**Методика «Игровая комната» (Дьяченко О.М.)**

***Цель***: выявление особенностей общения детей в процессе игровой деятельности детей 5-7 лет.

***Диагностические показатели***: коммуникативная деятельность со сверстниками.

***Возрастной диапазон***: 5-7 лет.

***Источник информации***: ребенок.

***Форма и условия проведения:*** индивидуальная.

***Инструкция***: «Представь себе, что к тебе прилетел волшебник и пригласил в свой замок. В этом замке есть волшебная комната, в которой собраны все игры, все игрушки, какие только есть на белом свете. Ты можешь прийти в эту комнату и делать в ней все, что захочешь. Но есть два условия. Ты должен прийти туда не один. Возьми с собой двоих, кого ты захочешь. И еще: все, что вы будете там делать, будешь предлагать ты сам».

Затем ребенку задают вопрос: «Кого ты с собой возьмешь?». Если ребенок называет имена детей, например: «Возьму Сашу и Вову», то важно уточнить, что это за дети (из группы детского сада, куда ходит ребенок; соседи; родственники; знакомые по даче и т.п.), какого они возраста (такого же, старше, младше). После этого ребенку говорят: «Вот теперь вы пришли в волшебную комнату, что ты предложишь там делать?». После ответа ребенка (например: «Играть в машинки») следует уточнить, как будет проходить игра, что дети будут делать. Затем экспериментатор продолжает: «Хорошо, все поиграли, а потом сказали, что им это надоело, и они не будут в это больше играть. Что ты дальше предложишь?» Обсуждается второе предложение ребенка, после чего взрослый просит предложить еще что-нибудь делать. После того, как ребенок сделал третье предложение, ему говорят: «Ты предложил, а ребята не хотят так играть. Что ты будешь делать?». В заключение ребенку необходимо сказать, что он очень хорошо все придумал, и волшебник, наверное, еще пригласит его в свой замок.

***Обработка результатов***: При анализе данных, полученных с использованием этой методики, могут рассматриваться следующие параметры.

*Инициатива и позиция в общении*. Можно предположить, что ребенок, который легко вносит разнообразные, четкие по замыслу предложения по совместной игре, в реальном игровом взаимодействии также будет инициативным предложит другим детям совместные игры с разнообразной тематикой. Как правило, такие дети принимают на себя главные роли в игре и занимают ведущую (доминирующую) позицию в общении. При этом доминирование может быть как положительным (ребенок доброжелателен, склонен конструктивно решать возникающие конфликты, учитывать мнения и желания других и т.п.), так и отрицательным (ребенок авторитарен, стремится достичь своей цели любыми, чаще неконструктивными средствами – криком, физической силой и т.п.). Характер доминирования уточняется на последнем этапе применения методики, экспериментатором задается воображаемая ситуация конфликта.

Инициативные, занимающие ведущую позицию в игре дети чаще всего пользуются большой популярностью у сверстников и иногда даже при выраженной тенденции к отрицательному доминированию, так как умение организовать интересную совместную игру – одно из важнейших качеств, влияющих на эмоционально-личностные предпочтения дошкольников.

Дети, предлагающие один-два варианта игры и не всегда представляющие себе ее ход, затрудняющиеся или отказывающиеся распределить роли, скорее всего, в ситуации реального общения будут менее активны. Такие дети выбирают для себя средние по значимости роли и занимают подчинительную позицию в общении. Дети с указанными особенностями игрового взаимодействия обычно не пользуются у сверстников большой популярностью, но и не оказываются в изоляции, т.е. занимают среднее положение в структуре групповых взаимоотношений.

Когда дети отказываются от проявлений инициативы («Не во что играть», «Во что хотят все, в то и буду играть»), предлагают в лучшем случае один вариант игры (например, первый раз – играть в машинки, второй раз – в другие машинки и т.п.), не могут рассказать о замысле игры, то можно предположить, что и в реальной игре они выступают пассивными участниками, которым достаются второстепенные, мало привлекательные роли и занимают подчинительную позицию в общении. Такие особенности взаимодействия могут быть следствием недостаточно сформированных игровых навыков, а также отрицательного отношения со стороны сверстников. Реально эти два фактора тесно переплетены. Так, недостаточно сформированные игровые навыки ребенка обуславливают нежелание других с ним взаимодействовать, негативное отношение ровесников, что в свою очередь тормозит их развитие, и наоборот, отрицательное отношение к ребенку, обусловленное иными причинами (например, личностными особенностями), препятствует развитию его игровых навыков, что может усугублять негативное отношение к нему.

*Благополучие общения*. Потому, сколько партнеров и кого именно для воображаемой игры выбирает ребенок, можно судить о его благополучии в общении. Если ребенок легко выбирает партнеров-ровесников (причем их количество часто не ограничивается двумя), то можно предположить, что он достаточно успешен в общении и у него благополучные взаимоотношения со сверстниками.

Когда ребенок долго обдумывает свой выбор, берет с собой в лучшем случае одного партнера-ровесника или брата, сестру, других детей, резко отличающихся от него по возрасту, или детей, с которыми он не имеет постоянных контактов (сосед по даче), то это может свидетельствовать о каких-то трудностях, возникающих у него при общении (в первую очередь с ровесниками), и об относительном неблагополучии его взаимоотношений с детьми.

Очень неблагополучный в общении со сверстниками ребенок, как правило, отказывается кого-нибудь взять с собой («Один буду играть»), иногда берет с собой только свою собаку или взрослых (маму, бабушку, экспериментатора и т.п.).

*Развитие игровых навыков*. Уровень развития игровых навыков в старшем дошкольном возрасте определяется умением детей включаться в сюжетно-ролевую игру или в игру с правилами, распределять роли, выполнять их, последовательно разворачивать сюжет игры. Об уровне развития игровой деятельности могут свидетельствовать разнообразие и характер предлагаемых ребенком игр.

*Высокий уровень* характеризуется тем, что дети могут предложить несколько вариантов сюжетно-ролевых игр, игр-драматизаций или игр с правилами, рассказать, хотя бы в общих чертах, о ходе игры, ее правилах, распределении ролей.

При *среднем уровне* дети могут предложить один вариант сюжетно-ролевой игры или игры с правилами, либо только настольно-печатные игры, иногда – игры, предполагающие наличие двух партнеров (шашки, шахматы).

*Низкий уровень* – когда дети предлагают манипулятивные (машинки катать) или деструктивные (подушками кидаться) игры.

Способы разрешения конфликтной ситуации. Конфликтную ситуацию задают через воображаемый отказ детей принять третье предложение ребенка-испытуемого.

Можно выделить два основных способа разрешения конфликта: деструктивный и конструктивный.

*Деструктивные способы* предполагают либо уход от ситуации («Уйду и не буду с ними играть», «Сам буду играть»), либо агрессивное ее разрешение («Всех побью и заставлю играть»), либо привлечение внешних средств для разрешения конфликта («Бабушку позову, она всех заставит играть»).

*Конструктивные выходы* из конфликта предполагают продвижение в ситуации и ее разрешение («Предложу другую игру», «Спрошу у ребят, во что лучше играть, и мы договоримся»). Дети, предпочитающие разрешать конфликты конструктивным способом, более общительны, и у них, как правило, устанавливаются благополучные взаимоотношения со сверстниками.