

НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ М.П.ДРАГОМАНОВА

КУЛІШ Ірина Миколаївна

УДК 378.147

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОЇ  
ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ УНІВЕРСИТЕТУ

13.00.09 – теорія навчання

Автореферат  
дисертації на здобуття наукового ступеня  
кандидата педагогічних наук

Київ – 2003

Дисертацією є рукопис.

Робота виконана у Черкаському державному університеті імені Богдана Хмельницького, Міністерства освіти і науки України.

Науковий керівник: кандидат педагогічних наук, доцент  
Король Валентина Миколаївна,  
Черкаський державний університет  
ім. Б. Хмельницького, доцент кафедри  
педагогіки та соціальної роботи.

Офіційні опоненти : доктор педагогічних наук, професор,  
дійсний член АПН України  
Євтух Микола Борисович;  
академік-секретар Відділення педагогіки і  
психології вищої освіти АПН України;

кандидат педагогічних наук, професор  
Бурлака Яків Іванович,  
Національний педагогічний університет  
ім. М.П.Драгоманова, професор кафедри  
теорії і історії педагогіки.

Провідна установа: Кіровоградський державний педагогічний університет ім. В.  
Винниченка, кафедра педагогіки, Міністерство освіти і науки  
України, м. Кіровоград.

Захист відбудеться “\_17\_”\_квітня\_ 2003 року о \_14<sup>30</sup>\_ годині на засіданні спеціалізованої вченої ради К 26.053.09 в Національному педагогічному університеті імені М.П.Драгоманова (01601, м. Київ, вул.Пирогова, 9).

З дисертацією можна ознайомитись у бібліотеці Національного педагогічного університету імені М.П.Драгоманова (01601, м. Київ, вул.Пирогова, 9).

Автореферат розісланий “\_13\_”\_березня\_ 2003 р.

Вчений секретар  
спеціалізованої вченої ради

С.Г.Кобернік

## Загальна характеристика роботи

**Актуальність дослідження.** Соціально-економічні перетворення, які здійснюються в Україні, зумовлюють значні зміни в розвитку системи освіти. Державна національна програма "Освіта" (Україна ХХІ століття) розглядає першочерговим завданням досягнення високих рівнів освіти, формування високого культурного та інтелектуального рівня особистості. В "Національній доктрині розвитку освіти України у ХХІ столітті" зазначається: "В Україні має стверджуватися стратегія прискореного, випереджувального інноваційного розвитку освіти і науки; повинні забезпечуватись умови для розвитку, самоствердження і самореалізації особистості впродовж життя".

Перед вищою школою стоять завдання підготовки висококваліфікованих фахівців різних спеціальностей, творчих особистостей, готових до постійного самовдосконалення. Ці завдання вимагають від педагогічної науки перегляду та подальшого дослідження ряду проблем, зокрема, підвищення ефективності викладання всіх навчальних дисциплін. Однією з умов ефективності навчального процесу є адекватний дидактичній меті підбір методів навчання. Використання різноманітних методів та засобів у навчальному процесі впливає як на здійснення процесу навчання, так і на його результат. Вибір методів навчання визначається змістом та методами певної науки взагалі та навчальної дисципліни, зокрема, змістом та дидактичною метою навчального заняття.

Серед вихідних принципів реалізації державної національної програми "Освіта" визначено відкритість системи освіти, що передбачає інтеграцію у світові освітні структури. Об'єктивно існуюча в сучасних умовах потреба у фахівцях різного профілю з високим рівнем мовної компетентності зумовлює особливе значення вивчення іноземної мови у вищих закладах освіти.

Зміст навчальної дисципліни "Іноземна мова" включає навчальну інформацію про аспекти мови (фонетика, лексика, граматики, стилістика), яка складає основу формування та розвитку умінь та навичок, пов'язаних з оволодінням чотирма видами мовленнєвої діяльності – читанням, аудіюванням, мовленням та письмом. Пріоритетним виступає завдання навчання іноземній мові як засобу спілкування. Перед викладачами виникає необхідність пошуку методів та засобів навчання, що сприяють підвищенню рівня мовної компетентності студентів вищого навчального закладу.

Аналізуючи шляхи підвищення ефективності навчання, М.В.Кларін виділяє три основних напрямки розвитку інноваційних освітніх технологій: використання дискусії у процесі навчання, організація проблемного навчання, впровадження гри у навчальний процес.

Психолого-педагогічні особливості та навчальні можливості дидактичної гри, інтерес студентів до них зумовлюють необхідність включити ігри у навчальний процес у вищому закладі освіти у поєднанні з іншими методами навчання.

Більшість праць з проблеми дидактичної гри виконано на матеріалі молодшої та середньої ланки загальноосвітньої школи (Ю.А.Калинецька, С.Н.Карпова, І.І.Осадчук, Т.П.Павлова, О.Я.Савченко, М.Ф.Стронін, Т.П.Устенкова, та інші автори). Дослідження проблеми застосування дидактичної гри у вузі стосуються у більшості ділових (А.А.Вербицький, Я.С.Гінзбург, М.Д.Касьяненко, Н.М.Коряк, М.М.Крюков, І.Макаренко, та інші) або рольових ігор (Л.Ф.Грицюк, С.Н.Карпова, В.О.Нотман, Т.І.Олійник, Л.Г.Петрушина, та інші). Теоретичні аспекти проблеми дидактичної гри досліджували Н.К.Ахметов, А.О.Деркач, А.Й.Капська, І.М.Носаченко, П.І.Підкасистий, В.Г.Семенов, Є.М.Смірнов, Л.Терлецька, А.А.Тюков, Ж.С.Хайдаров, С.Ф.Щербак, П.М.Щербань та інші.

Проведені дослідження є міцною основою для подальшої деталізації класифікації дидактичних ігор, пошуку ефективних шляхів їх використання у процесі вивчення окремих навчальних дисциплін та підготовки фахівців різного профілю.

Дослідження в галузі використання гри у процесі навчання іноземній мові (Л.Ф.Грицюк, А.А.Деркач, Т.І.Олійник, С.Ф.Щербак, П.М.Щербань) дозволяють зробити висновок про їх позитивний вплив на результат. Перспективним вважаємо використання дидактичної гри у процесі навчання англійській мові майбутніх фахівців різних спеціальностей з урахуванням їх специфіки.

Однак, аналіз навчальних занять у вищому навчальному закладі з точки зору використання методів навчання дозволяє зробити висновок про те, що дидактична гра на сьогодні ще не стала реалією сучасного вищого закладу освіти. Незважаючи на розроблення окремих аспектів проблеми дидактичної гри, існуючі дослідження не вичерпують цілісного її розв'язання.

Таким чином, потреби суспільства до сучасного рівня володіння іноземною мовою, велике значення гри у навчанні, її ефективність, з одного боку, та недостатній рівень дослідження проблеми, з іншого, зумовили вибір теми дослідження "Дидактична гра як засіб активізації навчальної діяльності студентів університету".

**Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.** Робота виконана у межах комплексної теми наукового дослідження кафедри педагогіки і соціальної роботи Черкаського державного університету ім. Б.Хмельницького і затверджена Вченою радою ЧДУ ім. Б.Хмельницького (протокол № 2 від 21.12.99.) та заочною Радою з координації АПН України (протокол № 8 від 5.12.2000).

**Об'єкт дослідження** - навчальний процес у вищому навчальному закладі освіти.

**Предмет дослідження** - використання дидактичної гри у процесі вивчення іноземної мови як засобу активізації навчальної діяльності студентів університету.

**Мета дослідження:** теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити результативність педагогічної технології використання дидактичної гри у вищому закладі освіти.

**Гіпотеза дослідження:** наукове обґрунтування сутності дидактичної гри, її місця серед категорій дидактики, класифікація дидактичних ігор дозволить створити таку їх систему, використання якої зумовить формування та розвиток пізнавального інтересу студентів з наступною активізацією їх навчальної діяльності. При цьому рівень позитивних змін у цих явищах визначатиметься створенням умов для позитивних змін у ряді особистісних характеристик студентів, стабілізації рівня тривожності та розвитку міжособистісних стосунків в академічних групах.

**Завдання дослідження:**

- на основі аналізу психолого-педагогічної літератури уточнити суть поняття “дидактична гра”;
- проаналізувати рівень, шляхи та умови використання дидактичної гри в навчальному процесі вищого закладу освіти;
- виявити рівень взаємозв'язку використання дидактичної гри при вивченні англійської мови та розвитку пізнавального інтересу до цієї навчальної дисципліни;
- обґрунтувати ефективність використання педагогічної технології дидактичної гри для формування та розвитку пізнавального інтересу, особистісних характеристик та міжособистісних стосунків при навчанні англійській мові студентів.

**Теоретико-методологічною основою дослідження** виступають діалектичний метод аналізу педагогічних явищ (Б.Г.Ананьєв, Л.С.Виготський та ін.), основні положення теорії пізнання про активну діяльність суб'єктів пізнання (М.О.Данилов, О.В.Киричук, та ін.), основні філософські положення системного підходу як методологічного пізнання фактів, процесів (П.Ф.Каптерев, А.П.Піткевич та ін.), основні психологічні положення про гру (Л.С.Виготський, С.П.Рубінштейн, Д.Б.Єльконін), Закон України “Про освіту”, Державна національна програма “Освіта” (Україна ХХІ століття), "Національна доктрина розвитку освіти України у ХХІ столітті".

**Методи дослідження.** Для досягнення поставленої мети в роботі використовувалися методи спостереження, анкетування, бесіда, тестування, аналіз продуктів діяльності. Для експериментальної перевірки теоретичного обґрунтування було проведено констатуючий та формуючий експерименти. Для обробки отриманих даних

було застосовано реєстрацію та шкалювання, як кількісні методи педагогічного дослідження, та математично-статистичні методи.

Дослідно-експериментальна робота здійснювалася **на базі** Черкаського державного університету ім. Б.Хмельницького. У різних видах експериментальної роботи брали участь 360 студентів.

**Етапи дослідження.** Дослідження здійснювалося поетапно. На першому етапі (1998-1999) було проведено аналіз різних підходів до визначення сутності гри у межах різних наук, що дало можливість класифікувати ігри з точки зору їх значення для навчання. Подальший аналіз місця й ролі гри у навчальному процесі на даному етапі дослідження дозволив уточнити сутність поняття “дидактична гра” і створити класифікацію дидактичних ігор з іноземної мови. На основі результатів теоретичного аналізу та проведеного дослідження розроблено систему дидактичних ігор з англійської мови.

Другий етап (1999-2000) полягав у проведенні педагогічного експерименту, протягом якого здійснювалася перевірка й оцінка навчальних досягнень студентів, визначення ефективності використання технології дидактичної гри, теоретичний і статистичний аналіз емпіричних даних. Експериментальна робота не порушувала природних умов навчального процесу.

На третьому, завершальному, етапі дослідження (2000-2001) було перевірено вірогідність висунутої гіпотези, проведено спеціальні діагностичні зрізи під час викладання англійської мови на 1-2 курсах факультету фізичного виховання. Паралельно коригувався зміст експериментального дослідження, проводився аналіз, узагальнення результатів експерименту, формулювалися висновки, підводилися результати наукового пошуку та здійснювалося їх впровадження у практику навчального процесу вищого закладу освіти.

**Наукова новизна та теоретичне значення дослідження** полягають у теоретичному обґрунтуванні сутності дидактичної гри, її функцій та сфер впливу; визначенні ієрархічного ряду функцій гри відповідно до кожної сфери впливу; удосконаленні класифікації ігор, взагалі, та дидактичних ігор, зокрема; обґрунтуванні технології підготовки та застосування дидактичної гри, її впливу на активізацію навчальної діяльності студентів та розробленні технологічної карти дидактичної гри; виявленні впливу дидактичних ігор на рівень мовної компетентності студентів, на розвиток ряду психологічних характеристик, зокрема, рівня пам'яті та уваги, на стан самопочуття, активності та настрою і рівень тривожності студентів впродовж

навчального заняття, на міжособистісні стосунки студентів у групі, на активізацію їх пізнавальної діяльності у навчальному процесі.

**Практичне значення** одержаних результатів полягає у розробці системи дидактичних ігор для використання у педагогічному процесі вищого навчального закладу освіти на заняттях з іноземної мови студентів 1 та 2 курсів факультетів, на яких іноземна мова не є профільюючим предметом, та засобів навчально-методичного забезпечення цього процесу.

**Особистий внесок здобувача** полягає у:

- теоретичному обґрунтуванні сутності дидактичної гри та її значення у навчально-виховному процесі;
- розробленні системи дидактичних ігор для використання на заняттях з іноземної мови у вищому навчальному закладі;
- створенні системи засобів навчально-методичного забезпечення застосування дидактичних ігор у навчально-виховному процесі;
- накопиченні фактичного експериментального матеріалу, його інтерпретації, впровадженні результатів дослідження у практику.

**Вірогідність і надійність** результатів і основних висновків дисертаційної роботи забезпечувались теоретичним і методичним обґрунтуванням його вихідних аспектів, використанням комплексу взаємодоповнюючих методів дослідження, підтверджувались результатами експериментально-педагогічної роботи.

**Апробація та впровадження результатів дослідження** здійснювалася безпосередньо в процесі педагогічної діяльності автора у вищому закладі освіти, під час проведення формуючого експерименту в системі професійної підготовки майбутніх фахівців на кафедрі іноземних мов; на науково-практичних конференціях: "Соціально-педагогічне забезпечення гуманітарної освіти спеціаліста технічного профілю" (Черкаси, 1999); "Проблеми сучасної педагогічної освіти" (Ялта, 1999); "Українська еліта та її роль у державотворенні" (Київ, 2000); "Сучасні педагогічні інновації у підготовці і післядипломній освіті педагогічних кадрів" (Черкаси, 2000). "Зміна поведінки на турботу про здоров'я" (Сент Ендрюс, Шотландія, 2001); "Актуальні проблеми теорії та історії педагогіки" (Черкаси, 2002); "Ювілейні педагогічні читання, присвячені 100-річчю з дня народження М.П.Гусака" (Черкаси, 2002); "Проблеми поведінки та здоров'я" (Гельсінкі, 2002); на щорічних підсумкових науково-методичних семінарах кафедри педагогіки і соціальної роботи Черкаського державного університету ім. Б.Хмельницького (1999 – 2003); на курсах підвищення кваліфікації вчителів англійської мови Черкаського обласного інституту післядипломної освіти.

