**Ролевая игра как форма повышения качества образования**

**Илюза Ильдаровна**

*учитель начальных классов*

Долгое время обучение строилось в виде лекций и заучивания. Однако сегодня необходимо по-иному взглянуть на процесс обучения и сконцентрироваться не на процессе, а на форме преподавания. Акцент на уроках следует сделать на развитии коммуникативных навыков: обучающиеся должны высказывать свою точку зрения, видеть взаимосвязь предмета с реальной жизнью, проводить логические связи. Только так можно добиться эффективности, повысить качество образования, сделать обучение соответствующим запросам современности. Для достижения этих целей необходимо использовать такие формы обучения, которые заинтересуют учащихся, повысят их мотивацию к обучению. Одной из таких форм являются уроки, построенные на игровом методе.

Применяя такую форму работы, как ролевая игра, учитель должен тщательно продумать содержание урока, составить сценарий, выделить ожидаемые результаты, благодаря которым сможет оценить, была ли поставленная цель достигнута. Ролевые игры и их применение на уроках в школе, не только обогащают учебный процесс, но и требуют от учащихся четкого понимания изучаемого материала и умения применять свои знания за пределами класса.

Проблема данного исследования заключается в повышении эффективности обучения при помощи внедрения в учебный процесс ролевых игр.

Важную роль для данного исследования играли труды, в которых поднимается проблема использования игровых форм работы в общеобразовательной школе. С.М. Байрамукова в своей статье говорит об эффективности использования дидактической игры в процессе формирования логических универсальных учебных действий [1]. З.В. Бесщекова поднимает вопрос использования игровых технологий в системе дополнительного образования детей [2]. Об использовании различных игр в учебном процессе говорят и такие ученые, как Л.П. Борзова [3], А.А. Веселая [4], Н.Т. Гринявичене [5], Т.В. Емельянова [6] и т.д.

К сожалению, с каждым годом, как показывает тенденция, уровень образования снижается. Это обязывает учителей и методистов искать инновационные средства и методы, которые будут эффективными в обучении и воспитании детей. Одним из таких средств становится ролевая игра.

Ролевая игра – это своего рода деятельность в ситуации, направленной на воспроизведение и усвоение социального опыта, в котором развивается и совершенствуется поведенческие навыки личности. В ролевой игре важна роль условности. Такие игры основаны на взаимодействии учащихся в соответствии с распределенными ролями. Кроме того должен быть определенный сюжет игры, который разрабатывает учитель или сами ученики. Если за сценарий отвечают учащиеся, то педагогу важно проверить достоверность информации, которую они используют или предложить источники, которыми можно воспользоваться.

Ролевая игра – это одновременно коммуникативная, игровая и образовательная деятельность. Ролевые игры позволяют развить усердие, дисциплину, навыки командной работы, различные виды деятельности и способность принимать компромиссные решения.

Ролевые игры выполняют следующие функции: развлекательную, коммуникационную, функцию самореализации, терапевтическую, диагностическую функции, функцию коррекции, функцию межэтнического общения, функцию социализации. Ролевая игра, как и другие игры, имеет следующие черты: свободное развитие сюжета; элемент творчества, эмоциональность, наличие правил.

Ролевая игра, как форма обучения, зависит не столько от деятельности учителя, сколько от подготовки ученика. Во время использования ролевой игры на уроках происходит ознакомление с программным материалом.

Ролевые игры в уроки следует начинать вводить уже в начальных классах, так как младшие школьники привыкли все усваивать в игровой деятельности. Подобные игры можно применять на всех этапах изучения темы: при знакомстве с материалом, при углублении знаний, при самостоятельной работе, при закреплении изученного. Это делает сам процесс обучения осознанным и интересным. В игровой форме дети легче усваивают информацию, а знания, полученные таким образом, остаются надолго. Именно поэтому использование инновационных методов работы, таких как ролевая игра, позитивно сказываются на качестве образования. Повышение качества образования, через работу каждого отдельного учителя, позволяет школе занять прочное положение на рынке образовательных услуг.

На уроках с обучающимися начальных классов могут быть использованы следующие виды ролевых игр, которые будут способствовать формированию предметных умений школьников: оживление картин; театрализация и драматизация; проблемно-ролевая игра; конкурсные игры с элементами импровизации и т.д.

