*Таблица 1 (к заданию № 1).*

***РАЗВИТИЕ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Компоненты игры** | **2-3 года** | **3-4 года** | **4-5 лет** | **5-7 лет** |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Замысел игры, постановка игровых целей и задач** | Дети обычно начинают играть, не задумываясь. Выбор игры определяется попавшей на глаза игрушкой, подражанием другим детям. Цель возникает в процессе игры (приготовить кукле обед, поехать на машине). Дети начинают ставить цель сначала в строительных играх, а затем в играх с игрушками. В конце з-го года жизни дети начинают готовить условия для игр обозначать замысел игры. Игровые замыслы начинают адресовываться группе детей. | Дети самостоятельно ставят игровые задачи для тех, с кем хотят играть, но не всегда могут понять друг друга, поэтому взрослый часто помогает словесно обозначить игровую задачу. | Воплощение замысла в игре происходит путем решения нескольких игровых задач. Усложняется способ их решения. Как правило, дети сами договариваются перед началом игры. | Замыслы игр более устойчивые, но не статичные, а развивающиеся. Дети совместно обсуждают замысел игры, учитывают точку зрения партнера, достигают общего решения. Появляется длительная перспектива игры, что говорит о высоком уровне развития игрового творчества. Перед игрой дети намечают общий план, а во время игры включают в нее новые идеи и образы, т.е. плановость, согласованность игры сочетается с импровизацией. |
| **Содержание игр** | Основное содержание игры – действие с предметами. К концу 3-го года жизни, научившись действовать с предметами, дети переходят к отображению простейших взаимоотношений между персонажами. | Сюжетно-отобразительная игра переходит в сюжетно-ролевую. В игре дети отражают не только назначение предметов, но и взаимоотношения взрослых. | Содержанием становится отражение разнообразных взаимоотношений взрослых. Значение действий с орудиями, предметами отодвигается на второй план. | В игре дети создают модели разнообразных взаимоотношений между людьми. |
| **Сюжет игры** | Сюжеты по преимуществу бытовые. Они немногочисленны, однообразны, неустойчивы. В конце 3-го года жизни дети начинают объединять в игре 2-3 хорошо знакомых события, иногда включают в игру эпизоды из сказок. | Бытовые сюжеты преобладают, но они уже менее статичны. Чаще дети используют в играх эпизоды из хорошо знакомых сказок. | Сюжеты развернуты и разнообразны. Появляются общественные сюжеты. В игре дети комбинируют эпизоды из сказок и реальной жизни. | Совершенствуется умение совместно строить и творчески развивать сюжеты игр. Для детей характерно стремление узнать как можно больше о том, во что они играют. Эпизоды из сказок, общественные сюжеты занимают значительное место в играх. Дети смелее и разнообразнее комбинируют в играх знания, почерпнутые из наблюдений, книг, кинофильмов, рассказов взрослых. |
| **Выполнение роли и взаимодействие детей в игре** | В конце 3-го года жизни некоторые дети начинают обозначать роль словом. С переходом к обобщенным игровым действиям появляется основание для содержательного ролевого общения. Дети часто разговаривают с игрушками как с партнерами по игре. Постепенно роль партнеров переносится на сверстников, которые понимают смысл воображаемых действий, значение предметов-заместителей. Дети переходят к играм вдвоем, а затем к групповым играм. | Ребенок берет на себя роль, но пока еще редко называет себя соответственно этой роли. Дети с интересом воспроизводят ролевые действия, эмоционально передают ролевое поведение. Сначала игра сопровождается отдельными ролевыми репликами, постепенно развивается ролевой диалог, в том числе и с воображаемым собеседником. Дети тяготеют к совместным играм со сверстниками. Они активно включаются в игры других детей. Сначала их объединения носят кратковременный характер, затем они становятся более длительными. | Закрепляются новые формы общения через роли, обозначенные словом, ролевое взаимодействие, ролевой диалог, который становится более длительным и содержательным. Дети передают характерные особенности персонажа игры с помощью средств выразительности (движения, мимика, интонация). Они вступают в ролевое взаимодействие на длительное время. Большинство детей предпочитают играть вместе, так как им легко удается взаимодействие в игре (самостоятельное распределение ролей, реализация замысла и т.д.) | Ролевое взаимодействие содержательно, разнообразны используемые детьми средства выразительности. Речь занимает все большее место в реализации роли. Она не только обозначается словом, но через речь раскрывается сущность ролевых отношений. У детей насчитывается 7-10 ролей в играх, из них 2-3 любимые. |
| **Игровые действия, игровые предметы** | К концу 3-го года жизни дети принимают от взрослого и выполняют действия с предметами-заместителями, сообщают другим предполагаемое содержание своих действий с ними. Они воспринимают воображаемую ситуацию, играют с воображаемыми предметами, переходят к активной замене хорошо освоенных действий словом («Куклы уже поели»). Им становится доступной условность игры («Это понарошку»). Дети переходят к обобщенным действиям. В совместных играх они сначала выполняют одинаковые действия, функции играющих разделяются (один причесывает другого), к 3-му году появляются первые подлинно коллективные игры. | Дети используют разные предметные способы воспроизведения действительности: хорошо владеют действиями с сюжетно-образными игрушками, начинают свободно применять в игре предметы-заместители, адаптируются к воображаемым предметным ситуациям, переходят на обозначение и замену предметов и действий словом. Во второй половине 4-го года жизни дети придумывают разнообразные замещения, изменяют первоначальное игровое назначение предмета. Они избирательно относятся к предметам-заместителям, часто предлагают свой вариант сверстникам. Дети заменяют недостающие тематические игрушки другими предметами. | Дети самостоятельно выбирают предметы-заместители. Совершенствуются способы действия с предметами. Хорошо освоены предметно-игровые действия, свободно играют с игрушками, предметами-заместителями, воображаемыми предметами, легко дают им словесные обозначения. | Игровое действие часто заменяется словом. Дети осуществляют игровое действие с предметами-заместителями, природным материалом, игрушками, собственными самоделками. Широко используют в игре подсобный материал. По ходу игры они подбирают или заменяют необходимые предметы. |
| **Правила игры** | Детей привлекает само действие. Правила игры не выполняют функцию ее регулятора. | Правила регулируют последовательность действий. | Правила регулируют ролевые взаимоотношения. Дети выполняют правила в соответствии со взятой на себя ролью. Следят за выполнением правил игры другими детьми. | Дети осознают, что соблюдение правил является условием реализации роли. |
|  | **2-3 года** | **3-4 года** | **4-5 лет** | **5-7 лет** |

