

«МБДОУ Центр развития ребенка – детский сад №87»

Сюжетная игра
как диагностическое средство
и форма организации
мониторинга в ДОУ



Мониторинг – это наблюдение за каким-либо процессом с целью выявления его соответствия желаемому результату

Объектом внимания **педагогического мониторинга** является результат педагогической деятельности



МОНИТОРИНГ



усвоения
программного
содержания по
образовательным
областям



личностные
результаты развития
ребенка; целевые
ориентиры



ЦЕЛЕВЫЕ ОРИЕНТИРЫ

- Инициативность и самостоятельность (ребенок способен выбирать себе род занятий, партнеров, умеет воплощать свои замыслы)
- Уверенность в своих силах, положительное отношение к себе и другим (сопереживание, умение разрешать конфликт)
- Умение соблюдать нормы и правила, развитое воображение, творчество
- Развитая устная речь
- Хорошо развитая крупная и мелкая моторика
- Способность к волевым усилиям в разных видах деятельности
- Любознательность, склонность к экспериментированию и наблюдениям, способность к принятию решений



С введением в действие Федеральных государственного образовательного стандарта дошкольного образования возникает необходимость

- изменения подхода к оценке освоения детьми общеобразовательной программы
- расширения возможностей использования игровой деятельности в образовательном процессе



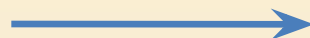
ИГРА



**ЭФФЕКТИВНОЕ
ДИАГНОСТИЧЕСКОЕ
СРЕДСТВО И ФОРМА
ОРГАНИЗАЦИИ
МОНИТОРИНГА**



**САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ
ДЕТСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ**



**СРЕДСТВО ЛИЧНОСТНОГО
РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА**



**ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО
ПРОЦЕССА**



ЦЕЛЬ:

Создание универсальной диагностики усвоения образовательной программы у дошкольников с учетом возрастных особенностей



1 этап - объединение педагогов в творческие группы

2 этап - работа в творческих группах – выбор тематического сюжета будущей игры, подбор диагностических заданий в соответствии с содержанием рабочих программ ДООУ и пакета диагностических методик для каждой возрастной группы

3 этап - изготовление и подбор необходимого методического материала, составление карт наблюдений

4 этап - апробация игр, внесение изменений





Возрастная группа	Сюжет		Кол-во участников	Продолжительность игры
	<i>начало года</i>	<i>конец года</i>		
Младшая	Путешествие с колобком	В гости к трем медведям	5	25-30
Средняя	Волшебные бусы «Бабушки-загадушки»	Морское путешествие	6	30
Старшая	Путешествие в Африку с доктором Айболитом	«Путешествие по сказкам»	6	30-40
Подготовительная	Путешествие в страну знаний с Незнайкой	Игра «Умницы и Умники»	6	40-50

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!