Розроблену технологію педагогічної гри з англійської та латинської мов **впроваджено** у навчальний процес кафедри іноземних мов Черкаського державного університету ім. Б.Хмельницького (Довідка № 10/01-11 від 08.01.02), кафедри гуманітарних наук Черкаської філії Міжрегіональної Академії Управління Персоналом (Довідка № 229 від 28.12.01), кафедри іноземних мов Черкаського технологічного університету (Довідка № 86/01 від 04.01.02), кафедри іноземних мов Білоцерківського аграрного університету (Довідка № 01-12 від 26.12.01).

**Публікації.** Результати дисертації представлені у п'ятнадцяти публікаціях; серед них сім статей – у фахових виданнях, зареєстрованих ВАК України; матеріали науково-практичних конференцій; навчальний посібник “Дидактичні ігри з іноземних мов”.

**Структура та обсяг дисертації.** Дисертація складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаних джерел. Загальний обсяг дисертації – 190 сторінок, основний зміст – 171 сторінка. Робота містить 24 таблиці та 14 схем на 12 сторінках.

## **ОСНОВНИЙ ЗМІСТ РОБОТИ**

**У вступі** обґрунтовано актуальність теми, зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами, визначено об'єкт, предмет, мету, гіпотезу, завдання, теоретико-методологічну основу, методи, етапи, наукову новизну, теоретичне та практичне значення дослідження, особистий внесок здобувача, шляхи забезпечення вірогідності та надійності результатів дослідження, представлена апробація результатів дослідження та впровадження їх у практику, наведені дані про структуру роботи.

**У першому розділі** “Педагогічні основи використання гри у процесі навчання майбутніх спеціалістів” міститься історико-педагогічний аналіз проблеми гри та ігрової діяльності у психолого-педагогічній теорії та практиці. Проведено аналіз багатозначного поняття “гра” і різних підходів до нього та підтверджено факт, що гра є предметом дослідження різних наук (філософії, етнографії, біології, фізіології, психології, педагогіки). З'ясовано, що гра – явище досить різнобічне, звідси й розбіжності у підходах до цього поняття, оскільки вчені розглядали його з різних позицій: гра – філософське поняття (І.Кант); стан вищої гармонії пізнавальних здатностей людини (Ф.Шиллер); символічне повторення ситуації, яка в минулому завдала дитині психологічної травми (З.Фрейд); підготовка до справи (К.Гроос); звільнення від надлишку енергії (Г.Спенсер); холоста робота механізму, котрий ще не знадобився для справи (Д.Н.Узнадзе); своєрідний, але необхідний підрозділ “справи” (Г.О.Нодія); відтворення людської



діяльності (Д.Б.Ельконін); діяльність “ніби непотрібна і разом з тим необхідна” (С.П.Рубінштейн); провідний вид діяльності дошкільнят (Г.Леве); діяльність, не пов’язана з життєвими інтересами (А.А.Смірнов); єдність ігрової діяльності та ігрової форми (А.А.Тюков); інструментально даний фрагмент реальності соціуму (Є.М.Смірнов); особливим чином організована діяльність групи людей (Є.М.Смірнов); широке коло діяльності тварин та людей (“Філософський енциклопедичний словник”); засіб навчання та виховання (“Енциклопедія ігор”); генетична та функціональна основа мистецтва (“Енциклопедія ігор”); форма проведення людиною вільного часу (“Енциклопедичний збірник”).

Навіть цей далеко не повний список визначень гри дозволяє констатувати, що на сьогодні не існує чіткого визначення гри як явища, відсутні конкретні критерії його визначення, більше того, відсутнє обґрунтування гри як дидактичного явища, не достатньо чітко визначено її місце серед категорій дидактики.

У більшості визначень гра розглядається як один з видів діяльності, тісно пов’язаний з іншими – навчанням та працею. На наш погляд, визначення “*гра – це діяльність*” недостатньо чітке. З точки зору дидактики, гра, так як і навчання, і праця – це процеси, протягом яких особистість займається ігровою, навчальною або трудовою діяльністю.

Визначення “*гра – це форма*”, на нашу думку, не зовсім відповідає дійсності. Форма, з філософської точки зору, це зовнішній вираз певного змісту, тоді гра була б і зовнішньою формою, і внутрішнім змістом. Форма, з педагогічної точки зору, як форма організації навчання, це обмежена в часі і просторі взаємозумовлена діяльність учителя і учнів. В історії освіти відомі різні форми організації навчання, на сучасному етапі загальноприйнятою формою є урок. У переліку позаурочних форм навчання ми також не знаходимо гри.

Визначення “*гра – це прийом*” можливе, на наш погляд, якщо гра використовується як разова дія, якщо використовуються певні елементи гри. Але явище “гра” наскільки багатогранне та багатофункціональне, що його реально спрямовувати на забезпечення більш широких дій.

Визначення “*гра – це спосіб організації особливого виду діяльності, яка передбачає відтворення різних видів людської діяльності*”, на нашу думку, найбільше відповідає сутності поняття. Оскільки упорядковані способи діяльності вчителя і учнів, спрямовані на ефективно розв’язання навчальних завдань – це методи навчання, то ігри слід розглядати саме серед методів навчання.

Аналіз різних підходів до визначення сутності гри, її ролі та місця в житті людини, різних спроб класифікацій тих чи інших видів ігор дозволив поглибити дослідження цієї проблеми. В роботі визначено ряд критеріїв для розподілу ігор на групи та запропоновано обгрунтовану розширену класифікацію ігор за цими критеріями: за віком, за метою, за призначенням, за засобами проведення, за кількістю учасників, за часом підготовки, за ступенем керівництва та за часом проведення.

В роботі прокоментовано різні підходи щодо термінології та проаналізована ступінь синонімічності та відмінності між термінами “навчальна гра”, “пізнавальна гра”, “педагогічна гра”, “дидактична гра”.

В широкому розумінні, всі ігри, в які людина грає з дитинства, є *навчальними*, тому що з їх допомогою дитина чи доросла людина засвоює певні аспекти досвіду. Будь-яка гра, в яку людина грає впродовж життя, є, в певному розумінні, *пізнавальною*, тому що людина пізнає світ, життя, або його конкретні прояви. Говорячи про ігри у навчальному процесі, ми вкладаємо у ці поняття більш конкретний зміст.

Гру, яка використовується у навчальному процесі як системі, доречно називати загальним поняттям “педагогічна гра” або “навчально-педагогічна”. При використанні таких ігор зусилля викладача спрямовуються не тільки на засвоєння змісту навчальної дисципліни, але й на формування понять про певні норми поведінки. *Навчальна гра* передбачає розв’язання навчальних завдань, всі інші її функції, не пов’язані безпосередньо з навчанням, залишаються на другому плані.

