**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»**

**(старшая группа)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Показатели игрового взаимодействия** | **Фамилия, имя ребенка** | | | | | | | | | | | | | |
|  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| Ребенок овладевает способами построения сюжетно-ролевой игры, учится комбинировать знания, полученные из разных источников для выбора сюжета игры |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Ребенок овладевает способностью создавать сюжет в индивидуальной и совместной игре, а также вносить изменения в сюжет с учетом интересов партнера |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Ребенок учится играть в игры-придумки, игры-фантазирования |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| У ребенка развивается способность согласовывать индивидуальные творческие замыслы с партнерами по игре |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Ребенок овладевает средствами обеспечения согласованности замыслов и действий (тактичность, сдержанность, умение прислушиваться к мнению других) |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Ребенок учится наделять смысловым значением нейтральный объект (предмет-заместитель, игровой модуль) в смысловом поле игры |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Ребенок способен объединяться с другими детьми на основе личностных симпатий или интересов игры |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Ребенок проявляет интерес к режиссерским играм |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Ребенок овладевает способностью играть в игры-драматизации |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| У ребенка формируется способность создавать предметно-игровую ситуацию |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Ребенок умеет играть в игры с правилами |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Общие показатели развития игровой деятельности** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |