

**Санкт-Петербургское государственное бюджетное учреждение
социального обслуживания населения
«Центр социальной реабилитации инвалидов и детей-инвалидов
Невского района Санкт-Петербурга»**

Принята на заседании
Методического совета
Дата «14» 12 2022 г. протокол № 46

УТВЕРЖДЕНА
Приказом № 100 от 14.12.2022
Директор СПб ГБУСОН
«ЦСР И ДИ Невского р-на»
Т.Н. Жукова



**Дополнительная общеразвивающая программа
«СОЦИАЛИЗАЦИЯ ДЕТЕЙ
С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ
ЧЕРЕЗ ИГРОВУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ»**

Возраст обучающихся 4 – 7 лет

Срок реализации 6 месяцев

**Составитель:
социальный педагог
Бакаева Т.Б.**

**Санкт-Петербург
2022**

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Социализация детей с ограниченными возможностями здоровья через игровую деятельность» относится к программам социально-педагогической направленности.

Игра занимает важное место в жизни ребенка дошкольного и младшего школьного возраста, являясь ведущим видом их деятельности. В игре происходит активная социализация ребенка, оперирование знаниями и умениями, которые уточняются, обогащаются, закрепляются. Кроме этого, игра, как совместная деятельность, в которой существуют не только игровые, но и реальные отношения, способствуют социальному развитию детей. Она воздействует на поведение ребенка, в ней создаются оптимальные условия для овладения ребенком произвольными формами поведения.

Исследования отечественных педагогов и психологов (Д. Б. Эльконина, Д. В. Менджерицкой, А. В. Черкова, П. Г. Саморуковой, Н. В. Королевой и др.) показали, что основным содержанием творческих сюжетно-ролевых игр детей является общественная жизнь взрослых в ее разнообразных проявлениях. Психолог Запорожец З.А. замечает: «Сюжетно-ролевая игра, как и сказка, учит ребенка проникаться мыслями и чувствами изображаемых людей, выходя за круг обыденных впечатлений в более широкий мир человеческих стремлений и героических поступков». Таким образом, игра есть деятельность, в которой дети сами моделируют общественную жизнь взрослых.

Игре, как форме организации детской деятельности, отводится особая роль. Игра является преобладающим видом самостоятельной деятельности ребёнка, посредством которой он органично развивается, познает очень важный пласт человеческой культуры – взаимоотношение между взрослыми людьми – в семье, в их профессиональной деятельности и т. д. В ней развиваются действия в представлении, ориентация в отношениях между людьми.

Вместе с тем, работы Е.К. Ивановой, У.В. Ульянковой свидетельствуют о том, что игровая деятельность детей с ограниченными возможностями здоровья отличается от игры их здоровых сверстников. Становление игры у детей с проблемами в развитии подчиняется общим закономерностям, но идет значительно медленнее и имеет ряд специфических особенностей. Если у нормально развивающихся детей к шести годам сюжетно-ролевая игра достигает своего высшего расцвета, то у всех детей с ограниченными возможностями здоровья этого возраста она находится на значительно более ранних этапах своего развития, которые обычно отмечаются в преддошкольном, младшем дошкольном возрасте. Это проявляется в первую очередь в снижении активности в области игрового поведения. Специальные исследования показали, что отсутствие адекватной коррекционной помощи этим детям в сензитивные периоды, какими являются раннее и дошкольное детство, приводит к возникновению вторичных нарушений в развитии.

Группа дошкольников с ограниченными возможностями здоровья не однородна, в нее входят дети с разными нарушениями развития, выраженность которых может быть различна: с тяжелыми нарушениями речи, с нарушениями опорно-двигательного аппарата, с задержкой психического развития, с нарушениями интеллектуального развития.

Занятия проходят в большой игровой комнате, где есть все необходимое оборудование и оснащение для проведения занятий разной направленности, как индивидуально, так и в группах. Используемые игрушки подчеркивают образ реального прототипа. Это могут быть точные копии предметов в миниатюре (реалистические), или предметы заместители (прототипические). Такие игрушки, предметы через обозначения выделенных основных деталей передают смысл и содержание.

