

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ
КЫРГЫЗСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМ.И.АРАБАЕВА
КЫРГЫЗСКАЯ АКАДЕМИЯ ОБРАЗОВАНИЯ**

Диссертационный совет Д 13.13.008

**На правах рукописи
УДК 37: 371.302.4: 43**

ВОЛКОТРУБОВА АЛЬБИНА ВЛАДИМИРОВНА

**Дидактическая игра на уроках иностранного языка как
средство развития познавательных интересов подростков**

13.00.01 – общая педагогика, история педагогики и образования

**АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата педагогических наук**

Бишкек – 2014

Работа выполнена на кафедре педагогики Кыргызского
государственного университета им. И. Арабаева.

Научный руководитель: доктор педагогических наук, профессор
Панкова Татьяна Витальевна

Официальные оппоненты: доктор педагогических наук, профессор
Болджурова Ишенкуль Садыковна;

кандидат педагогических наук, доцент
Исакова Айгуль Турсунбековна

Ведущая организация: кафедра педагогики и психологии
Бишкекского гуманитарного
университета им.К.Карасаева. Адрес:
720044,г. Бишкек, проспект Мира, 27

Защита состоится 14 марта 2014 года в 13:00 часов на заседании
диссертационного совета Д.13.13.008 по защите диссертаций на соискание
ученой степени доктора (кандидата) педагогических наук при
Кыргызском государственном университете им. И. Арабаева и
Кыргызской академии образования по адресу 720026, Кыргызская
Республика, г. Бишкек, ул. Раззакова 51.

С диссертацией можно ознакомиться в Научной библиотеке
Кыргызского государственного университета им. И. Арабаева.

Автореферат разослан 14 февраля 2014 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета,
доктор педагогических наук,
профессор



Калдыбаева А.Т.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования. Система образования в Кыргызстане за два последних десятилетия переживает изменения. В Законе Кыргызской Республики об образовании указывается, что его реформирование является одним из существенных факторов общественного развития, обеспечивающих создание условий для самореализации личности в новых социальных условиях. Образование должно интегрироваться в мировое образовательное пространство основываясь при этом на достижениях отечественной системы образования. В числе достаточно сложных проблем, от успешного практического решения которых во многом зависит творческая реализация идей реформы, является проблема воспитания у учащихся интереса к знаниям и потребности в самообразовании.

Одним из путей формирования познавательного интереса являются активные методы обучения, применение которых связано с активизацией взаимодействия учителя и учащихся, возникающих наряду с традиционными формами передачи знаний. Исследования психолого-педагогических аспектов активных методов обучения свидетельствуют об актуальности дальнейших поисков в решении проблемы развития познавательных интересов подростков в процессе их учебно-познавательной деятельности, в том числе игровой.

При использовании дидактических игр на уроках иностранного языка развиваются два вида мотивации: 1) самомотивация, когда игра интересна сама по себе; 2) мотивация, которая достигается в результате усвоения учеником изучаемой темы. Это приносит удовлетворение, придаёт веру в свои силы и пробуждает желание к дальнейшему обучению, что вызывает в свою очередь активизацию познавательных интересов.

Занимательность и азартность дидактической игры, возможность стать победителем в ней привлекают подростков. Дидактическая игра, как пространство интенсивного общения, обеспечивает возможность приобретения подростками опыта межличностного взаимодействия, опыта мобилизации интеллектуальных возможностей, знаний. Дидактическая игра, как двухплановая сущность, обучает, воспитывает, социализирует, релаксирует, развлекает и развивает учащихся.

Однако, несмотря на все достоинства дидактической игры, она не всегда эффективно используется при изучении школьных предметов, в том числе иностранного языка.

Теоретическими основами исследования стали труды отечественных и зарубежных ученых: активизация учебно-познавательной деятельности школьников (Г.Е. Алимухамбетова, И.Б. Бекбоев, О.А. Деревянкина, П.И.Пидкасистый, Н.Ф. Талызина, Э.М. Мамбетакунов, Э.Г. Мингазов, Б.Т. Набиева, Е.Э. Селецкая, Т.М. Сияев, Ф.И. Харламов); развития

познавательного интереса (В.П.Беспалько, М.И. Бобнева, Л.С. Выготский, М.В. Гамезо, Е.Б. Гончарова, А.К. Дусаевичкий, В.С. Ильин, А.Н. Леонтьев, Л.М. Фридман, Т.И. Шамова, Г.И. Щукина); использования дидактических игр в учебном и воспитательном процессе (Н.П. Анисеева, А.В. Запорожец, А.Т. Исакова, Т.А. Орусбаева, А.П. Усова); работы, посвященные проблемам игр и их классификации (Х.Ф. Анаркулов, А.Т. Аттокуров, К. Егембердиева, Н.Н. Палагина, Е.А. Тимофеева, С. Токторбаев, Т.Э. Уметов); деятельностный, личностно-ориентированный и коммуникативный подходы к обучению языкам (Н.А. Ахметова, И.Б. Бекбоев, К.Д. Добаев, В.В. Давыдов, А.Н. Леонтьев, М.Д. Тагаев, И.С. Якиманская); развивающие средства обучения (Е.М. Минский, А.В. Трускавец, И.С. Якиманская); теории игр и игровой деятельности (М.Ж. Арстанов, Н.К. Ахметов, П.П. Блонский, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, П.И. Пидкасистый, С.Л. Рубинштейн, Ж.С. Хайдаров, Й. Хейзинга, Д.Б. Эльконин); работы, посвященные активным методам обучения (Э.Г. Азимов, Ш.А. Амонашвили, А.А. Вербицкий, Л.С. Выготский, Л.П. Кибардина, А.Н. Леонтьев, А.С. Макаренко, С.Л. Рубинштейн, А.Н. Щукин).

Л.С. Выготский в своих исследованиях, посвященных познавательному интересу подростков, отмечает, что интерес – «ключ» к развитию личности подростка.

Е.Э. Селецкая в своих трудах рекомендует дидактические игры как средство активизации познавательной деятельности школьников.

А.Т. Исакова считает, что эффективность формирования и развития творческих черт личности во многом зависит от умения педагогов организовать творческую деятельность подростков в дидактической игре.

Отечественные ученые Х.Ф. Анаркулов, А.Т. Аттокуров, К. Егембердиева, Н.Н. Палагина, Е.А. Тимофеева, С. Токторбаев, Т.Э. Уметов в своих исследованиях дают определенную классификацию игр.

