

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. Астафьева  
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет: исторический

Выпускающая кафедра: философии, экономики и права

Туманская Софья Константиновна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА  
ПРИМЕНЕНИЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ НА УРОКАХ ЭКОНОМИКИ КАК  
ЧАСТНОГО ПРОЯВЛЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ

Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы: Экономическое образование

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

и.о. зав. кафедрой философии, экономики и права:  
к.ф.н., доцент Лисина Лариса Георгиевна

\_\_\_\_\_  
(дата, подпись)

Научный руководитель:  
к.э.н., доцент Лиценберг Ирина Ивановна

\_\_\_\_\_  
(дата, подпись)

Студент: Туманская Софья Константиновна

\_\_\_\_\_  
(дата, подпись)

Дата защиты \_\_\_\_\_

Оценка \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
(прописью)

Красноярск 2024

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ НА УРОКАХ ЭКОНОМИКИ.....	6
1.1 Интерактивный метод обучения как важная составляющая преподавания экономики .....	6
1.2 Понятие и функции игры, сущность ролевой игры .....	11
1.3 Типология, преимущества и недостатки ролевых игр .....	18
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ НА УРОКАХ ЭКОНОМИКИ.....	27
2.1 Изучение степени использования ролевых игр на уроках .....	27
2.2 Описание педагогического эксперимента, направленного на определение эффективности ролевой игры по сравнению с традиционным методом обучения .....	30
2.3 Методические рекомендации для учителей по разработке и проведению ролевой игры на уроках экономики .....	44
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	51
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК.....	54
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	58

## ВВЕДЕНИЕ

Современный мир постоянно меняется, и вопрос о необходимых знаниях и навыках для успешной карьеры и жизни становится всё более актуальным. В связи с этим возникает понятие «навыки XXI века», которое включает в себя такие аспекты, как сотрудничество, коммуникация, критическое мышление и креативность.

Сегодня образование должно быть направлено на развитие гибкости мышления, критического подхода и творческого решения проблем. Интерактивное обучение, включающее ролевые игры, проектную деятельность и междисциплинарные знания, повышает эффективность образовательного процесса и мотивирует учащихся.

Ролевые игры позволяют ученикам погрузиться в реальные жизненные ситуации и лучше понять, как они функционируют. Это особенно важно на уроках экономики, которая окружает нас повсюду. Обучение с использованием ролевых игр помогает ученикам получить практические навыки и подготовиться к формированию навыков XXI века, необходимых для успешной карьеры и жизни в быстро меняющемся мире.

Однако из опроса учителей школ ясно, что данный метод они применяют на уроках крайне редко из-за трудоемкости разработки ролевой игры и сложности контроля ее хода на уроке. Отсюда, тема выпускной квалификационной работы «Применение ролевой игры на уроках экономики как частного проявления интерактивного метода обучения» является актуальной, поскольку данная работа поможет разобраться подробнее в особенностях, преимуществах и недостатках данного метода, способах применения на уроках экономики, а также предоставит учителям экономики методические рекомендации по разработке и применению ролевых игр на своих уроках.

Проблема исследования заключается в том, что учителя мало используют при преподавании экономики интерактивные методы обучения, и ролевые игры в частности, хотя данный метод крайне эффективен для повышения мотивации, развития когнитивных способностей и улучшения практических навыков учащихся.

К новизне и научно-практической значимости выпускной работы можно отнести разработку методических рекомендаций по применению метода ролевых игр на уроках экономики.

Объектом исследования является дисциплина экономика в школах, предметом же являются ролевые игры при изучении экономики.

В данной исследовательской работе была выдвинута следующая гипотеза: процесс усвоения пройденного материала на уроках экономики в МБОУ СОШ №10 им. Ю.А. Овчинникова будет результативнее с точки зрения когнитивного, мотивационного и деятельностного критериев с использованием ролевых игр как интерактивного метода обучения.

Целью данной работы является применение ролевых игр на уроках экономики в старших классах.

Задачи исследования выглядят следующим образом:

1. Рассмотреть интерактивный метод как важную составляющую преподавания экономики, проанализировать понятие игры, выявить ее роль для становления личности;
2. Рассмотреть понятие ролевой игры, выделить в научной литературе ее классификацию, проанализировать возможные преимущества и недостатки применения ролевой игры в образовательном процессе;
3. Проанализировать использование интерактивных методов и ролевой игры в частности на уроках экономики в МБОУ СОШ №10 им. Ю.А. Овчинникова;
4. Провести педагогический эксперимент, дать анализ полученным результатам по когнитивному, мотивационному, деятельностному критериям;

5. На основе анализа составить методические рекомендации по использованию ролевых игр на уроках экономики, которые помогут школьным учителям ввести описанный метод в образовательный процесс, тем самым повысив качество подготовки обучающихся.

Рассмотрим примененные методы исследования. В ходе работы над теоретической частью работы были применены аналитический метод исследования и синтез, а также использован метод классификации. Для проведения практической части исследования было применено анкетирование (метод сбора информации, который включает в себя опрос с вопросами, касающимися личного мнения, предпочтений и других фактов), тестирование (метод для выявления уровня знаний), а также педагогический эксперимент (метод, позволяющий на основе опыта изучить эффективность форм, методов и приемов). Кроме того, для обработки полученной информации были использованы методы математической обработки информации.

База исследования: учащиеся 10А и 10Г классов МБОУ СОШ №10 города Красноярска.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ НА УРОКАХ ЭКОНОМИКИ

## 1.1 Интерактивный метод обучения как важная составляющая преподавания экономики

Экономическое образование школьников является важнейшим критерием их дальнейших успехов в профессиональной сфере, повседневной жизни, ведь в настоящее время финансовая грамотность – один из главнейших компонентов облика современного человека. Изучение экономики важно для понимания закономерностей экономической жизни общества (какую роль играет ключевая ставка и как ее понижение или повышение отразится на моей жизни?), основных терминов и законов экономики (почему на сезонные товары поднимаются цены?), экономической политики государства (зачем была введена льготная ипотека?), ну а если рассматривать с узкой точки зрения, то для грамотного составления семейного бюджета, понимания налоговой политики государства с целью уплаты налогов, знания своих прав и обязанностей как субъекта экономических отношений, умение эффективно распоряжаться своими сбережениями и имуществом. Период обучения в школе является самым благоприятным для развития умения анализировать и оценивать экономическое поведение с учетом сформированных у школьников в результате обучения экономических убеждений и этических норм экономической деятельности<sup>1</sup>.

Знание экономики значительно упрощает жизнь, снижает вероятность финансовой ошибки, потери денежных средств в результате доверия финансовым мошенникам, повышает уверенность в управлении своими финансами и предоставляет более широкий круг действий – например, то же инвестирование, которого большинство сторонится, лишь потому что не понимает механизм действия.

Финансы являются неотъемлемой частью нашей жизни, независимо от социального статуса, возраста и образования. Именно эта сфера играет огромную роль в экономическом состоянии страны в целом. Однако в целом по нашей стране есть проблема недостаточной финансовой грамотности населения. Финансовая грамотность – достаточный уровень знаний и навыков в области финансов, который позволяет правильно оценивать ситуацию на рынке и принимать разумные решения.

В настоящее время в России ведётся борьба с низкой финансовой грамотностью, разработана Стратегия повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры. За период 2017-2023 гг. уже было выполнено множество задач, в том числе включение финансовой грамотности в федеральные государственные образовательные стандарты на всех уровнях образования, обучено более 135 тыс. педагогических работников общеобразовательных и профессиональных образовательных организаций, в 85 регионах утверждены и реализуются собственные программы повышения экономической культуры и т.д. Таким образом, за период реализации Стратегии 2017 - 2023 годов удалось добиться заметных успехов в сфере повышения финансовой грамотности<sup>2</sup>. Так, согласно исследованиям на платформе «Финуслуги», доля россиян с низкой финансовой грамотностью уменьшилась на 8%<sup>3</sup>. В настоящее время реализуется Стратегия до 2030 года, что позволяет надеяться на еще большие результаты в области повышения экономических знаний населения. Кроме того, с сентября 2023 года реализуется обновленный ФГОС СОО с обновлениями 2022 года. Во ФГОС устанавливаются основные требования к достижению результатов изучения образовательных программ по финансовой грамотности. Формирование фундамента финансовой грамотности является целенаправленным образовательным процессом, который включает создание психолого-педагогических и организационных условий для помощи учащимся в освоении культуры финансовой грамотности и преодолении их финансовой неграмотности.

Так, экономика в школе – важнейший предмет, который непосредственно готовит обучающихся к жизни в современном обществе. Самое главное – эффективно преподавать экономику, чтобы полученная информация не оставалась лишь едва используемой системой знаний, с которой неясно, что делать. Умение правильно распоряжаться финансами – это не только знание, но и навык, который необходимо развивать на протяжении всей жизни. Для этого важно практическое применение знаний, деятельностный подход в образовании.

Согласно Л.Г. Петерсону, деятельностный подход – организация и управление педагогом деятельностью ребенка при решении им специально организованных учебных задач разной сложности и проблематики. Эти задачи развивают не только предметную, коммуникативную и другие виды компетентностей ребенка, но и его самого как личность<sup>4</sup>. Деятельность – основа становления личности, это понятно даже из исторического аспекта жизни общества, ведь труд сделал из обезьяны человека. Педагогу важно создать такие условия, чтобы обучающиеся сами добывали недостающую им в рамках обучения информацию, создавать проблемные ситуации, чтобы школьники самостоятельно пытались найти решение, учитель же выполняет лишь функцию организатора процесса, который контролирует успехи детей и вмешивается в процесс только при необходимости.

Недавние исследования показывают, что интерактивное обучение помогает учащемуся не только легко усваивать новый материал, но и запоминать его в течение более длительного периода времени. На диаграмме, Пирамиде Э. Дейла<sup>5</sup> (Приложение 1), наглядно видно, что при пассивном обучении учащийся может запомнить до 33% материала, тогда как интерактивное обучение позволяет запомнить 90% полученной информации. Э. Дейл обучал своих учеников одному и тому же, но делал это по-разному, а после этого он анализировал их способности припоминать изученный материал после прохождения всего учебного курса. В 1969 году ученый в

своей книге «Аудиовизуальные методы обучения» сделал следующие основные выводы:

1. Самый неэффективный метод запоминания – чтение или прослушивание лекций по предмету;
2. Самый эффективный метод запоминания – регулярно использовать информацию в повседневной жизни и учить ей других людей.

Для реализации описанного подхода необходим особый метод обучения, который нужно выбрать из трех существующих: пассивный, активный, интерактивный (Приложение 2):

При пассивном методе обучения учитель занимает главенствующую роль в классе, он вещает информацию, дети пассивно слушают без активного участия в процессе, при активном – обучающиеся – это активные участники процесса, наличие взаимодействия педагога и учеников при образовательном процессе, при интерактивном – не только учитель привлекает обучающихся к образовательному процессу, но и сами ученики в процессе обучения мотивируют друг друга на мобилизацию сил к интересу к учебному материалу.

Интерактивный метод (от англ. «inter» – взаимный, «act» – действовать), в отличие от двух других, описанных выше, ориентирован на более широкое взаимодействие участников друг с другом, не только с учителем, наоборот, роль учащихся в процессе познания намного выше, чем учителя, который, как правило, берет на себя роль координатора. Название метода происходит от психологического термина «интеракция», что означает «взаимодействие». Интеракционизм – это направление в современной социальной психологии и педагогике, основанная на концепциях американского социолога и психолога Дж.Г. Мида. Под интеракцией понимается непосредственное межличностное общение, важнейшей особенностью которой является способность человека «взять на себя роль другого», представлять, как это воспринимает партнер по общению или группа, и соответственно интерпретировать ситуацию и разрабатывать собственные действия<sup>6</sup>. Совместный обмен знаниями означает, что каждый в классе будет активным участником, а не пассивным

наблюдателем, все мнения и предложения будут учтены в итоговом обсуждении, такой метод способствует повышению мотивации учащихся, стремлению к знаниям, улучшению коммуникативных качеств, умению работать и сотрудничать в команде, стремиться к достижению общей цели. Это позволяет не принимать поступающую информацию как аксиому, но учит анализу, критическому мышлению, умению добывать актуальную правдивую информацию. Такие качества важны не только в школе, но и в обычной жизни, а в будущем пригодятся и в любой профессиональной сфере.

Согласно классификации М. Новик, в обучении выделяются имитационные и неимитационные методы<sup>7</sup>. Неимитационные занятия характеризуются отсутствием какой-либо имитационной модели и коммуникацией в режиме «вопрос-ответ» (лекции, конференции, дискуссии и т.д.). Имитационные же методы предполагают создание такой модели и основываются на решении реальных жизненных задач, такое обучение классифицируется на неигровые и игровые методы.

- Неигровые методы: анализ конкретных ситуаций, решение ситуационных задач, коллективная мыслительная деятельность (кейс-метод);
- Игровые методы: деловые и ролевые игры, любое игровое проектирование.

М. Новик указывает на высокую эффективность при усвоении материала именно благодаря использованию игровых методов, поскольку достигается существенное приближение учебного материала к конкретной, жизненной ситуации. При этом значительно усиливаются мотивация и активность обучения.

Как известно, для обучающихся любого возраста один из лучших способов обучения – игра. В связи с этим, такие формы проведения занятий, как деловые и ролевые игры становятся наиболее актуальными и востребованными с точки зрения эффективной реализации образовательной программы.

Таким образом, повышение финансовой грамотности населения – одна из приоритетных задач. Так, для более эффективного обучения, в образовательном процессе в рамках предмета Экономика можно использовать интерактивные методы обучения, которые, в сравнении с другими методами, показывают большую результативность, в частности, в данном методе выделяются игровые методы, которые способствуют лучшему пониманию темы, благодаря ее приближенности к реальной жизненной ситуации.

В педагогике имеется широкий опыт применения игрового метода на уроках различных дисциплин, но нам же, в свою очередь, интересны особенности его применения на уроках экономики, в частности, нас интересуют ролевые игры, о которых мы поговорим в следующем параграфе.

## **1.2 Понятие и функции игры, сущность ролевой игры**

Деятельность для человека является основой развития и формирования личности. Исходя из общественно-исторического развития человека, выделяется несколько видов деятельности<sup>8</sup>:

- Игра – имитация реальных ситуаций для усвоения общественного опыта;
- Учение – процесс усвоения знаний, навыков для дальнейшей деятельности;
- Труд – процесс создания общественно полезного продукта, отвечающего различным человеческим потребностям;
- Общение – взаимодействие двух и более людей с целью обмена информацией.

В контексте темы нашего исследования нам интересен такой вид деятельности, как игра. В процессе игры не предполагается создание чего-то материального или нематериального, какого-либо продукта, но она играет важнейшую роль в нашей жизни. Так, например, игра является основой

деятельности детей от трех до семи лет, она способствует социализации, развитию коммуникативных навыков, воображения, усвоению общественных норм. И если для детей игры выполняют развивающую функцию, то для взрослых они являются средством общения, развлечения.

Далее рассмотрим различные определения понятию «игра», разные авторы дают следующие определения:

1. Д.Н. Узнадзе: «Игра – форма психического поведения, имманентного (прим. авт. «присущего») личности»<sup>9</sup>;
2. Л.С. Выготский: «Игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок»<sup>10</sup>;
3. А.Н. Леонтьев: «Игра – свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов»»<sup>11</sup>;
4. Г.К. Селевко: «Игра – вид деятельности в условиях ситуации, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением»<sup>12</sup>.

Как было отмечено ранее, игра имеет важнейшее значение для формирования и развития личности. В таблице 1 Приложения 3 рассмотрим ее основные функции<sup>13</sup>:

Важно отметить, что технологии использования в обучении игровых методов закреплены в материалах национального проекта «Образование», а также во ФГОС СОО: «...учебный материал, изучаемый в ходе познавательных-развлекательных действий, запоминается гораздо лучше, чем в типовых учебных ситуациях, что подтверждает необходимость вовлечения учащихся независимо от возраста в различные типы игр: интеллектуальные, коммуникативные, психологические; предметные и общеразвивающие; обучающие, творческие, развивающие; сюжетные, деловые, имитационные»<sup>14</sup>.

Значение игры в образовательном процессе невозможно переоценить. Она является своеобразным мостом от развлечения и релаксации к развитию и познанию. Она способствует активизации учебного процесса благодаря своей двупланности. С одной стороны, играющему нужно выполнить вполне

реальные задачи, решать задачи, которые могут встретиться в его жизни, но с другой стороны, частично это граничит с нереальностью, сказочностью, фантастикой. Это помогает несколько отвлечься от настоящего, с его ответственностью за свои действия и рядом других обстоятельств. Кроме того, у игры всегда есть некая неопределенность, ведь каждый из участников так или иначе влияет на ее ход своей импровизацией, творческим мышлением. Это стимулирует абсолютно каждого играющего не на пассивное наблюдение, а на активное участие, ведь каждый может изменить ход игры. Также, огромное значение несет в себе добровольность, ведь игра по принуждению просто теряет свой смысл – получение удовольствия от процесса. Теряется тот самый внутренний стимул (мотивация), о котором мы говорили ранее, она заменяется внешними факторами, эффективность которых уже меньше.

Самым важным является поиск оптимальной области применения игры как средства обучения и воспитания. Ранее мы говорили, что игра является ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста, но она не является таковой ни для школьников, ни для подростков, ни для, тем более, взрослых. Так в каких же случаях игра является оптимальным вариантом для использования в качестве средства обучения и воспитания? Игровые формы будут наиболее эффективны лишь в том случае, если используемая педагогическая система построена на принципах гуманизма и ведения диалога между учителем и учениками. Между тем, следует отметить, что игра не может быть главным используемым педагогическим средством. «Занятие третьей степени»<sup>6</sup> – так Я.А. Коменский называл игры, первые две степени занимали соответственно учение и труд. Игра, по сути, непродуктивная деятельность, а значит, она не может и не должна стать основным средством освоения системы знаний и умений, необходимых для полноценной жизни в социуме.

Однако эта самая непродуктивность является не только недостатком, но и преимуществом игры. Это связано с тем, что в новый материал обычно довольно сложно вникнуть из-за большого потока информации, особенно это

ощущается, если учащемуся в течение длительного времени давали знания с помощью пассивного метода обучения, уровень навыков и умений у ребенка невысок, он не может здесь и сейчас создать реальный продукт. И тогда на помощь приходит игра, преимуществом которой является простота возникновения активности, легкость вхождения в любую деятельность. И тогда, если задачами учителя являются включение познавательной активности и создание ситуации успеха на начальных стадиях изучения темы для дальнейшего успеха и на последующих стадиях тоже, то, безусловно, игра может рассматриваться как одно из наиболее эффективных средств обучения.

