

РЕЦЕНЗІЯ

на дисертацію

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 дисертаційного дослідження обумовлена стрімким впровадженням цифрових технологій у всі аспекти суспільного життя, а особливо в освіту. Тому необхідно глибше розуміти вплив цифрової трансформації на освітні процеси, а сучасний учитель інформатики виступає не лише як посередник у передачі знань, але й як фасилітатор цифрової трансформації. Його професійна діяльність націлена не лише на систематизацію та організацію кваліфікованого залучення учнів до цифрових технологій, але й на стимулювання їх творчості та інноваційного мислення через гейміфікацію освітнього процесу. Такий підхід дозволяє ефективно впроваджувати сучасні технології в навчальний процес, роблячи його більш привабливим та зрозумілим для учнів. Тому методична підготовка майбутніх учителів інформатики, які мають не лише передавати знання, а й керувати цифровими ініціативами, потребує модернізації.

Впровадження гейміфікації в освітній процес допомагає педагогу мотивувати здобувачів і залучати їх до освітнього процесу, впливаючи комплексно на їх розвиток, та передбачає навчання в інтерактивному середовищі, в якому вони можуть тренуватися, робити помилки і виправляти їх тощо. Створення і використання у процесі навчання гейміфікованого освітнього середовища дозволяє здобувачам освіти бачити взаємозв'язки предметів і явищ.

Тому дослідження теоретичних аспектів підготовки майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи, розробка та експериментальна перевірка відповідної моделі підготовки майбутнього вчителя інформатики є актуальною та потребує уваги в умовах розвитку сучасної педагогічної теорії та практики.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дослідження виконувалося в межах теми "Формування професійної компетентності майбутнього вчителя в умовах європейської інтеграції" (РК 0110U002110), що розробляється кафедрою професійно-педагогічної, спеціальної освіти, андрагогіки та управління та теми "Використання сучасних інформаційних технологій в освіті та науці" (РК 0115U006004), що розробляється кафедрою комп'ютерних наук та інформаційних технологій Житомирського державного університету імені Івана Франка. Тема дисертації затверджена вченою радою Житомирського державного університету імені Івана Франка (протокол № 14 від 30. 10. 2020 р.).

Достовірність та наукова новизна отриманих результатів. Наукові положення, висновки і рекомендації, наведені в дисертації, відповідають вимогам, що висуваються до такого виду досліджень і належний рівень їх обґрунтованості та вірогідності забезпечені професійним авторським вирішенням низки наукових завдань, що сприяло реалізації поставленої мети дослідження, логічному викладу матеріалу; використанням широкої джерельної бази за темою дисертації і достатнім масивом аналітичних даних; охопленням достатньої кількості напрямів в апробації отриманих результатів на науково-практичних конференціях, у тому числі й міжнародних.

Аналіз змісту дисертації, основних публікацій дозволяє визнати, що мету та завдання дослідження виконано. Це відображено в основній частині роботи, що характеризуються певною науковою новизною, яка полягає в тому, що *вперше* теоретично обґрунтовано, розроблено та експериментально перевірено модель підготовки майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи, яка має такі складові: 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; *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 як вибіркова дисципліна.

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

Повнота викладу основних положень дисертації в опублікованих працях. Основні положення та результати дисертаційної роботи відображено у 11 публікаціях автора (9 одноосібних), з яких – 3 статті у провідних фахових виданнях України, 1 стаття у зарубіжному виданні, 7 статей у збірниках матеріалів наукових конференцій.

Оцінка змісту дисертації, її завершеність у цілому. Дисертація складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел

та додатків. Список використаних джерел нараховує 244 позиції, із них 43 іноземною мовою. Робота містить таблиці, рисунки та доповнена додатками.

Дані про відсутність текстових запозичень та порушень академічної доброчесності. Фактів про наявність текстових запозичень та порушення академічної доброчесності не виявлено.

Зауваження та дискусійні положення щодо змісту дисертації. Загалом дисертаційне дослідження здійснено на високому науковому рівні. Разом з тим, вважаємо за потрібне вказати на окремі дискусійні положення з метою подальшого удосконалення окресленої проблематики.

1. Аналізуючи досвід впровадження гейміфікації у вивчення інформатики закордонними та вітчизняними науковцями та практиками вважаємо за доцільне дослідити досвід приватних закладів освіти та сертифікованих курсів та детальніше описати використання тих чи інших технологій гейміфікації у вивчення різних тем шкільного курсу інформатики.

2. Зважаючи на активне проникнення штучного інтелекту в усі напрями життєдіяльності, вважаємо за потрібне звернути увагу на можливості поєднання технологій штучного інтелекту та гейміфікації освітнього процесу.

Однак, вказані зауваження й побажання не знижують теоретичної і практичної значущості роботи, вони носять рекомендаційний характер та можуть спонукати до наукової дискусії. У роботі зібраний достатній фактологічний матеріал, який є систематизованим, прослідковується значний особистий внесок автора до досліджуваної проблеми, що в цілому формує цілісну картину дослідження.

Висновок щодо відповідності дисертації вимогам. Дисертаційна робота Антонова Євгенія Володимировича на тему «Підготовка майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи» є актуальним, самостійним і завершеним дослідженням. Наукова новизна, теоретична і практична значущість одержаних результатів дає підстави зробити висновок, що дисертація на здобуття наукового ступеня доктора філософії за спеціальністю 011 Освітні, педагогічні науки відповідає вимогам

наказу МОН України № 40 від 12.01.2017 р. «Про затвердження Вимог до оформлення дисертації» та «Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії», затвердженого Постановою Кабінету Міністрів України №44 від 12 січня 2022, а її автор, Антонов Євгеній Володимирович, заслуговує на присудження ступеня доктора філософії за спеціальністю 011 Освітні, педагогічні науки.

РЕЦЕНЗЕНТ

Кандидат педагогічних наук,
доцент, завідувач кафедри комп'ютерних
наук та інформаційних технологій
Житомирського державного
університету імені Івана Франка

Олена УСАТА

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



Лисюк