Все эти исследовательские работы представляют для нас большой интерес. Однако в педагогической науке, несмотря на актуализацию развития познавательных интересов в подростковом возрасте, реализация задач данного направления в процессе использования дидактической игры на уроках иностранного языка все еще остается недостаточно изученной. В педагогических исследованиях не в полной мере раскрыты особенности организации учебно-воспитательного процесса в подростковом возрасте; не нашли своей конкретизации задачи, содержание, формы и методы развития познавательных интересов подростков средствами дидактической игры.

Вышеизложенные обстоятельства свидетельствуют о том, что в образовательной практике от научно-обоснованного решения зависит эффективность развития познавательных интересов подростков

средствами дидактической игры на уроках иностранного языка существуют следующие **противоречия** между:

- осуществлением реформирования системы образования в Кыргызской Республике и состоянием организации учебного процесса в современной школе;

- недостаточным исследованием роли дидактической игры в развитии познавательных интересов подростков и необходимостью дальнейших разработок данного вопроса, ориентированного на уроки иностранного языка;

- современным состоянием использования дидактических игр на уроках иностранного языка и уровнем развития познавательных интересов;

- уровнем развития познавательных интересов в целом и недостаточным развитием познавательных интересов подростков на уроках иностранного языка.

Данные противоречия, а также анализ психолого-педагогической литературы показывают сложность и многоплановость исследуемой проблемы, наличие нерешенных и дискуссионных вопросов, связанных с их научным осмыслением и комплексным анализом, а также объективная необходимость исследований проблем развития познавательных интересов подростков средствами дидактической игры обусловили и предопределили выбор темы диссертационной работы: «Дидактическая игра на уроках иностранного языка как средство развития познавательных интересов подростков».

Связь темы с крупными научными программами (проектами) или основными научно-исследовательскими работами. Диссертационное исследование связано с тематическими планами научных работ КГУ им. И. Арабаева и КРСУ им. Б. Ельцина.

Цель исследования: теоретическое обоснование и практическое применение дидактических игр на уроках иностранного языка как средства развития познавательных интересов подростков.

Задачи исследования:

1. Проанализировать современное состояние и тенденции развития познавательных интересов на основе обзора отечественных и зарубежных трудов, посвященных формированию познавательного интереса.

2. Рассмотреть с ретроспективной точки зрения феномен дидактической игры и определить ее сущностные характеристики.

3. Разработать структурную модель дидактической игры.

4. Раскрыть и экспериментально проверить эффективность использования дидактических игр, а также выработать алгоритм применения дидактических игр на уроках иностранного языка.

Научная новизна исследования и теоретическая значимость работы состоит в том, что:

- проанализировано современное состояние и тенденции развития познавательных интересов на основе обзора отечественных и зарубежных трудов, посвященных формированию познавательного интереса;
- рассмотрен с ретроспективной точки зрения феномен дидактической игры и определены ее сущностные характеристики;
- разработана структурная модель дидактической игры;
- осуществлена экспериментальная проверка эффективности использования дидактических игр и алгоритма их применения на уроках иностранного языка.

Практическая значимость исследования заключается в разработке практических рекомендаций по включению дидактических игр в процесс обучения подростков иностранному языку; учебно-методического пособия по дидактическим играм для учеников 6-8 классов средней школы; систематизации разработанных дидактических игр в процессе изучения иностранного языка. Теоретические положения, практические выводы, научно-методические рекомендации создают предпосылки для успешного решения проблемы развития познавательного интереса средствами дидактической игры в средних классах общеобразовательной школы.

Основные положения диссертации, выносимые на защиту:

1. Современное состояние и тенденции развития познавательных интересов на основе обзора отечественных и зарубежных трудов, посвященных формированию познавательного интереса.
2. Ретроспективная точка зрения на феномен дидактической игры и ее сущностные характеристики.
3. Структурная модель дидактической игры.
4. Экспериментальная проверка эффективности использования дидактических игр, а также выработанного алгоритма применения дидактических игр на уроках иностранного языка.

Личный вклад соискателя заключается в теоретической разработке основных идей и положений исследуемой темы, в непосредственном осуществлении и руководстве проведения опытно-экспериментальной работы, в структуризации классификации дидактических игр, применяемых на уроках иностранного языка в средних классах современной школы, в разработке алгоритма применения дидактических игр на уроках иностранного языка, в написании учебно-методического пособия «Сборник дидактических игр для учеников 6-8 классов средней школы».

Апробация результатов исследования. Результаты исследования обсуждались на заседаниях кафедр «Педагогики» КГУ им. И.Арабаева и «Иностранных языков» КРСУ им. Б.Ельцина, а также на международных и республиканских научных конференциях: «American studies in Central Asia» (Бишкек, 2007); «Обучение без границ» (Иссык-кульская область,

2007); «Педагогическое образование и наука: традиции и инновации» (Бишкек, 2008); «Современные технологии в преподавании иностранных языков в высшей школе (Бишкек, 2009); «Инновационные методы преподавания иностранного языка в условиях многонационального государства» (Бишкек, 2011); «Иностранный язык в системе среднего и высшего образования» (Бишкек, 2013).

Полнота отражения результатов исследования в публикациях. Результаты диссертационного исследования отражены в 8 научных статьях и в 1 учебно-методическом пособии.

Структура и объем диссертации. Диссертационная работа состоит из введения, трех глав, заключения, библиографии, которая состоит из 235 источников, 5 приложений, 8 таблиц, 1 схемы, 12 рисунков. Общий объем диссертации составляет 176 страниц.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

В первой главе «Теоретико-методологические основы развития познавательных интересов подростков средствами дидактической игры» изложены результаты анализа современного состояния и тенденций развития исследований по активизации познавательного интереса у подростков, рассматриваются история развития общей теории игры, ее структура и сущность, проблема развития познавательного интереса, выделяются уровни познавательного интереса и активности подростков, особенности использования дидактических игр в общеобразовательной школе.

В нашем исследовании мы рассматриваем психологические особенности познавательной деятельности в рамках теоретических концепций Г.И. Шукиной, Т.И. Шамовой, А.К. Дусаевичко и др.

В педагогике и психологии под познавательным интересом понимается активная познавательная направленность человека на тот или иной предмет или явление действительности. Интерес всегда, так или иначе, связан с эмоционально окрашенным мышлением и познанием объективной реальности. Такое отношение к познанию мира обуславливается, также функциями внимания, памяти, воли подростка, поэтому интерес служит одним из составных частей творчества человека. Учебные достижения при наличии устойчивого интереса достигают более высокого уровня. Качества интереса могут быть охарактеризованы широтой, глубиной, устойчивостью, силой и т.д. Развитие интереса у подростков определяется множеством факторов, среди которых следует выделить интересы окружающих, близких ученика, условия воспитания в школе, а также его собственную активность.