Игра в учебном процессе создает позитивную эмоциональную атмосферу, которая облегчает усвоение материала и оказывает внушающий эффект на учеников. Главная идея использования игр в обучении заключается в том, что они являются не только средством против монотонности и скуки, поддерживая самостоятельность учеников и создавая радостное настроение в коллективе, но также и инструментом для развития творческих способностей, воображения и фантазии учеников. Кроме того, игра представляет собой комплексный аспект жизни учеников, который объединяет труд, обучение и искусство.

Так, игра – важная часть становления личности, она является проводником из развлечения в обучение, играет огромную роль в социализации, воспитании, развитии коммуникативных навыков. Однако ей нельзя заменить другие методы обучения, не во всех случаях она будет эффективным методом преподавания. Ну а при использовании игры в обучении важно основываться на принципах гуманизма и коммуникации между учителем и учеником.

Далее рассмотрим понятие ролевой игры, ее структуру и классификацию.

Ролевая игра — это интерактивный метод обучения, при котором участники играют определённые роли в смоделированных ситуациях, что позволяет им научиться принимать решения и действовать в различных

обстоятельствах. Ролевая игра предполагает высокую степень участия обучающихся. Это групповая активность, в которой участвует более одного человека, каждый берет на себя определенную роль в конкретной ситуации для получения обучающего опыта. Согласно работе Ярдли-Матвейчук<sup>15</sup>, ролевые игры ставят людей в ситуацию, аналогичную реальной, путём моделирования и выполнения действий, связанных с конкретными событиями и обстоятельствами, так что разное поведение, роли и аргументы напрямую влияют и усиливают обучающий опыт.

Важным будет отметить отличие ролевой игры от деловой. Эти два вида игр объединены наличием роли. Их может быть несколько, в течение игры они могут меняться, а могут быть неизменными. Однако есть существенная разница. В ролевой игре роль – это набор качеств игрового персонажа, которые определяют поведение и действия игрока во время игры. Роль персонажа определяется его индивидуальными качествами, чертами характера, целями и задачами (т.е. ролевая установка). А в деловой игре – это набор функций и задач игрока, определяющий поведение и действия в соответствии с правилами игры. Роль игрового персонажа в данном случае определяется через его функции и осуществляемые им действия (т.е. деловая установка).

Ролевые игры имеют огромный потенциал для применения на уроках. Во-первых, взяв на себя роль другого человека и притворяясь, что он чувствует, думает и действует как другой человек, учащиеся могут проявить свои истинные чувства без риска санкций или неодобрений. Они знают, что только играют, и поэтому могут выражать чувства, которые обычно скрывают. Этот опыт может привести к большей индивидуальной спонтанности и творчеству у ранее подавленных или заторможенных детей.

Во-вторых, ученики могут без стеснения изучать и обсуждать более личные вопросы и проблемы. Эти вопросы и проблемы не касаются их самих, они просто играют определенную роль или следуют стереотипу. Таким образом, ученики могут избежать обычных переживаний, связанных с обсуждением личных вопросов, способных нарушить правила и нормы. Этот

опыт может привести к более глубокому личностному пониманию поведения и улучшению понимания правил и социальных норм. Лучше всего подобное обучение может проходить в условиях, где “правильные” ответы не являются целью.

В-третьих, благодаря ролевым играм ученики получают возможность лучше понять себя и окружающих, что способствует изменению их поведения. Понимание себя, окружающих и мотивации разных видов поведения помогает ученикам определить свои собственные ценности и более эффективно управлять или менять свое поведение. Применяя разные модели поведения в ролевых играх и анализируя результаты каждой из них, ученики могут принимать более реалистичный выбор в своих действиях, чем раньше. Позитивная атмосфера также может помочь ученикам включиться в процесс взаимопомощи на занятиях, поощряя их давать и принимать советы, предложения и помощь.

В-четвертых, применение ролевых игр способствует лучшему пониманию собственного поведения и окружающих, предоставляя возможность полнее использовать умственный потенциал. Исследования показали, что взаимоотношение между людьми и уровень самооценки влияют на результаты обучения. Таким образом, ролевые игры, ориентированные на анализ и изменение межличностных ситуаций, могут косвенно способствовать повышению успеваемости. Ролевые игры также подходят для представления научных данных. Можно инсценировать исторические или текущие события в классе, чтобы наглядно представить чувства участников в ключевые моменты. Сравнивая собственное представление и оригинальные события, обучающиеся могут проанализировать различные варианты развития события в рамках исторического контекста, традиций и схожих событий. Ролевая игра вносит значимость, жизненность и вовлеченность в обучение, чего может не хватать на обычных занятиях.

Ролевая игра – метод обучения, который направлен на повышение качества полученных знаний в классе и улучшения социального поведения.

Такое обучение предполагает, что учеба должна быть больше, чем просто усвоение определенных знаний, и больше, чем обычная практическая деятельность. Классная комната может обеспечить возможность связать идеи с действиями и теорию с практикой. Она также может служить лабораторией, где можно выявить проблемы, получить опыт и провести анализ, сформировать выводы, разработать и проверить новые модели поведения, а также научиться обобщать и действовать по-другому в разных ситуациях.

Франц-Йозеф Кайзер и Хайнрих Камински<sup>16</sup> выделили восемь этапов проведения ролевых игр. В начале ученики изучают новый материал и основные понятия, которые будут использоваться в игре. Затем ученики знакомятся с проблемой, которую им предстоит решить в игре. После этого учитель распределяет роли, определяет правила и задания. Следующий этап – непосредственное проведение самой игры, а после нее участники обсуждают результаты, выделяют наиболее важные моменты и обобщают полученные знания. В конце участники определяют связи между ситуацией в игре и реальной жизнью.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что игра имеет важнейшее значение для формирования и развития личности, является своеобразным мостом от отдыха к учению, сочетает в себе реальность и сказочность, что в учебном процессе помогает проще понять темы. Ролевая игра, в свою очередь, помогает на практике закрепить полученные знания, лучше понять те или иные экономические понятия, процессы. Помогает учащимся развить коммуникативные навыки и критическое мышление. Кроме того, ролевая игра может стимулировать интерес к предмету и повысить мотивацию к обучению.

Для лучшего понимания особенностей ролевой игры рассмотрим ее типологию, а также преимущества и недостатки.

### 1.3 Типология, преимущества и недостатки ролевых игр

Для лучшего понимания термина ролевые игры, рассмотрим подробнее их виды.

#### I. Классификация по Е. Ю. Никитиной<sup>12</sup>:

##### 1. По территориальному признаку:

— Настольные ролевые игры – самые простые по своим техническим требованиям. Всё что вам потребуется - это бумага, ручка, хорошо проработанная система правил и информационные карточки. В большинстве игр требуется ведущий, хотя есть и такие в которые можно играть и без него. Специальная подготовка для игры не требуется;

— Павильонные ролевые игры. Проводятся в помещении, позволяя моделировать большие территории и сложные процессы. Особая атмосфера и специальное оборудование для них являются желательными. Такие игры требуют наличия ведущих, следящих за ходом игры. Уровень подготовки участников зависит от сложности игры. В некоторых случаях возможно использование элементов настольных игр;

— Ролевые игры на местности. Самые сложные по типичным требованиям. Они особенно сложны, когда продолжаются несколько дней и требуют решения проблем с транспортом и бытом. Обычно для проведения ролевой игры на местности нужны декорации, костюмы для игроков, игровое и туристическое оборудование. Для масштабных игр нужны подготовленные игротехники и административная группа, которые заранее готовятся к игре и следят за подготовкой участников;

##### 2. По методу создания:

— Базовые игры. В основе – идея исторического или литературного первоисточника. Берется базовая информация, законы и условия существования выбранного мира. Ситуации, которые могут возникнуть при изменении этих условий, проверяются;

— Условные игры имеют полностью вымышленный мир, созданный авторами игры, включая физические, биологические и исторические законы и условия этого мира;

### 3. По цели или протяженности:

— Целевые игры. Заканчиваются, когда группа игроков или отдельный игрок достигают определенной цели, после чего объявляется победитель;

— Игры с открытым финалом. Такие игры ограничены по продолжительности. Сценарий для такого типа игр предполагает различные варианты развития событий. У каждого игрока есть, по крайней мере, одна цель, и её достижение не означает окончание игры. Более масштабные цели могут появиться. Ключевым фактором в подготовке игрока является его способность погрузиться в игровую реальность и провести своего героя до конца игры, придерживаясь условий данной игры;

— «Нон-стоп» (без остановки). Игроки могут продолжать с того места, где они остановились в прошлый раз. Сценарии таких игр создаются таким образом, чтобы игроки могли развивать свой мир и свои навыки до бесконечности;

## II. Классификация по М. ван Ментсу<sup>17</sup>:

1. Описание. В этой категории ролевые игры используются для общения и описания различных ситуаций, которые можно наглядно представить в виде постановки;

2. Демонстрация. Часто учитель проводит демонстрацию для объяснения учащимся, на чем следует сосредоточиться. К примеру, учитель иностранного может взять на себя роль туриста и продемонстрировать общение с прохожими. Психолог показывает поведение в конфликте. Учащимся предлагается воспроизвести увиденное в ролевой игре;

3. Тренировка. Игра ориентирована на отработку социальных навыков и требует детальной подготовки, поскольку ученики должны хорошо

понять задание. Можно составить подробные инструкции по выполнению работы, в которых указывается, что можно и что нельзя делать, и описывается ход действий;

4. Сенсбилизация. Этот тип ролевой игры предназначен для того, чтобы ученик мог осознать свои собственные чувства и эмоции, которые он испытывает во время игры. Учитель может создать сценарий, который подчеркнет эмоциональный аспект ситуации и вызовет у учеников сочувствие к персонажам сценария. Учитель также может использовать свое актерское и ораторское мастерство для воздействия на чувства учащихся;

5. Творчество. Используется для поощрения учащихся к развитию своего творческого самовыражения с использованием драмы. Такие игры, как правило, проводятся на завершающем этапе изучения конкретной темы и предназначены для обобщения и систематизации приобретенных знаний, применения их в необычной ситуации;

III. Ролевые игры для развития критического мышления (по Э. де Боно)<sup>18</sup>:

1. Шесть шляп мышления. Техника мышления, которая помогает изучить ситуацию с различных точек зрения и впоследствии принять нестандартное, но действенное решение;

2. Шесть пар обуви образа действия. Игра включает в себя набор операций, которые позволяют быстро анализировать ситуации и реагировать на них наиболее адекватным образом, повышая эффективность действий.

Однако важно понимать, что данный метод имеет как ряд преимуществ, так и ряд недостатков, рассмотрим их ниже.

Плюсы ролевой игры:

1. Создание благоприятного психологического климата. В процессе игры обучающимся проще раскрыться, потому что на них больше не давят рамки реальности, в игре у них уже другая роль, отличающаяся от того, какие они в жизни, потому они могут отказаться от своего привычного поведения в пользу того, какое хотели всегда попробовать;

2. Учащиеся заинтересованы в обучении и получают удовольствие от занятия. Игра служит своеобразной релаксацией, потому что ее формат отходит от привычных лекций и семинаров, потому смена видов деятельности уже приносит большее удовольствие от обучения и, конечно, вызывает интерес, определенную интригу, потому что неясно, куда игра завернет дальше;

3. Проявляется высокий эмоциональный уровень обучающихся. Для того, чтобы отыграть конкретную роль, необходимо обладать определенной эмоциональной сдержанностью, сосредоточенностью, чтобы точно соответствовать своему персонажу и не выйти за рамки его характера;

4. Способствует более полному пониманию темы. В отличие от лекции, ролевая игра помогает на практике понять многие экономические понятия, потому что обучающиеся буквально становятся «руководителями», «налогоплательщиками», «работодателями» и т.д., что дает более полно понять нюансы темы;

5. Выполняет воспитательную работу. Благодаря ролевой игре можно наладить межличностные отношения в коллективе, правильно подобрав роли и посыл игры;

6. Организует работу на творческо-поисковом уровне. В зависимости от выбранного типа игра может стать чистой импровизацией, тогда обучающимся нужно применить все свои творческие способности, чтобы прийти к решению проблемы;

7. Объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности. Игра сочетает в себе обучение, то есть усвоение определённой информации, ее практика, а также своеобразный отдых, который помогает отвлечься от рутины;

8. Активизирует внимание, запоминание, восприятие, мышление. Важно следить за каждым этапом игры, не упустить детали, что хорошо отыграть свою роль, быстро и эффективно принимать решения с учетом своей роли, для этого нужно развитое, творческое мышление;

9. Служит практикой для использования знаний, полученных на урочной и внеурочной деятельности.

Однако у ролевых игр также выделяются и недостатки:

1. Объяснение правил игры и ее сущности занимает достаточное количество времени. Это приводит к нехватке времени, необходимого для усвоения запланированного материала;

2. Игра повышает эмоциональный фон учащихся, из-за чего их бывает очень сложно успокоить. Тут учителю важно удерживать игру в нужном направлении, чтобы достичь поставленных целей на урок, однако не все учителя обладают нужными организаторскими способностями для этого;

3. В то время, когда игра несет соревновательный характер, она может перерасти в соперничество, которое может продолжиться по окончании игры;

4. Трудоемкость подготовки к уроку для учителя, необходимость наличия творческого подхода. Важно четко понимать, чего мы хотим достичь в процессе игры, а для этого нужно очень грамотно продумать ее тему, структуру, роли, это достаточно трудоемкий и длительный процесс, требующий творческого подхода;

5. Трудность с заменой участников игры, если кто-то отсутствует в момент ее проведения;

6. Многое зависит от уровня подготовки учащихся к игре. Обучающиеся перед игрой уже должны владеть определенным уровнем знаний, иначе игра будет для них непонятной и неинтересной;

7. Непредсказуемость. Поскольку игра может быть импровизацией, то довольно сложно ее удерживать в нужном учителю направлении, а если у него это не получается в должном виде, то игра может прийти к непредсказуемому финалу, который может отличаться от изначальных целей к уроку;

8. Некоторые темы очень сложно «подогнать» под формат ролевой игры, поэтому она не всегда применима в образовательном процессе.

Важно отметить, что использование только лишь игровых технологий не даст желаемого результата, отсюда появляется необходимость применения и других образовательных технологий.

Существуют исследования, которые подтверждают эффективность применения ролевых игр на уроках экономики по сравнению с пассивными методами обучения. Так, согласно результатам педагогического эксперимента, проведенного в США в 2018 году, усвоение темы с применением ролевой игры на 23% выше<sup>19</sup>, чем с применением лекции, отсюда можно сделать вывод, что игровой метод эффективнее пассивного.

В заключение, рассмотрим особенности проведения уроков экономики с применением ролевой игры. Данный метод на уроках экономики может быть использован для моделирования различных экономических ситуаций, таких как создание бизнеса, инвестирование, потребление и т. д. Это позволяет ученикам лучше понять, как работают экономические системы и как они влияют на их жизнь. Однако изначально учителю важно дать обучающимся прочные теоретические знания – если школьник не знает, что такое инвестирование, он не сможет сыграть роль инвестора, потому что просто не понимает его функций. Необходимо грамотное владение школьниками понятийного аппарата, экономика – та наука, в которой достаточно много терминов (спрос, диверсификация, дефолт, акция и т.д.), для полного понимания обучающимися игры, они должны хотя бы примерно знать основные понятия темы, а в ходе игры они их уже могут закрепить. С помощью ролевой игры обучающимся проще будет запомнить достаточно сложные темы, например, налогообложение, где необходимо знать понятие и виды налогов, их ставки, сферу применения и т.д., игровой же характер урока сделает тему легче для понимания, потому что учащиеся не только прочитают информацию, но и постараются ее запомнить для дальнейшего применения в игре, кроме того игра создаст психологическую разгрузку, объемные сложные темы проще воспринимаются в легкой игровой форме. Более того, в процессе игры ученики могут сами вывести экономические законы, например, в теме

«Спрос и предложение» можно разыграть сценку, в ходе которой обучающиеся сами сформулируют закон спроса и закон предложения, что, несомненно, лучше скажется на усваиваемости темы. Для старшеклассников будет полезно рассматривать темы про рынок труда с помощью ролевых игр, так они поймут цели работодателя и соискателя, как проходит собеседования, как лучше себя представить работодателю, чтобы получить желаемую работу и т.д. Кроме этого, у школьников уже появится реальный опыт применения своих экономических знаний на практике, и это не будет так страшно, как если бы они применяли их в реальной жизни, не будет неблагоприятных последствий, потому что это будет проходить в рамках класса, где в случае ошибки учитель поможет найти верный выход из трудной ситуации. В последствии учащиеся будут более уверенно действовать в реальной ситуации, потому что уже практиковались на уроке. Однако сложность в применении ролевой игры на уроках экономики заключается в том, что, как правило, часов по данной дисциплине в расписании немного, обычно это не более 1-2 часов в неделю, выше мы говорили, что подготовка к ролевой игре достаточно трудоемкая, а сочетание трудоемкого процесса с ограничением по времени – это еще сложнее, важно успеть дать обучающимся и теоретические знания, и игру провести, и сделать выводы с рефлексией, и все это в один урок, потому что на следующем занятии по программе уже будет новая тема, это большой вызов для учителя экономики. И, конечно, необходимо понимать, что не каждую тему можно провести в игровом формате, например, тему «Экономика как наука» достаточно сложно представить в виде ролевой игры, поэтому нужно сочетать сразу несколько методов обучения.

Так, ролевые игры имеют большое количество видов, что повышает возможность их применения на различных дисциплинах и темах. Данный метод способствует созданию благоприятного психологического климата, способствует повышению мотивации и улучшению понимания темы, однако есть и свои недостатки – трудность подготовки к игре, ее протяженность по времени, сложность организации. Но несмотря на минусы, ролевую игру

можно адаптировать к различным темам разных дисциплин, в том числе Экономики, например, Спрос и предложение, Рынок труда, Инвестиции и т.д.

Владение экономическими знаниями и навыками – вот важная составляющая компетенций современного человека. Для этого в России действует Стратегия развития финансовой грамотности, которая уже дает свои результаты. Для более качественного изучения экономики в образовании важно применять современные технологии обучения, в частности – интерактивный метод, который повышает эффективность образовательного процесса, а также повышает мотивацию к учению. Одним из видов интерактивного обучения является игровая технология, которая способствует лучшему усвоению полученных знаний путем проигрывания ситуаций на уроке – ролевая игра. На уроках экономики она может принести большую пользу, поскольку благодаря ей, учащиеся сами участвуют в экономических процессах, сами принимают экономические решения, что лучше сказывается на их понимании экономической сферы. Существующие исследования доказывают эффективность применения ролевых игр в образовательном процессе.