Основой для разработки данной дополнительной общеразвивающей программы явилась «Программа воспитания и обучения в детском саду» М.А.Васильевой, В.В.Гербовой, Т.С.Комаровой. Программа «Социализация детей с ограниченными возможностями здоровья» адаптированная под условия учреждения, скорректирована социальным

педагогом, с внесением изменения в отборе тем, в распределении часов. Программа построена на диалоге с ребенком, педагог не просто сообщает знания, ребенок сам их открывает. Программа может применяться в любом учреждении реабилитации детей-инвалидов благодаря простоте большинства рекомендуемых средств, методов, при отсутствии профессионалов высокого уровня, но при обязательном добросовестном выполнении рекомендаций.

Каждая тема программы реализуется по этапам:

I этап. Обогащение представлений о той сфере действительности, которую ребенок будет отображать в игре, наблюдения, рассказы, беседы о впечатлениях. Важно знакомить ребенка с людьми, их деятельностью, отношениями (кто, чем и почему занимается).

II этап. Организация сюжетно-ролевой игры («игра в подготовку к игре») -определение ситуаций и взаимодействия людей, продумывание и сочинение событий, хода их развития в соответствии с темой игры;

-создание предметно-игровой среды на основе организации продуктивной и художественной деятельности детей, сотворчества с педагогом, детского коллекционирования;

III этап. Самостоятельная игровая деятельность детей. Организация сюжетно-ролевой игры с воображаемым партнером, за которого ребенок разговаривает. Такая игра учит соподчинению мотивов согласованию ролей, взаимопониманию.

При разработке программы была продумана система подбора игр для детей. При составлении учитывалось наличие у детей постоянного предпочтения ряда игр и желания играть в них. В знакомых играх дети сами вспоминают основные правила и ход игры и объясняют их родителям. Новая игра объясняется кратко и четко, выделяются правила и ход игры, показываются отдельные движения.

Адресат программы: Дети с ограниченными возможностями здоровья с 4 до 7 лет.

Цель: Создание благоприятных условий для социализации детей с ограниченными возможностями здоровья.

Задачи:

Обучающие:

1. Формирование устойчивого интереса к сюжетно-ролевым играм, желания использовать их в совместной деятельности со взрослыми и сверстниками.
2. Обучение отражению в играх приобретенного жизненного опыта, участие в различных играх и игровых ситуациях по просьбе взрослого, других детей или самостоятельно.

Развивающие:

1. Формирование социально-бытовых навыков, навыков общения.
2. Развитие эмоционально-волевой и двигательной сферы детей.

Воспитательные:

1. Обучение разнообразным игровым действиям, необходимым для сюжетных и сюжетно-ролевых игр.
2. Обогащение социального опыта через реализацию игровых ситуаций.

Условия реализации программы: Программа рассчитана на 36 часов, занятия проводятся два раза в неделю, продолжительность занятия 30 мин.

Количество обучающихся определяется в соответствии с Уставом учреждения и санитарно-гигиеническими требованиями к данному виду деятельности.

Для сюжетно-ролевых игр используются: пластиковая кухня, копия настоящей в уменьшенном размере, с ручками и конфорками, магазин с весами и кассой, пластиковые игровые наборы в виде верстаков с наборами инструментов, мастерские для игр в "гараж".

Формы организации деятельности детей на занятии: индивидуальные, групповые.

Формы проведения занятий: занятие-игра, игра-путешествие, сюжетно-ролевая игра, спортивно-игровое занятие, викторина, творческое занятие, беседа, праздник.

Планируемые результаты и способы определения их результативности:

Освоив программу, ребёнок будет знать:

- усвоенные цепочки действий в игре;

- определенную роль в сюжетно-ролевой игре, связанную с конкретными правами, обязанностями и результатом.

