**Понятие «ролевая игра»: основные характеристики, функции, виды и структура**

 Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования ролевых игр в процессе обучения. Согласно концепции детской игры Эльконина Д.Б, ролевая игра является выражением возрастающей связи ребёнка с обществом - особой связи, характерной для детского возраста. Ее возникновение связано не с действием каких-то внутренних, врожденных, инстинктивных сил, а с вполне определенными условиями жизни ребенка в обществе. Большое значение ролевой игры в воспитании учащихся неоднократно подчеркивала Крупская Н.К. Она называла творческие игры «вольными играми», она считала их «самыми любимыми и нужными» играми для детей. Эта же мысль подчеркнута в работе Филатова В.М, где автор отмечает, что использование обучающих игр в преподавании иностранного языка, прежде всего, связано с организаторской и коммуникативно-обучающей функциями педагогической деятельности учителя. По Стронину М.Ф, игра - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения - как поступить, что сказать. Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Он полагает, что ролевая игра - метод, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком. Аникеева Н.П полагает, что ролевая игра представляет собой условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности людей, создает условия реального общения. Эффективность обучения обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету. Мильруд Р.П определяет ролевую игру как «методический прием, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком». Пассов Е.И определил ролевую игру как «упражнение, в котором учащийся, исполняя попеременно различные социальные и межличностные роли, осваивает общение в пределах социального контакта». Использование ролевой игры как формы работы позволяет, по его мнению, осуществить интегративное взаимодействие всех видов речевой деятельности при активном участии обучающихся в сюжетной импровизации. При этом и сам учитель может быть ее активным участником. В методической литературе ролевая игра определяется как спонтанное поведение учащихся, их реакция на поведение других людей, участвующих в гипотетической ситуации.

 Исходя из вышеприведенных точек зрения, можно сделать вывод о том, что ролевая игра представляет собой особое упражнение для овладения речевыми умениями и навыками в рамках межличностного общения, позволяя смоделировать акт коммуникации в определенных ситуациях. В ролевых играх могут быть развиты трудолюбие, дисциплина, умение работать в команде, активность, способность включаться в разные виды деятельности, умение принимать компромиссное решение. Ролевая игра служит важным источником формирования социального сознания ребенка, ибо в ней отождествляет себя со взрослым, воспроизводит функции, копирует отношения в специально создаваемых им самим же условиях. В основе ролевой игры лежит взаимодействие учащихся в соответствии с распределенными между ними ролями и игровым сюжетом. Так, ролевая игра является и речевой, и игровой, и учебной деятельностью в одно и то же время. Глазами учащихся, ролевая игра - это игровая деятельность, где есть шанс «примерить» различные роли. Чаще всего учебный характер игры учащимися не осознается. Однако, ролевая игра управляема, и ее учебный характер четко осознается учителем. В педагогической практике ролевые игры используются для диагностики, демонстрации навыка, демонстрации типичных ошибок, тренинга отдельного или комплекса навыков, оценки эффективности обучения, вовлечения в работу пассивных студентов за счет повышения уровня мотивации.

 К основным характеристикам ролевых игр относят следующее:

- наличие модели управляемой системы, включенной в конкретную социально-экономическую систему. Такой моделью может стать фабрика, завод, магазин, музей, библиотека или подразделение какой- либо организации;

- наличие ролей;

- различие целей участников игры, исполняющих разные роли;

- взаимодействие ролей;

- наличие общей цели у всего игрового коллектива;

- многоальтернативность решений;

- наличие группового или индивидуального оценивания деятельности участников игры;

- наличие управляемого эмоционального напряжения.

 Стоит отметить, что ролевая игра - явление полифункциональное, выполняющая различные функции. Скляренко Н.К и Олейник А.В выделяют пять основных функций ролевых игр на уроке: мотивационно-побудительная, обучающая, воспитательная, ориентирующая, компенсаторная. Рассмотрим подробнее каждую функцию.

 Первая функция - мотивационно-побудительная. Обучение иноязычному общению должно начинаться с приведения в действие механизма мотивации. Учет роли мотивации способствует активному включению школьника в деятельность, более продуктивному усвоению материала. Ролевая игра строится на межличностных отношениях, которые реализуются в процессе общения. Она вызывает потребность в общении, стимулирует интерес к участию в общении на иностранном языке.

 Вторая - обучающая. Ролевая игра в значительной степени определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях, поэтому ролевую игру можно отнести к обучающим играм. Другими словами, ролевая игра представляет собой упражнение для овладения навыками и умениями диалогической речи в условиях межличностного общения.

 Третья - воспитательная. Игра помогает сплотить детский коллектив, в активную деятельность вовлекаются застенчивые и робкие ученики, и это способствует самоутверждению каждого в коллективе. В ролевых играх воспитываются сознательная дисциплина, трудолюбие, самостоятельность, взаимопомощь, умение отстоять свою точку зрения, найти оптимальное решение в определенной ситуации.

 Четвертая - ориентирующая. Ролевая игра формирует у школьников способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению. Она ориентирует учащихся на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развивает умение контролировать свои поступки, давать объективную оценку поведения других.

 И пятая - компенсаторная. Противоречие, несоответствие между потребностью действия у ребенка и невозможностью осуществить требуемые действием операции может разрешиться только в игровой деятельности. Такого рода противоречие характеризует детей подросткового возраста. Подростки стремятся к общению, к взрослости, а ролевая игра дает им возможность выйти за рамки своего контекста деятельности и расширить его. Обеспечивая осуществление желаний подростка, ролевая игра тем самым реализует компенсаторную функцию. Эта функция позволяет детям выйти за рамки своей деятельности, они стремятся быть взрослыми, а ролевая игра дает им возможность выйти за эти рамки и расширить свою деятельность.