У подростков познавательный интерес занимает различное положение в структуре мотивов учения, чем в значительной мере определяется характер и результативность учебной деятельности.

Исследования показали, что именно в подростковом возрасте дети начинают связывать интерес к учебно-познавательной деятельности с другими личностными интересами. Однако интерес детей этого возраста характеризуется неустойчивостью, которую нельзя считать абсолютно отрицательной чертой подросткового возраста. Дети данной возрастной группы «примеряют» себя к той или иной деятельности, ищут себя, поэтому их интерес к неопределенному, неизвестному тоже является необходимым компонентом развития интеллектуального уровня учеников 6-8 классов. Анализ психолого-педагогической литературы позволил дать следующее определение познавательного интереса.

Познавательный интерес – это направленность личности подростка на овладение знаний в той или иной предметной области.

Наше исследование показало, что проблема познавательного интереса подростка, тесно связана с уровнями их познавательной активности, который во многом зависит от использования дидактических игр. Чтобы раскрыть сущность дидактической игры в исследование была проанализирована общая теория игры и процесс ее эволюции. Различными авторами дидактическая игра рассматривается по-разному.

А.А. Вербицкий дидактическую игру считает одной из форм проблемного обучения, так как игра представляет собой «цепочку» проблемных ситуаций, объединенных одной «сверхзадачей».

У.Т. Шанаев под «дидактической игрой» понимает деятельность, организуемую в процессе обучения с целью развития познавательного интереса за счёт эмоциональной окрашенности действий, которые основаны на имитационном или символическом моделировании изучаемых явлений, процессов

М.Р. Львов в определении дидактической игры подчеркивает развлекательный момент: «Игры по иностранному языку – вид дидактического материала, используемого на уроках и внеклассных занятиях с целью повышения познавательных интересов учащихся. Содержит не только развлекательный материал, но и обогащают учащихся новыми знаниями и умениями»

На основе анализа литературы по проблеме, в исследовании дается следующее определение дидактической игры.

Дидактическая игра – это средство обучения и воспитания, воздействующее на эмоциональную, интеллектуальную сферу подростков, стимулирующее их деятельность, в процессе которой формируется самостоятельность принятия решений, усваиваются и закрепляются полученные знания, а также формируются социально значимые качества личности, что в целом влияет на формирование познавательного интереса.

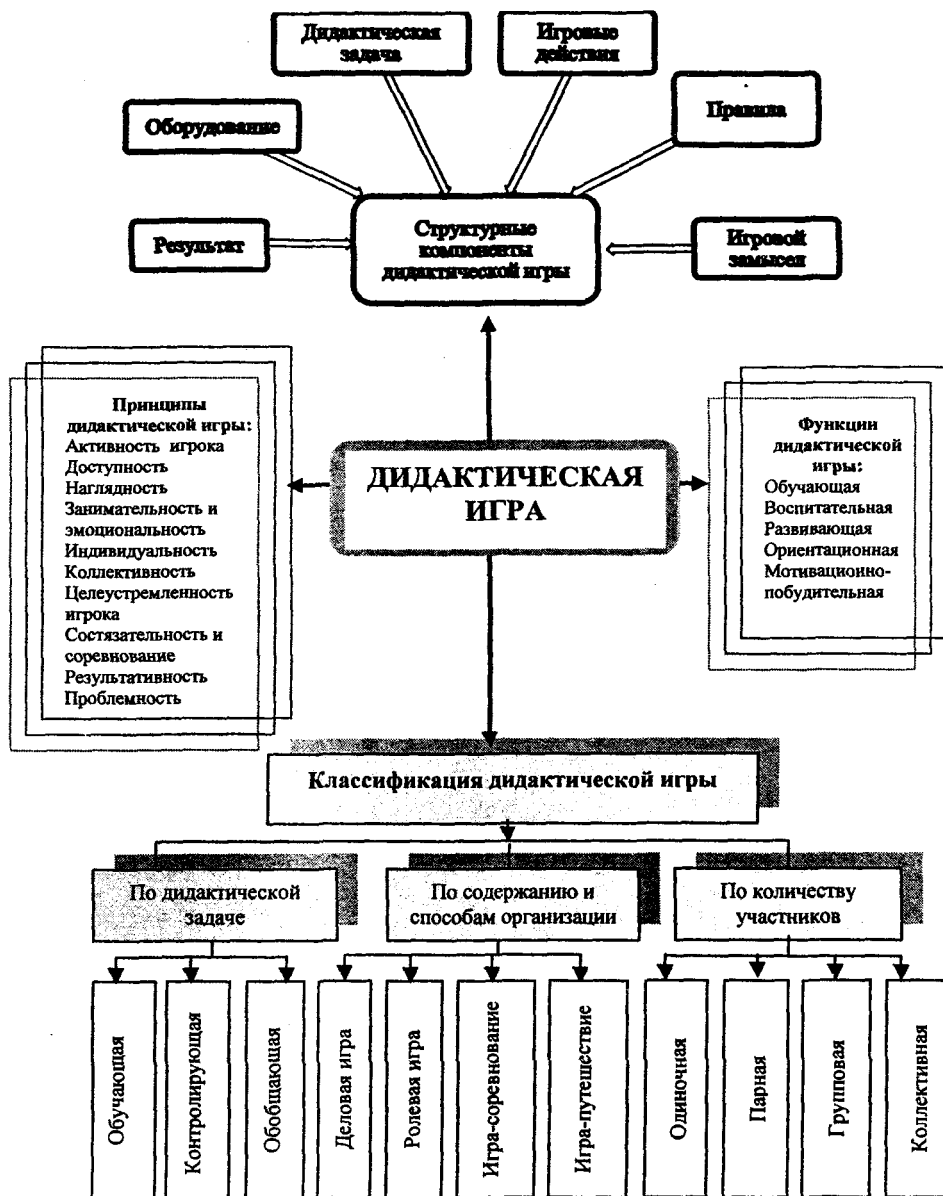


Рис.1. Структурная модель дидактической игры.

Сказанное позволило нам представить структурную модель дидактической игры на *рисунке 1*. Реализация данной модели легла в основу дальнейшего исследования.