---

Примечания:

<sup>1</sup> Романова, М. Ю. Школьный предмет «Экономика»: современное содержание и перспективы развития / Романова, М. Ю. // Проблемы современного образования. — 2018. — № 2. — С. 112-125.

<sup>2</sup> Распоряжение Правительства Российской Федерации «Об утверждении Стратегии повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года» от 24.10.2023 № 2958-р // Официальный сайт Правительства России. – 2023.

<sup>3</sup> Россияне стали более финансово грамотными в 2023 году // Известия : — URL: <https://iz.ru/1567573/2023-09-01/rossiiane-stali-bolee-finansovo-gramotnymi-v-2023-godu>

<sup>4</sup> Петерсон, Л. Г., Кубышева, М. А., Посполита, Н. В., Рогатова, М. В. Комплексный педагогический мониторинг процесса формирования универсальных учебных действий в начальной школе / Петерсон, Л. Г., Кубышева, М. А., Посполита, Н. В., Рогатова, М. В. — 1-е изд. — М.: НОУ Институт СДП, 2016 — С. 15.

<sup>5</sup> Learding Pyramid | Конус обучения Эдгара Дейла // ООО «Пермский научно-исследовательский центр» : — URL: <https://ноц59.рф/learding-pyramid>

<sup>6</sup> Vinogradova, M.V.; Yakobyuk, L.I.; Zenina, N.V. Interactive teaching as an effective method of pedagogical interaction / Vinogradova, M.V.; Yakobyuk, L.I.; Zenina, N.V. // Education. — 2018. — № 39. — С. 25.

- <sup>7</sup> Вульферт, В. Я. Имитационные методы обучения: учебное пособие / Вульферт, В. Я. — 10-е изд. — Новосибирск: Инженерный институт НГАУ, 2023 — С. 5-6.
- <sup>8</sup> Ефимова, Н. С. Основы общей психологии: учебник / Ефимова, Н. С. — 1-е изд. — М.: ИД «ФОРУМ», 2014 — С. 67-68.
- <sup>9</sup> Кизилова, Е. В., Оспищева, Е. И., Боровкова, М. С. Развитие памяти у дошкольников с задержкой психического развития в системе коррекционной работы в дошкольной образовательной организации / Кизилова, Е. В., Оспищева, Е. И., Боровкова, М. С. // Разработка и применение наукоемких технологий в интересах модернизации современного общества. — Уфа: ООО «Аэтерна», 2021. — С. 152-154.
- <sup>10</sup> Веракса, Н. Е., Веракса, А. Н. Познавательное развитие в дошкольном детстве: учебное пособие / Веракса, Н. Е., Веракса, А. Н. — 1-е изд. — М.: Мозаика-синтез, 2014 — С. 148.
- <sup>11</sup> Ермолаева, М. Г. Игра в образовательном процессе: методическое пособие / Ермолаева, М. Г. — 1-е изд.. — СПб.: КАРО, 2015 — С. 33.
- <sup>12</sup> Бабаева, Т. И. Игра и дошкольник / Бабаева, Т. И. — 1-е изд.. — СПб.: Детство-Пресс, 2015 — С. 51.
- <sup>13</sup> Чинькова, Н. С. Игровые технологии в культурно-досуговой деятельности детей: учебно-методическое пособие / Чинькова, Н. С. — 1-е изд.. — Челябинск: Южно-уральский гуманитарно-педагогический университет, 2019 — С.11-12.
- <sup>14</sup> Васильева, А.С. Современные педагогические технологии по ФГОС / Васильева, А.С. // Портал информационной поддержки руководителей образовательных учреждений России : — URL: <https://www.menobr.ru/article/60412-qqe-16-m9-ocenka-kachestva-obrazovaniya-v-usloviyah-fgos-kriterii-i-sostavlyayushhie>
- <sup>15</sup> Yardley-Matwiejczuk, K.M. Role play: theory and practice / Yardley-Matwiejczuk, K.M. — 1-е изд.. — London: Sage Publications Ltd, 2017 — С. 74.
- <sup>16</sup> Кайзер, Ф.-Й., Камински, Х. Методика преподавания экономических дисциплин / Кайзер, Ф.-Й., Камински, Х. — 2-е изд.. — СПб: Вита-Пресс, 2016 — С. 41.
- <sup>17</sup> Емельянова, Т. В., Медяник, Г. А. Игровые технологии в образовании / Емельянова, Т. В., Медяник, Г. А. — 1-е изд.. — Тольятти: Тольяттинский государственный университет, 2015 — С. 15-16.
- <sup>18</sup> Де Боно, Э. Шесть шляп мышления / Де Боно, Э. — 1-е изд.. — Минск: Попурри, 2017 — С. 45-51.
- <sup>19</sup> Acharya, N., Reddy, R., Hussein, A., Bagga, J., Pettit, T. The effectiveness of applied learning: an empirical evaluation using role playing in the classroom / Acharya, N., Reddy, R., Hussein, A., Bagga, J., Pettit, T. // Journal of Research in Innovative Teaching & Learning. — 2018. — № 11. — С. 295-310.

## ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ НА УРОКАХ ЭКОНОМИКИ

### 2.1 Изучение степени использования ролевых игр на уроках

После анализа соответствующей научной литературы по теме выпускной квалификационной работы, было решено провести анализ степени использования учителями на уроках такого интерактивного метода, как ролевая игра, в частности, сравнить с уровнем использования других интерактивных методов и выяснить, почему ролевые игры используются в меньшей степени.

Для анализа был составлен опрос для учителей, который включает вопросы на понимание сути ролевой игры, факта ее использования в преподавании дисциплин, степени использования, оценки ее эффективности, а также было предложено указать достоинства метода и его недостатки (Приложение 4). Вопрос «Напишите пожалуйста определение ролевой игры» был задан для того, чтобы выяснить, насколько участникам ясен предмет опроса, насколько они понимают суть метода. Критерием оценки ответа на данный вопрос является наличие следующих элементов:

- К какому методу относится ролевая игра (интерактивный метод);
- Указание действий участников игры (участники играют определенные роли в смоделированной ситуации);
- Указание цели проведения ролевой игры (учащиеся научатся принимать решения на основе имеющихся знаний и действовать в различных обстоятельствах).

На основании наличия данных элементов принималось решение, полностью ли отражает данный ответ суть ролевой игры, либо же нет. Следующие два вопроса необходимы для понимания, насколько ролевые игры используются учителями в ходе процесса обучения. При ответе на четвертый

вопрос учителя указывали, насколько лично они считают данный метод эффективным, а последние два вопроса служат для указания преимуществ и недостатков ролевой игры по мнению учителей.

Базой исследования являются учителя МБОУ СОШ №10 им. Ю.А. Овчинникова, было опрошено 10 человек, среди них учителя обществознания, экономики, истории, русского языка, английского языка, литературы, географии и ОБЖ. Все участники принадлежат к женскому полу, возраст опрошенных составил от 26 лет до 69 лет, педагогический стаж варьировался от 1 года до 35 лет. Результаты опроса можно увидеть в Приложении 3.

На рис. 2 можно увидеть степень осведомленности учителей об интерактивных методах обучения. На диаграмме отмечено, что все 10 человек (100% опрошенных) утверждают, что имеют представление об интерактивных методах обучения.

Полученный результат говорит о том, что все опрошенные учителя уверены в своем понимании данного метода. Кроме того, они указали, какие интерактивные методы они больше всего используют в своей деятельности (рис. 3). В большей степени используются дебаты (25%), мозговой штурм (24%) и кейс-метод (22%), однако игровым методам уделяется меньшее внимание (16% и 13% у деловых и ролевых игр соответственно). Особенно мало пользуются играми в преподавании учителя возрастной категории 50+, у них в ответах преобладает мозговой штурм. Молодое поколение учителей наоборот же больше используют кейс-метод, деловые и ролевые игры.

Интересны полученные результаты в вопросе, в котором требуется написать определение ролевой игры (рис. 4). Из десяти полученных определений полным можно считать лишь одно (20%), в нем были указаны все необходимые элементы определения, описанные выше, остальные полученные ответы лишь частично полные (70%). Их анализ показывает, что в определении постоянно опускается часть о том, что ролевая игра – это интерактивный метод, включению этого элемента в определение не помогает даже тот факт, что до этого в опроснике уже были вопросы про интерактивный

метод обучения, и по логике можно было бы включить это в свой ответ. Кроме того, в определении не указывается цель проведения игры, а это как раз самая главная часть, зачем вообще этот метод нужен. Тут сложно понять, забыли ли учителя включить данный элемент в свое определение, либо же они в принципе не понимают, зачем использовать ролевую игру в образовательном процессе. Еще два учителя вовсе не смогли дать ответ на поставленный вопрос (10%).

В большинстве своем учителя указывают, что используют ролевые игры в обучении, лишь два участника опроса указали, что не пользуются данным методом, эти участники относятся к возрастному интервалу 51-65 лет. Интересно, что хоть метод и используется 80% опрошенных, применяется он довольно редко, не более 2-3 раз в семестр (50%), трое учителей ответили, что применяют данный метод не более одного раза в семестр (38%), один учитель заявил, что применяет его лишь раз в год (12%) – рис. 5.

Также интересен факт, что учителя хоть и применяют данный метод нечасто, все равно считают его в большей степени эффективным (рис. 6). 80% опрошенных отметили, что метод ролевой игры скорее эффективен, 20% отметили, что он скорее неэффективен.

В связи с этим, участники опроса выделили как преимущества, так и недостатки данного метода. К плюсам отнесли возможность полнее погрузиться в предмет, повышение мотивации, разнообразие деятельности, практическое применение полученных знаний, эмоциональный подъем, кроме того ученики сталкиваются с реальными жизненными ситуациями, и в рамках урока уже пробуют их решить (рис. 7).

И затем учителя отметили недостатки ролевых игр. К ним отнесли трудоемкость разработки самой игры, особенно если она создается с нуля, и отсюда времязатратность процесса подготовки учителя к уроку, нужно готовить оборудование для сценки, придумывать реквизит и т.д., кроме того, в связи с эмоциональным подъемом детей во время игры сложно поддерживать дисциплину, нужно убедиться, что все ученики подготовились

к своей роли, чтобы игра прошла так, как нужно, один учитель в принципе сомневался, подходит ли ролевая игра для целого класса (рис. 8).

Исходя из полученных ответов, можно сделать вывод, что учителя в целом любят и используют интерактивные методы обучения, однако именно игровым методам уделяют малое внимание. Общий смысл ролевой игры им понятен, однако четкого понимания, для чего она нужна, как будто нет, потому что в определении они его не указывают. В целом, данный метод считается довольно эффективным, потому что он помогает применить полученные знания на практике, улучшает эмоциональный фон и повышает мотивацию обучающихся к учебе за счет смены деятельности и чего-то нового в образовательном процессе, однако ролевая игра достаточно редко применяется учителями за счет трудности создания игры, большого количества времени, которое занимает процесс разработки, трудностей поддержания дисциплины из-за повышенного эмоционального фона обучающихся.

## **2.2 Описание педагогического эксперимента, направленного на определение эффективности ролевой игры по сравнению с традиционным методом обучения**

После опроса учителей на тему использования ролевых игр в образовательном процессе, был проведен педагогический эксперимент. Целью данного эксперимента является выявление эффективности применения ролевой игры на уроке экономики в сравнении с применением традиционных методов, а также степени эффективности. Задачами эксперимента являются:

1. Разработать два урока по экономике;
2. Определить критерии сравнения двух, проведенных с разными методами, уроков;

3. Провести констатирующий этап эксперимента с целью зафиксировать уровень каждого критерия у учащихся перед проведением формирующего этапа;

4. Провести формирующий этап: выделить контрольную и экспериментальную группу, провести два урока – один с применением ролевой игры, другой – по классической классно-урочной системе;

5. Провести контрольный этап, выявить изменения в критериях после формирующего этапа, проанализировать их, сделать выводы.

Базой исследования является МБОУ СОШ №10, выборка – два класса (10А и 10Г), данные классы были выбраны исходя из того, что в них одинаковое количество человек (24), это важно для чистоты эксперимента.

Подробнее опишем каждый этап педагогического эксперимента. Для констатирующего этапа необходимо было подобрать критерии сравнения, которые бы показали эффективность применения ролевой игры в сравнении с другим методом. Были выбраны следующие показатели:

— Мотивационный: покажет, насколько ученики замотивированы изучать данный конкретный предмет;

— Когнитивный: покажет знания учеников по конкретной теме экономики;

— Деятельностный: покажет, насколько улучшились умения и навыки учащихся после проведенного урока, умеют ли они применять полученные знания на практике.

Уровень мотивации изучения экономики обучающимися был определен с помощью «Методики диагностики направленности учебной мотивации», предложенной кандидатом психологических наук Т.Д. Дубовицкой (Приложение 6). Целью данной методики является определение внутренней мотивации обучающихся по изучению конкретного предмета, в данном случае, экономики. Опросник состоит из 20 суждений, учащимся необходимо указать, согласны они с ними или нет. Обработка полученных результатов

происходит с помощью специального ключа, предложенного автором разработки. Надежность-точность данной методики проверена с помощью формулы Рюлона (составила 0,933), а надежность-согласованность – по формулам Спирмена-Брауна (0,935) и Кронбаха (0,927). Данный опрос выдавался каждому учащемуся в печатном виде, на всю работу давалось примерно 13 минут.

Далее рассмотрим основные результаты полученного анализа тестов (Приложение 7). В целом оба класса показывают примерно одинаковый уровень мотивации изучения предмета экономика, это можно увидеть в таблице 2 Приложения 5. По результатам опроса, в 10А классе 41,7% учеников с внутренней мотивацией, 58,3% – с внешней. В 10Г количество учеников с внутренней мотивацией больше – 45,8%, с внешней же – 54,2%.

Как можно понять, внешняя мотивация заключается во внешнем стимуле, например, ученик боится наказания за плохую оценку, огорчить родителей или учителя из-за «испорченного» аттестата и какие-либо другие негативные последствия. Внутренняя же мотивация – это личный интерес, заинтересованность в предмете, когда учишься не потому, что заставляют, а когда сам этого хочешь. Как видно из указанной таблицы, учащиеся обоих классов в большей степени проявляют внешнюю мотивацию, старшеклассников, которые искренне проявляют интерес к экономике, несколько меньше. Сложно понять, из-за чего это произошло, возможно, из-за того, что данный предмет не выводится на Единый государственный экзамен, поэтому учащиеся не видят смысла им интересоваться, или из-за неинтересных методов преподавания, или личности учителя, или сложности предмета – вариантов много, в течение последующих этапов эксперимента постараемся выяснить истинную причину.

Исходя из полученных баллов за тест, ученики также классифицировались по уровню внутренней мотивации: высокая, средняя, низкая.

Из данных, указанных в таблице 3, видно, что количество человек с низкой мотивацией в обоих классах одинаковое (16,7%), также соотношение количества учеников со средним уровнем внутренней мотивации к ученикам с высоким уровнем у обоих классов примерно схожи, в 10Г лишь ненамного больше учеников с высоким уровнем мотивации (в 10А: средний уровень – 50%, высокий – 33,3%; в 10Г: средний уровень – 45,8%, высокий – 37,5%).

Рассмотрим наиболее интересные результаты анализа конкретных вопросов. Так, на первый вопрос все учащиеся обоих классов ответили положительно (табл. 4).

Из данных таблицы видно, что учащиеся позитивно оценивают сам предмет, считают, что благодаря изучению экономики они могут подчерпнуть для себя важную информацию, которая им пригодится непосредственно в жизни, смогут себя так или иначе проявить (10А: пожалуй, верно – 45,8%, верно – 54,2%; 10Г: пожалуй, верно – 50%, верно – 50%). Интересно, что противоположных ответов в обоих классах вообще нет, а это значит старшеклассники очень осознанно относятся к данному предмету, даже несмотря на то, что мотивация у обоих классов в большинстве своем внешняя.

Вопросы №3 и №6 нацелены на то, чтобы выяснить, насколько учащимся достаточно знаний, которые они получают на уроках (табл. 5). Оба класса в большинстве своем заявили, что информации, полученной только на занятиях, им вполне хватает (10А: 66,6%, 10Г: 67,2%), никакую дополнительную литературу, кроме школьного учебника, они не используют (10А: 66,7%, 10Г: 66,7%). Тут следует отметить, что экономика в данной школе изучается один час в неделю, судя по всему, их учитель экономики за этот час способен выдать максимум информации так, чтобы учащиеся его усвоили в полном объеме, ведь они чувствуют себя комфортно с имеющимся багажом знаний, в этом мы убедимся при анализе когнитивного критерия.

Исходя из результатов, полученных на вопросы №5, №7, №8 (табл. 6), можно сделать вывод, что старшеклассникам нравится разбираться в данном предмете, доходить до сути (10А: пожалуй, верно – 70,8%, верно – 29,2%; 10Г:

пожалуй, верно – 75%, верно – 16,7%), более того, им даже не хочется убирать особо сложные темы и вопросы из учебного плана (10А: 58,3%; 10Г: 66,6%). Однако эти темы не делают обучение экономике увлекательным, наоборот трудности по большей мере отталкивают учеников. Наблюдается противоречие, трудные темы учащимся нравятся, они любят в них разбираться, но в то же время отвечают, что трудности при изучении предмета их не вдохновляют. Возможно дело в том, что учитель за плохое решение задач вводит слишком строгие негативные санкции? Точного ответа нет.

Интересны ответы, полученные на вопрос №9 (табл. 7), большинство учащихся обоих классов заявили, что часто чувствуют апатию, находясь на уроке экономики, им не хочется учиться (10А: 83,4%; 10Г: 83,4%). Это говорит о низкой мотивации учеников заниматься конкретно на этом предмете, хоть им и нравится сама по себе экономика, это мы выяснили из анализа ответов выше.

Чтобы еще раз подтвердить тот факт, что старшеклассники действительно ценят сами экономические знания, посмотрим, насколько самостоятельно они выполняют задания (табл. 8). Исходя из их ответов, они отвергают списывание (10А: 100%; 10Г: 95,8%) и стараются сами выполнять все задания (10А: 62,5%; 10Г: 66,7%), и как говорилось выше, даже сложные.

Теперь обобщим полученный анализ. Старшеклассники говорят о том, что данный предмет для них важен, как для получения знаний, так и для возможности реализовать себя. Они часто стараются дойти до сути вопроса, решить проблему, причем самостоятельно, без помощи посторонних. Им нравятся сложные темы по экономике, готовы в них разбираться, но что-то постоянно демотивирует их, возможно, жесткие негативные санкции. В то же время, на уроках они чувствуют себя подавленно, апатично, им часто совсем не хочется учиться. Мы понимаем, что тех знаний, которые учащиеся получают в ходе урока, им достаточно, то есть учитель дает им хорошую базу, но почему-то никак не мотивирует на учебу, из-за чего ученики могут

испытывать стресс, в следствие этого возможно падение успеваемости учащихся.