Воспитанник будет уметь:

- выполнять предметно-игровые действия, играя рядом со сверстниками, не мешая другим;
- не совершать неадекватных действий с игрушками;
- выражать положительное эмоциональное отношение к игрушкам;
- по просьбе взрослого производить с игрушками знакомые игровые действия (кормить куклу, катать в коляске, нагружать в машинку игрушки, перевозить их);
- эмоционально включаться в ту или иную игровую ситуацию, принимая на себя определенную роль в знакомой игре;
- играть небольшими группами, подчиняясь сюжету игры;
- по предложению педагога выполнять знакомые роли:
- соблюдать оговоренные правила и достигать компромисса (чему теоретически научить сложно).

Формы подведения итогов реализации программы: открытый показ сюжетно-ролевой игры, семейные праздники, картотека сюжетно-ролевых игр.

Оценочные материалы Методы оценки осуществляются через карты наблюдения за игровой деятельностью. (Приложение 1).

Мониторинг результатов успешности реализации программы:

Вид контроля (по этапам работы)	Сроки проведения	Форма проведения
Входной	В начале периода обучения	Заполнение карты наблюдения за игровой деятельностью Анализ результатов
Текущий	1 раз в полугодие	Открытый показ сюжетно-ролевой игры. Заполнение карты наблюдения за игровой деятельностью Анализ результатов
Итоговый	В конце периода обучения	Открытый показ сюжетно-ролевой игры. Заполнение карты наблюдения за игровой деятельностью Анализ результатов. Семейный праздник

Учебный план

№	Наименование тем	Всего часов	В том числе		Форма контроля
			Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Правила поведения на занятиях. Техника безопасности во время занятий	2	1	1	Беседа. Опрос. Карты обследования игровой деятельности
2.	«Семья»	9		9	Беседа. Выполнение заданий (игровые ситуации)

3.	«Транспорт»	6		6	Беседа. Опрос. Проигрывание заданных ситуаций
4.	«Я и мое здоровье»	8		6	Беседа. Выполнение заданий (самостоятельно придумать игровую ситуацию)
5.	«Магазин»	8			Беседа. Выполнение заданий (самостоятельно придумать игровую ситуацию)
6.	Итоговое занятие	3	1	2	Карты обследования игровой деятельности. Открытый показ сюжетно-ролевой игры
Итого:		36	2	34	

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
6 месяцев	Январь	Май	18	36	2 раза в неделю по одному академическому часу

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Во время занятий используются следующие методы:

По источнику познания:

- словесный (объяснение, разъяснение, рассказ, беседа)
- практический –картотека сюжетно-ролевых игр, диагностика
- наглядный (демонстрация, иллюстрирование и др.);
- работа с книгой;
- видеометод.

По степени продуктивности, по типу (характеру познавательной деятельности):

- объяснительно-иллюстративный (восприятие и усвоение готовой информации);
- репродуктивный (работа по образцам);
- проблемный (беседа, проблемная ситуация, убеждение, игра, обобщение);
- частично-поисковый (выполнение вариантных заданий);
- исследовательский (самостоятельная творческая работа).

На основе структуры личности:

- методы формирования сознания, понятий, взглядов, идеалов, убеждений (рассказ, беседа, показ иллюстраций, индивидуальная работа и т.д.);

-методы формирования опыта общественного поведения (упражнения, тренировки, игра, поручение и т.д.);

-методы стимулирования и мотивации деятельности и поведения (одобрение, похвала, порицание, поощрение, игровые эмоциональные ситуации, использование общественного мнения, примера и т.д.).

Дидактический и лекционный материалы - методики по проведению сюжетно-ролевой игры, тематика опытнической или исследовательской работы; рекомендации по проведению сюжетно-ролевых игр, по проведению мониторинга.