Оскільки процес навчання має двосторонній характер, гра має певне значення як для процесу наuczіння (*дидактична гра*), так і для процесу учіння (*пізнавальна гра*). Тобто, дидактична гра – це навчальна гра, яка застосовується у процесі навчання, виконує певні навчальні функції, має певну навчальну мету і завдання.

Отже, при своїй певній синонімічності, ці поняття визначають конкретне місце кожної з цих ігор у процесі навчання. При цьому необхідно наголосити на тому, що вони тісно пов’язані між собою. Використовуючи будь-яку з цих ігор, викладач реалізує всі функції гри, хоча їх ієрархічний ряд буде різним.

Обгрунтований висновок, що гра може бути методом навчання, виступив основою для аналізу сутності дидактичної гри. Не маючи на меті перегляд існуючих класифікацій методів навчання, в роботі знайдено місце дидактичній грі серед існуючих категорій дидактики, зокрема, серед практичних методів навчання, спираючись на найбільш поширену класифікацію методів навчання за джерелом знань. Обгрунтовано належність дидактичної гри до справи, зокрема, до творчої справи, яка використовується в

навчальному процесі, вміщує навчальне завдання та в штучно створених умовах, що відтворюють реальну обстановку, забезпечує досягнення певної навчальної мети.

Запропонована загальна класифікація ігор стала основою для створення класифікації дидактичних ігор, показаний її зв'язок з моделлю гри (Табл.1), що надало нам чітку систему дидактичних ігор, яка, в свою чергу, допомогла глибше зрозуміти її сутність, функції та значення в навчальному процесі.

Таблиця 1.

### Модель та класифікація дидактичних ігор

Структурний елемент моделі гри	Групи ігор		
	1.Співвідношення цілей і завдань дидактичної гри з метою навчання	За метою	За способом організації
2. Суб'єкт дидактичної гри	За способами керівництва	За кількістю учасників	За мовленнєвою діяльністю
3. Ігровий кодекс	За часом проведення	За часом підготовки	За засобом проведення

У роботі аналізується використання дидактичних ігор на сучасному етапі роботи вищої школи.

Метою *констатуючого* експерименту було визначення груп мотивів, що зумовлюють ставлення студентів до навчальної дисципліни "Іноземна мова" та використання дидактичної гри в процесі навчання. Результати анкетування свідчать, що інтерес до навчання сучасних студентів знижується; одним з основних чинників ставлення до навчальної дисципліни є використання методів викладання; більшість студентів керується пізнавальними мотивами у вивченні іноземної мови; більшість студентів позитивно ставляться до вивчення навчальної дисципліни "Іноземна мова"; більшість студентів оцінюють використання дидактичних ігор позитивно; у більшості студентів сформований середній рівень пізнавального інтересу та середній рівень мовної компетентності (серед студентів неспеціальних факультетів).

Проведене дослідження свідчить про необхідність підвищити інтерес студентів до навчання, рівень сформованості пізнавального інтересу, рівень мовної компетентності, що, за нашим припущенням, можливо засобами реалізації стимулюючої функції дидактичних ігор, оскільки, студенти вважають методи викладання одним з основних чинників ставлення до навчальної дисципліни та позитивно ставляться до дидактичних ігор, відзначають їх позитивний вплив на навчальний процес, на стосунки у групі та на настрої і вважають, що ігри використовуються дуже рідко або не використовуються взагалі.

Результати теоретичних та експериментальних досліджень свідчать про необхідність здійснення пошуків шляхів та умов ефективного використання дидактичної гри з метою розвитку пізнавального інтересу, підвищення рівня компетентності майбутніх спеціалістів.

У другому розділі “Використання педагогічної технології дидактичної гри для активізації навчальної діяльності майбутніх спеціалістів” подано змістовну характеристику педагогічної технології дидактичної гри, показано процес її впровадження в практику навчання й наведено докази її значення для активізації навчальної діяльності майбутніх спеціалістів.

У роботі досліджено та розвинуто проблему технології дидактичної гри та сформульовано її визначення як способу послідовної розробки, підготовки, проведення та оцінювання гри в процесі навчання. Розроблено технологічну карту дидактичної гри.

Таблиця 2.

**Технологічна карта дидактичної гри**

Мета гри	Тема та проблема гри	Предмет гри	Зміст гри	Етапи гри	Функції учасників гри		Правила гри	Система критеріїв оцінок результатів гри та ігрових дій	Інструкції для керівника гри та гравців
					викладач	студент			

У роботі розглянуто проблему пізнавального інтересу як чинника активізації навчальної діяльності, умовно визначено три рівні його сформованості (високий, середній, низький) та показники, через які розглядався його прояв: ставлення до навчання,

пізнання нової інформації, пояснення та розповіді викладача, спільного обговорення питань, самостійної праці, відповідей товаришів, роботи з підручником, роботи з додатковою літературою; участь в усіх видах діяльності; систематичність виконання домашнього завдання; участь у дидактичних іграх; творчий підхід до виконання завдань; активність та ініціативність; допитливість; уважність та дисциплінованість.

Для розуміння ефективності використання дидактичної гри у роботі визначено сфери впливу дидактичної гри та з'ясовано її функції в межах кожної сфери впливу (Схема 1).

З огляду на проаналізовані аспекти дидактичної гри використання її у навчальному процесі можна розглядати як один з важливих шляхів його активізації, а саму гру як активатор пізнавальної діяльності студентів.