Далее рассмотрим показатели следующего критерия. Когнитивный критерий измерялся с помощью тестирования учащихся по теме «Инфляция: причины и последствия». Тест авторский, разработан на основе информации, представленной в учебнике Липсица, И. В. «Экономика: учебник для 10–11 классов общеобразовательных организаций (базовый уровень)», включает проверку знаний по понятию инфляции, ее видам, причинам, последствиям, способам защиты своих сбережений от инфляции (Приложение 8). Тест выдавался учащимся в распечатанном виде, на его выполнение давалось 8 минут.

В целом оба класса справились с тестом примерно одинаково – 67,9% и 68,5% правильных ответов у 10А и 10Г классов соответственно. Подробнее разберем результаты (Приложение 9).

С первым вопросом, в котором из предложенного списка необходимо было выбрать правильное определение понятию инфляция (табл. 9), в обоих классах все ученики справились хорошо (10А: 91,6% правильных ответов; 10Г: 91,6% правильных ответов), вероятнее всего несколько человек просто невнимательно прочитали варианты ответов.

Самое большое затруднение вызвали вопросы №2 и №3, где учащимся было необходимо продемонстрировать знания причин инфляции и мер, которые способствуют ее уменьшению (табл. 10). Очевиден пробел в знаниях о том, как государство может сдерживать темпы инфляции, значительная часть учащихся обоих классов неверно указали инструменты, также многие не смогли соотнести проявления инфляции предложения и инфляции спроса, учащиеся не различают причины друг от друга, не понимают причинно-следственную связь, почему конкретное событие может повысить или снизить инфляцию.

Следующие три вопроса посвящены видам инфляции, ученикам было необходимо либо узнать вид инфляции по темпам и охарактеризовать его,

либо наоборот вспомнить темпы конкретного вида, либо только дать характеристику (табл. 11). В целом оба класса справились с заданием неплохо, в среднем 72,2% учащихся 10А ответили верно на данные три вопроса, 73,6% - в 10Г.

Последний вопрос теста предлагал учащимся подумать, как население может защитить свои сбережения от инфляции, требовалось назвать не менее трех способов (табл. 12). По ответам старшеклассников видно, что они разбираются в этой теме, в целом оба класса справились хорошо (10А: 79,2% учащихся дали полный верный ответ; 10Г: 79,2%).

Из проведенного анализа видно, что оба класса неплохо разбираются в теме Инфляции, знают определение, разбираются в видах и темпах, могут предложить несколько вариантов, как спасти свои сбережения от обесценивания. Еще на оценке мотивации стало ясно, что учащиеся владеют хорошими базовыми знаниями, ведь ответили, что имеющихся знаний им вполне достаточно. Данное утверждение на этапе когнитивного критерия мы подтвердили. Однако есть и определенные пробелы в знаниях, причины и инструменты государства по сдерживанию инфляции вызывают затруднения у старшеклассников. В связи с этим на формирующем этапе предлагается уделить этим двум подтемам отдельное внимание.

Деятельностный критерий заключается в проверке умения учащихся анализировать информацию, мыслить критически (Приложение 10). Он оценивался посредством анализа предоставленного текста и его интерпретации с экономической и социально-экономической точек зрения. Текст выдавался старшеклассникам в печатном виде, на выполнение задания выделялось 17 минут.

Рассмотрим результаты анализа деятельностного критерия (Приложение 11). Отметим, что оба класса справились с заданием примерно одинаково. Более половины учащихся обоих классов смогли охарактеризовать событие на основании только двух критериев, в большинстве своем – это ответы про позитивные и негативные стороны ситуации, лишь три человека с

двух классов смогли подобрать третий критерий оценки события (10А: 4,7%, 10Г: 8,3%) – указали, в чем состоит причина инфляции. В 10А классе 33,3% учеников, а в 10Г – 37,5% дали характеристику с использованием только одного критерия оценки события (табл. 13). Что касается творческого задания, в ходе которого старшеклассникам было предложено подумать, как можно было избежать Медного бунта, то у него не предполагается правильный ответ, как можно понять, ведь история не имеет сослагательного наклонения, то есть любой ответ, который предлагался учеником, считался автоматически верным.

Полученный результат говорит о том, что у учащихся плохо сформирована компетенция всестороннего анализа ситуации, особенно если нужно проанализировать с нескольких сторон. Умение критически мыслить – основа функциональной грамотности, которая нужна каждому в современном мире, этот навык нужно постепенно развивать, связи с чем в урок с ролевой игрой добавлена данная задача.

Из вышепредставленного анализа мы видим, что 10А и 10Г ненамного отличаются по показателям трех критериев, исходя из этого мы сочли возможным провести формирующий этап эксперимента.

Данный этап заключается в проведении и сравнении двух уроков, с целью выяснить, насколько верна поставленная нами гипотеза: «Процесс усвоения пройденного материала на уроках экономики в МБОУ СОШ №10 будет результативнее с точки зрения когнитивного, мотивационного и деятельностного критериев с использованием ролевых игр как интерактивного метода обучения». Для этого выделены две группы – экспериментальная (10А класс), где урок будет проведен с применением ролевой игры, и контрольная (10Г класс), урок проведен с применением лекции. Напоминаем, что количество человек в обоих классах одинаковое – 24 человека. Тема урока «Инфляция: причины и последствия», она выбрана исходя из того, что инфляция – важная экономическая категория, которую необходимо знать всем учащимся в рамках функциональной грамотности, более того, «Стратегия

повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года» ставит перед собой задачу повышения показателя понимания россиянами термина «инфляция».

Для проведения урока в экспериментальной группе важно было разработать такую ролевую игру, которая бы соответствовала потребностям возраста, ведь игра не является основой деятельности подростков. Кроме того, хоть в учебной программе десятых классов по экономике и есть тема «Инфляция», учащиеся с ней знакомы уже давно, еще из курса Обществознания, значит знания не нужно давать заново, их нужно только актуализировать и закрепить. Поэтому урок был построен на основе метода критического мышления Э. де Боно «Шесть шляп мышления». Каждый человек привык рассматривать и решать проблему с какой-то одной позиции – будь то эмоциональные или рациональные размышления, оптимизм или пессимизм и т.д. Данный метод как раз заключается в том, чтобы одну и ту же ситуацию рассмотреть с помощью разных способов решения проблемы, участникам как бы предлагается взять на себя роль «пессимиста», «оптимиста», «рационалиста», «креативщика» и других. Всего таких ролей шесть, и каждая роль соответствует определенному цвету шляпы:

1. Белая шляпа: занимает объективную позицию, которая основывается только на фактах, рациональном мышлении;
2. Желтая шляпа: оптимист, во всем видит только позитивные стороны;
3. Черная шляпа: пессимист, заикливается на негативных моментах;
4. Зеленая шляпа: старается придумать что-то новое, креативный выход из положения, который может даже быть безумным и невыполнимым;
5. Красная шляпа: основывается только на эмоциях, не признает факты и рациональное мышление;
6. Синяя шляпа: руководит процессом обсуждения, делает вывод из всего сказанного.

Данный метод адаптирован под тему урока, экспериментальную группу поделили на 6 команд по 4 человека в каждой, всем командам была выдана их роль: «Новости», «Росстат», «Население», «Центробанк», «Экономисты», «Экономика» (Приложение 12). В процессе игры участники анализировали предложенный текст и старались выяснить причину инфляции, ее темпы и вид, последствия для населения, способы борьбы с инфляцией, положительные стороны умеренной инфляции и в чем же заключается суть денежно-кредитной политики государства. Каждая команда в соответствии с полученной ролью готовила небольшую сценку на 1-2 минуты, в данных сценках как раз поэтапно раскрывалась тема урока. Так, например, первой команде предстояло взять на себя роль ведущих новостей и в нужной манере рассказать о причине инфляции, которую они выяснили заранее при прочтении текста, команде Центробанка необходимо было перевоплотиться в ведущих экономистов страны, чтобы подбирать необходимые инструменты для регулирования инфляции, команде Населения нужно было продемонстрировать самые незащищенные слои населения, которые первее всех страдают от повышения цен. Для большей убедительности игры, ученикам было предложено создать реквизит для каждой роли, например, микрофон для команды «Новостей» или инструменты для команды «Центробанка», поэтому каждой команде выдали листы бумаги, ножницы, клей, маркеры и т.д. В качестве закрепления материала всему классу было предложено решить расчетную задачу – выяснить, через сколько семья сможет накопить на машину с вводными данными темпов инфляции, стоимости автомобиля, заработной платы членов семьи, а также размера ежегодной индексации зарплат.

Для контрольной группы был проведен урок по той же теме, но с применением лекции. В ходе урока учитель рассказывал учащимся про инфляцию сам, опираясь на текст учебника и материалы ФИПИ для подготовки к Единому государственному экзамену. Вся информация давалась под запись, участие учащихся в течение урока было пассивным, они только

воспринимали и записывали информацию. В качестве закрепления материала, учащиеся так же, как и экспериментальная группа, решали расчетную задачу.

После формирующего этапа эксперимента был проведен контрольный этап, в ходе которого оба класса – 10А и 10Г, вновь прошли те же тесты, что были на констатирующем этапе. Важно было понять, как изменились показатели критериев после проведения двух уроков.

Проанализируем данные, которые мы получили при повторном проведении «Методики диагностики направленности учебной мотивации», сравним с результатами констатирующего этапа. Ученикам экспериментальной группы было предложено отвечать на вопросы теста, после уточнения: «Представьте, что ролевые игры теперь станут неотъемлемой частью вашего учебного процесса и будут проводиться хотя бы два раза в четверть», а ученикам контрольной группы – «Представьте, что все последующие уроки экономики будут проходить в подобном лекционном виде».

Прежде всего следует отметить, что в экспериментальной группе значительно увеличилось количество учащихся с внутренней мотивацией, более, чем на 20%: с 41,7% до 62,5% (рис. 9 Приложение 13).

Кроме того, в экспериментальной группе увеличилось количество человек с высоким уровнем мотивации (на 12,5%), в контрольной группе же, количество старшеклассников с высоким уровнем уменьшилось (на 4,2%) но увеличилось количество среднестимулированных учащихся (на 4,2%) (табл. 14).

При повторном ответе на вопрос об уровне мотивированности к учебе, учащиеся экспериментальной группы повысили свою оценку, теперь старшеклассников, которые совсем не хотят учиться на 16,7% меньше, они отметили, что если бы хоть иногда была смена деятельности на уроках, они бы чувствовали себя намного комфортнее на занятиях, у контрольной группы наоборот же результаты несколько ухудшились, если на констатирующем этапе отмечали падение мотивации на уроках экономики 83,3% учеников 10Г

класса, то на контрольном этапе это значение не то, чтобы увеличилось, но старшеклассники, которые ранее отмечали вариант ответа «пожалуй верно», теперь отмечают вариант «верно» (табл. 15).

В вопросах про степень осознания важности изучения экономики и про степень самостоятельности выполнения заданий особых изменений не произошло, результаты обеих групп остались прежними, как на констатирующем этапе.

А вот в вопросе о степени достаточности полученных знаний на уроках экономики получились интересные результаты. В экспериментальной группе на 8,3% уменьшалось количество старшеклассников, которые довольны своим уровнем знаний, которые они получают на уроке. В контрольной же, наоборот, количество несколько увеличилось – на 3,6% (табл. 16). Есть подозрения, что после проведения когнитивного анализа на контрольном этапе учащиеся контрольной группы выяснили у экспериментальной группы, что написали тест на более лучший результат (об этом речь пойдет ниже), исходя из этого их мотивация несколько повысилась.

Из проведенного анализа результатов мотивационного критерия, можно сделать вывод, что учащимся обеих групп не хватает разнообразия деятельности на уроке, лекционный тип занятий им быстро наскучил, даже несмотря на то, что обеим группам в целом сама по себе экономика нравится, они имеют неплохие базовые знания, стремления к изучению, но только не таким способом преподавания.

Далее рассмотрим изменения в когнитивном критерии, учащиеся обоих классов прошли тот же тест, что и в начале эксперимента. Общий процент выполнения в экспериментальной группе лишь ненамного повысился – с 67,9% до 74,4% (на 6,5%), а в контрольной группе он увеличился чуть больше – с 68,5% до 77,4% (на 8,9%) (рис. 10 Приложение 14).

В первом вопросе теперь все ученики смогли дать верный ответ, исправив свою прошлую ошибку, сделанную по невнимательности. И в

экспериментальной, и в контрольной группе 100% правильных ответов на данный вопрос (табл. 17).

На констатирующем этапе было выяснено, что у учащихся есть сложности в определении причин и инструментов регулирования инфляции, благодаря тому, что эти вопросы были более тщательно проработаны на формирующем этапе, результаты теста по вопросам №2 и №3 улучшились, причем экспериментальная группа лучше разобралась в причинах инфляции, так как они смогли это отработать на практике в ходе ролевой игры, улучшения результатов видны в таблице 18. В экспериментальной группе ответы в среднем улучшились на 8,35%, в контрольной – 6,25 %.

Степень понимания старшеклассниками видов и темпов инфляции и так была достаточно высокая на констатирующем этапе, после проведенных уроков учащиеся лишь закрепили свои знания, в целом оба класса знают данный вопрос на одном уровне (табл. 19), экспериментальная группа улучшила свои ответы на 5,6%, контрольная – на 9,7%.

Как было сказано ранее, о способах защиты своих средств от обесценивания старшеклассники и так очень неплохо знают, но на уроке с ролевой игрой эта тема затрагивалась вскользь, поскольку рассуждение ушло немного в другую сторону, а вот на лекционном уроке учитель еще раз упомянул об этом, что отразилось на результатах теста, контрольная группа справилась с последним заданием лучше экспериментальной на 8,4% (табл. 20).

Из полученных данных видно, улучшение когнитивных результатов произошло в обеих группах, однако большие улучшения произошли в контрольной группе. Вероятнее всего, это связано с тем, что в течение лекции учащиеся лучше могли вести конспект за учителем, так как не были обременены другой деятельностью, это помогло позже повторить полученную на уроке информацию. В ходе же ролевой игры участникам экспериментальной группы оказалось достаточно сложно совмещать сразу несколько действий – обсуждение, подготовка реквизита, выступление,

заслушивание других команд, вероятно времени на хороший конспект не осталось, это привело к менее высоким результатам по сравнению с контрольной группой.

И наконец рассмотрим изменения, произошедшие в результатах деятельностного критерия (Приложение 15). Результаты по сравнению с констатирующим этапом улучшились, причем в экспериментальной группе значительнее. Так, в 10А классе на 20,8% увеличилось количество учащихся, которые получили за задание максимальный балл, на 16,1% увеличилось количество учащихся, ответивших на 4 балла, а количество людей, которые смогли представить характеристику только по одному критерию, уменьшилось на 16,7%. Что касается контрольной группы, тут результаты улучшились, но незначительно. В 10Г только один ученик (4,2%) смог предоставить характеристику по четырем критериям и дать решение на творческое задание. Более 50% участников контрольной группы смогли представить только два критерия характеристики события, в то время как в экспериментальной более 60% смогли представить уже 3 критерия характеристики. Очевидно, что в ходе ролевой игры старшеклассники намного улучшили свои навыки применения критического мышления к оценке событий.

Подводя итоги педагогического эксперимента, можно сделать вывод, что в ходе ролевой игры учащиеся значительно развили свои практические навыки, улучшили умение анализировать текст, давать всестороннюю оценку событию или явлению. Благодаря смене деятельности, повысилась мотивация к изучению экономики, кроме того улучшился знаниевый компонент, хоть и не так значительно, как в контрольной группе. В ходе урока с применением традиционных методов обучения также незначительно улучшились мотивационный, деятельностный и когнитивный компоненты, однако не так значительно, как в экспериментальной группе. Это говорит о том, как важно, во-первых, периодически менять учебную деятельность, используемые методы, переходить от традиционных методов к интерактивным и активным,

и наоборот, во-вторых, важно сочетать сразу несколько методов в педагогической практике, из эксперимента стало ясно, что в ходе лекции учащиеся лучше усвоили знания за счет более полного конспекта урока и четкой структуры (ранее мы говорили, что в ходе ролевой игры обсуждение ушло немного ушло от заявленного курса, и учащимся не удалось повторить способы защиты денег от обесценивания), но в ходе ролевой игры намного повысилась мотивация учащихся и их практические навыки, чего было достаточно сложно достичь в ходе лекции.

В связи с этим, для повышения эффективности применения ролевых игр на уроках экономики предлагается разработать методические рекомендации с целью упрощения разработки и использования данного метода учителями в образовательном процессе, и в связи с этим, большего применения ролевых игр.

### **2.3 Методические рекомендации для учителей по разработке и проведению ролевой игры на уроках экономики**

Из проведенного в ходе педагогического эксперимента анализа стало понятно, что ролевая игра – это отличный метод для повышения мотивации школьников, улучшения их практических навыков, увеличения знаний, кроме того, это отличный инструмент для развития, например, критического мышления. Особенно актуально это, конечно, для старшеклассников, которым необходимы экономические компетенции, так как скоро они станут совершеннолетними и сами будут отвечать за свой бюджет, финансовое поведение.

Учителям экономики важно уметь правильно и своевременно применять метод ролевой игры на своих уроках. Ниже будут даны рекомендации о том, как разработать игру, и как провести ее так, чтобы указанные выше критерии действительно улучшались.