На базе МАОУ «Полилингвальная гимназия «Адымнар-Альметьевск»» города Альметьевск Республике Татарстан была проведена опытно-практическая работа по внедрению в образовательный процесс ролевый игр. Для этого были выбраны два начальных класса, один из которых стал контрольным, а другой – экспериментальным.

Было обозначено три этапа опытно-практической работы: диагностирующий; формирующий; итоговый. Целью первого этапа было выявление уровня знаний по окружающему миру у учащихся обоих классов. Результаты показали, что знания школьников примерно на одном уровне (Таблица 1).

Таблица 1 – Успеваемость обучающихся на диагностирующем этапе педагогического эксперимента

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Оценка | Контрольный класс | | Экспериментальный класс | |
| Количество учащихся | Процентное соотношение | Количество учащихся | Процентное соотношение |
| 5 | 1 | 4% | 1 | 4% |
| 4 | 3 | 12% | 2 | 8% |
| 3 | 10 | 40% | 12 | 48% |
| 2 | 11 | 44% | 10 | 40% |

На втором этапе была разработана и внедрена ролевая игра в обучение экспериментального класса. Контрольный класс также изучал эту тему, но без игровой деятельности, в виде лекции.

На последнем этапе вновь было проведено тестирование обоих классов. Результаты, показали, что в экспериментальном классе качество образования и успеваемость школьников значительно повысились, в то время как в контрольном классе изменений практически не произошло (Таблица 2).

Таблица 2 – Успеваемость обучающихся на итоговом этапе педагогического эксперимента

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Оценка | Контрольный класс | | Экспериментальный класс | |
| Количество учащихся | Процентное соотношение | Количество учащихся | Процентное соотношение |
| 5 | 2 | 8% | 8 | 32% |
| 4 | 8 | 32% | 11 | 44% |
| 3 | 11 | 44% | 6 | 24% |
| 2 | 4 | 16% | 0 | 0% |

Это свидетельствует о том, что использование ролевых игр в учебном процессе способствует повышению качества образования.

После проведенного эксперимента были разработаны рекомендации, которые будут полезны не только учителям начальных классов, но и преподавателям средней и старшей школы.

- во время игры не следует злоупотреблять использованием соревновательных моментов, так как выбор победивших и проигравших может негативно отразиться на мотивационной стороне школьников; в целом, при возможности, вообще лучше отказаться от соревнований;

- игры должны вызывать интерес;

- игра должна выполнять определенные образовательные задачи;

- полученные во время игры знания и умения должны быть полезны в жизни;

- любая игра предполагает определенную свободу в ходе развития сюжета, к этому надо быть готовым и, в случае необходимости, продумать способы направления игры;

- игры должны соответствуют стандартам в области коммуникации и сотрудничества (игра – коллективная деятельность);

- в игру необходимо играть в соответствии с существующими правилами, поэтому следует четко продумать правила и ознакомить с ними школьников до начала игры.

- при разработке ролевой игры следует учитывать возраст учащихся.

Таким образом, эксперимент, проведенный на базе МАОУ «Полилингвальная гимназия «Адымнар-Альметьевск»» города Альметьевск Республике Татарстан был успешен и показал эффективность использования ролевых игр для повышения качества образования.

**Список литературы:**

*1. Байрамукова С.М. Дидактическая игра как средство формирования логических универсальных учебных действий // Внедрение результатов инновационных разработок : проблемы и перспективы : сб. ст. Междунар. науч.-практ. конф. : в 4 ч. Ч. 2. – Уфа, 2018. – С. 66-68*

*2. Бесщекова, З.В. Использование игровых технологий в системе дополнительного образования детей // Сборник материалов единого методического дня «Дополнительное образование: технологии, содержание, качество» / Центр дополнительного образования детей; ред.-сост.: И.С. Блинкова. – Тамбов : МБУДО ЦДОД, 2017. – С. 30-33.*

*3. Борзова, Л.П. Игры на уроках истории. – М.: Владос-пресс, 2021. – 209 с.*

*4. Веселая, А.А., Мухортова, А.В. Нетрадиционный урок – экономическая квест-игра «Деньги, Денежки, Деньжата» // Вестн. Таганрог. ин-та. – 2020. – № 1. – С. 14-18.*

*5. Гринявичене, Н.Т. Игра и новый подход к организации предметно-игровой среды. – М.: АСТ, 2019. – 311 с.*

*6. Емельянова, Т.В., Медяник, Г.А. Игровые технологии в образовании. – URL: https://innostud.am/application/library/23dbe287.pdf*