**Автор-разработчик:** О.А. Скоролупова, вице-президент по дошкольному образованию Института мобильных образовательных систем (ИМОС), член Экспертного совета по дошкольному образованию Государственной Думы Федерального Собрания Российской Федерации, к. п. н.

**Выберите самостоятельно систему обозначений:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Система обозначений** | **Расшифровка** |
| Процентная | Воспитатель указывает, на сколько процентов ребенок близок к достижению нормативного показателя |
| Символическая | Например: «Х» – низкий уровень достижения ребенком нормативного показателя; «?» – неполное достижение; «√» – ребенок достиг запланированного показателя |
| Цветовая (можно использовать только три основных цвета) | Например: • – низкий уровень развития; • – достаточный; • – оптимальный; • – высокий |

**Диагностическая карта «Игровая деятельность» (средняя группа)**

|  |  |
| --- | --- |
| Показатели игрового взаимодействия | Фамилия, имя ребенка |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **I. Сюжетно-ролевые игры** |
| Ребенок: * действует в сюжетно-ролевых играх в соответствии с определенной ролью
 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| * ориентируется в расширяющейся тематике игр; с удовольствием участвует в играх не только на бытовую тематику, но и на основе сведений, полученных на занятиях, через просмотр телепередач и чтение художественной литературы («Служба спасения», «Скорая медицинская помощь», «Центр здоровья», «Вокзал», «Поездка в метро», «Детский мир», «Книжный магазин», «ГИБДД», «Театр», «Концерт», «Моряки», «Бензоколонка», «Смешарики», «Лунтик» и пр.)
 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| * способен самостоятельно вести ролевые диалоги
 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| * может взаимодействовать с другими детьми, обмениваться с ними игровыми идеями
 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| * способен к самостоятельному созданию и изменению предметной среды самодеятельной игры, что позволяет ему реализовать свою инициативу и личный опыт
 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **II. Игры-экспериментирования** |
| * проявляет желание принимать участие в элементарных опытах и экспериментировании с объектами неживой природы – песком, глиной, водой, снегом и льдом
 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| * способен экспериментировать с зеркалом, светом и тенью, цветными стеклами
 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **III. Режиссерские игры** |
| * проявляет интерес к театрализованным играм
 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| * с удовольствием участвует в режиссерских играх с сюжетными игрушками и предметами-заместителями в различных игровых средах, организуемых с помощью деталей деревянного конструктора или песка
 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| * старается выразительно исполнить свою роль
 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| * участвует в создании макетов для развития режиссерской игры
 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Общие показатели развития игровой деятельности** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |