

ОТЗЫВ

официального оппонента, доктора педагогических наук, доцента
Федосова Александра Юрьевича
на диссертацию Арарат-Исаевой Марии Сергеевны
«Игровые технологии в обучении информатике
учащихся 3-4 классов в школьном лагере»,
представленной на соискание ученой степени кандидата педагогических наук
по научной специальности 5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания
(информатика)

Актуальность темы диссертационного исследования.

Основная задача начального курса информатики – заложить основы навыков и умений к восприятию информации и её адекватной интерпретации, основы целенаправленного использования средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) в учебной и воспитательной деятельности, повседневной жизни, социальных коммуникациях.

Одним из приоритетных требований при реализации основной образовательной программы начального общего образования, определённых в Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования является формирование таких метапредметных результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования в области работы с информацией, как умение выбирать источник согласно заданному алгоритму; находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде; распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа ее проверки; соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет; анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую, информацию в соответствии с учебной задачей; самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

Поэтому крайне актуальными являются задачи формирования у школьников умения работать с различными формами представления информации; формирования общенаучных и технологических навыков конструирования и проектирования; изучения основ программирования;

воспитания интереса к профессиям технической направленности, а также умения работать в команде, представлять результаты выполненной проектной работы, в том числе подбирая иллюстративный материал в цифровой форме к тексту выступления, что возможно в условиях активного использования игровых технологий при раннем обучении информатике.

Применение игровых технологий, технологий геймификации в раннем обучении информатике может быть эффективно реализовано в рамках программ дополнительного образования. Это связано с тем, что дополнительное образование зарекомендовало себя в качестве полноценного компонента становления личности и её роста, преимуществами которого являются свобода выбора учеником программ и образовательных областей, его личностно-ориентированный характер, создание дружественного пространства, взаимодействие с миром взрослых.

Все вышесказанное подтверждает актуальность диссертационного исследования Арарат-Исаевой М.С. «Игровые технологии в обучении информатике учащихся 3-4 классов в школьном лагере».

Общая характеристика и краткий анализ содержания диссертации.

Диссертация состоит из введения, трёх глав, заключения, списка литературы и приложений.

Во введении автор формулирует основные характеристики исследования: его проблему, цель, объект, предмет, гипотезу и задачи, новизну, теоретическую и практическую значимость результатов, положения, выносимые на защиту.

В первой главе диссертационного исследования «Теоретические основы обучения информатике учащихся 3-4 классов с использованием игровых технологий в школьном лагере» соискателем представлен широкий обзор научных исследований по теме диссертации. В частности, раскрывается понятие «игровые технологии», его составляющие «геймификация» и «игровое обучение» и их применение в образовательной деятельности, в частности в обучении информатике.

На основе анализа методической системы обучения информатике в начальном общем образовании и дополнительном образовании были выделены содержательные линии начального курса информатики, которые могут быть реализованы в школьном лагере, обеспечивая преемственность общего дополнительного образования.

При описании возможностей школьного лагеря в реализации программ дополнительного образования школьников в области информатики и информационных и коммуникационных технологий были выделены особенности его проведения, преимущества, формы реализации, в том числе возможность объединения образовательного и развлекательного компонентов.

Во второй главе диссертационного исследования «Методическая система обучения информатике учащихся 3-4 классов с использованием игровых технологий в школьном лагере» представлена разработанная автором методическая система обучения, где сделан акцент на использовании геймификации и игрового обучения в качестве педагогических технологий в обучении информатике в школьном лагере.

Автором разработана и научно обоснована программа раннего обучения информатике по модулям: программирование на Scratch, робототехника с использованием конструктора Lego, графический дизайн и 3D-моделирование. Для хранения и дальнейшего использования в учебном процессе как основного, так и дополнительного образования учебно-методических материалов и проектных работ учащихся автором разработана модель репозитория STEM-проектов.

В третьей главе «Организация и проведение опытно-экспериментальной работы по применению игровых технологий в обучении информатике учащихся 3-4 классов в школьном лагере» представлена разработанная М.С. Арапат-Исаевой система многокритериальной оценки эффективности обучения информатике с использованием игровых технологий учащихся 3-4 классов в школьном лагере, состоящая из 6 категорий и содержащая в себе 12 критериев эффективности. Автором приводится описание опытно-экспериментальной работы, осуществлённой в ряде образовательных учреждений г. Москвы и

анализ полученных в ходе ее реализации результатов, которые подтверждают эффективность методической системы обучения информатике учащихся 3-4 классов в школьном лагере с использованием игровых технологий.

В заключении изложены основные результаты, полученные в ходе диссертационного исследования.

Научная новизна исследования.

О научной новизне диссертационного исследования М.С. Арарат-Исаевой свидетельствуют следующие результаты:

1. Обосновано использование игровых технологий как средства повышения эффективности обучения информатике учащихся младших классов в школьном лагере;
2. Разработана модель репозитория, позволяющего хранить STEM-проекты, созданные учащимися в школьном лагере, а также учебно-методические материалы;
3. Сформулированы и обоснованы критерии оценки эффективности применения игровых технологий в обучении информатике учащихся 3-4 классов в школьном лагере.

Теоретическая значимость исследования.

Исследование М.С. Арарат-Исаевой обладает теоретической значимостью, поскольку в нем подробно описано и уточнено понятие «игровые технологии» за счёт включения в него понятий «геймификация» и «игровое обучение»; предложено использование STEM-проектирования в качестве метода реализации игровых технологий в обучении информатике учащихся младших классов в школьном лагере.

Практическая значимость исследования и апробация проведенного исследования.

Разработанная методическая система обучения информатике учащихся 3-4 классов в школьном лагере, основанная на использовании игровых технологий, состоящая из разработанной программы обучения в школьном лагере по направлениям информатики: программирование, робототехника, графика; описанного алгоритма использования геймификации в школьном

лагере для обучения информатике учащихся младших классов; разработанных сценариев игр как составляющих игрового обучения может успешно применяться учителями начальной школы, учителями информатики и педагогами дополнительного образования в профессиональной деятельности. Описанная система многокритериальной оценки эффективности обучения информатике с использованием игровых технологий дает возможность проводить оценку методических решений при реализации программ дополнительного обучения информатике младших школьников с использованием игровых технологий.

Методическая система обучения информатике учащихся 3-4 классов в школьном лагере получила практическую реализацию в образовательных учреждениях г. Москвы: ГБОУ г. Москвы школа №67, ГБОУ г. Москвы школа №1311, ГБПОУ г. Москвы ЗКНО.

Основные результаты исследования М.С. Арарат-Исаевой представлены на Международных и Всероссийских научно-практических конференциях, заседаниях и семинарах департамента информатики, управления и технологий института цифрового образования ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет».

Материалы диссертационного исследования были использованы при реализации проекта «Создание комплекта учебно-методических материалов по применению робототехнических образовательных комплексов в STEM-проектах школ г. Москвы», выполненного в рамках Государственного задания ГАОУ ВО МГПУ на 2020–2021 учебный год, утвержденного приказом Департамента образования и науки города Москвы от 09 декабря 2020 года № 845 в рамках Государственной программы города Москвы «Развитие образования города Москвы» («Столичное образование»).

Степень обоснованности научных положений, выводов и рекомендаций.

Оценка степени обоснованности результатов диссертационного исследования М.С. Арарат-Исаевой высока. Диссертантом продемонстрированы умения использовать теоретические методы

исследования, а также практический опыт разработки элементов методической системы обучения информатике на уровне начального образования.

Достоверность результатов исследования обеспечена теоретическим анализом фундаментальных психолого-педагогических исследований и научных трудов в области раннего обучения информатике; имеющимся опытом преподавания информатики в школьном лагере учащимся младших классов с применением игровых технологий; репрезентативностью выборки респондентов при проведении педагогического эксперимента, а также опытно-экспериментальным подтверждением полученных результатов.

Основные научные результаты исследования представлены в 10 опубликованных работах автора, среди которых 4 публикации в изданиях, включенных в Перечень рецензируемых научных изданий, в которых должны быть опубликованы основные научные результаты диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук, на соискание ученой степени доктора наук, 5 публикаций – статьи, опубликованные в сборниках научных статей, материалах научно-практических конференций, а также отчёт по научно-исследовательской работе.

Подчеркивая актуальность и несомненную значимость исследования для теории и практики обучения информатике, остановимся на некоторых **замечаниях и дискуссионных моментах:**

1. Автором сформулирована цель работы, заключающаяся в «совершенствовании системы обучения информатике учащихся 3-4 классов, направленного на повышение эффективности за счет внедрения игровых технологий...» (с.7-8). Автор рассматривает в качестве одного из средств достижения этой цели геймификацию, опираясь на её представление как средства повышения мотивации учащихся, формы построения образовательного процесса, а также утверждая, что она может использоваться «при выстраивании истории курса и взаимосвязи всего курса (используя сторителлинг)» (с.44). За рамками исследования остался вопрос какими ещё дидактическими возможностями обладает данная технология, что позволило бы говорить о её возможностях в повышении эффективности методической

системы раннего обучения информатике. Каким образом «геймификация оказывает положительное влияние на интерес обучающихся к информатике и программированию» (с.18) и как это проявилось в результатах опытно-экспериментальной работы автора?

2. В работе в полной мере не отражены методические основания выбора для реализации методики обучения информатике в 3-4 классах по программе дополнительного образования в школьном лагере конкретных программных средств, в том числе проприетарного программного обеспечения. Возможна ли реализация авторской методики на основе свободного (отечественного) программного обеспечения?

3. Автором не исследован вопрос, в какой мере могут быть сформированы у обучающихся элементы социального опыта и приобретен первоначальный опыт деятельности на основе социокультурных и духовно-нравственных ценностей в результате освоения предложенной программы дополнительного образования, учитывая особенности организации учебной и воспитательной деятельности в школьном лагере.

Приведенные замечания не снижают положительной оценки проведенного М.С. Арарат-Исаевой диссертационного исследования.

Диссертация выполнена на достаточно высоком профессиональном уровне. Текст работы изложен полно, логично. Эксперимент проведен с соблюдением требований точности и достоверности. Работа написана научным языком. Автореферат и публикации в полной мере соответствуют тексту диссертации и дают целостное представление о логике и результатах научного исследования.

Заключение.

Диссертация Арарат-Исаевой Марии Сергеевны на тему «Игровые технологии в обучении информатике учащихся 3-4 классов в школьном лагере» полностью соответствует требованиям п. 9, п. 10, п. 11, п. 13, п. 14 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденного Постановлением Правительства РФ от 24 сентября 2013 г. № 842, предъявляемым к кандидатским диссертациям, а ее автор – Арарат-Исаева Мария Сергеевна –

Доктор педагогических наук
доцент, профессор кафедры
информационных технологий,
искусственного интеллекта и
общественно-социальных
технологий
цифрового общества ФГБОУ ВО
«Российский государственный
социальный университет»

Федосов
15 июня 2013г.

E-mail: alex_fedosov@mail.ru



Рогова А.Н.

РЕД. ДОКУМЕНТОВЕД
УПРАВЛЕНИЯ ДЕЛАМИ

Т.А. МИЛЕХИНА