

## **ВИСНОВОК**

**про наукову новизну, теоретичне та практичне значення результатів дисертації Антонова Євгенія Володимировича «Підготовка майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи», поданої на здобуття ступеня доктора філософії з галузі знань 01 Освіта/Педагогіка за спеціальністю 011 Освітні, педагогічні науки**

Актуальність теми дисертації визначається стрімкою цифровізацією усіх сфер суспільного життя, високими запитами суспільства на досвідчених користувачів цифрових технологій, що зумовлює підвищення рівня вимог до володіння фахівцями відповідними засобами. Це, у свою чергу, актуалізує потребу у відповідній підготовці майбутнього фахівця до користування сучасними цифровими інструментами. На першому етапі освіти людини ця функція покладається на вчителя інформатики, який вводить дитину в цифровізований світ. Тому модернізації потребує, передусім, методична підготовка майбутнього учителя інформатики, який є рушієм цифрових змін, шляхом упровадження інноваційних освітніх технологій у навчальний процес закладу вищої освіти.

Одним із інструментів оволодіння інформаційно-цифровою компетентністю та реалізації її у професійній діяльності можна вважати гейміфікацію, яка передбачає застосування характерних для ігор підходів у неігрових процесах. Створення і використання у процесі навчання гейміфікованого освітнього середовища дозволяє вчителю й учням постійно бути обізнаними у нових освітніх трендах, володіти актуальною інформацією про новітні можливості цифрових технологій у навчальному процесі.

Актуальність дослідження посилюється також низкою суперечностей між:

- наявністю необмеженого арсеналу сучасних джерел інформації й недостатньою готовністю вчителів їх використовувати у професійній діяльності;
- значною кількістю засобів підготовки майбутніх учителів до професійної діяльності й недостатнім використанням цифрових освітніх технологій в освітньому процесі закладу вищої освіти;
- нагальною потребою нової української школи в учителях інформатики, які володіють цифровими освітніми технологіями, і недостатнім рівнем сформованості інформаційно-цифрової компетентності у майбутніх учителів;
- необхідністю враховувати у процесі навчання потребу сучасних учнів у використанні ігрових технологій і недостатнім рівнем володіння вчителями засобами гейміфікації освітнього процесу.

**Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.** Дослідження виконувалося в межах наукової теми кафедри професійно-педагогічної, спеціальної освіти, андрагогіки та управління Житомирського державного університету імені Івана Франка «Формування професійної компетентності майбутнього вчителя в умовах європейської інтеграції» (державний реєстраційний № 0110U002110) і наукової теми кафедри комп'ютерних наук та інформаційних технологій Житомирського державного університету імені Івана Франка «Використання сучасних інформаційних технологій в освіті та науці» (державний реєстраційний № 0115U006004). Тема дисертації затверджена вченою радою Житомирського державного університету імені Івана Франка (протокол № 14 від 30.10.2020 р.).

**Достовірність та обґрунтованість одержаних результатів** досягнута дисертантом завдяки використанню достатньої кількості наукових джерел (244 найменування, з яких 43 – іноземними мовами), здійсненню ґрунтовного аналізу об'єкта і предмета дослідження на теоретичному та практичному рівнях; активній апробації отриманих результатів на наукових заходах різних рівнів (5 міжнародних та 6 всеукраїнських конференціях), достатньому представленню результатів дослідження у наукових періодичних виданнях (11 публікацій, з яких 9 – одноосібних); вибору адекватних методів для обґрунтування результатів дослідження.

**Ступінь новизни основних результатів дисертації** полягає в тому, що автором *вперше* теоретично обґрунтовано, розроблено та експериментально перевірено модель підготовки майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи, яка має такі складники: цільовий блок (мета, завдання, наукові підходи, принципи), мотиваційно-потребовий блок (мотиви, інтереси, потреби), змістово-процесуальний блок (зміст підготовки, її організаційні форми, методи, засоби, етапи формування готовності майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу, гейміфіковане освітнє середовище), результативний блок (критерії, показники, рівні готовності майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу); визначено зміст та структуру готовності майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи, яка складається із мотиваційного, когнітивного, діяльнісного та особистісного компонентів;

*уточнено й конкретизовано* сутність понять «гейміфікація», «гейміфікація освітнього процесу», «готовність майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу»;

*подальшого розвитку* набули зміст, форми та методи підготовки майбутнього вчителя інформатики до професійної діяльності.

**Практичне значення** одержаних результатів дослідження полягає в тому, що запропоновані автором підходи щодо змісту, структури та формування готовності до гейміфікації освітнього процесу (критерії, показники, рівні готовності) можуть бути використані під час розробки освітніх програм підготовки майбутніх учителів інформатики, а розроблена автором навчальна програма освітньої компоненти «Гейміфікація освітнього процесу як сучасний тренд» може бути запропонована здобувачам вищої освіти у якості вибіркової дисципліни.

Матеріали дослідження можуть бути використані в освітньому процесі закладів вищої освіти у процесі підготовки майбутнього вчителя інформатики, а також у системі післядипломної освіти.

**Наукові праці, які відображають результати дисертації.** Дисертантом підготовлено й опубліковано 11 наукових праць (9 одноосібних), з яких – 3 статті у наукових фахових виданнях України, 1 стаття у зарубіжному періодичному виданні (Польща), 7 статей у збірниках матеріалів наукових конференцій. Опубліковані праці повністю відображають основні положення кожного з розділів дисертації.