Материально-техническое оснащение - Центр сюжетно-ролевой игры

Расположен в группах на коврах, занимает большую часть групповых комнат. Имеется необходимое оборудование для игр в «Семью» – мебель, посуда, куклы, кукольная одежда, предметы быта. Для сюжетно-ролевых игр «Больница», «Магазин», «Парикмахерская» подобраны тематические коллекции игрушек, необходимые атрибуты. Часть атрибутов для игр расположена на передвижных этажерках, которые имеют несколько назначений. Атрибуты игры «Больница», используются для игры «Аптека», атрибуты игры «Магазин», используются для игры «Кафе», наглядные пособия, магнитофон, видеоаппаратура, звукозаписи, компьютер, ксерокс, сканер, и т.д.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Баряева.Л.Б. Зарин А. Обучение сюжетно-ролевой игре детей с проблемами интеллектуального развития. С.П. «Союз» 2001.
2. «Программа воспитания и обучения в детском саду» М.А.Васильева, В.В.Гербова, Т.С.Комарова. Издательство: Москва, Мозаика-Синтез. 2005.
- 3.Виноградова Н.А., Позднякова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников. М.: Айрис-пресс . 2009
4. Короткова Н. А. Сюжетно-ролевая игра старших дошкольников.// Ребёнок в детском саду. - 2006. - №3. - С. 81 - 85
5. Краснощекова Н. В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. Феникс. 2006.
6. Мудрова А. Золотая коллекция игр для детей. Развивающие, дидактические, сюжетно-ролевые, подвижные. Центр полиграф. 2011
7. Смирнова Е.И. Современный дошкольник: особенности игровой деятельности.// Дошкольное воспитание. 2002. - №4. - С. 70 - 74

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной общеразвивающей программе
«Социализация детей с ограниченными возможностями здоровья
через игровую деятельность»

Задачи:

Обучающие:

1. Формирование устойчивого интереса к сюжетно-ролевым играм, желания использовать их в совместной деятельности со взрослыми и сверстниками.
2. Обучение отражению в играх приобретенного жизненного опыта, участие в различных играх и игровых ситуациях по просьбе взрослого, других детей или самостоятельно.

Развивающие:

1. Формирование социально-бытовых навыков, навыков общения.
2. Развитие эмоционально-волевой и двигательной сферы детей.

Воспитательные:

1. Обучение разнообразным игровым действиям, необходимым для сюжетных и сюжетно-ролевых игр.
2. Обогащение социального опыта через реализацию игровых ситуаций.

Планируемые результаты и способы определения их результативности:

Освоив программу, ребёнок будет знать:

- усвоенные цепочки действий в игре;
- определенную роль в сюжетно-ролевой игре, связанную с конкретными правами, обязанностями и результатом.

Воспитанник будет уметь:

- выполнять предметно-игровые действия, играя рядом со сверстниками, не мешая другим;
- не совершать неадекватных действий с игрушками;
- выражать положительное эмоциональное отношение к игрушкам;
- по просьбе взрослого производить с игрушками знакомые игровые действия (кормить куклу, катать в коляске, нагружать в машинку игрушки, перевозить их);
- эмоционально включаться в ту или иную игровую ситуацию, принимая на себя определенную роль в знакомой игре;
- играть небольшими группами, подчиняясь сюжету игры;
- по предложению педагога выполнять знакомые роли:
- соблюдать оговоренные правила и достигать компромисса (чему теоретически научить сложно).

Формы подведения итогов реализации программы: открытый показ сюжетно-ролевой игры, семейные праздники, картотека сюжетно-ролевых игр.

Оценочные материалы Методы оценки осуществляются через карты наблюдения за игровой деятельностью. (Приложение 1).

Календарно-тематический план

№	Наименование тем	Всего часов	В том числе		Дата
			Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Правила поведения на занятиях. Техника безопасности во время занятий	2	1	1	10.01 – 12.01
2.	«Семья»	9		9	17.01 – 14.02
3.	«Город»	6		6	16.02 –

					02.03
4.	«Я и мое здоровье»	8		6	07.03 – 30.03
5.	«Магазин»	8			04.04 – 27.04
6.	Итоговое занятие	3	1	2	04.05 – 16.05
Итого:		36	2	34	

Содержание занятий

1. Тема Вводное занятие.

Занятия 1 – 2

Теоретические занятия

Знакомство с игровой комнатой, оборудованием, с детьми. Знакомство с правилами поведения в игровой комнате, с техникой безопасности.