В работе выявлены следующие аспекты применения дидактических игр:

- моделируемый объект учебной деятельности;
- совместную деятельность участников игры;
- правила игры;
- принятие решения в изменяющихся условиях;
- эффективность применяемого решения.

Исследование показало тесную взаимосвязь дидактической игры и ее мотивационной составляющей по отношению к учебной деятельности школьника, что, в свою очередь, способствует развитию познавательных интересов.

Во второй главе «Дидактические основы применения игр на уроках иностранного языка» нами раскрываются дидактические принципы составления и подбора дидактических игр, а также особенности их применения.

Обозначенные основы применения дидактических игр заключаются в том, что эффективность обучения зависит от степени полноты и прочности усвоения подростками знаний, от возможности их самостоятельного применения на практике. Мы в данной главе, опираясь на исследования А.Н. Леонтьева, В.В. Давыдова, А.К. Маркова, Г.И. Щукиной, попытались решить проблему повышения эффективности обучения иностранному языку через формирование и развитие познавательного интереса, мотивационной сферы, способствующих повышению уровня обучаемости, обученности и совершенствованию психических свойств личности (памяти, внимания, мышления). А в качестве средства, стимулирующего эффективность обучения, нами была выбрана дидактическая игра.

Исследование показало, что для успешного внедрения дидактических игр в процесс обучения иностранному языку необходима разработка соответствующего комплекта дидактических игр, ориентированного на уроки иностранного языка в средних классах общеобразовательной школы.

Было выявлено, что задача учителя при включении дидактических игр в процесс обучения предмета заключается в овладении методической системой составления, организации и проведения игры на уроках. На каждом из этих этапов к дидактическим играм предъявляются особые требования.

В ходе исследования мы пришли к выводу, что для успешного применения дидактических игр в обучении иностранному языку необходимо:

- разработка и использование определенного алгоритма составления и применения дидактических игр;
- наличие комплекта дидактических игр в соответствии с базовым курсом изучения иностранного языка, с учетом возрастных особенностей учащихся и уровнем их развития;
- подготовка необходимых вспомогательных средств и атрибутов игры;
- усвоение подростками программного материала;
- систематическое и целенаправленное применение дидактических игр;
- формирование познавательного интереса и мотивационной сферы в процессе проведения дидактической игры;
- соответствие цели дидактической игры дидактическим задачам урока.

Учитывая методические рекомендации, приведенные в диссертационной работе, алгоритм составления дидактической игры мы представили в виде *схемы 1*, которая, на наш взгляд, позволяет учителю наглядно продемонстрировать основные этапы подготовки игры, их источники, последовательность и порядок проведения.

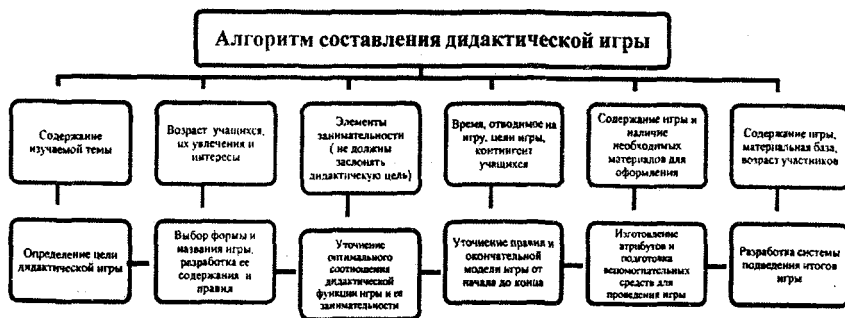


Схема 1. Алгоритм составления дидактической игры.

Данный алгоритм, дает возможность учителю самостоятельно разрабатывать и внедрять дидактические игры в учебный процесс, избегая методических ошибок при их составлении и применении.

Исследование позволило выявить влияние дидактических игр при использовании данного алгоритма на развитие познавательного интереса

к предмету и на развитие самой личности подростка, на изменения учебной мотивации и на успешное формирование знаний, умений и навыков.

В третьей главе «Экспериментальная проверка применения дидактических игр на уроках иностранного языка, как средства развития познавательного интереса», отражено проведения педагогического эксперимента и показаны его результаты.

В ходе эксперимента и проверки теоретических положений диссертации нами использовались такие методы исследования как: анкетирование, собеседование, интервьюирование, наблюдение, диагностические методы, методы математической обработки полученных данных.

При осуществлении эксперимента ставились и решались следующие задачи:

- анализ современного состояния использования дидактических игр и выявления недоработок в данной сфере деятельности преподавателей иностранного языка (констатирующий эксперимент);
- подбор и составление комплекта дидактических игр, для учащихся 6-8 классов общеобразовательной школы, с учетом особенностей подросткового возраста;
- осуществление экспериментальной проверки эффективности разработанной методики применения дидактических игр в школьном курсе изучения иностранного языка, по методикам, адаптированным к поставленным нами задачам (формирующий эксперимент);
- проанализировать результаты формирующего эксперимента.

Базой для проведения экспериментального исследования являлся ряд школ города Бишкек. В исследовании принимало участие 500 детей, учащиеся 6-8 классов (шг №29, №62 и Лебединовская шг №1), многие из которых участвовали в программе поддержки изучения английского языка в Кыргызстане «English Access Microscholarship Program».

Основной исследовательской работе предшествовал предварительный поисковый этап, в ходе которого уточнялась и совершенствовалась программа и методика эксперимента, разрабатывались критерии и параметры оценки наблюдаемых явлений, их качественные характеристики и показатели.

Учитывая тот факт, что познавательный интерес подростков во многом зависит от их учебной мотивации и креативного отношения к процессу обучения. Мы в основу диагностики результативности развития познавательного интереса положили методику диагностирования учебной мотивации и личностной креативности школьников.

На этапе констатирующего педагогического эксперимента было выявлено реальное состояние применения дидактических игр в практической деятельности учителей иностранного языка.

Для проверки эффективности методики применения дидактических игр были учтены следующие показатели: уровень развития мотивации; уровень развития креативности; уровень развития познавательного интереса.

По окончании исследований подводились итоги, которые подвергались количественному и качественному анализу.

В ходе проведения констатирующего эксперимента были выявлены:

- отношение учителей к проблеме использования дидактических игр при изучении иностранного языка как средства, стимулирующего познавательный интерес;
- перечень типичных затруднений, испытываемых учителями при использовании дидактических игр;
- вопросы теории и методики использования дидактических игр, соответствующие запросам и интересам учителей;
- потребность учителей в методических разработках по использованию дидактических игр.