**Апробація основних результатів дослідження.** Теоретичні положення та основні результати дослідження оприлюднювалися на науково-практичних конференціях різного рівня, зокрема, міжнародних: «Теорія і практика професійної підготовки майбутні фахівців до інноваційної діяльності» (Житомир, 2021, очно), «Освіта для XXI століття: виклики, проблеми, перспективи» (Суми, 2021, дистанційно), «Освітні інновації: філософія, психологія, педагогіка» (Суми, 2022, дистанційно), «Формування компетентного фахівця в інноваційному освітньому середовищі України» (Бар, 2021, дистанційно), «Підвищення професіоналізму фахівця засобами інноваційних педагогічних технологій» (Житомир, 2022, очно); *всукраїнських* «Педагогіка В.О. Сухомлинського: діалог із сучасністю» (Суми, 2020, дистанційно), «Актуальні проблеми педагогічної освіти: новації, досвід та перспективи» (Запоріжжя, 2021, дистанційно), «Розвиток педагогічної майстерності майбутнього педагога в умовах освітніх трансформацій» (Глухів, 2021, дистанційно), «Інноваційні трансформації в сучасній освіті: виклики, реалії, стратегії» (Київ, 2022, дистанційно), «Інформаційні технології та моделювання систем» (Житомир, 2022, дистанційно), «Актуальні проблеми початкової освіти: теорія і практика» (Житомир, 2023, очно); у виступах на семінарах кафедри професійно-педагогічної, спеціальної освіти, андрагогіки та управління Житомирського державного університету імені Івана Франка (2021-2024 р.р.).

**Оцінка структури дисертації, її мови та стилю викладення.** Структура дисертації ретельно продумана, логічно побудована, складається зі вступу, трьох

розділів, кожен із яких характеризується певним внеском у розв'язання завдань дослідження гейміфікації освітнього процесу закладу вищої освіти, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел і додатків. Загальний обсяг дисертації становить 270 сторінок, основний текст дисертації викладено на 219 сторінках.

Дисертація виконана грамотною українською мовою, науковим стилем викладення матеріалу, що характеризується точністю, логічністю, лаконічністю, зрозумілістю, зв'язаністю, цілісністю і завершеністю визначень і сформульованих думок.

Дисертаційна робота Євгенія Антонова за рівнем наукової новизни, систематизації матеріалу, висновками та пропозиціями є завершеним, самостійно виконаним науковим дослідженням. Зміст дисертації відповідає спеціальності 011 Освітні, педагогічні науки. Робота виконана в межах заявлених теми, мети й завдань, а запропоновані автором модель підготовки майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи та методика її реалізації є значним внеском в теорію і практику сучасної педагогічної науки.

Таким чином, зміст, структура, оформлення та кількість публікацій здобувача відповідають наказу МОН України № 40 від 12.01.2017 р. «Про затвердження Вимог до оформлення дисертації» та пунктам 6-9 «Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії» (Постанова КМУ № 44 від 12.01.2022 р.).

**Дані про відсутність текстових запозичень і порушень академічної доброчесності.** Дисертаційну роботу перевірено на наявність плагіату програмним засобом [Panel.Strikeplagiarism.com](http://Panel.Strikeplagiarism.com) в Інформаційно-обчислювальному центрі Житомирського державного університету імені Івана Франка. Результати перевірки показали наявність 12,6 % запозичень.

Виявлені в роботі запозичення не мають ознак плагіату і є правомірними. Під час перевірки посилань знайдено окремі збіги з власними публікаціями, термінологією та посиланнями на літературу.

Наукова робота Євгенія Антонова є результатом самостійних досліджень здобувача, відзначається змістовністю, обґрунтованістю ключових позицій, не містить елементів запозичень без посилання на джерело та відповідає принципам академічної доброчесності.

**Висновок.** На підставі розгляду дисертації, наукових публікацій, у яких висвітлено основні результати наукового дослідження, визначено, що дисертація Євгенія Володимировича Антонова є завершеним науковим дослідженням,

виконана на достатньому науковому рівні, містить наукові положення, нові науково обґрунтовані теоретичні та практичні результати проведених здобувачем досліджень, що сприяють підвищенню якості фахової підготовки майбутніх учителів інформатики в Україні.

Дисертацію подано у вигляді спеціально підготовленої кваліфікованої наукової праці на правах рукопису та виконано здобувачем особисто. У дослідженні одержано нові науково обґрунтовані й достатньо апробовані теоретичні й практичні результати в галузі освіти, що в сукупності є суттєвими для підготовки освічених членів цифрового суспільства, успішних професіоналів педагогічної галузі.

Дисертація Євгенія Володимировича Антонова «Підготовка майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи» відповідає вимогам наказу МОН України № 40 від 12.01.2017 р. «Про затвердження Вимог до оформлення дисертації», пунктам 6-9 «Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії» (Постанова КМУ № 44 від 12.01.2022 р.) та рекомендується для подання до розгляду і захисту в разовій спеціалізованій вченій раді.

**Головуюча:**

доктор педагогічних наук, доцент,  
професор кафедри професійно-педагогічної,  
спеціальної освіти, андрагогіки та управління  
Житомирського державного університету  
імені Івана Франка

Валентина КОВАЛЬЧУК

ПІДПИС ЗАСВІДЧУЮ:  
Начальник відділу кадрів Житомирського  
державного університету  
імені Івана ФРАНКА



Лисак