Практические занятия

Карты обследования игровой деятельности.

Тема «Семья»

Занятия 3 - 11.

Расширение представлений детей о своей семье, формирование первоначальных представлений о родственных отношениях в семье (сын, дочь, мама, папа, дедушка, бабушка и т.д.); закрепление имен сверстников, других взрослых. Знакомство с домом, с предметами домашнего обихода, мебелью, бытовыми приборами. Расширение знаний детей о способах и последовательности сервировки стола для праздничного обеда, закрепление знаний о столовых предметах. Расширение словарного запаса: ввести понятия «праздничный обед», «именины», «сервировка», «посуда». Способствовать формированию у детей умения взаимодействовать и ладить в совместной игре, прививать чувство коллективизма. Воспитывать внимательность, заботливость, ответственность, желание помочь.

Оборудование: игрушки, которые могут прийти в гости; кукольная посуда (тарелки, вилки, ложки, ножи, чашки, блюда, салфетки, скатерть); угощения (фрукты, печенье, конфеты).

Игровые роли: мама, папа, дочка, сын, дедушка, бабушка и т.д

Ход игры: педагог сообщает детям о том, что у куклы сегодня день рождения, предлагает пойти к ней в гости и поздравить ее. Дети берут игрушки, идут в гости и поздравляют ее. Педагог просит помочь накрыть стол. Дети активно участвуют в этом, с помощью педагога сервируют стол. Необходимо обращать внимание на взаимоотношения между детьми в процессе игры.

2.1. **Теоретическое занятие:** «Давайте дружить».

Практические занятия, рекомендуемые сюжетно ролевые – игры:

2.2. «Играем, не скучаем».

2.3. «У нас в гостях кукла Катя».

2.4. «День рождения дочки».

2.5. «Гости у тебя дома».

2.6. **Теоретическое занятие:** «Путешествие в мир кухни».

Практические занятия, рекомендуемые сюжетно ролевые – игры:

2.7. «Пробуем готовить».

2.8. «Обед в семье».

2.9. **Теоретическое занятие:** «Первые шаги в мир хороших манер».

Практические занятия, рекомендуемые сюжетно ролевые – игры:

2.10. «Приглашаем гостей».

2.11. «Встречаем гостей».

Тема «Город» 12 – 17.

Закрепление знаний о видах транспорта и его назначении (наземный, воздушный). Закрепление названий улиц, на которых живут дети, элементарные правила дорожного движения, правила передвижения пешеходов и велосипедистов, значения сигналов светофора.

Игровой материал: строительный материал, игрушечный автобус, руль, фуражка, жезл милиционера-регулирующего, куклы, деньги, билеты, кошельки, сумка для кондуктора.

Игровые роли: водитель, кондуктор, контролер, милиционер-регулирующий, машинист.

Ход игры.

Для игры педагог делает автобус, сдвигая стульчики и ставя их так, как расположены сиденья в автобусе. Все сооружение можно огородить кирпичиками из большого строительного набора, оставив спереди и сзади по двери для посадки и высадки пассажиров. В конце автобуса педагог делает место кондуктора, впереди - место водителя. Детям для игры раздаются кошельки, деньги, сумки, куклы. Попроси и водителя занять свое место, кондуктор (педагог) вежливо предлагает пассажирам войти в автобус и помогает им удобно разместиться. Так, пассажирам с детьми он предлагает занять передние места, а тем, кому не хватило сидячих мест, советует держаться, чтобы не упасть во время езды, и т. д. Размещая пассажиров, кондуктор попутно объясняет им свои действия, делается акцент уступать места пассажирам с детьми. В пути он объявляет остановки («Детский сад», «Больница», «Школа» и т. д.), помогает выйти из автобуса и войти в него пожилым людям, дает билеты вновь вошедшим, следит за порядком в автобусе. (аналогично строится игра «Поезд», «Метро»).

3.1. Теоретическое занятие: «Знакомство с миром транспорта».

Практические занятия, рекомендуемые сюжетно ролевые – игры:

3.2. «Учимся водить автобус».