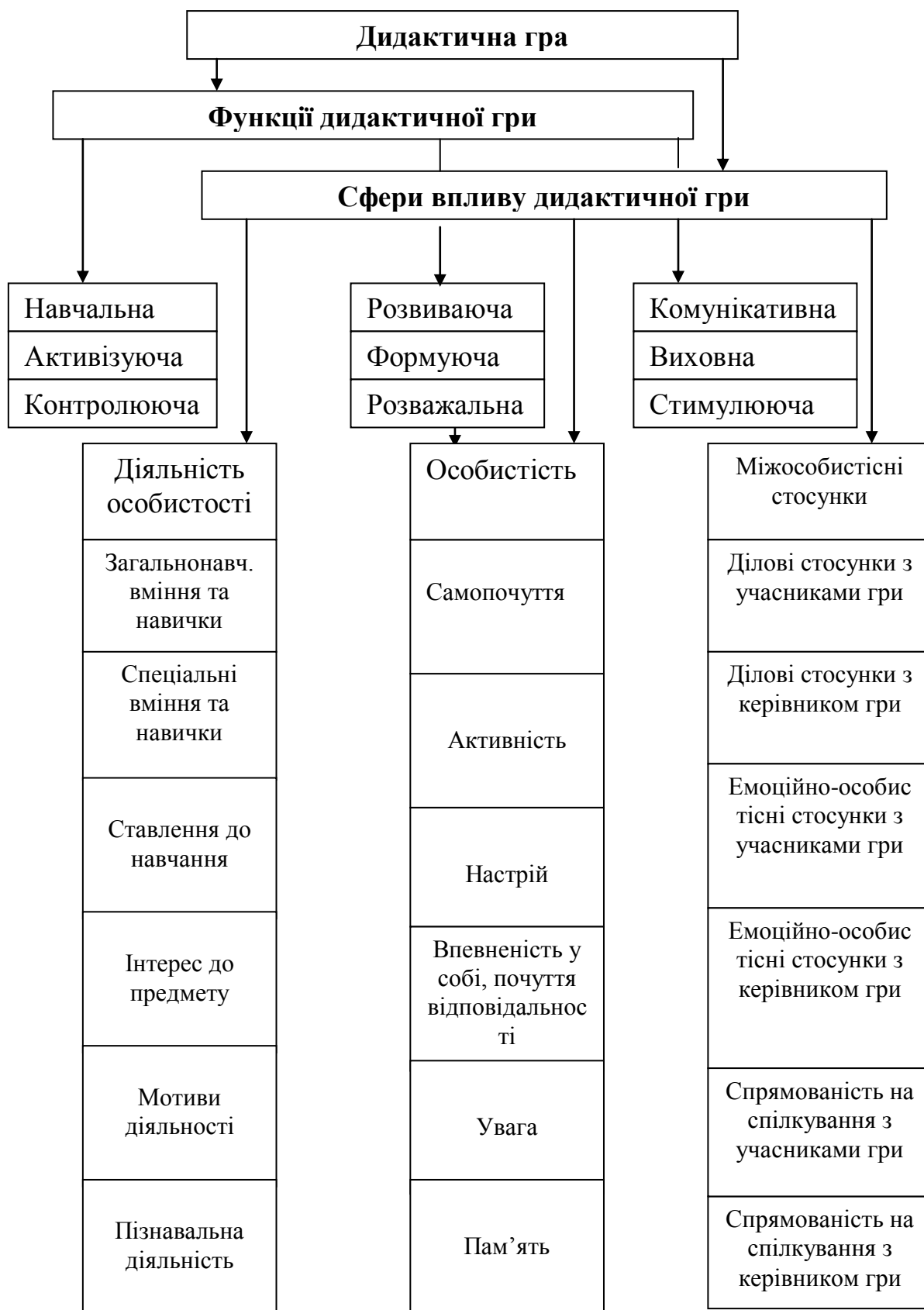
*Формуючий експеримент* передбачав використання дидактичної гри у поєднанні з іншими методами навчання на заняттях з англійської мови та встановлення залежності між створенням умов для позитивних змін у ряді особистісних характеристик студентів, стабілізації рівня тривожності та стану нервової системи, розвитку міжособистісних стосунків в академічних групах та розвитком пізнавального інтересу студентів, активізації їх пізнавальної діяльності і змінами у рівні мовної компетентності.

Оптимізація процесу навчання вимагала врахування умов його протікання, індивідуальних особливостей студентів та рівня їх мовної компетентності. Виявлення оптимальних умов її формування було одним з найважливіших завдань. Поєднання гри як методу з іншими методами навчання дозволило забезпечити індивідуалізацію та оптимізацію навчання. Студенти експериментальних груп (120) мали різний досвід вивчення іноземної мови, а організація їх навчання за запропонованою системою дозволило виявити та прослідкувати основні тенденції формування мовної компетенції та зробити висновки про ефективність експериментальної системи.

В експериментальних групах основна увага приділялася використанню дидактичних ігор у поєднанні з іншими методами навчання як засобу активізації та закріплення знань, умінь та навичок, як засобу їх контролю та корекції, як засобу стимуляції інтересу до навчальної дисципліни “Іноземна мова” та до навчання.

Експериментальна система ігор мала на меті забезпечити поступовий перехід від навчальної діяльності студентів до практичного використання знань, зокрема за допомогою певних рольових та ділових ігор. З метою формування знань, умінь та навичок проводилися дидактичні ігри на засвоєння нового матеріалу, закріплення засвоєного матеріалу, на формування умінь практичного застосування знань, здійснення контролю та корекції.

### Функції та сфери впливу дидактичної гри



З метою здійснення останнього проводилися тестування з лексики, граматики, операцій породження мовленнєвого висловлювання, що сприяло виявленню рівня мовної компетентності.

Виявлення факту активізації процесу навчання та підвищення рівня мовної компетентності проводилося на основі порівняння даних поточного та передекспериментального зрізів та порівняння даних у експериментальних та контрольних групах.

Рівень мовної компетентності визначався методом шкалювання у ході передекспериментального та заключного зрізів. Кількість навчальних завдань, які виконували студенти, зумовила кількісну оцінку рівня мовної компетентності у балах. Якщо умовно нуль балів ми оцінюємо як нульовий рівень, то від 1 до 40 балів – як низький, від 41 до 80 – як середній, та від 81 до 100 балів – як високий рівень. Передекспериментальне тестування свідчить про середній загальний рівень мовної компетентності студентів, причому найнижчий бал середнього рівня (44,6).

На кінець навчального року після використання методу дидактичних ігор в експериментальній групі зменшилася кількість студентів з низьким рівнем мовної компетентності, але збільшилася кількість студентів з середнім та високим рівнем мовної компетентності. В контрольній групі теж збільшився процент студентів з середнім рівнем та зменшився – з низьким рівнем, але цей процент менший у порівнянні з експериментальною групою. В експериментальній групі кількість студентів з високим рівнем мовної компетентності зросла з 7,9% на початку року до 19,04% - у кінці навчального року.

Результати тестування обраховувалися в балах у залежності від кількості правильно виконаних завдань щодо кожного розділу тестування (лексика, граматики, породження мовленнєвого висловлювання). Порівняльний аналіз показників здійснювався за результатами тестування на початку та в кінці навчального року.

Оволодіння мовою потребує вирішення ряду навчальних завдань, пов'язаних з вивченням різних аспектів мови (фонетики, лексики, граматики, стилістики) та освоєння на їх основі видів мовленнєвої діяльності (читанням, аудіюванням, мовленням, письмом).

Враховуючи різний рівень попередньої підготовки студентів з іноземної мови та досить низький рівень мовної компетентності у більшості студентів, доцільно почати вивчення іноземної мови у вищому навчальному закладі з увідного корективного курсу, в процесі якого актуалізуються, відновлюються, часто набуваються елементарні знання, а також фонетичні, граматичні, лексичні уміння та навички, необхідні для оволодіння іноземною мовою.

На даному етапі формуючого експерименту переважали вправи та ігри імітаційного характеру. Це стосувалося і фонетичних, і лексичних, і граматичних ігор. Як правило, використовувалися групові ігри-імпровізації, керовані або частково-керовані, репродуктивні або тренувальні. В той же час закладалися основи комунікативних умінь, зокрема використовувалися частково-пошукові ігри, які обдумуються під час заняття, з елементами творчості, ігри, які вимагали невербальної реакції на почуте або ж відповіді на запитання. Слід відмітити, що особливе задоволення студенти одержували від ігор, які передбачали елементи змагання; наприклад, фонетичні ігри на швидкість запам'ятовування слів та приказок на правильність їх відтворення; лексичні ігри на згадування та відтворення більшої кількості слів чи словосполучень за певною темою; граматичні ігри-змагання на правильність вживання певних граматичних форм.