Анализ результатов констатирующего эксперимента показал, что учителя английского языка проявляют интерес к использованию дидактических игр в обучении. Эпизодическое их применение связано, по их мнению, с отсутствием соответствующей методической литературы.

В результате анализа заполненных учителями анкет, мы выявили их отношение к дидактическим играм в учебном процессе, в числе которых были отмечены (рисунок 2): редко используют дидактические игры – 80%; вовсе не применяют дидактические игры – 11%; систематически применяют дидактические игры – 9%.

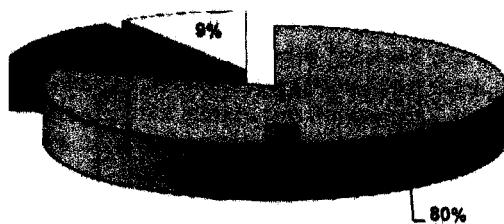


Рис. 2. Результаты анкетирования учителей.

Во время бесед с учителями выяснилось, что некоторые из них испытывают боязнь применения дидактических игр, так как в данном случае в классе создается неформальная обстановка и неконтролируемая ситуация.

Помимо учителей, подросткам также была предложена анкета на предмет выявления отношения школьников к играм, к частоте и формам их применения на уроках, которая состояла из 10 вопросов.

Проанализировав полученные данные на констатирующем этапе, было выявлено, что, отвечая на вопросы: «как часто в вашем классе на уроках используются игры?», были получены результаты: часто – 21,2%, иногда – 31,4%, редко – 47,4%; «на каких уроках тебе нравится играть?»: география – 54,8%, русский язык – 19%, английский язык – 26,2%; «нравится ли тебе, когда учитель использует на уроке игру?»: да – 49,4%, нет – 16,2%, иногда – 34,4%; «как часто бы ты хотел, чтобы игра использовалась на уроке?»: на каждом – 31,8%, когда устаю – 65,4%, никогда – 2,8%. Похожие результаты были получены и при анализе остальных вопросов анкеты, которые схематически отражены на рисунке 5.

Согласно анкетированию было выявлено, что подростки положительно относятся к проведению игр на уроках, однако не всегда чувствуют себя уверенно в игре, испытывая страх перед новизной игры и непониманием ее содержания и правил.

На констатирующем этапе эксперимента в соответствии с его задачами изучался уровень развития мотивации и креативности подростков, как основы сформированности познавательного интереса, в результате было выявлено (рисунк 3), что:

- высокий уровень личностной креативности – 22,4%.
- средний уровень личностной креативности – 34,2%.
- низкий уровень личностной креативности имеют 43,4% подростков.

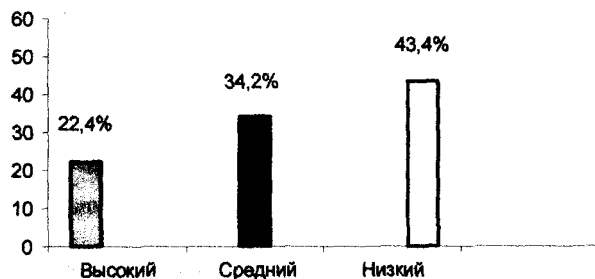


Рис. 3. Уровни развития креативности подростков.

Результаты нулевого среза показали, что у 43,4% подростков наблюдался низкий уровень личностной креативности. Большинство детей на уроках пассивны, действуют по шаблону, как скажет учитель, боятся выражать свое мнение, не всегда проявляют интерес к изучаемому материалу.

При использовании «Диагностики направленности учебной мотивации» нами определялась направленность и уровень развития внутренней мотивации учебной деятельности подростков при изучении ими иностранного языка.

Анализируя внутреннюю и внешнюю мотивацию, мы пришли к выводу, что у учащихся преобладает в основном внешняя мотивация (58%), а внутренняя мотивация развита у 42% подростков. Полученные данные представлены на рисунке 4.

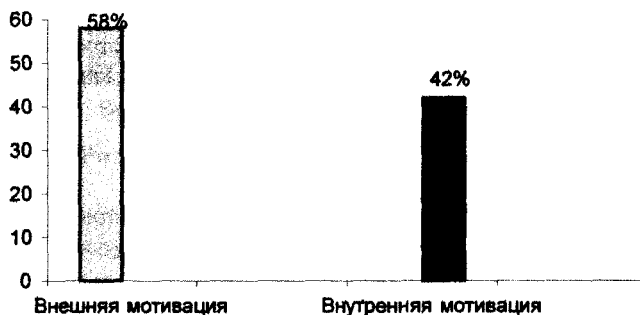


Рис. 4. Внешняя и внутренняя мотивации подростков.

Исследование показало, что у учащихся преобладает внешняя мотивация, т.е. учебная деятельность для этих подростков становится средством достижения других целей, а именно получение хорошей оценки (аттестата), похвалы, признания товарищей, подчинение требованию учителя. Здесь знание не выступает целью учения, подросток отчужден от процесса познания. Изучаемый предмет для подростков не является внутренне принятым, внутренне мотивированным, а содержание учебного предмета не становится лично значимым.

После подведения итогов констатирующего эксперимента был проведен формирующий эксперимент. В его основу был положен комплект дидактических игр для уроков английского языка в 6-8 классах общеобразовательной школы, разработанный нами и состоящий из подобранных дидактических игр, классифицированных, структурированных не только с учетом требований программного материала, но и в соответствии с возрастными особенностями подростков,

а также был применен алгоритм составления и использования данного комплекта.

После внедрения и применения, предложенных нами дидактических игр, было вновь проведено анкетирование учащихся на предмет интереса к использованию дидактических игр на уроках иностранного языка, которые показали динамику положительных интересов подростков к проведению дидактических игр, отвечая на вопрос: «как часто в вашем классе на уроках используются игры?»: часто – 40,2%, иногда – 29,2%, редко – 30,6%; «на каких уроках тебе нравится играть?»: география – 37,4%, русский язык – 12%, английский язык – 50,6%; «нравится ли тебе, когда учитель использует на уроке игру?»: да – 62%, нет – 14,6%, иногда – 23,4%; «как часто бы ты хотел, чтобы игра использовалась на уроке?»: на каждом – 59,4%, когда устаю – 38,8%, никогда – 1,8%. Сравнительный анализ итогового и нулевого среза отражен на *рисунке 5*.