3.3 «Едим в отпуск на поезде».

3.4.«Поездка в метро».

3.5.«Такие разные путешествия».

3.6.**Тематическое занятие** «Учим Незнайку как себя вести в транспорте».

Практическое занятие, рекомендуемая сюжетно ролевая – игра:

3.7. «Экскурсия по улицам города».

Тема «Я и мое здоровье» 18 – 25.

Расширение представлений детей о здоровом образе жизни. Воспитание стремления вести здоровый образ жизни, заботиться о своём здоровье. Показать детям, как ухаживать за больными и пользованию медицинскими инструментами. Воспитание в детях, внимательности, чуткости. Расширять словарный запас: ввести понятия «больница», «больной», «лечение», «лекарства», «температура».

Оборудование: куклы; игрушечные зверята; медицинские инструменты: термометр, шприц, таблетки, ложечка, фонендоскоп, вата, баночки с лекарствами, бинт, халат и чепчик для врача.

Игровые роли: доктор, медсестра, пациент (больной)

Ход игры:

Педагог предлагает поиграть, выбираются Доктор и Медсестра, остальные дети берут в руки игрушечных зверюшек и кукол, приходят в поликлинику на прием к врачу. К врачу обращаются пациенты с различными заболеваниями: у мишки болят зубы, потому что он ел много сладкого, у клоуна шишка на лбу, кукла Маша прищемила дверью пальчик и т. д. Уточняем действия: Доктор осматривает больного, назначает ему лечение, а Медсестра выполняет его указания. Некоторые больные требуют стационарного лечения, их кладут в больницу. Дети старшего дошкольного возраста могут выбрать несколько разных специалистов – терапевта, окулиста, хирурга и других известных детям врачей. Попадая на прием, игрушки рассказывают, почему они попали к врачу, педагог обсуждает с детьми,

можно ли было этого избежать, говорит о том, что нужно с большей заботой относиться к своему здоровью. В ходе игры дети наблюдают за тем, как врач лечит больных – делает перевязки, измеряет температуру. Педагог оценивает, как дети общаются между собой, напоминает о том, чтобы выздоровевшие игрушки не забывали благодарить врача за оказанную помощь.

4.1. Теоретическое занятие: «Путешествие в Страну здоровья».

Практические занятия, рекомендуемые сюжетно ролевые – игры:

4.2. «На приеме у врача».

4.3. «Кукла Катя заболела».

4.4. «Игрушки заболели».

4.5. Теоретическое занятие: «Опасно - не опасно».

Практическое занятие, рекомендуемая сюжетно ролевая – игра:

4.6. «Если остался один дома».

4.7. Теоретическое занятие: «Встреча с доктором Айболитом».

Практические занятия, рекомендуемые сюжетно ролевые – игры:

4.8. «Сундучок здоровья».

4.9. «Мойдодыр в гостях у ребят».

4.10. «Овощи-фрукты-полезные продукты».

Тема «Магазин» Занятие 26 – 33.

Расширение представлений детей о профессиях. Классификация предметов по общим признакам. Расширение словарного запаса детей: ввести понятия «игрушки», «мебель», «продукты питания», «посуда». Учить подчиняться интересам товарищей, уступать, помогать друг другу. Воспитание чувства взаимопомощи.

Оборудование: игрушки, изображающие товары, игрушечные продукты, касса с деньгами, весы.

Ход игры: педагог предлагает детям разместить в удобном месте огромный супермаркет с такими отделами, как овощной, продуктовый, молочный, булочная и прочие, куда будут ходить покупатели. Распределение ролей продавцов, кассиров, торговых работников в отделах, рассортировывают товары по отделам – продукты, рыба, хлебобулочные изделия, мясо, молоко, бытовая химия и т. д. Они приходят в супермаркет за покупками вместе со своими друзьями, выбирают товар, советуются с продавцами, расплачиваются в кассе. В ходе игры педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и покупателями.

5.1. Теоретическое занятие: «Я в магазине».