У подальшій роботі зростала частка ігор на формування умінь практичного застосування знань, використовувалося більше самостійних ігор за способом керівництва, а також творчих ігор.

Отримані експериментальні дані щодо позитивних змін в усіх показниках мовної компетенції дозволяють зробити висновок про те, що дидактична гра виконала навчальну і активізуючу функції та дозволила ефективно реалізувати функцію контролю, позитивно вплинула на діяльність студентів, зокрема, на формування загальнонавчальних умінь та навичок, результати спеціальних умінь та навичок, ставлення до навчання, інтерес до навчальної дисципліни, мотиви діяльності та пізнавальну діяльність студентів. Інтерес до навчання, рівень сформованості пізнавального інтересу – це індивідуальні якісні характеристики особистості, тому важливо визначити вплив дидактичної гри на їх формування.

В експериментальних групах приділялася увага використанню дидактичних ігор для створення позитивної емоційної атмосфери, а звідси й змін негативних стереотипів щодо вивчення іноземної мови на позитивні та розвиток певних особистісних характеристик. У ході експериментального навчання проводилося спостереження за здійсненням навчальної діяльності студентів з метою виявлення їх ставлення до занять з іноземної мови в експериментальній та контрольній групах. Ми констатували наявність бажання студентів експериментальної групи брати участь у іграх та прагнення самостійно виконувати завдання індивідуальних ігор. Ефективність навчальної діяльності визначалася не тільки зовнішніми, але й внутрішніми показниками, перш за все ступенем задоволеності студентів своєю навчальною діяльністю, результатом чого стали їх позитивні емоції, що формувалися протягом проведення ігор, які висловлювалися в анкетах та в усному опитуванні під час бесід після проведення занять.



Під час використання дидактичних ігор у студентів розвиваються загальнонавчальні вміння та навички та спеціальні, необхідні для опанування певною навчальною дисципліною. В цьому полягає навчальна функція дидактичної гри. Взагалі дидактична гра виконує ряд функцій й має декілька сфер впливу. За допомогою гри на занятті створюється така атмосфера, яка сприяє покращенню самопочуття та настрою, розвитку активності, впевненості у собі та почуття відповідальності, створенню позитивної емоційності. В цьому полягає розважальна та розвиваюча функції дидактичної гри.

Дослідження впливу дидактичної гри на самопочуття, активність та настрої студентів проводилося з використанням тестування за методикою САН, що дозволяє зафіксувати поточні зміни у визначених показниках безпосередньо на початку та наприкінці кожного навчального заняття, тобто до і після застосування дидактичної гри. В експериментальних групах простежувалося достовірне зростання цих показників. Отже, дидактична гра відразу позитивно впливає на самопочуття, активність та настрої студентів, оскільки дані показники підвищуються в кінці заняття після застосування дидактичних ігор. Тенденція зростання всіх визначених показників в кінці навчального заняття в експериментальних групах зберігається і на кінець навчального року. У контрольних групах зафіксовано їх зниження. Це пов'язано з тим, що студенти відчувають певну втому від наполегливої навчальної діяльності, появу якої можливо й необхідно попередити. Як свідчать отримані експериментальні дані, використання дидактичної гри створює для цього необхідні умови.

Програмою експериментальної роботи було передбачено виявлення впливу дидактичних ігор на розвиток пам'яті, уваги, мислення студентів, які мають велике значення для засвоєння іноземної мови. Нас цікавив рівень запам'ятовування англійських слів, у порівнянні з пам'яттю на українські слова, склади, цифри та фігури на початку навчального року та у кінці, після застосування дидактичних ігор. Крім того, важливо було з'ясувати вплив дидактичної гри на процес запам'ятовування. У кінці навчального року обсяг лексичних одиниць, що зберігаються у довготривалій та короткочасній пам'яті у студентів експериментальної групи достовірно зросли.

Наступною з досліджених особистісних характеристик була увага. Нас цікавили зміни у показниках інтенсивності, стійкості та концентрації уваги з урахуванням впливу дидактичної гри на них. Дослідження проводилося за методикою "Коректурна проба з літерами" (таблиця Анфімова). З метою пристосування завдання до специфіки навчальної дисципліни таблиця була заповнена літерами англійського алфавіту.

Результати дослідження показали, що кількість помилок у кінці року зменшилася у порівнянні з початком року у студентів як експериментальної, так і контрольної груп, але в експериментальній групі ці зміни суттєвіші. Показник інтенсивності уваги зріс у експериментальній групі та дещо знизився у контрольній. Показник стійкості і концентрації уваги зріс в експериментальній та контрольній групах, але в експериментальній групі відсоток зростання вищий. Дослідження засвідчили, студенти, які навчалися за експериментальною системою, виконуючи завдання, проглядали більшу кількість літер та робили менше помилок, тобто використання дидактичних ігор сприяло розвитку інтенсивності, стійкості та концентрації уваги.

З метою виявлення змін у якостях особистості, ми звернулися до діагностики психічного стану студентів, зокрема до самооцінки рівня тривожності в певний момент (реактивна тривожність як стан) та особистісної тривожності (як стійкої характеристики людини). Дане тестування було проведене за методикою “Шкала самооцінки Ч.Д.Спілберга, Ю.Л.Ханіна”. Не заглиблюючись в аспекти психічного стану, ми порівняли показники реактивної тривожності на початку заняття та в кінці, після застосування дидактичної гри. Аналізуючи дослідження реактивної тривожності, зазначимо, що дидактичні ігри позитивно вплинули на стан студентів, оскільки кількість студентів з низьким рівнем тривожності знизилася суттєвіше в експериментальній групі, ніж в контрольній, а кількість студентів з помірним рівнем зросла в експериментальній групі та не змінилася у контрольній.

Оскільки використання дидактичної гри певним чином впливає на рівень тривожності студентів, важливо визначити її вплив на стан нервової системи студентів. З цією метою було проведено дослідження за методикою “Tapping test” на початку заняття та в кінці, після застосування дидактичної гри. Дане тестування мало на меті дослідження функціонального стану рухової сфери нервової системи за допомогою визначення максимальної частоти руху верхньої кінцівки. Максимальна частота руху залежить від функціонального стану всіх ланок системи рухової сфери. Нас цікавило, чи мають дидактичні ігри певний вплив на стан нервової системи студентів. Максимальну частоту руху визначають за кількістю крапок, поставлених на папері за 40 сек. (по 10 сек. у кожному з чотирьох задалегідь пронумерованих квадратів листа паперу).