Методические рекомендации по разработке ролевой игры на уроках экономики:

1. Соответствие возрасту. Важно понимать для какого именно класса вы хотите разработать игру, помните, что она должна соответствовать особенностям возраста. Так, для учащихся младшего школьного возраста сюжетно-ролевая игра – основной вид деятельности, они отзеркаливают поведение взрослых и сверстников, хотят примерить на себя разные роли, попробовать в них раскрыться, в этом их особенность. Поэтому нужно уметь воспользоваться этим и грамотно через игру вводить учебный материал, так вы совместите приятное с полезным, к примеру, можно разыграть сценку из сказки Буратино, рассказать учащимся про деньги, про мошенников, которые могут обманом их выманить. Тема достаточно важная, но благодаря игре для учеников она станет легкой и понятной. Для среднего звена уже можно придумать более сложные игры, а не простые сюжетно-ролевые, когда сюжет уже заранее известен. Так, можно устроить суд над безработицей, инфляцией, кризисом, заранее обсудить суть явления, предоставить хорошую теоретическую базу, а потом дать проблему, которую ученики решат в ходе игры, пусть адвокат защищает инфляцию, говорит об ее плюсах, а прокурор наоборот расскажет обо всех минусах, присяжные выскажут мнение народа, о том, как явление сказывается на жизни простых людей, а судья вынесет вердикт, наказать инфляцию или помиловать. Для старших классов разработать ролевую игру сложнее, ведь сама по себе игра уже давно не является их основной деятельностью, тут можно придумать сюжет, например, на основе развития критического мышления («Шесть шляп мышления», «Шесть пар образа действия» и т.д.), теоретические знания у старшеклассников уже есть, им только надо научиться их применять в нестандартных ситуациях, чтобы укрепить свои умения и навыки;

2. Интерес. При разработке ролевой игры постарайтесь мыслить творчески, придумайте такой сюжет, который действительно бы был интересен, роли, которые бы учащиеся захотели примерить на себя, не

выдавайте скучный сценарий, который учащиеся будут проигрывать с ощущением дискомфорта. Помочь повышению интереса способен реквизит, продумайте его на этапе разработки сценария, он должен соответствовать теме и быть интересным для учеников;

3. Выбор темы. Не все темы по экономике целесообразно сводить к ролевой игре, порой эффективнее можно применить другие методы обучения. Тут важно поднять какой-то проблемный вопрос, который действительно заинтересует учеников, например, «Как успешно пройти собеседование на работу?», многие учащиеся не представляют, как вообще проходит собеседование, какие вопросы может задать рекрутер, как лучше презентовать себя и т.д. Для этого можно провести ролевую игру, в ходе которой учащиеся попробуют себя как в роли рекрутера, так и в роли кандидата на должность работу, пусть одна команда подготовит требования и вопросы, которые волнуют компанию, а кандидаты попробуют как можно лучше на эти вопросы представить ответы, проявят себя. После этого можно будет проанализировать, что было хорошо, а что можно еще улучшить. Кроме того, данный метод уместно использовать на сложных темах, когда мотивация к изучению предмета у учеников снижается из-за того, что не дается конкретная тема. Например, тему Налоги, в которой много понятий, классификаций, видов налогов, сложное законодательство, тоже можно представить в виде ролевой игры, в ходе которой учащиеся попробуют себя в роли налогового инспектора и налогоплательщика;

4. Выбор обучающего материала. Учебники – важное средство обучения, однако на этом средства не заканчиваются. Подберите такой материал для подготовки учащихся к игре, который будет и познавательным, и увлекательным, например, фильмы, мультфильмы, дополнительная научная литература, где материал доступно изложен, художественная литература, комиксы, факты из реальной жизни и т.д. В массовой культуре полно экономического наполнения, даже в мультфильмах Дисней можно подобрать отрывок, где персонажи доступно объяснят экономическое явление, например,

про спрос и предложение упоминается в м/ф «Холодное сердце». Либо можете сами создать обучающий материал, в котором информация будет изложена так, как вам кажется, она будет эффективнее запоминаться учащимися;

5. Цель ролевой игры. Необходимо четко понимать, чего вы хотите достигнуть в результате проведения игры: закрепления знаний, умений, углубить знания по теме, просто повысить мотивацию учащихся, научить критически или творчески мыслить и т.д. На основании этого четко простройте структуру игры, чтобы ученики не увели ее не в ту сторону, подготовьте наводящие вопросы для каждой роли. Подумайте, какой навык вы хотите закрепить у учеников, ведь ролевая игра – это деятельностный подход, который помогает ученикам научиться новым умениям;

6. Воспитание. Помните, что цель учителя – не только научить своему предмету, но и воспитать ученика, заложите в цели и задачи игры воспитательные аспекты, например, любовь к Родине, забота об экологии, знание своих гражданских прав и обязанностей и т.д.;

7. Вид игры. Из первой рекомендации понятно, что важно учитывать возрастные особенности, в том числе для выбора вида игры. В одной из классификаций представлены три вида ролевых игр: сценарные, умеренно-контролируемые, свободные. Так, для начальных классов больше подходит сценарная игра, когда учитель выдает конкретный сценарий, роли, характеры, ученики только следуют предложенному плану. Для среднего звена можно использовать умеренно-контролируемые, когда участники игры получают лишь общее описание своей роли, дальнейшие особенности характера, поведения ученики придумывают сами. Старшие классы же вполне осият свободные ролевые игры, где им необходимо самостоятельно поставить проблему, разработать сценарий, придумать роли и их характеры, самостоятельно представить сценку на уроке, это способствует развитию самостоятельности, умению творчески мыслить, организаторским способностям;

8. Место в образовательном процессе. Во многих школах экономика изучается один час в неделю, один час – одна тема, поэтому учителям довольно сложно за этот урок применить какой-то необычный метод преподавания так, чтобы полностью изучить весь необходимый материал. Тут нужно смотреть, насколько ученикам знакома тема, смогут ли они ее в достаточной мере изучить в ходе игры, понять основные термины и классификации, и какова мотивация учеников к изучению самого предмета экономики. Если ученикам тема уже знакома, то можно смело внедрять игровую технологию, если же нет, то можно использовать в течение сразу несколько методов, через какие-то лучше передать информацию, через какие-то лучше ее закрепить, в этом плане для закрепления отлично подойдет как раз ролевая игра. И важно мониторить уровень заинтересованности учащихся в предмете в принципе. Если понимаете, что уже давно не использовали интерактивные методы обучения, ученики на ваши уроки приходят все более неохотно, значит срочно пора вводить что-то новое, разнообразить деятельность на уроке.

Методические рекомендации по проведению ролевой игры:

1. Информирование. Заранее расскажите учащимся о правилах игры, это поможет сэкономить время на уроке, так как объяснение сути займет достаточное количество времени, особенно, если в процессе объяснения у учеников появятся вопросы, на которые также необходимо выделить несколько минут;

2. Распределение ролей. Если вы проводите сценарную или умеренно-контролируемую игру, то необходимо заранее раздать роли учащимся. Это достаточно важный этап, так как важно учесть все пожелания учеников, никого не обделить и не обидеть, но в то же время учитывать индивидуальные особенности, для этого учитель должен хорошо знать свой класс, особенности характера учеников, кто сможет лучше справиться с ролью, кому следует подобрать другую роль. Ученику интроверту будет достаточно сложно играть роль настойчивого PR- или HR- менеджера.

Убедитесь, что главные действующие участники в день проведения игры смогут присутствовать на уроке, а не уедут, например, на спортивные соревнования;

3. Контроль подготовки. Важно убедиться, что все участвующие в игре ученики хорошо подготовятся к своей роли, дайте учащимся понять, что, если они в чем-то сомневаются, например, в экономической теории, они всегда могут попросить у вас совет, и вы не поставите за это ученику неудовлетворительную оценку;

4. Оборудование. Не забудьте про реквизит, его создание можно поручить отдельной команде декораторов (например, это могут быть ученики, которые по каким-либо причинам не хотят быть актерами), можно подготовить музыку, презентацию с картинками, которые бы создали определенную атмосферу и даже костюмы, если того требует сюжет;

5. Дисциплина. Постарайтесь применить все свои организаторские способности для того, чтобы удержать внимание школьников на предмете игры, помните, что в течение ее повышается эмоциональный фон, важно не превратить урок в сплошное развлечение, учащимся важно сохранять учебный настрой, занимательность, постепенность, использовать предметную терминологию, а значит надо грамотно контролировать дисциплину, чтобы цель вашего урока была достигнута, а образовательный процесс в соседних кабинетах не нарушался из-за шума;

6. Ошибки. Если в процессе игры учащиеся допускают ошибки в терминологии, неправильно интерпретируют экономические явления, путают ученых, не поправляйте их прямо в течение сценки, считается правильным дать рекомендации именно в конце игры, например, перед объявлением оценок (или результатов) использовать отсутствие предметных ошибок как своеобразный критерий оценивания, тогда данная информация лучше запомнится, ведь ученики хорошо запомнят, из-за какой именно ошибки им снизили балл;

7. Оценивание. Если игра предполагала соревновательный характер, то важно не забыть определить призовые места, например, какая команда лучше всех показала особенности семейного бюджета в ходе своей сценки, либо просто выставить оценки за работу на уроке. Подводить итоги лучше всего сразу после игры, ведь конечно ученикам поскорее хочется узнать победителя, особенно если команды выступили примерно одинаково, тогда поднимается интрига, и эмоциональный накал становится еще выше. Не забывайте, что нужно руководствоваться принципом объективности.

Применяя данные рекомендации, учитель экономики сможет разработать интересную ролевую игру, которая станет своеобразным инструментом достижения цели и задач урока, помощником в воспитательной деятельности, поможет разнообразить деятельность на уроке. Описание рекомендаций по проведению ролевой игры поможет учителю понять, куда направить свои силы и способности для наиболее эффективного применения данного метода.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В качестве подведения итогов выпускной квалификационной работы, можно сделать следующие выводы.

Изучение экономики в школе имеет особое значение для подготовки учащихся к современной реальности и будущей профессиональной деятельности. Экономика охватывает широкий спектр знаний и навыков, которые необходимы для успешной адаптации в современном мире. Понимание основных экономических категорий и явлений позволяет учащимся осознанно принимать решения в своей жизни и взаимодействовать в экономической сфере.

Важность изучения экономики на уровне школьного образования заключается в том, что она помогает формировать экономическую грамотность учащихся. Экономическая грамотность включает в себя понимание основных понятий и законов экономики, умение анализировать экономическую информацию и применять ее на практике. Это позволяет учащимся осознанно ориентироваться в мире экономики и принимать информированные решения.

Выполнению всех этих задач помогут интерактивные методы – важная составляющая преподавания дисциплин и экономики, в частности. Благодаря активному взаимодействию учеников между собой, а затем и с учителем, повышается эффективность образовательного процесса, мотивация обучающихся, развивается критическое и творческое мышление, достигается цель получения высоких образовательных результатов.

Очень актуальна роль игры на уроках экономики. Сегодняшние школьники живут в информационном обществе, где имеется множество возможностей для получения знаний и развития навыков. Традиционные методы преподавания уже не всегда способны заинтересовать и мотивировать учеников, поэтому педагогам приходится искать новые подходы к образовательному процессу.

Одним из таких подходов является применение ролевой игры. Данный метод представляет собой разыгрывание ситуации, в которой каждый участник выполняет определенную роль и имеет свои цели, задачи и ограничения. В ходе игры ученики активно взаимодействуют друг с другом, принимают решения и аргументируют свою точку зрения. Это помогает им лучше понять основные принципы экономической деятельности, развить навыки коммуникации и коллективной работы, кроме того, это еще и разнообразие учебной деятельности, что тоже позитивно сказывается на мотивации учеников.

Ролевые игры способствуют развитию социальных навыков, стимулируют креативность, помогают ученикам усваивать новые знания и навыки, а также укрепляют самооценку. Этот метод позволяет детям глубже понимать экономические явления, видеть разные точки зрения и развивать навыки исследования, критического мышления и публичных выступлений.

Данное исследование было направлено на изучение применения ролевых игры в МБОУ СОШ №10 им. Ю.А. Овчинникова. В ходе изучения преподавания экономических дисциплин в данной школе было выявлено, что учителя не настроены использовать ролевые игры в образовательном процессе из-за трудоемкости ее разработки и сложности ее проведения, однако проведя анализ мотивации учащихся десятых классов, стало понятно, что им как раз не хватает смены учебной деятельности, что негативно сказывается на их желании изучать данный предмет в школе. Кроме того, при анализе деятельностного критерия выяснилось, что учащимся не хватает практических навыков. После проведения педагогического эксперимента стало ясно, что использование на уроке данного метода повышает когнитивный, мотивационный и деятельностный критерий, таким образом, мы подтвердили гипотезу, поставленную в данной выпускной квалификационной работе. В связи с этим, были разработаны методические рекомендации для учителей экономики школ по разработке и применению ролевых игр на уроках

экономики с целью облегчения их работы и более эффективного преподавания экономики в школе.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

### I. Нормативно-правовые документы

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ // Официальный интернет-портал правовой информации. - 2012 г. - с изм. и допол. в ред. от 25.12.2023 № 685-ФЗ.
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации «Об утверждении Стратегии повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года» от 24.10.2023 № 2958-р // Официальный сайт Правительства России. – 2023.
3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» от 17.05.2012 № 413 // Официальный интернет-портал правовой информации. - с изм. и допол. в ред. от 12.08.2022.

### II. Литературные источники

4. Адилова, Н. Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения / Адилова, Н. Ф. // Молодой ученый. — 2021. — № 12.
5. Бабаева, Т. И. Игра и дошкольник / Бабаева, Т. И. — 1-е изд.. — СПб.: Детство-Пресс, 2018.
6. Веракса, Н. Е., Веракса, А. Н. Познавательное развитие в дошкольном детстве: учебное пособие / Веракса, Н. Е., Веракса, А. Н. — 1-е изд. — М.: Мозаика-синтез, 2019.
7. Вульферт, В. Я. Имитационные методы обучения: учебное пособие / Вульферт, В. Я. — 10-е изд. — Новосибирск: Инженерный институт НГАУ, 2023.
8. Гордеев, Т. Ю., Юханов, Г. В. Учебно-ролевые игры экономической направленности / Гордеев, Т. Ю., Юханов, Г. В. // Вестник Тамбовского государственного технического университета. — 2020. — № 2.

9. Де Боно, Э. Шесть шляп мышления / Де Боно, Э. — 1-е изд.. — Минск: Попурри, 2017.
10. Дубовицкая, Т. Д. Методика диагностики направленности учебной мотивации / Дубовицкая, Т. Д. // Психологическая наука и образование. — 2021. — № 2.
11. Емельянова, Т. В., Медяник, Г. А. Игровые технологии в образовании / Емельянова, Т. В., Медяник, Г. А. — 1-е изд.. — Тольятти: Тольяттинский государственный университет, 2020.
12. Ермолаева, М. Г. Игра в образовательном процессе: методическое пособие / Ермолаева, М. Г. — 1-е изд.. — СПб.: КАРО, 2020.
13. Ефимова, Н. С. Основы общей психологии: учебник / Ефимова, Н. С. — 1-е изд. — М.: ИД «ФОРУМ», 2018.
14. Кайзер, Ф.-Й., Камински, Х. Методика преподавания экономических дисциплин / Кайзер, Ф.-Й., Камински, Х. — 2-е изд.. — СПб: Вита-Пресс, 2017.
15. Кизилова, Е. В., Оспищева, Е. И., Боровкова, М. С. Развитие памяти у дошкольников с задержкой психического развития в системе коррекционной работы в дошкольной образовательной организации / Кизилова, Е. В., Оспищева, Е. И., Боровкова, М. С. // Разработка и применение наукоемких технологий в интересах модернизации современного общества. — Уфа: ООО «Аэтерна», 2021.
16. Короткова, М. А. Функции ролевой игровой деятельности в обучении иностранному языку / Короткова, М. А. // Молодой ученый. — 2022. — № 1.
17. Кузнецова, С. В. Диагностика уровней сформированности деятельностных способностей у обучающихся / Кузнецова, С. В. // Инновационные проекты и программы в образовании. — 2019. — № 5.
18. Липсиц, И. В., Савицкая, Е. В. Экономика. Основы экономической политики : учебник для 10–11 классов общеобразовательных организаций (базовый уровень). - 4-е изд. изд. - М.: Вита-Пресс, 2022. - 193 с.

19. Петерсон, Л. Г., Кубышева, М. А., Посполита, Н. В., Рогатова, М. В. Комплексный педагогический мониторинг процесса формирования универсальных учебных действий в начальной школе / Петерсон, Л. Г., Кубышева, М. А., Посполита, Н. В., Рогатова, М. В. — 1-е изд. — М.: НОУ Институт СДП, 2022.

20. Романова, М. Ю. Школьный предмет «Экономика»: современное содержание и перспективы развития / Романова, М. Ю. // Проблемы современного образования. — 2018. — № 2.

21. Чинькова, Н. С. Игровые технологии в культурно-досуговой деятельности детей: учебно-методическое пособие / Чинькова, Н. С. — 1-е изд.. — Челябинск: Южно-уральский гуманитарно-педагогический университет, 2019.

22. Acharya, H., Reddy, R., Hussein, A., Bagga, J., Pettit, T. The effectiveness of applied learning: an empirical evaluation using role playing in the classroom / Acharya, H., Reddy, R., Hussein, A., Bagga, J., Pettit, T. // Journal of Research in Innovative Teaching & Learning. — 2018. — № 11.

23. Vinogradova, M.V.; Yakobyuk, L.I.; Zenina, N.V. Interactive teaching as an effective method of pedagogical interaction / Vinogradova, M.V.; Yakobyuk, L.I.; Zenina, N.V. // Education. — 2018. — № 39.

24. Yardley-Matwiejczuk, K.M. Role play: theory and practice / Yardley-Matwiejczuk, K.M. — 1-е изд.. — London: Sage Publications Ltd, 2017.