Результаты анкетирования показали, что после проведения формирующего эксперимента, игры стали способствовать развитию креативности и внутренней мотивации подростков, как составляющих познавательного интереса.

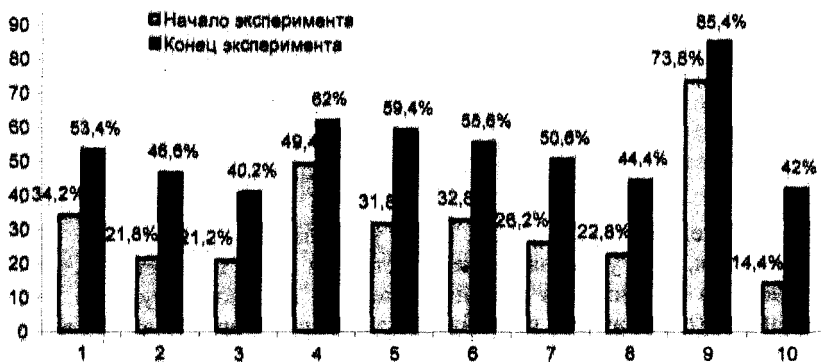


Рис. 5. Результаты сравнительного анализа анкетирования подростков на начало и конец эксперимента.

Нами была проведена итоговая диагностика по выявлению уровня креативности и мотивации подростков, в результате было выявлено, что:

- высокий уровень личностной креативности – 31,2% подростков.
- средний уровень личностной креативности – 47,4% учащихся.
- низкий уровень личностной креативности имеют – 21,4% подростков.

Полученные данные представлены на *рисунке 6*.

Таким образом, анализ полученных данных показывает, что увеличилось количество учащихся с высоким и средним уровнем креативности (соответственно 47,4 % и 31,2%), а также уменьшилось количество подростков с низким уровнем развития креативности (21,4%). Школьники на уроках стали активнее выражать свое мнение, задавать вопросы, интересоваться содержанием учебного материала и формами его организации.

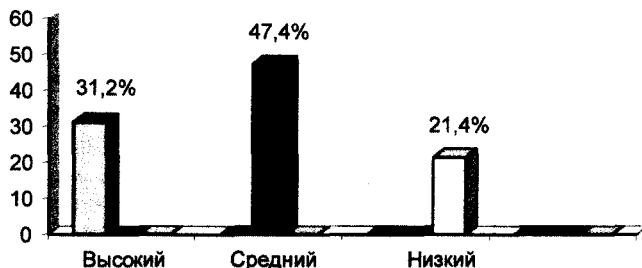


Рис. 6. Уровни креативности подростков.

При повторной диагностике направленности учебной мотивации нами получены следующие результаты, которые отражены на *рисунке 7*.

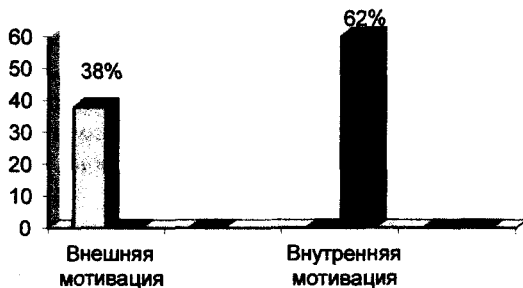


Рис. 7. Внешняя и внутренняя мотивации подростков.

Анализируя внутреннюю и внешнюю мотивацию, мы пришли к выводу, что: внешняя мотивация после проведения формирующего эксперимента стала проявляться у 38% учащихся, в тоже время количество подростков с внутренней мотивацией выросло до 62%.

Для того, чтобы детализировать и еще более тщательно проанализировать внутреннюю мотивацию подростков, мы, опираясь на

исследование Т.Д. Дубовицкой, определили три уровня развития внутренней мотивации (высокий, средний и низкий).

Проанализировав полученные данные сформированности внутренней мотивации подростков на начало и конец эксперимента, нами было выявлено (рисунк 8), что на формирующем этапе эксперимента:

- высокий уровень внутренней мотивации стали иметь 27,7% подростков;
- средний уровень внутренней мотивации – у 50,3% учащихся;
- низкий уровень внутренней мотивации – у 22% подростков.

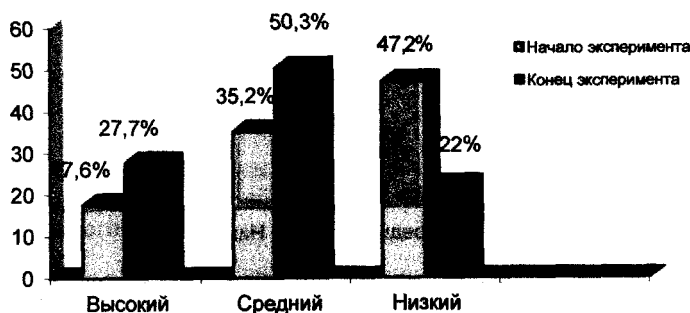


Рис. 8. Результат сформированности внутренней мотивации подростков на начало и конец эксперимента.

Итоговый срез показал, что у подростков стала преобладать внутренняя мотивация с высоким уровнем ее развития. Таким образом, учебная деятельность стала в большей степени носить познавательный характер, направленный на приобщение к знаниям. Изучаемый предмет стал для учащихся внутренне принятым, внутренне мотивированным, а содержание учебного предмета – личностно значимым.

Следовательно, по результатам повторной диагностики можно сказать, что с помощью разработанного и апробированного нами комплекта дидактических игр удалось повысить уровень познавательных интересов подростков.

Результаты сравнительного анализа полученных данных об уровне развития познавательных интересов подростков на начальном и итоговом этапе эксперимента даны в *таблице 1*.

Таким образом, результаты педагогического опытно-экспериментального исследования показали, что там, где регулярно проводятся уроки с игрой, выше успеваемость подростков и выше уровни развития их познавательных интересов, что позволяет говорить о результативности проведенной работы и достижении цели исследования.

Таблица 1. – Уровни развития познавательных интересов подростков

Уровни	Результаты срезов в %	
	Начало эксперимента	Конец эксперимента
Высокий	20%	29,4%
Средний	34,7%	48,9%
Низкий	45,3%	21,7%

ОБЩЕЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ И РЕКОМЕНДАЦИИ

Целенаправленное изучение и анализ современного состояния и тенденций активизации познавательной деятельности подростков на основе использования дидактических игр как средства развития познавательного интереса, а также результаты опытно-экспериментальной работы для решения проблемы формирования познавательных интересов позволили сделать следующие **выводы**:

1. Необходимость активизации познавательной деятельности учащихся путем применения дидактических игр потребовала изучения современного состояния вопроса путем анализа трудов отечественных и зарубежных ученых. Анализ литературы по проблеме показал значимость дидактической игры в активизации познавательной деятельности и формировании познавательных интересов школьников. Познавательный интерес является одним из фундаментальных компонентов саморазвития личности. В нашем исследовании познавательный интерес выступает как личностное свойство, которое приобретает, закрепляется и развивается в результате особым образом организованного процесса познания и с учетом индивидуальных и возрастных особенностей подростков.