Порівняльний аналіз отриманих даних показав, що в експериментальній групі на початку навчального року на початку заняття частота рухів знижується. У кінці заняття падіння зменшується, що свідчить про позитивний вплив гри навіть на початку застосування експериментальної системи. Багаторазове повторення тестування на початку та наприкінці заняття підтверджувало наведені експериментальні дані. У кінці

навчального року навіть вихідні рівні вище. Отже, дослідження свідчить, що показники частоти рухів покращуються при тривалому застосуванні ігор. У контрольній групі на початку експерименту на початку заняття падіння частоти рухів зменшується, у кінці заняття падіння збільшується. У кінці навчального року спостерігається істотне падіння частоти рухів, що свідчить про відсутність стимуляції навчальної діяльності. В експериментальній групі стимулом задовільного стану рухової сфери нервової системи виявилася дидактична гра.

На етапі аналізу даних констатуючого експерименту, ми дійшли висновку, що значна кількість студентів не тільки позитивно ставляться до дидактичних ігор, але й вважають, що ігри можуть вплинути на стосунки у групі. У ході експериментальної роботи здебільшого проводилися ігри парні та групові, розраховані на взаємодію учасників. Тобто, дидактичні ігри могли вплинути на особистісно-ділові стосунки під час спільної діяльності, які визначалися за допомогою соціометрії. Результати дослідження показали, що індекс згуртованості зріс у кінці року як в експериментальній, так і в контрольній групах. Але відсоток його зростання значно вищий в експериментальній групі. Оскільки на стосунки у групі міг впливати ряд факторів, спільних для обох груп, то фактором впливу, який відрізнявся у групах, були дидактичні ігри. Отже, достовірне зростання всіх показників свідчить про позитивний вплив дидактичних ігор на стосунки у групі.

Одержані результати підтвердили висунуту гіпотезу. Проведене дослідження дозволило зробити загальні висновки.

## **ВИСНОВКИ**

В дисертації наведено теоретичне узагальнення та запропоновано нове вирішення проблеми ігор у навчальному процесі, яке полягає у визначенні сутності гри, в обґрунтуванні місця та ролі дидактичної гри та її значення у навчальному процесі для розвитку пізнавального інтересу студентів, в активізації їх навчальної діяльності, у розробці та впровадженні педагогічної технології застосування дидактичної гри при вивченні іноземної мови.

1. Дидактична гра належить одночасно до двох сфер людської діяльності - гри та навчання, і є засобом організації діяльності, під час якої відбувається пізнання предметів та явищ дійсності, розвитку мислення, пам'яті, уваги, здібностей, формування вольових якостей, важливим чинником виникнення позитивних емоцій.
2. Дидактична гра впливає на особистість, її діяльність та особистісні стосунки. Впливаючи на ту чи іншу сферу, дидактична гра виконує певні функції: навчальну,

активізуючу, контролюючу; формуючу, розвиваючу, розважальну; комунікативну, виховну, стимулюючу.

3. З урахуванням складності такого педагогічного явища, як дидактична гра, при її класифікації враховано такі аспекти: мета, засіб проведення, кількість учасників, спосіб керівництва, частота проведення, спосіб організації, час підготовки учасників, вид діяльності учасників та мовленнєва діяльність учасників дидактичної гри.
4. Запропонована класифікація зумовлена основними структурними елементами моделі гри, яка включає співвідношення цілей і завдань дидактичної гри з метою навчання (за метою, за способом організації, за видом діяльності учасників), суб'єкт дидактичної гри (за способами керівництва, за кількістю учасників, за мовленнєвою діяльністю), ігровий кодекс (за часом проведення, за часом підготовки, за засобом проведення). З урахуванням виділених аспектів та структурних елементів моделі гри, дидактичні ігри об'єднані у дев'ять груп.
5. Дидактична гра - творча вправа, що використовується у навчально-виховному процесі, вміщує навчальне завдання та в створених штучно умовах, що відтворюють реальну обстановку, забезпечує досягнення конкретної навчальної мети і може розглядатися у групі практичних методів навчання.
6. Використання дидактичної гри при вивченні іноземної мови зумовлює позитивні зміни в усіх показниках пізнавального інтересу (таких як, ставлення до навчання, до пізнання нової інформації, до пояснення та розповіді викладача, до спільного обговорення питань, до роботи з підручником, з додатковою літературою; участь в усіх видах діяльності, в дидактичних іграх; регулярність виконання домашнього завдання; активність; ініціативність; допитливість; уважність; дисциплінованість).
7. Використання дидактичної гри у поєднанні з іншими методами навчання є одним з ефективних шляхів активізації навчальної діяльності студентів, оскільки дозволяє: підвищити інтерес студентів до навчання, рівень сформованості пізнавального інтересу, рівень мовної компетентності студентів; позитивно вплинути на діяльність особистості, ряд психічних та особистісних характеристик студентів і особистісні та ділові стосунки; підвищити загальний рівень групової згуртованості.
8. Багатофакторне, багатофункціональне явище "дидактична гра" здійснює багатоплановий позитивний вплив на різні сфери розвитку особистості майбутнього спеціаліста, що доводить необхідність її використання у навчальному процесі при одночасній реалізації принципу диференціації та індивідуалізації навчання.

Позитивні результати впровадження системи дидактичних ігор при вивченні іноземної мови потребують подальшої роботи в напрямку науково-педагогічного

обґрунтування змістовного забезпечення дидактичних ігор з урахуванням конкретної спеціальності майбутніх фахівців. Перспективи подальшої роботи ми бачимо у більш детальному вивченні кожної групи дидактичних ігор, а також у дослідженні ефективності їх використання на різних етапах навчального процесу.

**Основний зміст дисертації відображено в таких публікаціях:**

1. Куліш І.М. Психолого-педагогічна характеристика гри.// Вісник Черкаського університету. Серія: Педагогічні науки. – Випуск 10. – Черкаси. – 1999. – С.40-44.
2. Куліш І.М. До проблеми класифікації дидактичних ігор.// Вісник Черкаського університету. Серія: Педагогічні науки. – Випуск 17. – Черкаси. – 2000. – С.54-58.
3. Куліш І.М. Засоби вдосконалення дидактичної системи навчання іноземній мові у вищому закладі освіти. // Проблеми сучасної педагогічної освіти. Сер.: Педагогіка і психологія. / Зб. Статей. Ч. 2. – П 78 К.: Пед. преса. – 2000. –С. 24-29.
4. Куліш І.М. Сутність дидактичної гри. // Вісник Черкаського університету. Серія: Педагогічні науки. – Випуск 18. – Черкаси. – 2000. – С.55-59.
5. Куліш І.М. Драматизація та рольова гра як засіб формування культури навчання. // Вісник Черкаського університету. Серія: Педагогічні науки. – Випуск 23. – Черкаси. – 2001. – С.79-82.
6. Куліш І.М. Проблема гри та ігрової діяльності у педагогічній теорії та практиці. // Проблеми освіти: Науково-методичний збірник. / Кол. Авт. – К.: Наук.-метод. центр вищої освіти, Наук.-метод. центр середньої освіти, 2001. – Випуск 23. – С.66-71.
7. Куліш І.М. Гіпотези щодо навчання іноземній мові.// Соціально-педагогічне забезпечення гуманітарної освіти спеціаліста технічного профілю. – Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції. – Черкаси. – 1999. – С.85-90.
8. Куліш І.М. Рольова гра як шлях формування високого рівня культури особистості у процесі навчання. // Українська еліта та її роль в державотворенні. - Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції. – Київ. – 2000. – С.178-182.
9. Куліш І.М. Дидактичні ігри з іноземних мов. – Черкаси. – 2001. – 76 с.