### III. Интернет-ресурсы

25. Васильева, А.С. Современные педагогические технологии по ФГОС / Васильева, А.С. // Портал информационной поддержки руководителей образовательных учреждений России : — URL: <https://www.menobr.ru/article/60412-qqe-16-m9-ocenka-kachestva-obrazovaniya-v-usloviyah-fgos-kriterii-i-sostavlyayushhie>

26. Колтовский, В.Л. Первая инфляция в России. Как это было? / Колтовский, В.Л. // ШколаЖизни.ру : — URL: <https://www.shkolazhizni.ru/culture/articles/90659/>

27. Методические рекомендации по использованию игровых технологий на уроках экономики // Образовательная социальная сеть : — URL: <https://nsportal.ru/shkola/ekonomika/library/2012/05/24/metodicheskie-rekomendatsii-po-ispolzovaniyu-igrovyykh>

28. Ролевые игры на уроках экономики // Мир истории и обществознания : — URL: <http://irinabelyakova.rusedu.net/post/3305/34064>

29. Россияне стали более финансово грамотными в 2023 году // Известия : — URL: <https://iz.ru/1567573/2023-09-01/rossiiane-stali-bolee-finansovo-gramotnymi-v-2023-godu>

30. Learding Pyramid | Конус обучения Эдгара Дейла // ООО «Пермский научно-исследовательский центр» : — URL: <https://ноц59.рф/learding-pyramid>

# ПРИЛОЖЕНИЯ

## Приложение 1

### Пирамида обучения Эдгара Дейла



**Источник:** Learding Pyramid | Конус обучения Эдгара Дейла // ООО «Пермский научно-исследовательский центр» : — URL: <https://ноц59.рф/learding-pyramid>

### Методы обучения

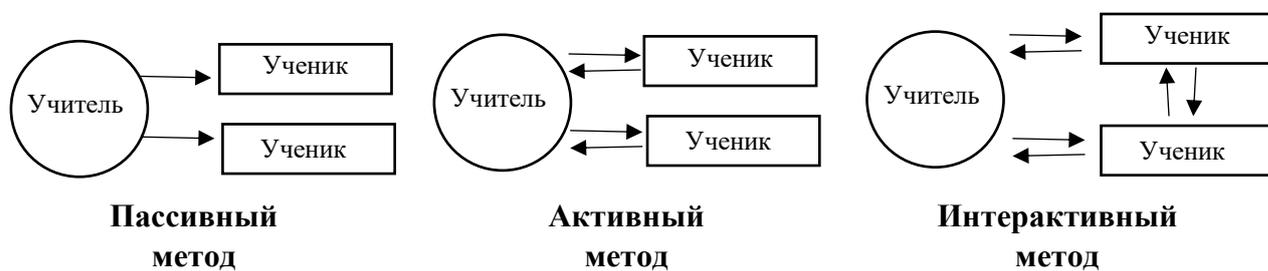


Рисунок 1. Методы обучения

Таблица 1

**Основные функции игры**

Название функции	Характеристика
Социализация	Усвоение основных общественных норм
Коммуникативная	Общение с окружающим миром – людьми, природой
Деятельностная	Активизация взаимодействия с окружающим миром
Компенсаторная	Позитивный эмоциональный отклик
Воспитательная	Умение следовать правилам игры, организованность, проявление воли, сдерживание эмоций
Дидактическая	Получение в рамках игры различных знаний, умений, навыков, развитие воображения, творческого подхода
Моделирующая	Гибкость мышления, отход от стереотипов, поиск принципиально нового пути решения
Развлекательная/ релаксационная	Игра как средство развлечения, общения, отдыха, снятие эмоционального напряжения
Развивающая	Получение новых знаний, расширение кругозора, развитие физических навыков, работа с психологическими барьерами, моральное и эстетическое удовлетворение

**Опросный лист для учителей «Использование ролевых игр в преподавательской деятельности»**

*ФГБОУ ВО «Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева»*

*Кафедра философии, экономики и права*

*Уважаемые респонденты!*

*С целью исследования мнения учителей общеобразовательных организаций об использовании ролевых игр в образовательном процессе просим Вас ответить на ряд вопросов. Анкетирование является анонимным, полученные сведения будут использованы только в обобщенном виде.*

*Отметьте выбранный Вами вариант ответа (или несколько вариантов, если предполагает вопрос), либо впишите ответ в специальное поле.*

1. Знаете ли Вы, что такое интерактивные методы обучения?
  - Да;
  - Нет;
2. Какие интерактивные методы Вы используете в большей степени?
  - Деловые игры;
  - Кейс-метод;
  - Ролевые игры;
  - Дебаты;
  - Мозговой штурм;
  - Другое: \_\_\_\_\_
3. Дайте пожалуйста определение ролевой игры, которое, по Вашему мнению, наиболее точно отражает ее суть.  
\_\_\_\_\_
4. Используете ли Вы ролевые игры в образовательном процессе?
  - Да;
  - Нет;

5. Если Вы используете ролевые игры, то как часто?
- В каждой теме;
  - Один раз в месяц;
  - Два-три раза в семестр;
  - Один раз в семестр;
  - Один раз в год;
6. Насколько эффективным Вы считаете использование ролевых игр в процессе преподавания предметов?
- Очень эффективны;
  - Скорее эффективны;
  - Скорее не эффективны;
  - Вообще не эффективны;
7. Какие плюсы, по Вашему мнению, имеют ролевые игры?
- 
8. Какие минусы, по Вашему мнению, имеют ролевые игры?
- 
9. Укажите пожалуйста Ваш пол.
- Мужской;
  - Женский
10. Укажите пожалуйста Ваш возраст.
- 20-35 лет;
  - 36-50 лет;
  - 51-65 лет;
  - 65+ лет;
11. Укажите пожалуйста Ваш стаж преподавательской деятельности.
- Менее года;
  - 1-3 года;
  - 4-6 лет;
  - 7-10 лет;
  - Более 10 лет.

**Ответы учителей на опрос «Использование ролевых игр в преподавательской деятельности»**

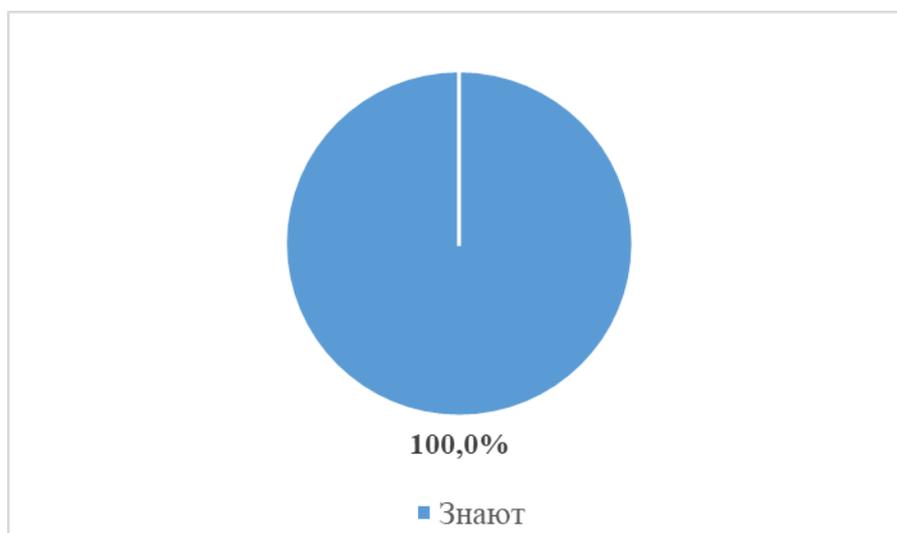


Рисунок 2. Степень осведомленности учителей об интерактивных методах обучения

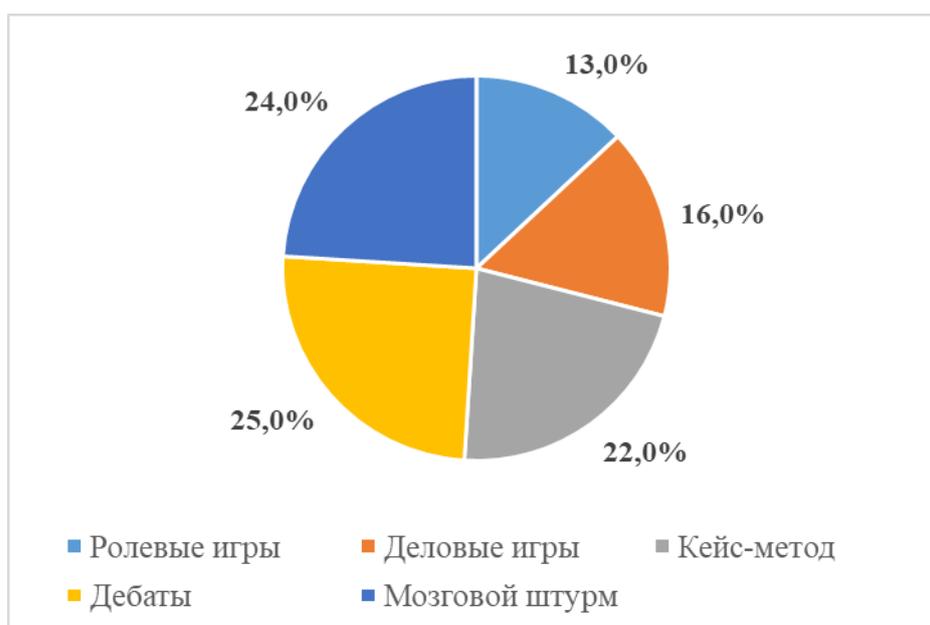


Рисунок 3. Наиболее часто используемые интерактивные методы

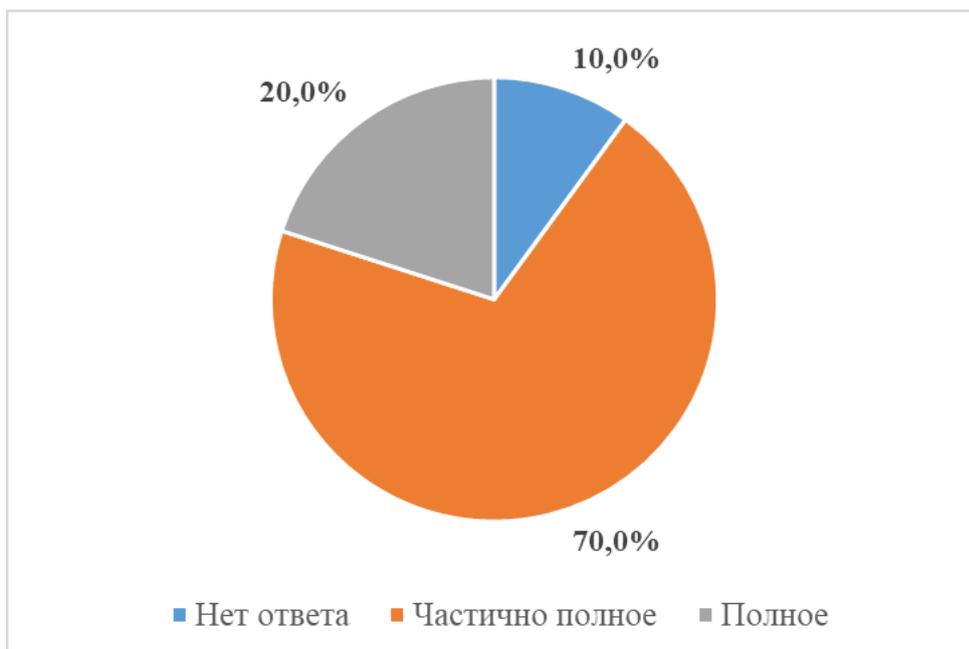


Рисунок 4. Оценка понимания учителями сути ролевой игры

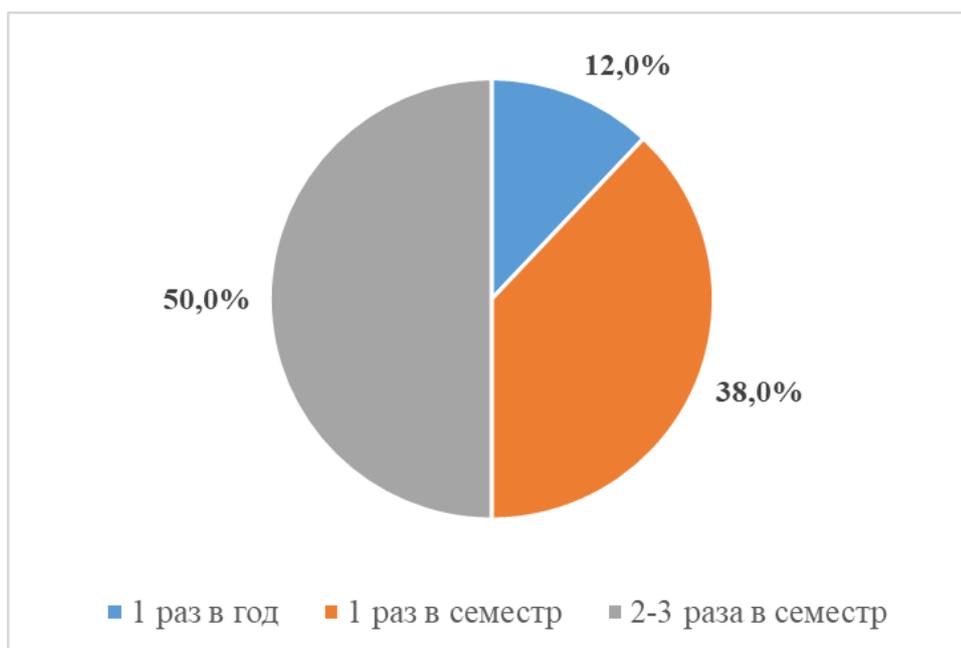


Рисунок 5. Частота использования ролевой игры в образовательном процессе



Рисунок 6. Эффективность ролевых игр по результатам опроса

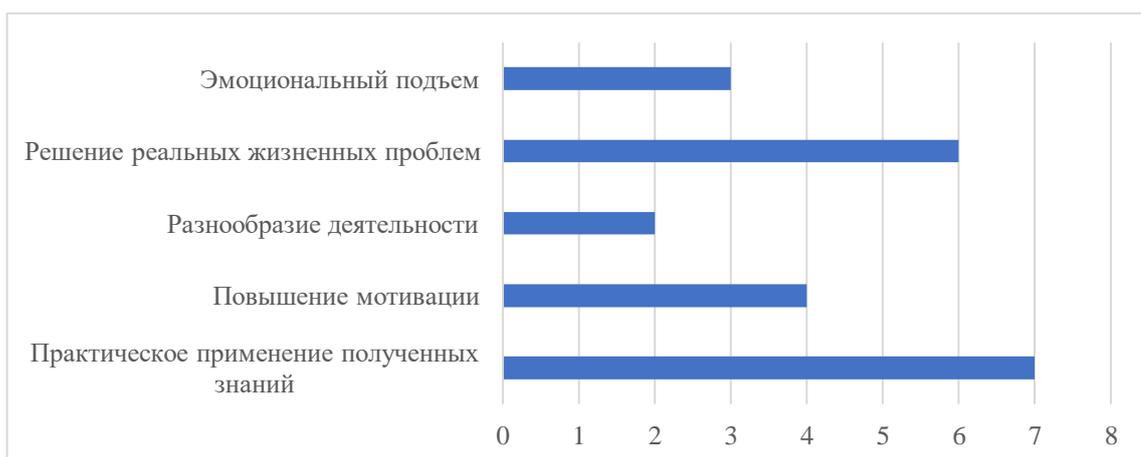


Рисунок 7. Преимущества ролевых игр по результатам опроса

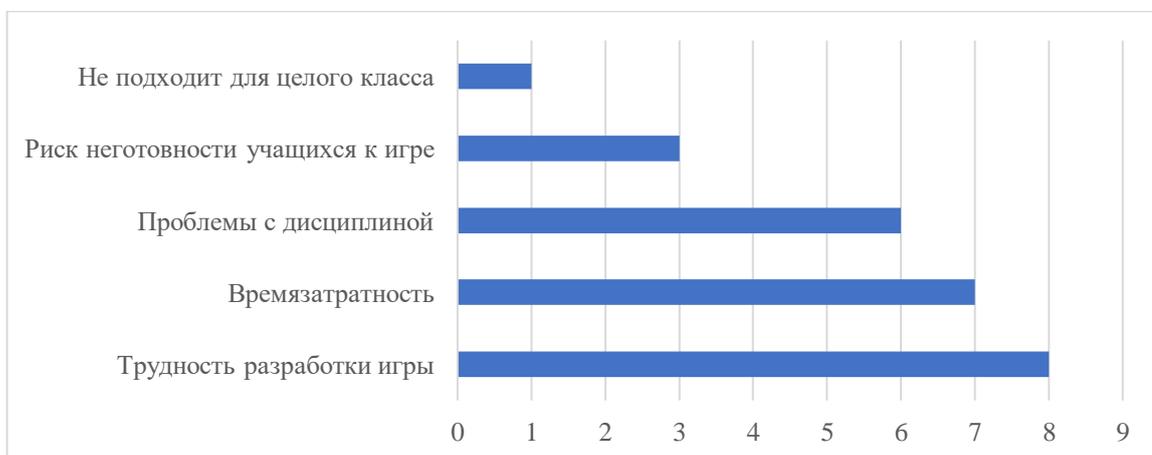


Рисунок 8. Недостатки ролевых игр по результатам опроса

**«Методика диагностики направленности учебной мотивации»**

**Дубовицкой Т.Д.**

*Инструкция: Вам предлагается принять участие в анонимном исследовании, направленном на повышение эффективности обучения. Прочитайте каждое высказывание и выразите свое отношение к изучаемому предмету, проставив напротив номера высказывания свой ответ, используя для этого следующие обозначения:*

- *Верно: (++)*;
- *Пожалуй, верно: (+)*;
- *Пожалуй, неверно: (—)*;
- *Неверно: (— —)*.

*Помните, что качество наших рекомендаций будет зависеть от искренности и точности Ваших ответов.*

*Благодарим за участие в опросе.*

1. Изучение данного предмета даст мне возможность узнать много важного для себя, проявить свои способности.
2. Изучаемый предмет мне интересен, и я хочу знать по данному предмету как можно больше.
3. В изучении данного предмета мне достаточно тех знаний, которые я получаю на занятиях.
4. Учебные задания по данному предмету мне неинтересны, я их выполняю, потому что этого требует учитель.
5. Трудности, возникающие при изучении данного предмета, делают его для меня еще более увлекательным.
6. При изучении данного предмета кроме учебников и рекомендованной литературы самостоятельно читаю дополнительную литературу.

7. Считаю, что трудные теоретические вопросы по данному предмету можно было бы не изучать.
8. Если что-то не получается по данному предмету, стараюсь разобраться и дойти до сути.
9. На занятиях по данному предмету у меня часто бывает такое состояние, когда «совсем не хочется учиться».
10. Активно работаю и выполняю задания только под контролем учителя.
11. Материал, изучаемый по данному предмету, с интересом обсуждаю в свободное время (на перемене, дома) со своими одноклассниками (друзьями).
12. Стараюсь самостоятельно выполнять задания по данному предмету, не люблю, когда мне подсказывают и помогают.
13. По возможности стараюсь списать у товарищей или прошу кого-то выполнить задание за меня.
14. Считаю, что все знания по данному предмету являются ценными и по возможности нужно знать по данному предмету как можно больше.
15. Оценка по этому предмету для меня важнее, чем знания.
16. Если я плохо подготовлен к уроку, то особо не расстраиваюсь и не переживаю.
17. Мои интересы и увлечения в свободное время связаны с данным предметом.
18. Данный предмет дается мне с трудом, и мне приходится заставлять себя выполнять учебные задания.
19. Если по болезни (или другим причинам) я пропускаю уроки по данному предмету, то меня это огорчает.
20. Если бы было можно, то я исключил бы данный предмет из расписания (учебного плана).

### **Обработка результатов.**

Подсчет показателей опросника производится в соответствии с ключом, где «Да» означает положительные ответы (верно; пожалуй, верно), а «Нет» - отрицательные (пожалуй, неверно; неверно).

#### Ключ

Да	1, 2, 5, 6, 8, 11, 12, 14, 17, 19
Нет	3, 4, 7, 9, 10, 13, 15, 16, 18, 20

За каждое совпадение с ключом начисляется 1 балл. Чем выше суммарный балл, тем выше показатель внутренней мотивации изучения предмета. При низких суммарных баллах доминирует внешняя мотивация изучения предмета.