Практические занятия, рекомендуемые сюжетно ролевые – игры:

5.2. «Учимся делать покупки».

5.3. «Выбираем подарки к празднику».

5.4. «Продукты для встречи гостей».

5.5. «Супермаркет».

Занятия 34 – 36. Итоговое занятие.

Открытый показ сюжетно-ролевой игры.

Приложения

Приложение 1.

Карта обследования игровой деятельности

Параметры обследования игровой деятельности	Показатели развития игровой деятельности у детей	Сроки обследования			Примечания
		сентябрь	декабрь	май	
		Результаты наблюдения			
1. Наличие интереса к игрушкам и действиями с ними:	-интерес отсутствует (ребенок не обращает внимание на игрушки, не тянется к ним, не пытается выполнить какие-либо действия; 1 балл				<p>Низкий уровень- От 1 до 8 баллов</p> <p>Средний уровень- От 8 до 16 баллов</p> <p>Высокий уровень- От 16 до 24 баллов</p>
	-ребенок проявляет неглубокий интерес к игрушкам, не задерживая длительное время внимания на них и действия с ними; 2 балла				
	-ребенок устойчиво проявляет избирательный интерес к игрушкам, имеет любимые игрушки; 3 балла				
2. Характер используемых игрушек	-ребенок использует только отдельные игрушки (кубики, машины или др.); 1 балл				
	-ребенок использует только сюжетные игрушки; - ребенок использует только; 2 балла				

	сюжетные игрушки и относительно большое количество предметов заместителей, имеющих выраженное сходство с заменяемыми; 3 балла				
3. Содержание игровых действий:	- ребенок выполняет отдельные предметно-игровые действия; 1 балл				
	- ребенок выполняет сюжетные действия (связанные логическую цепочку); 2 балла				
	- ребенок выполняет отдельные ролевые действия (мама, врач и т.п.); 2 балла				
	- ребенок может действовать в соответствии с ролью, выполняя разнообразные действия (готовить кукле еду, кормит ее и т.п.) 3 балла				
4. Способ выполнения игрового действия:	1-совместно со взрослым; 1 балл				
	-требует показа образца перед самостоятельным выполнением действий; 2 балла				
	-выполняет действия преимущественно самостоятельно. 3 балла				
5. Целенаправленность игры:	-ребенок «застревает» в начале игры на каком-то одном игровом действии, которое повторяет однообразно; 1 балл				

	<p>- ребенок, выполнив несколько логических последовательных действий, прекращает игру или переключается на другую деятельность;</p> <p>2 балла</p>				
	<p>- ребенок реализует игровой сюжет до конца.</p> <p>3 балла</p>				
6. Разнообразие сюжетов игр:	<p>-ребенок проигрывает только один хорошо усвоенный или любимый сюжет;</p> <p>1 балл</p>				
	<p>-ребенок проигрывает только несколько повторяющихся сюжетов;</p> <p>2 балла</p>				
	<p>-ребенок проигрывает разнообразные сюжеты по собственному желанию.</p> <p>3 балла</p>				
7.Способность сформировать игровую цель и поставить игровую задачу:	<p>-ребенок не умеет определить цель игры и игровую задачу, игра хаотичная с переходом от одних действий к другим;</p> <p>1 балл</p>				
	<p>-ребенок способен определить цель игры и игровую задачу, которые реализует в действии, но редко предлагает ее другим детям;</p> <p>2 балла</p> <p>-ребенок умеет сформировать игровую цель, игровую задачу словесно и предложить ее другим детям. 3 балла</p>				

8. Контакты со сверстниками в процессе игры:	-ребенок играет в одиночку, не замечает других детей; 1 балл				
	-ребенок играет в одиночку, но иногда наблюдает за детьми, обращается к играющему рядом; 2 балла				
	-ребенок стремится к игре с другими детьми, может взаимодействовать с группой численностью 2-3 человека. 3 балла				

Анализ результатов обследования позволяет дать качественную характеристику развития игровой деятельности каждого ребенка, так же наметить конкретную работу в процессе групповых и индивидуальных занятий.