировать свои эмоции при выигрыше и проигрыше.  Контролирует свои действия и действия партнеров, чувствителен к нарушениям правил, порицает нарушителей, апеллируя к правилам игры, к договору.  Легко организует сверстников для игры, инициирует договор о варианте правил перед началом игры. Часто использует разные виды жребия (считалка, предметный) при разрешении конфликтов.  Может придумать правила для игры с незнакомым материалом во всей их полноте (правила действия, правила взаимодействия, критерии выигрыша).  Часто придумывает новые варианты правил для знакомых игр и предлагает их сверстникам. |