 Согласимся с тем, что ролевая игра выполняет такие функции как мотивационно-побудительная, обучающая, воспитательная, ориентирующая и компенсаторная.

 Рассматривая ролевую игру, как один из методов обучения, можно выделить следующие ее виды: контролируемая, умеренно-контролируемая, свободная, эпизодическая и длительная. Представим вышесказанное в виде таблицы 1.

Таблица 1. Виды и свойства ролевой игры

|  |  |
| --- | --- |
| Вид ролевой игры | Свойство ролевой игры |
| Контролируемая (controlled role-play) | Учащиеся получают необходимые реплики |
| Умеренно-контролируемая (semi-controlled role-play) | Учащиеся получают общее описание сюжета и описание своих ролей |
| Свободная (free role-play) | Учащиеся получают обстоятельства общения |
| Эпизодическая (small-scale role-play) | Разыгрывается отдельный эпизод |
| Длительная (large-scale role-play) | В течение длительного периода разыгрывается серия эпизодов |

 Контролируемая ролевая игра является более простым видом и может быть построена на основе диалога или текста. В первом случае учащиеся знакомятся с базовым диалогом и отрабатывают его. Затем совместно с учителем они обсуждают содержание диалога, прорабатывают нормы речевого этикета и необходимую лексику. После этого учащимся предлагается составить свой вариант диалога, опираясь на базовый и используя написанные на доске опоры (опоры можно заранее приготовить на карточках и раздать учащимся). Новый диалог должен быть похож на базовый, но в нем необходимо использовать другое накопление, другую форму вопросов и ответов. Вторым видом контролируемой ролевой игры является ролевая игра на основе текста. В этом случае после знакомства с текстом учитель может предложить одному из учеников сыграть роль какого-либо персонажа из текста, а другим ученикам - взять у него интервью. Причем ученики-репортеры могут задавать не только те вопросы, ответы на которые есть в тексте, но и любые другие их интересующие. Более сложной является умеренно-контролируемая ролевая игра, в которой участники получают общее описание сюжета и описание своих ролей. Проблема заключается в том, что особенности ролевого поведения известны только самому исполнителю. Остальным участникам важно догадаться, какой линии поведения следует их партнер, и принять соответствующее решение о собственной реакции. Наиболее сложными являются свободная и длительная ролевые игры, которые дают возможность для инициативы и творчества. При проведении свободной игры сами учащиеся должны решить, какую лексику им использовать, как будет развиваться действие. Учитель только называет тему ролевой игры, а затем просит учащихся составить различные ситуации, затрагивающие различные аспекты данной темы. Также учитель может разделить класс на группы и предложить каждой группе выбрать тот аспект предлагаемой темы, который им наиболее близок. При этом если потребуется, он помогает учащимся в распределении ролей и в обсуждении того, что необходимо сказать по выбранной ситуации, или показывает какую-то другую помощь.

 Любая ролевая игра не может существовать без определенной структуры. Среди мнений методистов нет единства относительно структуры ролевой игры. Так, Филатов В.М под структурой ролевой игры понимает:

-игровые, а также практические воспитательные и развивающие цели;

-содержание, отражающее ролевые и реальные взаимодействия и взаимоотношения между учащимися, которые базируются на учебном материале одной или несколько разговорных тем и приобретают сюжетную организацию, развитие и воплощение в ролевом (речевом и неречевом) поведении учащихся;

-совокупность социальных и межличностных ролей, посредством которых школьники реализуют значительную часть содержания конкретной ролевой игры;

- социально-психологические и дидактические условия;

- реквизит.

 Олейник Т.И в структуре ролевой игры выделяет такие компоненты как роли, исходная ситуация, ролевые действия.

 Рассмотрим первый компонент - роли. Роли, принадлежащие учащимся в классе, могут быть социальными и межличностными. Социальные роли определяются местом индивида в системе объективных социальных отношений (профессиональные, социально-демографические), межличностные роли обусловлены местом индивида в системе межличностных отношений (лидер, друг, соперник и др.) Выбор ролей необходимо осуществлять таким образом, чтобы выработать у школьников активную жизненную позицию, лучшие личностные качества: чувство коллективизма, взаимопомощи и взаимовыручки. Существуют разные способы классификации ролей: статусные роли, которые могут быть даны от рождения или приобретены в ходе жизни (например, роль гражданина определенного государства); позиционные роли обычно кодированы правилами, определяющими некоторую позицию в обществе (профессиональная, семейная роль); ситуативные роли, представленные в виде фиксированных стандартов поведения и деятельности, для проигрывания которых достаточно быть кратковременным участником ситуации общения (роль гостя, туриста, пешехода и другое).

 Второй компонент ролевой игры - исходная ситуация. Она выступает как способ ее организации. При создании ситуации необходимо учитывать и обстоятельства реальной действительности, и взаимоотношения собеседников. Выделяются такие компоненты исходной ситуации как субъект, объект (предмет разговора), отношение субъекта к предмету разговора, условия речевого акта.

 Третий компонент ролевой игры - ролевые действия, выполняемые учащимися, играя определенную роль. Ролевые действия как разновидность игровых действий органически связаны с ролью - главным компонентом ролевых игр.

 Таким образом, в структуре ролевой игры принято выделять следующие компоненты: роли, исходная ситуация, ролевые действия. Функциональность ролевой игры повышается при четком осознании ее структуры.