**Ответы учеников, полученные на констатирующем этапе при  
проведении «Методики диагностики направленности учебной  
мотивации»**

Таблица 2

Количество человек с внутренней и внешней мотивацией

Класс/вид мотивации	10А	10Г
Внутренняя мотивация	41,7%	45,8%
Внешняя мотивация	58,3%	54,2%

Таблица 3

Уровень внутренней мотивации

Класс/уровень мотивации	10А	10Г
Низкая	16,7%	16,7%
Средняя	50%	45,8%
Высокая	33,3%	37,5%

Таблица 4

Степень осознания важности изучения экономики

Изучение данного предмета даст мне возможность узнать много важного для себя, проявить свои способности.		
Класс/вариант ответа	10А	10Г
Верно	54,2%	50%
Пожалуй, верно	45,8%	50%
Пожалуй, неверно	0%	0%
Неверно	0%	0%

Таблица 5

Степень достаточности полученных знаний в рамках уроков по экономике

Вопрос	В изучении данного предмета мне достаточно тех знаний, которые я получаю на занятиях.		При изучении данного предмета [...] самостоятельно читаю дополнительную литературу.	
	10А	10Г	10А	10Г
Класс/вариант ответа	10А	10Г	10А	10Г

## Окончание таблицы 5

Верно	8,3%	12,5%	8,3%	16,7%
Пожалуй, верно	58,3%	54,7%	25%	16,6%
Пожалуй, неверно	33,3%	32,8%	58,4%	50
Неверно	0%	0%	8,3%	16,7%

Таблица 6

## Степень желания преодолевать трудности при изучении экономики

Вопрос	Трудности, возникающие при изучении данного предмета, делают его для меня еще более увлекательным.		Считаю, что трудные теоретические вопросы по данному предмету можно было бы не изучать.		Если что-то не получается по данному предмету, стараюсь разобраться и дойти до сути.	
	10А	10Г	10А	10Г	10А	10Г
Класс/вариант ответа	10А	10Г	10А	10Г	10А	10Г
Верно	0%	0%	0%	4,2%	29,2%	16,7%
Пожалуй, верно	12,5%	16,7%	41,7%	29,2%	70,8%	75%
Пожалуй, неверно	87,5%	83,6%	50%	58,3%	0%	8,3%
Неверно	0%	0%	8,3%	8,3%	0%	0%

Таблица 7

## Уровень мотивированности к учебе

На занятиях по данному предмету у меня часто бывает такое состояние, когда «совсем не хочется учиться».		
Класс/вариант ответа	10А	10Г
Верно	20,9%	16,6%
Пожалуй, верно	62,5%	66,7%
Пожалуй, неверно	8,3%	12,5%
Неверно	8,3%	4,2%

## Степень самостоятельности выполнения заданий

Вопрос	Стараюсь самостоятельно выполнять задания по данному предмету, не люблю, когда мне подсказывают и помогают.		По возможности стараюсь списать у товарищей или прошу кого-то выполнить задание за меня.	
	10А	10Г	10А	10Г
Верно	37,5%	29,2%	0%	0%
Пожалуй, верно	25%	37,5%	0%	4,2%
Пожалуй, неверно	37,5%	33,3%	41,7%	45,8%
Неверно	0%	0%	58,3%	50%

**Тест на тему «Инфляция: причины и последствия»**

1. Выберите правильное определение понятию «инфляция»:
- а. устойчивое снижение общего уровня цен на товары и услуги;
  - б. ситуация в экономике, когда экономический спад и высокий уровень безработицы сопровождаются ростом цен;
  - в. устойчивое повышение общего уровня цен на товары и услуги;
  - г. процесс снижения стоимости национальной валюты по отношению к иностранным.

Ответ: в

2. Отметьте в приведенном ниже списке меры, которые способствуют снижению инфляции:
- а. увеличение расходов государства на социальные проекты;
  - б. увеличение эмиссии;
  - в. повышение ключевой ставки;
  - г. повышение нормы банковских резервов.

Ответ: в, г

3. Соотнесите в представленной ниже таблице, что относится к инфляции спроса, а что – к инфляции предложения?

А. Инфляция спроса	1. Массовое кредитование
	2. Повышение стоимости на импортное сырье
Б. Инфляция предложения	3. Повышение налогов для юр. лиц
	4. Увеличение эмиссии
	5. Рост производства не успевает за ростом заработных плат

Ответ:

А: 1, 4, 5.

Б: 2, 3.

4. Соотнесите вид инфляции с ее темпами:

А. Гиперинфляция	1. Более 50% в год
Б. Ползучая	2. Более 50% в месяц
В. Галопирующая	3. До 10% в год

Ответ:

А: 2, Б: 3, В: 1.

5. В течение последних шести месяцев в стране Z наблюдается гиперинфляция. Укажите, в чем опасность данного экономического явления? (не менее трех вариантов)

Ответ: обесцениваются сбережения, снижается уровень жизни населения, сокращается производство и занятость, снижаются реальные доходы государства и т.д.

6. В стране X инфляция больше года держится на уровне 3-4%, укажите вид инфляции и какие положительные стороны она в себе несет?

Ответ: ползучая, стимулирует спрос, способствует расширению производства и инвестированию.

7. Предложите варианты, как население может защитить свои сбережения от инфляции? (не менее трех вариантов)

---

Ответ: вклад, накопительный счет, инвестирование в недвижимость, драгоценные металлы, акции и облигации и т.д.

**Ответы учеников, полученные на констатирующем этапе при  
проведении тестирования на тему «Инфляция: причины и последствия»**

Таблица 9

Степень понимания учащимися понятия инфляция (когнитивный этап)

Вопрос	Вопрос №1	
Класс	10А	10Г
Количество верных ответов (в %)	91,6%	91,6%

Таблица 10

Уровень знаний учащихся о причинах инфляции и инструментах ее сдерживания (констатирующий этап)

Вопрос	Вопрос №2		Вопрос №3	
	10А	10Г	10А	10Г
Количество верных ответов (в %)	45,8%	50%	41,7%	37,5%

Таблица 11

Уровень знаний учащихся видов инфляции (констатирующий этап)

Вопрос	Вопрос №4		Вопрос №5		Вопрос №6	
	10А	10Г	10А	10Г	10А	10Г
Количество верных ответов (в %)	79,2%	75%	75%	79,2%	62,5%	66,7%

Таблица 12

Уровень знаний учащихся о том, как защитить свои деньги от инфляции (констатирующий этап)

Вопрос	Вопрос №7	
Класс	10А	10Г
Количество верных ответов (в %)	79,2%	79,2%

**Задание на проверку умения критически мыслить**

Прочитайте текст. Охарактеризуйте как можно более полно описанное событие с экономической и социально-экономической точек зрения (используйте не менее четырех критериев оценки), предположите, как можно было пополнить казну и избежать бунта, не прибегая к чеканке медных монет?

*Первая русская инфляция.*

*Какое событие послужило началом первой русской инфляции? Речь идет о событиях 1654 года, начавшаяся русско-польская война привела к огромным военным расходам. Было необходимо собрать армию, вооружить её. Стрелецких полков не хватало, начали образовываться солдатские полки «иноземного строя», куда привлекались иностранные офицеры в качестве командиров. Им надо было платить зарплату, и немаленькую.*

*Всё это привело к опустошению государственной казны. К тому же, в то время все монеты — и рубли, и копейки, и даже полушки (полкопейки) — производились из серебра. Необходимо сказать, что в то время в России не велась добыча золота и серебра, и внутренние российские деньги, рубли и копейки, производились путем перечеканки из монет зарубежных стран, либо путем закупок золота и серебра за границей. Иностранные монеты попадали в страну в результате государственной торговли, либо налогов и пошлин с русских и иностранных купцов. Так, рубль имел вполне определенный твердый курс по отношению к иностранным валютам. И, соответственно, практически отсутствовал рост цен.*

*И что же решила предпринять правящая верхушка страны с целью пополнения казны? Было принято решение прекратить выпуск серебряных монет, перейдя на выпуск медных денег. Эти медные монеты должны были*

*быть равными по цене серебряным при их хождении внутри страны. Причем выдавать жалованье предлагалось медными деньгами, а налоги собирать серебряными. Поначалу жители страны не заметили разницы, цены не менялись, и медные монеты действительно были равны серебряным по стоимости. Однако по прошествии времени количество монет в обращении стало расти, и, естественно, это также вызвало рост цен. Так, сначала за 1 рубль серебром давали на несколько копеек больше одного рубля медью, затем — один к полтора, один к пяти... К 1662 году дошло до того, что за 6 рублей серебром давали 170 рублей медью, то есть за 8 лет рубль обесценился почти в 30 раз!*

*Кроме того, участились случаи фальшивомонетничества. Ведь у медных денег того времени практически не существовало никакой защиты, да и копирование изображения не представляло особой сложности. В результате отличить фальшивые медные рубли и копейки от настоящих было очень сложно.*

*Все это привело к полному расстройству денежного обращения в стране: медные деньги никто не брал, а серебряных практически не было. Начался голод, ведь крестьяне и купцы не хотели продавать зерно и товары за медь.*

*Все это привело к началу Медного бунта в Москве, Новгороде, Пскове и других городах. Он вспыхнул 4 августа 1662 года по новому стилю как результат народного возмущения политикой правящей верхушки страны, приведшей к голоду и дороговизне.*

Автор: Владимир Колтовский

Критерии оценивания:

5 баллов: событие подробно охарактеризовано (использовано не менее 4-х критериев оценки события), предложено возможное решение проблемы (в том числе неправильное);

4 балла: событие подробно охарактеризовано (использовано не менее 4-х критериев оценки события), но не предложено решение проблемы **или** событие охарактеризовано (использовано не менее 3-х критериев оценки события), предложено возможное решение проблемы (в том числе неправильное);

3 балла: событие охарактеризовано не менее, чем с 2 точек зрения, предложено возможное решение проблемы (в том числе неправильное) **или** событие охарактеризовано (использовано не менее 3-х критериев оценки события), но не предложено решение проблемы;

2 балла: событие охарактеризовано только с 1 точки зрения, предложено возможное решение проблемы (в том числе неправильное);

1 балл: событие охарактеризовано только с 1 точки зрения, но не предложено решение проблемы.

Примерный ответ:

1. Определение причины инфляции: чрезмерная эмиссия медных монет, денег в стране оказалось больше, чем товаров;

2. Определение темпов инфляции: за 8 лет рубль обесценился в 30 раз, т.е. по грубым подсчетам за год он обесценивался более, чем в 3,5 раза (или более, чем на 300%, значит вид инфляции – гиперинфляция);

3. Последствия для населения: нехватка денег, постоянные переживания, не обманут ли тебя фальшивой монетой, голод, нарастание негативных эмоций;

4. Позитивные стороны: появились у населения забрали в казну дорогие серебряные монеты, появились свободные средства для ведения войны;

5. Можно было попробовать занять средства у другого государства или привлечь в войну на своей стороне еще одно государство и разделить расходы поровну.

**Оценка результатов проверки умения критически мыслить  
(констатирующий этап)**

Таблица 13

Оценивание задания на критическое мышление (констатирующий этап)

Класс/количество баллов за задание	10А	10Г
5 баллов	0%	0%
4 балла	4,7%	8,3%
3 балла	61,9%	54,2%
2 балла	16,7%	20,8%
1 балл	16,7%	16,7%

## Технологическая карта урока с применением метода ролевой игры

**Предмет:** Экономика

**Тема урока:** Инфляция: причины и последствия

**Класс:** 10

**Тип урока:** Комбинированный урок

**Цель:** Создать условия для реализации творческого и интеллектуального потенциала в учебно-игровой деятельности, умения определять наиболее эффективные пути достижения результата, находить нестандартные способы решения познавательных задач, умения применять полученные знания и сформированные навыки для эффективного исполнения основных социально-экономических ролей в рамках ролевой игры по теме «Инфляция: причины и последствия»

**Задачи:**

— Воспитательные: организовать ролевую игру без предварительной подготовки учащихся к ней, чтобы они смогли проявить свои творческие способности;

— Развивающие: предложить обучающимся задание с вариативным решением, чтобы они смогли найти наиболее эффективный способ решения;

— Образовательные: актуализировать ранее полученные знания по теме инфляция в рамках ролевой игры, а также закрепить их и углубить.

**Планируемые результаты:**

— Личностные: учащиеся умеют проявлять свои интеллектуальные и творческие достижения в образовательном процессе;

— Метапредметные: учащиеся умеют определять наиболее эффективные пути достижения результата, находить нестандартные способы решения познавательных задач;

— **Предметные:** учащиеся умеют применять полученные знания и сформированные навыки для эффективного исполнения основных социально-экономических ролей.

**Дидактические средства:** учебник (Липсиц, И. В. Экономика: учебник для 10–11 классов общеобразовательных организаций (базовый уровень)), презентация, текст задания, тест.

**Оборудование:** коробка, билеты «банка приколов», бумага, ножницы, клей, маркеры, компьютер, проектор.

Урок рассчитан на 45 минут.

## Ход урока

Этап урока	Время, мин	Содержание педагогического взаимодействия	
		Деятельность учителя	Деятельность ученика
1. Организационный	2	Приветствие обучающихся, знакомство с классом, проверка посещаемости.	Приветствие и знакомство с учителем, заполнение старостой журнала (кто отсутствует).
2. Мотивационный + актуализация знаний	12	Использует прием «Загадочная коробка». Просит учащихся подумать, что может находиться в коробке (в ней находятся «билеты банка приколов»), получает ответы учеников, затем показывает им содержимое коробки. Задает вопросы: «Хорошо ли, когда у человека много денег?», «А всегда ли хорошо, когда много денег в стране?». Направляет обучающихся на то, чтобы они самостоятельно назвали тему урока – «Инфляция». Объявляет о проверке остаточных знаний по теме, раздает каждому ученику тест, объясняет правила заполнения, обозначает время выполнения.	Пытаются разгадать содержимое коробки, отвечают на вопросы учителя, самостоятельно формулируют тему урока – «Инфляция». Внимательно слушают учителя, психологически настраиваются к тестированию, подписывают выданный тест, решают в течение обозначенного времени. Понимают, что знаний для решения теста им не хватает, это мотивирует на изучение темы.
3. Основной	20	Объявляет работу в группах, делит класс на 6 групп по 4-5 человек в каждой. Объясняет задание: каждая команда получит текст – он общий для всех, но у каждой команды будет своя роль, с помощью которой она проанализирует текст и даст решение проблемы (Причины и последствия инфляции? Как с ней бороться?). Роли каждой команд: 1) Новости (черная шляпа): говорят о происходящем в стране (исходя из полученного текста) – называют и обосновывают причину инфляции;	Делятся на группы, слушают задание, анализируют текст в соответствии с полученной ролью, готовят реквизит, отвечают на поставленные вопросы в соответствии со своей ролью.

2) Росстат (белая шляпа): называют темпы инфляции, тип инфляции, исходя из расчетов по представленной ниже таблице;

Виды товаров	Количество, купленное одной семьей	Цена за единицу в прошлом месяце, р.	Цена за единицу в текущем месяце, р.	Итого стоимость в прошлом месяце, р.	Итого стоимость в текущем месяце, р.
Мясо, кг	5	130	142		
Картофель, кг	10	7	8		
Хлеб пшеничный, кг	4	13	15		
Пальто (куртка), шт.	1	7000	7200		
Сапоги (ботинки), пар	1	8100	9100		
Электроэнергия, кВт-ч	2000	3	3,9		
Вода горячая, л	100	84,62	89,68		
ВСЕ ТОВАРЫ					

*(11,8% в месяц)*

- 3) Население (красная шляпа): показывают последствия для народа (в том числе бизнеса) при повышении цен;
- 4) Центробанк (зеленая шляпа): предлагают методы (инструменты) борьбы с инфляцией, с учетом причины, названной Новостями;
- 5) Экономика (желтая шляпа): какие положительные стороны есть у умеренной инфляции?
- 6) Экономисты (синяя): выделить основную цель денежно-кредитной политики государства, исходя из всего предшествующего анализа (обеспечение стабильности цен и низкой инфляции).

1-2 человека из группы могут делать «реквизит»: микрофон для команды Новостей, символический образ искусственного интеллекта для команды

		<p>Ростата, инструменты (гаечный ключ, молоток) для команды Центробанка и т.д.</p> <p>Раздает тексты, индивидуальные задания на команду, бумагу, клей, ножницы и маркеры для изготовления реквизита.</p> <p>Объявляет время выполнения задания, засекает время, контролирует работу групп, следит за дисциплиной.</p> <p>Слушает ответы групп, регулирует обсуждение.</p>	
4. Закрепление знаний	8	<p>В качестве закрепления полученных знаний предлагает учащимся решить задачу и выяснить, за какое время Петровы накопят на машину</p>	<p>Слушают задание, решают задачу, закрепляют полученные на уроке знания.</p>
5. Рефлексия	3	<p>Предлагает учащимся составить ментальную карту на тему Инфляции, чтобы понять, что лучше всего запомнилось на уроке.</p>	<p>Воспроизводят полученные на уроке знания в виде ментальной карты.</p>

### Задание к основному этапу урока:

Супруги Петровы – работники бюджетной сферы. По вечерам они очень любят смотреть телевизор, и вот в одном из новостных выпусков было сказано, что **заработные платы работников всех бюджетных организаций** были проиндексированы на 8%. Петров очень обрадовался этому, ведь теперь семья сможет быстрее накопить на автомобиль, стоимостью 500 000 руб. Однако через некоторое время в новостях объявили, что темпы инфляции резко ускорились.

### Задания:

1. Назвать причину инфляции;
2. Рассчитать темпы инфляции, исходя из составленного Петровым бюджета на 2 месяца, определить тип инфляции;

Виды товаров	Количество, купленное одной семьей	Цена за единицу в прошлом месяце, р.	Цена за единицу в текущем месяце, р.	Итого стоимость в прошлом месяце, р.	Итого стоимость в текущем месяце, р.
Мясо, кг	5	130	142		
Картофель, кг	10	7	8		
Хлеб пшеничный, кг	4	13	15		
Пальто (куртка), шт.	1	7000	7200		
Сапоги (ботинки), пар	1	8100	9100		
Электроэнергия, кВт·ч	2000	3	3,9		
Вода горячая, л	100	84,62	89,68		
ВСЕ ТОВАРЫ					

3. Подумать, какие будут последствия для населения (и бизнеса) в связи с повышением цен;
4. Подумать, какие инструменты может применить Центробанк для регулирования уровня инфляции;
5. Какие положительные стороны есть у умеренной инфляции?;
6. Выделить основную цель денежно-кредитной политики государства, исходя из всего предшествующего анализа (обеспечение стабильности цен и низкой инфляции).