*Таблица 2* *(к заданию №3)*

***РАЗВИТИЕ ИГРЫ-ДРАМАТИЗАЦИИ***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Возраст детей** | | | |
| **3-4 года** | **4-5 лет** | **5-6 лет** | **6-7 лет** |
| Выполняют дейст­вия в соответствии  с текстом, который  читает или расска­зывает взрослый.  В движениях, ми­мике, интонациях  выразительно пере­дают наиболее яркие характеристи­ки персонажей  (зайчик пугливый, прыгает осторожно,  быстро убегает от лисы; медведь неуклюжий). С по­мощью взрослого  играют по мотивам  несложных литера­турных произведений.  Используют в игре атрибуты (маски,  элементы костюмов сказочных героев). | Совместно со взрослым участ­вуют в играх-драматизациях, выразительно передают игровые образы из знакомых ска­зок. По своей инициативе используют маски и элемен­ты костюмов. В жестах, речи, движениях, мимике пере­дают эмоциональные, физические особенности персо­нажей. Самостоятельно  создают обста­новку для игры. | На основе знакомых сказок развивают сюжет игры, планиру­ют его до начала деятельности.  Объединяют в игре персонажей из разных сказок. Готовят атрибу­ты для игры с помощью взрос­лого. Выступают в иг­рах от лица раз­ных героев, передавая их видовые и индивидуальные особенности. | Планируют и разыгрывают сюжет совместно с другими детьми. В соответствии с сюжетом игры самостоятельно готовят атрибуты. Передают оттенки и разнообразие физических характеристик и эмоциональных переживаний с помощью мими­ки, пантомими­ки, речи. |