2. Исследование феномена дидактической игры тесно связано с историей ее возникновения и развития. Историческая ретроспектива показала обусловленность игры социально-экономическими условиями развития общества и его социальным заказом. Нами выявлено что, игра – это составная часть детства, позволяющая делать жизнь детей увлекательнее и ярче, раскрывающая их творческий потенциал. Исследование выявило, что разновидностью игры является дидактическая игра, имеющая свои сущностные характеристики и отличительные особенности. Игра мотивирует проявление интереса к учебной деятельности и активизирует познавательный интерес школьника, проявляющийся в самостоятельности, креативности и инициативности подростка в учебно-познавательной деятельности.

3. Проведенное исследование дало возможность разработки структурной модели дидактической игры, состоящей из ее компонентов, принципов, функций и классификаций. Исследование показало

необходимость раскрытия механизма реализации данной модели в образовательном процессе современной школы с учетом возрастных особенностей подростков и применении их на практике.

4. Результаты проведенной опытно-экспериментальной работы выявили целесообразность актуализации некоторых вышеуказанных форм работы с применением дидактических игр и их экспериментального апробирования на уроках иностранного языка в средних классах общеобразовательной школы. Разработанный нами специальный алгоритм составления и проведения дидактических игр с учетом методических рекомендаций, возрастных особенностей подростков и уровнем их развития, позволил обеспечить процесс развития познавательных интересов подростков средствами дидактической игры в учебном процессе. С учетом выявленных особенностей для реализации цели развития познавательных интересов подростков средствами дидактической игры было разработано и апробировано учебно-методическое пособие «Сборник дидактических игр для учеников 6-8 классов средней школы».

Анализ результатов опытно-экспериментальной работы, цель которой состояла в определении дидактической эффективности методики использования игровой деятельности в процессе формирования познавательных интересов, показал:

- положительное влияние дидактических игр на развитие познавательного интереса и формирование ведущих мотивов обучения подростков. При включении игровых ситуаций в учебный процесс у подростков не только повышается интерес к изучаемому предмету, но и к учебе в целом;

- интенсивное развитие и совершенствование внутренней мотивации и креативности подростков;

- положительную динамику в отношении подростков к применению игр в процессе обучения и в организации учебно-познавательной деятельности.

Таким образом, полученные результаты дают основание утверждать, что при соответствующем использовании дидактических игр на уроках иностранного языка у подростков повышается уровень развития познавательных интересов.

На основании данных исследований возможно дальнейшее решение проблемы разработки эффективной методики использования дидактических игр, применяемых для развития познавательных интересов подростков в процессе обучения иностранному языку, совершенствование моделей дидактических игр, а также выявление влияния дидактических игр на другие аспекты развития личности.

Результаты проведенного исследования позволили сформулировать следующие **рекомендации**:

1. Использовать результаты исследования при организации учебного процесса в школе при подготовке уроков, с применением разработанного нами алгоритма.

2. Внедрять результаты исследований по вопросам развития познавательных интересов подростков средствами дидактической игры в учебный процесс школы.

3. Использовать разработанный комплект дидактических игр в учебном процессе современной школы.

4. Применять разработанный нами комплект дидактических игр на тренингах и семинарах для учителей английского языка.

5. Использовать результаты данных исследований при написании курсовых и квалификационных работ по данному направлению.

Основные положения диссертации изложены в следующих публикациях автора:

1. Волкотрубова, А.В. Дидактические игры как средство развития познавательных интересов [Текст] / А.В. Волкотрубова // Вестник КГУ им. И. Арабаева. Серия: общественные науки. Выпуск 12–11. – Бишкек, 2008. – С.15-17.

2. Волкотрубова, А.В. Место игровой деятельности в педагогическом процессе [Текст] / А.В. Волкотрубова // Известия Кыргызской академии образования. – Бишкек, 2009. – № 3(11). – С. 75-79.

3. Волкотрубова, А.В. Игры, формирующие речевые навыки [Текст] / А.В. Волкотрубова // Известия Кыргызской академии образования. – Бишкек, 2010. – № 3(15). – С. 123-128.

4. Волкотрубова, А.В. Роль игры в воспитании личности [Текст] / А.В. Волкотрубова // Известия Кыргызской академии образования. – Бишкек, 2010. – № 3(15). – С. 129-133.

5. Волкотрубова, А.В. Дидактические игры на занятиях английского языка [Текст] / А.В. Волкотрубова // Сборник научных трудов студентов и преподавателей кафедры иностранных языков КРСУ: Инновационные методы преподавания иностранного языка в условиях многонационального государства. – Бишкек, 2011. – С. 133-138.

6. Волкотрубова, А.В. Особенности развития познавательных интересов подростков [Текст] / А.В. Волкотрубова // Поиск. Научный журнал Министерства образования и науки Казахстана. Серия гуманитарных наук. Выпуск 2(1)/2011. – Алматы, 2011. – С. 292-297.

7. Волкотрубова, А.В. Значение игры в подростковом возрасте [Текст] / А.В. Волкотрубова // Вестник Кыргызско–Российского

Славянского университета. Серия гуманитарных наук. Том 11. – Бишкек, 2011. – №1. – С. 64-67.

8. Волкотрубова, А.В. Педагогические условия организации дидактической игры на уроках иностранного языка [Текст] / А.В. Волкотрубова // Вестник Кыргызско-Российского Славянского университета. Серия гуманитарных наук. Том 1. – Бишкек, 2011. – № 1. – С. 68-72.

9. Волкотрубова, А.В. Сборник дидактических игр для учеников 6-8 классов средней школы [Текст]: учебно-методическое пособие / А.В. Волкотрубова. – Бишкек: ОсОО “Триада Принт”, 2012. – 59 с.