### **Задание к этапу закрепления знаний:**

Смогут ли Петровы купить машину через 3 года, если у них уже есть накопления в размере 250 000 руб., инфляция составляет 13% в год (цены на автомобили растут таким же темпом), зарплаты супругов одинаковые, и без учета индексации составляют 50 000 руб., индексация происходит ежегодно на один и тот же процент, а максимальная сумма, которую они вместе могут откладывать в месяц – 10% от семейного дохода.

### **Решение:**

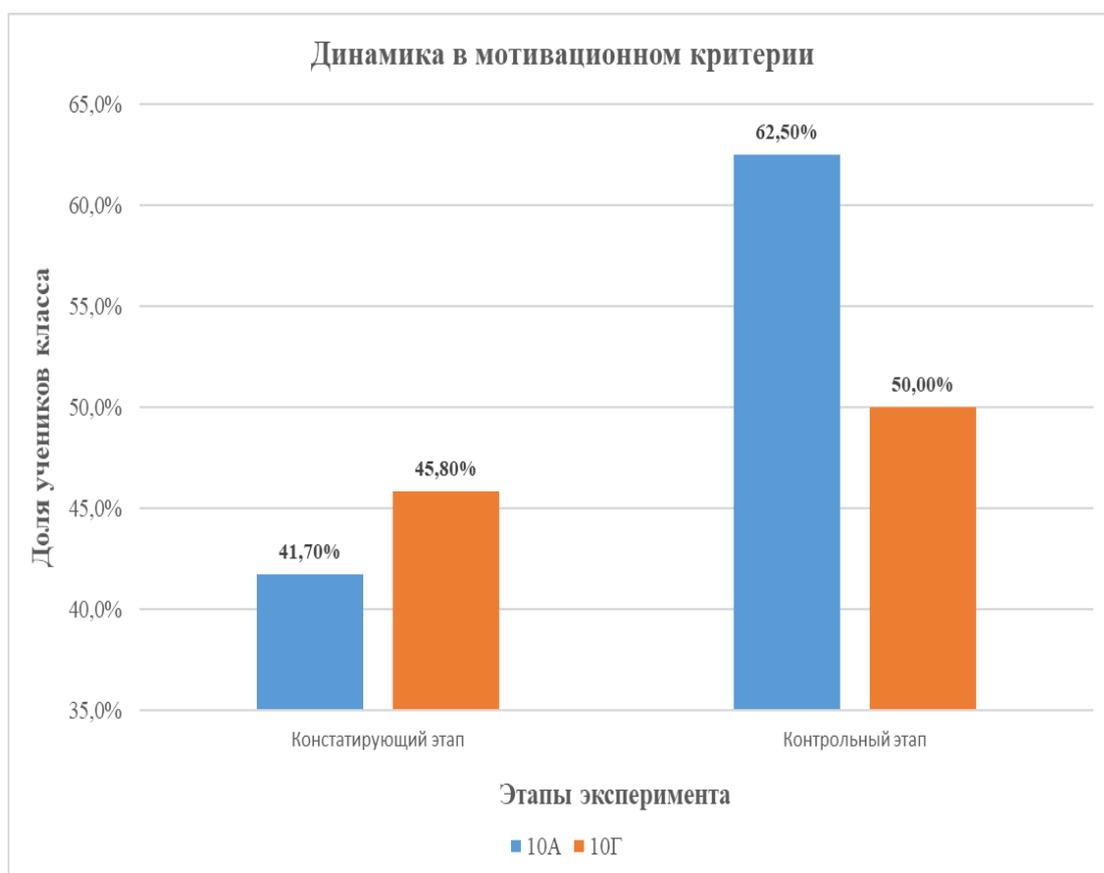
1.  $50\,000 + (50\,000 * 8 : 100) = 54\,000$  (руб.) – зарплата каждого супруга после индексации в 1 год;
2.  $54\,000 * 2 = 108\,000$  (руб.) – ежемесячный семейный доход в 1 год;
3.  $108\,000 : 100 * 10 = 10\,800$  (руб.) – супруги могут откладывать каждый месяц в 1 год;
4.  $54\,000 \text{ руб} + (54\,000 * 8 : 100) = 58\,320$  (руб.) – зарплата каждого супруга после индексации во 2 год;
5.  $58\,320 * 2 = 116\,640$  (руб.) – ежемесячный семейный доход во 2 год;
6.  $116\,000 : 100 * 10 = 11\,664$  (руб.) – супруги могут откладывать каждый месяц во 2 год;
7.  $58\,320 + (58\,320 * 8 : 100) = 62\,985,6$  (руб.) – зарплата каждого супруга после индексации в 3 год;
8.  $62\,985,6 * 2 = 125\,971,2$  (руб.) – ежемесячный семейный доход в 3 год;
9.  $125\,971,2 : 100 * 10 = 12\,597,12$  (руб.) – супруги могут откладывать каждый месяц в 3 год;
10.  $62\,985,6 + (62\,985,6 * 8 : 100) = 68\,024,448$  (руб.) – зарплата каждого супруга после индексации в 4 год;
11.  $68\,024,448 * 2 = 136\,048,9$  (руб.) – ежемесячный семейный доход в 4 год;

12.  $136\,048,9 : 100 * 10 = 13\,604,9$  (руб.) – супруги могут откладывать каждый месяц в 4 год;

Время	Стоимость машины	Сбережения Петровых
сегодня	500 000	250 000
1 год	$565\,000 = 500\,000 + (500\,000 : 100 * 13)$	$379\,600 = 250\,000 + 10800 * 12$
2 год	$638\,450 = 565\,000 + (565\,000 : 100 * 13)$	$519\,568 = 379\,600 + 11\,664 * 12$
3 год	$721\,448,5 = 638\,450 + (638\,450 : 100 * 13)$	$670\,733,44 = 519\,568 + 12\,597,12 * 12$
4 год	$815\,236,8 = 721\,448,5 + (721\,448,5 : 100 * 13)$	$833\,992,12 = 670\,733,44 + 13\,604,9 * 12$

**Ответ:** Петровы не смогут накопить на машину за 3 года, накопят только за 4.

**Ответы учеников, полученные на контрольном этапе при проведении  
«Методики диагностики направленности учебной мотивации»**



**Рисунок 9. Изменения в мотивационном критерии по сравнению с констатирующим этапом**

**Таблица 14**

**Уровень внутренней мотивации (контрольный этап)**

Класс/уровень мотивации	10А	10Г
Низкая	8,3%	16,7%
Средняя	45,9%	50%
Высокая	45,8%	33,3%

Таблица 15

## Уровень мотивированности к учебе (контрольный этап)

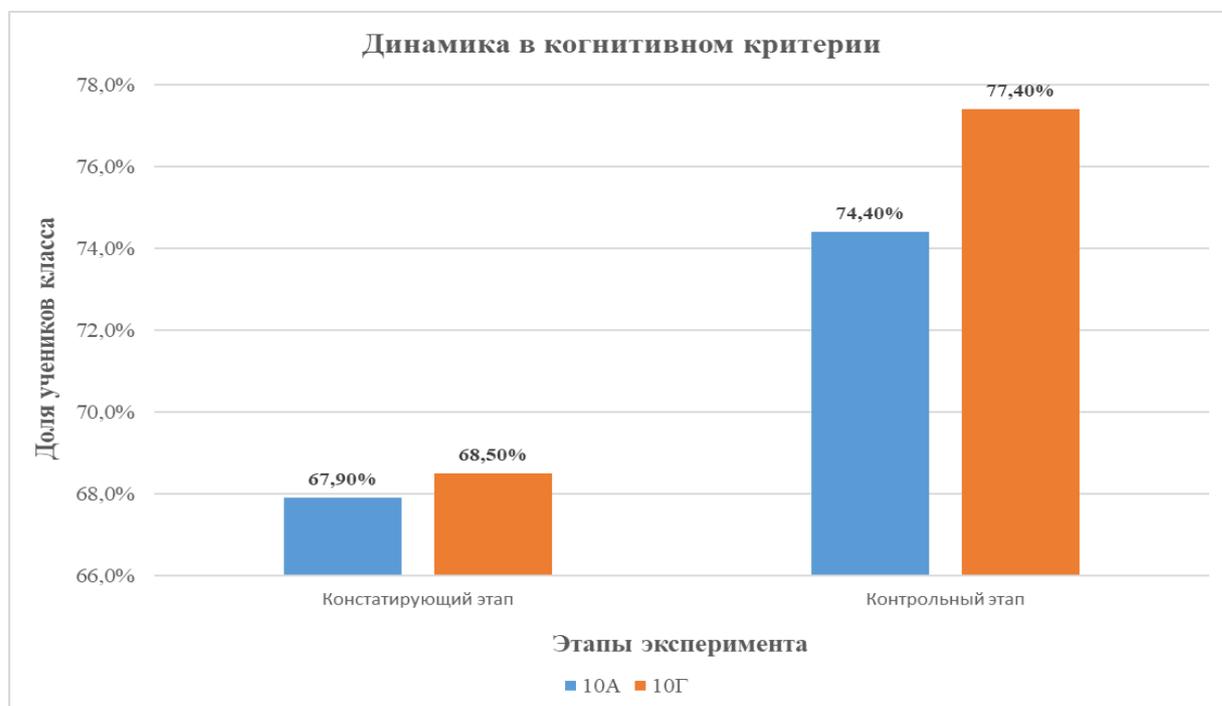
На занятиях по данному предмету у меня часто бывает такое состояние, когда «совсем не хочется учиться».		
Класс/вариант ответа	10А	10Г
Верно	12,5%	25%
Пожалуй, верно	54,2%	58,3%
Пожалуй, неверно	25%	12,5%
Неверно	8,3%	4,2%

Таблица 16

Степень достаточности полученных знаний в рамках уроков по экономике  
(контрольный этап)

Вопрос	В изучении данного предмета мне достаточно тех знаний, которые я получаю на занятии	
Класс/вариант ответа	10А	10Г
Верно	8,3%	12,5%
Пожалуй, верно	50%	58,3%
Пожалуй, неверно	41,7%	29,2%
Неверно	0%	0%

**Ответы учеников, полученные на контрольном этапе при проведении тестирования на тему «Инфляция: причины и последствия»**



**Рисунок 10. Изменения в когнитивном критерии по сравнению с констатирующим этапом**

Таблица 17

**Степень понимания учащимися понятия инфляция (контрольный этап)**

Вопрос	Вопрос №1	
Класс	10А	10Г
Количество верных ответов (в %)	100%	100%

Таблица 18

**Уровень знаний учащихся о причинах инфляции и инструментах ее сдерживания (контрольный этап)**

Вопрос	Вопрос №2		Вопрос №3	
Класс	10А	10Г	10А	10Г

## Окончание таблицы 18

Количество верных ответов (в %)	54,2%	58,3%	50%	41,7%
---------------------------------	-------	-------	-----	-------

Таблица 19

## Уровень знаний учащихся видов инфляции (контрольный этап)

Вопрос	Вопрос №4		Вопрос №5		Вопрос №6	
	10А	10Г	10А	10Г	10А	10Г
Количество верных ответов (в %)	83,3%	83,3%	79,2%	87,5%	70,8%	79,2%

Таблица 20

Уровень знаний учащихся о том, как защитить свои деньги от инфляции  
(контрольный этап)

Вопрос	Вопрос №7	
Класс	10А	10Г
Количество верных ответов (в %)	83,3%	91,7%

**Оценка результатов проверки умения критически мыслить  
(контрольный этап)**

Таблица 21

Оценивание задания на критическое мышление (контрольный этап)

Класс/количество баллов за задание	10А	10Г
5 баллов	20,8%	4,2%
4 балла	20,8%	16,7%
3 балла	41,7%	42,4%
2 балла	12,5%	24,2%
1 балл	4,2%	12,5%

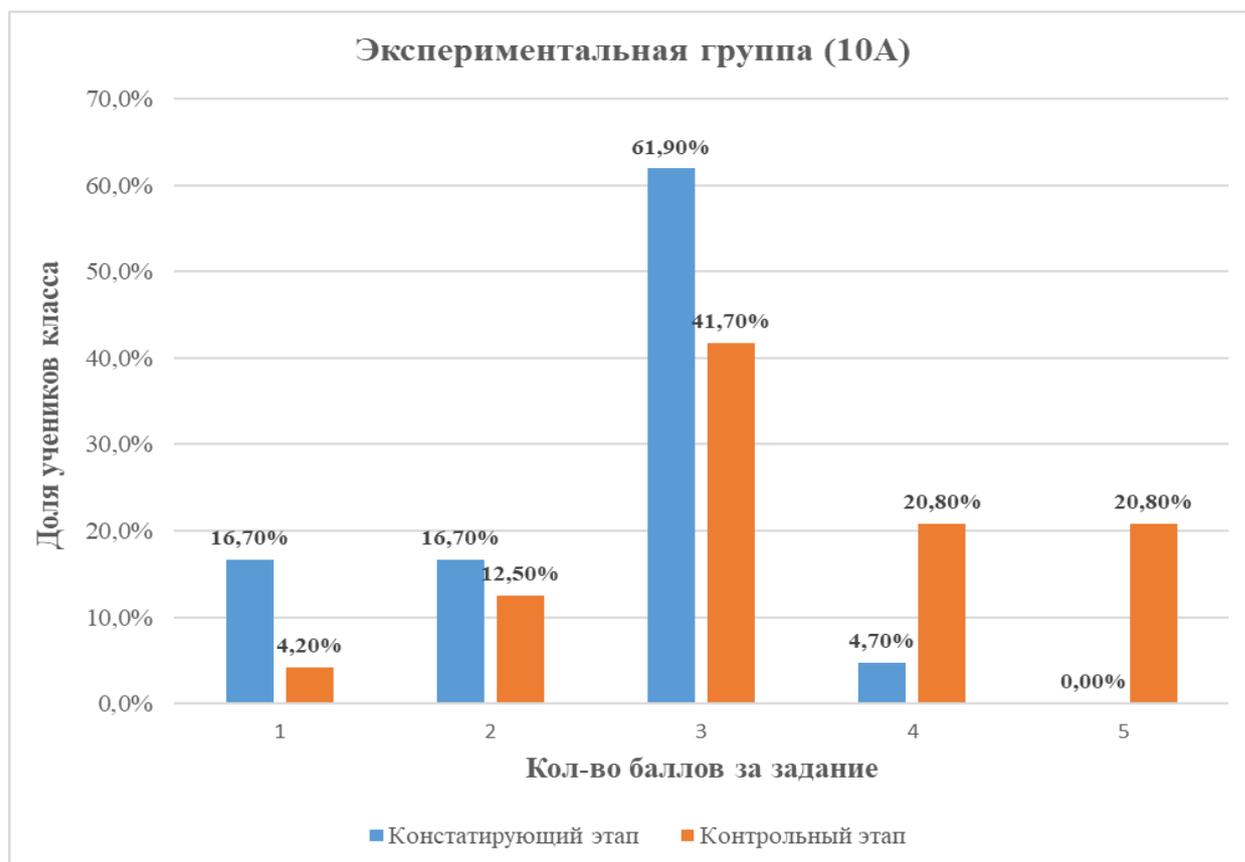


Рисунок 11. Динамика результатов экспериментальной группы по деятельностному критерию

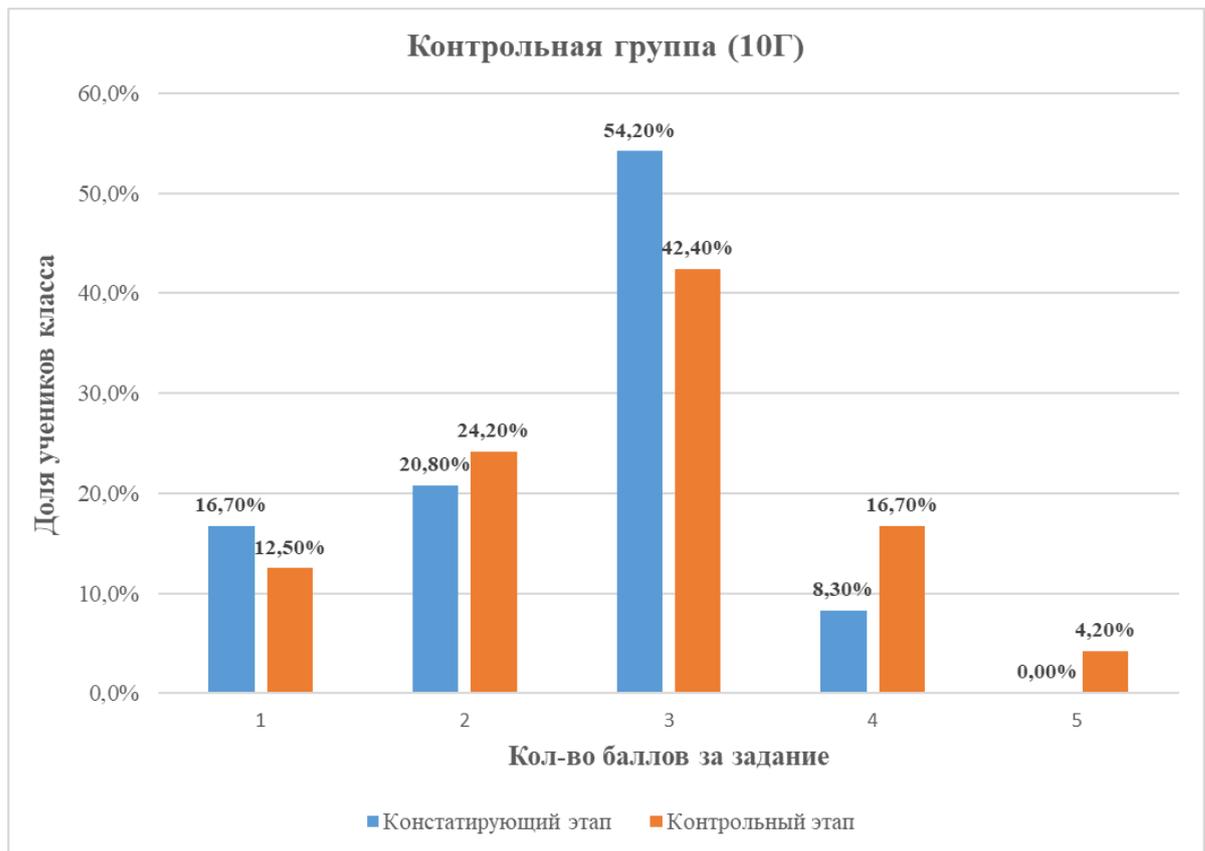


Рисунок 12. Динамика результатов контрольной группы по деятельностному критерию