10. Куліш І.М. Використання дидактичної гри у підготовці фахівців різних спеціальностей // Гуманітарні науки: Науково-практичний журнал. – К., 2001. - №2. – С.112-116.
11. Куліш І.М. Гра як фактор розвитку пізнавального інтересу особистості // Нові технології навчання: Науково-методичний збірник. – К.: НМЦВО, НМЦСО, 2001. – Вип. 29. – С. 103-109.
12. Куліш І.М. Народна педагогіка та дидактична гра // Вісник Черкаського університету. Серія: Педагогічні науки. – Черкаси. – 2002. – Вип.34. – С. 61-64.
13. Куліш І.М. Роль дидактичної гри в активізації навчальної діяльності студентів університету // Актуальні проблеми теорії та історії педагогіки / Матеріали науково-практичної конференції аспірантів та студентів. – Черкаси. – 2002. – С. 9-11.
14. Kulish I.M. Some aspects of Teaching Games influence on students' health // Abstract Book of International Conference of the European Health Psychology Society. – St. Andrews, Scotland. - 2001. – P.
15. Kulish I.M. Teaching Games influence on students' health // Behavioural Medicine: International Journal / 7<sup>th</sup> International Congress of Behavioural Medicine. – Helsinki, Finland. – 2002. – P. 155-156.

**Куліш І.М.** Дидактична гра як засіб активізації навчальної діяльності студентів університету. – Рукопис.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук за спеціальністю 13.00.09 – теорія навчання. – Національний педагогічний університет імені М.П.Драгоманова, Київ, 2002.

Дисертація містить результати теоретико-експериментального дослідження проблеми використання дидактичної гри як засобу активізації навчальної діяльності студентів університету. Обґрунтовано сутність дидактичної гри, її функції та сфери впливу, визначено ієрархічний ряд функцій гри відповідно до кожної сфери впливу, удосконалено класифікацію ігор взагалі та дидактичних ігор, зокрема, обґрунтовано технологію підготовки та застосування дидактичної гри, її впливу на активізацію навчальної діяльності студентів та розроблено технологічну карту дидактичної гри. Обґрунтовано та експериментально перевірено результативність використання педагогічної технології дидактичної гри у вищому закладі освіти, розроблено систему дидактичних ігор для використання у педагогічному процесі вищого навчального закладу освіти на заняттях з іноземної мови.

**Ключові слова:** дидактична гра, метод навчання, творча вправа, пізнавальний інтерес, активізація навчальної діяльності, технологія дидактичних ігор, мовна компетенція.

**Кулиш И.М.** Дидактическая игра как способ активизации учебной деятельности студентов университетов. – Рукопись.

Диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук по специальности 13.00.09 – теория обучения. –Национальный педагогический университет имени М.П.Драгоманова, Киев, 2002.

Диссертация содержит результаты теоретико-экспериментального исследования проблемы использования дидактической игры как способа активизации учебной деятельности студентов университетов. Обоснована сущность дидактической игры, ее функций и сфер влияния, определен иерархический ряд функций игры относительно каждой сферы влияния, усовершенствована классификация игр вообще и дидактических игр в частности, обоснована технология подготовки и применения дидактической игры, ее влияние на активизацию учебной деятельности студентов и разработана технологическая карта дидактической игры. Обоснована и экспериментально проверена результативность использования педагогической технологии дидактической игры в высшем учебном заведении, разработана система дидактических игр для использования в педагогическом процессе высшего учебного заведения на занятиях по иностранному языку.

**Ключевые слова:** дидактическая игра, метод обучения, творческое упражнение, познавательный интерес, активизация учебной деятельности, технология дидактических игр, языковая компетенция.

**Kulich I.M.** Didactic Game as Means of Teaching Process Activation of University Students. – Manuscript.

Thesis on Acquiring the Candidate of Pedagogical Sciences Degree in Speciality 13.00.09. – Teaching Theory. – National M.P.Dragomanov Pedagogical University, Kyiv, 2002.

The theses detect and prove effectiveness and technology of didactic games as one of the teaching methods. Didactic games were examined as an effective training method. There are different definitions of games that are applied in the training process. A teaching game is considered to be a creative exercise that is applied in the training process, contains the training task and provides the achievement of the definite training aim. The insertion of the teaching game in the traditional training methods is one of the effective means of the students training work activation.

To realize the essence, functions and importance of the games the classification of the games was elaborated. Teaching games may be classified according: to the aim; means of holding; number of participants; ways of guidance; time of holding; ways of organization; time of students preparation; form of students activity and speech activity.

A teaching game has a definite influence on a personality of a student, his activity and personal relations. A teaching game having influence upon this or that sphere performs definite functions. In the sphere of personality activity there are such functions of the teaching game as training, activizing and control. The teaching game performs forming, developing and enertaining functions having influence on a personality. We distinguish communicative, upbringing and stimulative functions of the teaching game in the sphere of personality relations.

The influence of the didactic games on some personal characteristics of students: their feeling, activity, mood; the memory level; the attention level; the anxiety level; the state of nervous system motion sphere was investigated.

According to the results of the testing "FAM" (feeling, activity, mood) all the showings increased in the experimental group and decreased in the control group at the end of the lesson if to compare with the beginning of the lesson. At the end of the year the similar changes were observed. So, the teaching games have the positive influence on the students' feeling, activity and mood as these showings improve after the teaching games use. At the end of the year all the memory level showings increased in the experimental group. Correlation of momentary and lasting memory increased too. The memory level on English words was low at the beginning of the year, but after use of the teaching games system this level and the correlation of momentary and lasting memory increased at the end of the year. The correlation factor showed that the showings of all memory kinds increased in most cases but for memory on English words. This factor testifies about rebuilding of memory mechanisms remembering English words.

We were interested in showings of attention intensity, firmness and concentration and the influence of teaching games on these showings. The investigation was held with the letters tables (Anfimov's method). The students who were taught after the experimental system looked through more letters and made fewer mistakes while performing the task. So, we can make a conclusion that games help to develop intensity, firmness and concentration of attention.



Analyzing the reactive anxiety investigation, we noted that the teaching games had a positive influence on the students' state as the number of students with the low level of anxiety decreased more considerably in the experimental group. The number of students with the moderate level of anxiety increased in the experimental group and did not change in the control group.

Analyzing the students' questionnaire we came to the conclusion that the students treated positively to the games and consider them to be able to influence on the relations in the group. As the games were double and group, so they assumed the interrelations of participants, i.e. the games had the influence on the personal relations, which included: relations during joint activity; emotional-personal relations; trend to communication.

As our investigation showed the degree of group unity increased at the end of the year but the percent of the increasing was considerably higher in the experimental group. Reliable increasing of all showings in the experimental group testifies about the positive influence of games on the group relations.

**Key words:** didactic game, teaching method, creative exercise, cognitive interest, study activation, didactic game technology, language competence.