**Федусенко Юрій Іванович. Дидактична гра як засіб навчання іноземних мов молодших школярів : Дис... канд. наук: 13.00.09 – 2009**

|  |  |
| --- | --- |
| |  | | --- | | **Федусенко Ю. І.** **Дидактична гра як засіб навчання іноземних мов молодших школярів**. – Рукопис.  Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук за спеціальністю 13.00.09 – теорія навчання. – Інститут педагогіки АПН України, Київ, 2009.  У дисертації обґрунтовано дидактичну доцільність застосування педагогічної технології дидактичної гри як ефективного засобу навчання іноземних мов учнів початкової школи. Досліджено сутність дидактичної гри, її функції та принципи застосування у навчальному процесі. Визначено сукупність дидактичних умов, що забезпечують ефективність її реалізації у навчальному процесі. Такими є: організація навчальної співпраці вчителя й учнів на підготовчому, діяльнісному та завершальному етапах дидактичної гри; доступність змісту гри психологічним особливостям та віковим можливостям учнів початкової школи, їхньому навчальному досвіду, потребам та інтересам; урізноманітнення видів дидактичної гри у навчальному процесі; застосування ігор, які стимулюють розвиток мотиваційної сфери і пізнавальної діяльності учнів, сприяють удосконаленню їхніх фізіологічних якостей та адаптації до шкільного соціуму; відповідність змісту дидактичної гри меті та завданням уроку.  У процесі експериментального навчання підтверджено ефективність формування в учнів початкової школи іншомовної комунікативної компетенції з використанням дидактичних ігор за визначених нами дидактичних умов. | |
| |  | | --- | | У дисертації теоретично обґрунтовано і запропоновано нове розв’язання проблеми використання дидактичної гри як засобу навчання іноземних мов учнів молодшого шкільного віку. Ми визначили принципи, на основі яких конструюється навчальний процес і які є значущими під час організації та проведення дидактичних ігор, зокрема: комунікативного спрямування ігор, доступності дидактичної гри, мотиваційного забезпечення навчального процесу засобами гри, системності, активності, динамічності, зацікавленості, колективності, зворотнього зв’язку, результативності, принцип змагання.  У процесі дослідження проаналізовано погляди вчених на функціональні можливості дидактичної гри. З’ясовано, що в навчальному процесі дидактична гра реалізує навчальну, комунікативну, виховну, розвивальну, контролюючу, релаксаційну, мотиваційну, компенсаційну та оздоровчу функції.  На основі аналізу психолого-педагогічної літератури у дисертації обґрунтовано дидактико-методичні й психологічні передумови використання дидактичної гриу навчанні іноземних мов учнів молодшого шкільного віку.  У роботі уточнено психологічні чинники впливу на процес оволодіння іноземними мовами молодших школярів. Значної уваги приділено особливостям розвитку і своєрідності основних психічних процесів учнів цієї вікової категорії. Визначено вплив навчально-ігрової діяльності на розвиток уваги, уяви, сприймання, пам’яті, процесів мислення.  Принциповим для дослідження було створення класифікації дидактичних ігор, які проводяться на уроках іноземних мов у початковій школі. Ми розширили чинне поняття “дидактична гра” і виділили з нього групу ігор, що готують до комунікативної діяльності (ігри, спрямовані на формування і вдосконалення мовних навичок), та ігри, що забезпечують комунікативну діяльність (сприяють формуванню мовленнєвої, соціокультурної та загальнонавчальної компетенцій учнів початкової школи).  Визначено та обґрунтовано дидактичні умови, що забезпечують реалізацію педагогічної технології дидактичної гри, а саме: доступність змісту гри психологічним особливостям і віковим можливостям учнів початкової школи, їхньому навчальному досвіду, потребам та інтересам; відповідність змісту дидактичної гри меті й завданням уроку; урізноманітнення видів дидактичної гри у навчальному процесі; застосування ігор, які стимулюють розвиток мотиваційної сфери та пізнавальної діяльності учнів, сприяють удосконаленню їхніх фізіологічних якостей та адаптації до шкільного соціуму; організація навчальної співпраці вчителя і учнів на підготовчому, діяльнісному та завершальному етапах дидактичної гри.  