Волкотрубова Альбина Владимировнанын “Дидактикалык оюндар чет тили сабагында өспүрүмдөрдүн таанып-билүү кызыгуусун өнүктүрүүнүн каражаты катары” 13.00.01 – жалпы педагогика, педагогиканын жана билим берүүнүн тарыхы адистиги боюнча педагогика илимдеринин кандидаты илимий даражасын изденип алуучүн жазган диссертациясынын

РЕЗЮМЕСИ

Түйүндүү сөздөр: оюн, дидактикалык оюн, оюн ишмердүүлүгү, таанып-билүү ишмердүүлүгү, окуу процесси, кызыгуу, таанып-билүү кызыгуусу, окутуунун ички мотивациясы, окутуунун сырткы мотивациясы, ойлоп табуу, өспүрүм курагы, чет тили.

Изилдөөнүн максаты: чет тили сабагында дидактикалык оюндарды өспүрүмдөрдүн таанып-билүү кызыгуусун өнүктүрүүнүн каражаты катары теориялык жактан негиздөө жана практикалык колдонуу.

Изилдөөнүн объекти: өспүрүм курактагы балдардын таанып-билүү кызыгуусун өнүктүрүү.

Изилдөөнүн предмети: чет тили сабагында дидактикалык оюндарды колдонуу аркылуу өспүрүмдөрдүн таанып-билүү кызыгуусун өнүктүрүү процесси.

Изилдөөнүн илимий жаңылыгы жана теориялык мааниси:

– окуу ишмердүүлүгүн таанып-билүү кызыгууга арналган ата мекендик жана чет элдик эмгектерди иликтөөнүн негизинде таанып-билүү кызыгуусун өнүктүрүүнүн учурдагы абалы жана тенденциялары талданды;

– дидактикалык оюндун феномени ретроспективалык өңүттөн каралып чыкты жана анын маңыздык мүнөздөмөлөрү аныкталды;

– дидактикалык оюндун структуралык модели иштелип чыкты;

– дидактикалык оюндарды колдонуу мүмкүнчүлүгү жана ошондой эле иштелип чыккан дидактикалык оюндарды чет тили сабагында натыйжалуу колдонуу алгоритми эксперименталдык текшерүүдөн өттү.

Изилдөөнүн практикалык мааниси: өспүрүмдөрдү чет тилине окутуу процессине дидактикалык оюндарды киргизүү боюнча практикалык сунуштар; орто мектептин 6-8 класстарынын окуучулары үчүн дидактикалык оюндар боюнча окуу-методикалык колдонмо иштелип чыкты; чет тилин үйрөнүү процессинде иштелип чыккан дидактикалык оюндардын системалаштырылды. Изилдөөнүн теориялык жоболору, практикалык жыйынтыктары, илимий-методикалык сунуштары өспүрүмдөрдү окутуунун орто мектептеги орто класстарда дидактикалык оюндардын каражаттары аркылуу таанып-билүү кызыгуусун өнүктүрүүнүн көйгөйлөрүн ийгиликтүү чечүү үчүн өбөлгөлөрдү түзөт.

РЕЗЮМЕ

на диссертационное исследование Волкотрубовой Альбины Владимировны на тему «Дидактическая игра на уроках иностранного языка как средство развития познавательных интересов подростков» на соискание ученой степени кандидата педагогических наук по специальности 13.00.01 – общая педагогика, история педагогики и образования

Ключевые слова: игра, дидактическая игра, игровая деятельность, учебно-познавательная деятельность, учебный процесс, интерес, познавательный интерес, учебная внутренняя мотивация, учебная внешняя мотивация, креативность, подростковый возраст, иностранный язык.

Цель исследования: теоретическое обоснование и практическое применение дидактических игр на уроках иностранного языка как средства развития познавательных интересов подростков.

Объект исследования: развитие познавательного интереса у детей в подростковом возрасте.

Предмет исследования: процесс развития познавательного интереса подростков средствами дидактической игры на уроках иностранного языка.

Научная новизна исследования и теоретическая значимость работы состоит в том, что:

- проанализировано современное состояние и тенденции развития познавательных интересов на основе обзора отечественных и зарубежных трудов, посвященных формированию познавательного интереса;
- рассмотрен с ретроспективной точки зрения феномен дидактической игры и определены ее сущностные характеристики;
- разработана структурная модель дидактической игры;
- осуществлена экспериментальная проверка эффективности использования дидактических игр и алгоритма их применения на уроках иностранного языка.

Практическая значимость исследования заключается в разработке практических рекомендаций по включению дидактических игр в процесс обучения подростков иностранному языку; учебно-методического пособия по дидактическим играм для учеников 6-8 классов средней школы; систематизации разработанных дидактических игр в процессе изучения иностранного языка. Теоретические положения, практические выводы, научно-методические рекомендации создают предпосылки для успешного решения проблемы развития познавательного интереса средствами дидактической игры в средних классах общеобразовательной школы.



SUMMARY

on Volkotrubova Albina Vladimirovna's dissertation research on the subject "Didactic game at foreign language lessons as a means of development of cognitive interests of teenagers" on competition of a scientific degree of the candidate of pedagogical sciences in the specialty 13.00.01 – the general pedagogics, pedagogics and education history

Key words: game, didactic game, game activity, educational-cognitive activity, educational process, interest, cognitive interest, training internal motivation, training external motivation, creativity, teenage age, foreign language.

Research objective: theoretical justification and practical application of didactic games at foreign language lessons as means of development of cognitive interests of teenagers.

Object of research: development of cognitive interest of children at teenage age.

Subject of research: development process of cognitive interest of teenagers by means of didactic game at foreign language lessons.

Scientific novelty and the theoretical importance of research is that:

- modern conditions and development trends of cognitive interests on the basis of review of native and foreign works, devoted to the formation of cognitive interest are analyzed;
- the phenomenon of didactic game and identification its essential characteristics are considered with retrospective point of view;
- a structural model of didactic game is developed;
- experimental check effectiveness of the usage of didactic games and its application algorithm at foreign language lessons are accomplished.

The practical significance of research is that the development of practical recommendations on inclusion of didactic games in process of training of teenagers to a foreign language; manual on didactic games for pupils of 6-8 forms of the secondary school; systematization of the developed didactic games in the course of studying of foreign language. Theoretical positions, practical reasoning, methodological recommendations create opportunities for successful problem solving of development of cognitive interest as means of didactic game in the middle forms of the secondary school.



Формат 60x84 1/16

Объем 1,7 п.л.

Офсетная печать.

Тираж: 100

Отпечатано в типографии «Махprint»

г. Бишкек, ул. Алма-Атинская, 207

Тел.: 0312 48-31-85