

## **ОТЗЫВ**

научного руководителя о работе Араат-Исаевой Марии Сергеевны над диссертацией «Игровые технологии в обучении информатике учащихся 3-4 классов в школьном лагере», представленной к защите на соискание учёной степени кандидата педагогических наук по специальности 5.8.2 – теория и методика обучения и воспитания (информатика)

В последнее время все большее значение приобретает обучение информатике учащихся младших классов. Широкое внедрение информационных технологий требует этого на начальной ступени образования. Научные исследования показали, что ребенок к 11-12 годам способен освоить логическое мышление, являющееся основой изучения информатики и информационных технологий. В наше время образовательные учреждения могут ввести предмет «Информатика и ИКТ» в качестве учебного модуля или учебного предмета вариативной части, однако для углубленного изучения информатики этого может быть недостаточно. Все это приводит к необходимости развития методической системы за счет расширения, форм и средств обучения. К их числу можно отнести школьный лагерь и изучаемые диссертантом геймификацию и игровое обучение.

В этой связи тема, выбранная М. С. Араат-Исаевой для исследования, является актуальной.

Обучаясь в аспирантуре департамента информатики, управления и технологий ИЦО МГПУ, она смогла провести новое научное исследование, содержательно включающее рассмотрение вопросов использования игрового обучения и геймификации в процессе построения системы обучения информатике учащихся младших классов в рамках развития форм и технологий обучения. Автором работы были интегрированы различные технологии включая методы STEM – проектов, которые способствовали выстраиванию симбиоза в области обучения информатике в школе и школьном лагере. Репозиторий STEM – проектов, в разработке которого принимала участие Мария Сергеевна, позволил предложить преподавателям большой блок готовых образцов методических разработок, апробированных на практике. В диссертационном исследовании предложена оригинальная методика оценки эффективности разработанных технологий. Материалы диссертации были использованы при выполнении Государственного задания ГАОУ ВО МГПУ «Создание комплекта учебно-методических материалов по применению робототехнических образовательных комплексов в STEM-проектах школ г. Москвы».

Материалы диссертации нашли практическое применение и были реализованы в учебных заведениях города Москвы, что подтверждается документами о внедрении результатов исследования.

В ходе проведённого исследования Мария Сергеевна Аарат-Исаева проявила способности к самостоятельному изучению предметной области, учебной, справочной и научно-методической литературы. Она показала себя как добросовестный исследователь, инициативный, ответственный и сформировавшийся специалист, владеющий как информационными, так и педагогическими технологиями, способный эффективно применять на практике исследовательские методы при подготовке к учебным занятиям.

В процессе научного работы аспирант взаимодействовала с ведущими преподавателями департамента информатики, управления и технологий Московского городского педагогического университета, образовательных учреждений Москвы и других городов России, Белоруссии. Это позволило использовать изучить известные направления применения игровых технологий и геймификации для построения системы обучения учащихся младших классов информатике, но и рассмотреть возможности развития методик обучения учителей информатики.

Следует отметить достаточный уровень методической подготовки Аарат-Исаевой М.С., который обеспечил ей возможность апробировать теоретические положения проводимой научно-исследовательской работы на практике. Обсуждение всех вопросов с научным руководителем проводилось на высоком профессиональном уровне.

Аспирант самостоятельно провела экспериментальное исследование, подтвердившее эффективность предложенных методик и программ информатики для учащихся младших классов в школьной лагере, основанных на игровых технологиях.

В работе тщательно проработан научный аппарат исследования – объект, предмет, цель, задачи, гипотеза, положения, выносимые на защиту, научная новизна, теоретическая и практическая значимость, корректно сформулированы выводы и рекомендации.

В ходе исследования автору удалось удачно совместить деятельность педагога, ученого-исследователя и практика, осуществляющего экспериментальную деятельность. Такое сочетание дало возможность комплексно апробировать результаты исследования, в том числе и за счёт выступлений Аарат-Исаевой М.С. на различных научно, научно-практических конференциях и семинарах разного уровня.

В процессе выполнения исследования автором продемонстрированы умение грамотно выражать свои мысли, заинтересованность, творческая активность и высокая работоспособность.

Рассматриваемая в отзыве научная квалификационная работа аспиранта написана ясным и понятным языком, хорошо структурирована, содержит материал, значимый с теоретической и практической точек зрения. Содержание работы характеризует её автора как грамотного педагога-

исследователя, умеющего ставить вопросы и решать возникающие проблемы.

За время выполнения исследования М.С. Аарат-Исаева опубликовала научные работы в изданиях, рекомендованных ВАК при Министерстве науки и высшего образования РФ. Аспирант систематически и успешно аprobировал промежуточные и итоговые результаты исследования на публичных научных мероприятиях.

Считаю, что диссертация Аарат-Исаевой Марии Сергеевны «Игровые технологии в обучении информатике учащихся 3-4 классов в школьном лагере» имеет законченный характер и может быть рекомендована к защите на соискание учёной степени кандидата педагогических наук по специальности 5.8.2 – теория и методика обучения и воспитания (информатика).

Член-корреспондент РАО, профессор департамента информатики, управления и технологий института цифрового образования ГАОУ ВО г. Москвы «Московский городской педагогический университет», доктор технических наук, профессор

С.Г. Григорьев



ПОДПИСЬ РУКОЙ Григорьев С.Г. ПОДТВЕРЖДАЮ.

НАЧАЛЬНИК ОТДЕЛА КАДРОВОГО УЧЕТА

Р.Н. Архипова

27.02.2023