Спостереження за навчальним процесом у початковій школі, бесіди та анкетування учителів дозволили нам з’ясувати, що найоптимальніший режим тривалості дидактичної гри на уроці становить 8–12 хвилин, а поліфункціональність цього засобу навчання молодших школярів дає змогу застосувати дидактичні ігри на всіх етапах уроку іноземної мови. На основі одержаних у процесі дослідного навчання результатів виділено чинники, що визначають тривалість дидактичної гри у часі та її місце на уроці: рівень складності іншомовного навчального матеріалу, що пропонується у змісті дидактичної гри; досвід учителя в організації та проведенні навчально-ігрової діяльності; досвід участі учнів у дидактичних іграх; особливості учнівського контингенту (інтелектуальна готовність, мотиваційна і комунікативна готовність, фізичні здібності школярів, кількісний склад групи).  Аналіз різних точок зору щодо визначення мотивів включення учнів початкової школи у дидактичну гру дозволив нам визначити такі з них: прагнення до самовираження – змога проявити себе у колективній діяльності; стати лідером (капітаном); бути не гіршим за інших; докласти власні зусилля для перемоги команди; успішно виконати свою роль у грі; можливість здобути і поглибити власні знання; наявність неформального оточення у процесі дидактичної гри; наявність особистої зацікавленості та інтересу до ігрової діяльності; задоволення фізіологічних і духовних потреб: подолати втому; займатися руховою діяльність; відчути себе членом колективу; переключити увагу з одного виду діяльності на інший.  З’ясовано, що дидактична гра виступає як дієвий мотив навчання у початковій школі, а також є сильним емоційним подразником, який знімає психологічні бар’єри, що заважають іншомовному спілкуванню, підвищує ініціативність й активність учнів, стимулює позитивні емоції, сприятливо розвиває зацікавленість до іноземної мови, яка з’являється внаслідок задоволення і радості від участі у грі.  Проаналізовані нами напрацювання з дидактики, методики, психології стали науковим підґрунтям для створення моделі процесу навчання іноземних мов молодших школярів із використанням педагогічної технології дидактичної гри, яка складається з таких компонентів: мета навчання іноземної мови; комунікативно-діяльнісний підхід; особистісно орієнтований підхід; види діяльності (функції) учителя і учнів на підготовчому, діяльнісному і завершальному етапах навчально-ігрової діяльності; цілі та зміст навчання іноземних мов у початковій школі; педагогічна технологія дидактичної гри у навчанні іноземних мов молодших школярів; результат навчально-ігрової діяльності.  З метою обґрунтування механізмів функціонування моделі у дисертації розроблено педагогічну технологію дидактичної гри, в основу якої покладено такі етапи: підготовчий, діяльнісний і завершальний. Крім того, визначено зміст діяльності (функції) учителя і учнів на кожному з цих етапів.  Ефективність розробленої педагогічної технології перевіряли у процесі експериментального дослідження, яке здійснювали у три етапи: підготовка експериментальних матеріалів; організація експериментального навчання; аналіз результатів експериментальної діяльності.  Аналіз результатів експериментальної діяльності підтвердив, що дидактична гра є ефективним засобом організації навчального іншомовного комунікативного середовища і сприяє розвитку пізнавальної активності учнів; створює умови для дружніх міжособистісних стосунків і співпраці у дитячому середовищі; сприяє набуттю досвіду працювати в колективі, знаходити оптимальні шляхи розв’язання навчальних завдань у процесі дидактичної гри; удосконалює особливості взаємодії учителя і учнів; розвиває емоційно-вольову сферу дітей (самостійність, активність, ініціативність, відповідальність, емоційність); забезпечує механізми формування та розвитку мотиваційної сфери учнів молодшого шкільного віку.  Водночас доцільно зазначити, що проведене дослідження не вичерпує вивчення та осмислення окресленої проблеми засобами навчальної дисципліни “Іноземна мова”, а його практичні результати свідчать про можливість дальших досліджень функцій дидактичної гри: уточнення структурних компонентів гри, розроблення і упровадження у навчальний процес комп’ютерних ігор, застосування системи дидактичних ігор у змісті підручників із іноземних мов (у тому числі й електронних), широкого застосування дидактичних ігор у процесі навчання рідної мови тощо. | |