

РЕЦЕНЗІЯ

на дисертацію Антонова Євгенія Володимировича «Підготовка майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи»,
подану на здобуття ступеня доктора філософії
з галузі знань 01 Освіта/Педагогіка за спеціальністю
011 Освітні, педагогічні науки

Актуальність теми дисертації з розвитком сучасного суспільства, що супроводжується високим рівнем технологізації у виробництві та інших сферах діяльності, а також посиленням впливу цифрових технологій у повсякденному житті людини. Це призводить до зростання вимог до фахівців щодо володіння відповідними інструментами. У зв'язку з цим, актуалізується необхідність відповідної підготовки майбутніх спеціалістів до використання сучасних цифрових технологій.

На першому етапі освіти ця роль покладається на вчителя інформатики, який введе дитину у світ цифровизації. Тому першочерговою задачею є модернізація методичної підготовки майбутніх вчителів інформатики, які є ключовими у впровадженні цифрових змін через застосування інноваційних освітніх технологій у навчальному процесі вищих навчальних закладів.

Одним із засобів досягнення інформаційно-цифрової компетентності та її використання у професійній діяльності є гейміфікація. Цей підхід передбачає використання елементів ігор у навчальних процесах. Створення та використання гейміфікованих освітніх середовищ дозволяє як вчителям, так і учням бути в курсі новітніх освітніх тенденцій та мати актуальну інформацію щодо можливостей цифрових технологій.

Однією з найцінніших особливостей ігрового навчання є його спроможність допомагати учням бачити завдання, тему чи модель в контексті системи. У відміну від механічного запам'ятовування та репродуктивного відтворення матеріалу, ігри спонукають учнів бачити предмети та явища у їх взаємозв'язках. Кожне завдання стає значущим, оскільки воно є складовою більшої системи.

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 обґрунтованість одержаних результатів. Обґрунтованість результатів дослідження підтверджується логікою та виваженістю підходу до формування структури і змісту роботи для досягнення визначених дослідницьких завдань; обраними для їх реалізації науковими

підходами (системним, системно-хронологічним, акмеологічним, діяльнісним, історико-педагогічним та інформаційним); глибоким науковим аналізом досліджуваного феномена та терміносистеми дослідницької роботи; репрезентативністю джерельної бази (офіційні документи, інформаційно-аналітичні матеріали, наукові праці, інформаційні ресурси мережі Інтернет, навчально-методичні матеріали з геймофікації) та її науковим вивченням; широкою і якісною апробацією одержаних результатів на наукових заходах міжнародного і всеукраїнського рівнів (основні положення та результати дисертаційної роботи відображено у 11 публікаціях автора (9 одноосібних), з яких – 3 статті у провідних фахових виданнях України, 8 статей у збірниках матеріалів наукових конференцій).

Здобувач досягнув наукових результатів завдяки комплексному добору загальнонаукових та історико-педагогічних методів дослідження, комплексному підходу до розв'язання поставлених завдань, зокрема, вивченню проблеми розвитку геймофікації в педагогічних джерелах, зарубіжній практиці та дослідженню сучасного стану розвитку геймофікації майбутніх учителів інформатики в закладах.

Дисертація містить логічно структуровані додатки, які доповнюють, узагальнюють зміст дослідження та розкривають методику експериментальної роботи.

Ступінь новизни основних результатів дисертації. Отримані результати включають теоретичне обґрунтування, розробку та експериментальне підтвердження ефективності моделі підготовки майбутніх вчителів інформатики до гейміфікації освітнього процесу в основній школі. Ця модель містить наступні компоненти: цільовий блок (мета, завдання, наукові підходи, принципи); мотиваційно-потребовий блок (мотиви, інтереси, потреби); змістово-процесуальний блок (зміст підготовки, організаційні форми, методи, засоби, етапи формування готовності майбутніх вчителів інформатики до гейміфікації освітнього процесу, гейміфіковане освітнє середовище); результативний блок (критерії, показники, рівні готовності майбутніх вчителів інформатики до гейміфікації освітнього процесу).

Уточнено та конкретизовано поняття "гейміфікація", "гейміфікація освітнього процесу", "готовність майбутніх вчителів інформатики до гейміфікації освітнього процесу". Отримані результати мають практичне значення, оскільки запропоновані підходи можуть бути використані при розробці освітніх програм для майбутніх учителів інформатики, а також як вибіркова дисципліна для студентів вищих навчальних закладів. Матеріали дослідження можуть також бути корисними у підготовці майбутніх вчителів інформатики та в системі післядипломної освіти.

Основні положення та результати дослідження **впроваджено** в освітній процес Житомирського державного університету імені Івана Франка (довідка про впровадження № 281-1/01 від 24.01.2024 р.), Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського (довідка про впровадження №06/03 від 08.02.2024 р.), Сумського державного педагогічного університету імені А.С.Макаренка (довідка про впровадження

№ 349 від 08.02.2024 р.), Рівненського державного гуманітарного університету (довідка про впровадження № 01-12 / 07 від 09.02.2024 р.).

Повнота викладу результатів дисертації у наукових публікаціях. Вірогідність наукових положень дослідження зумовлена комплексним підходом до розв'язання його завдань, методологічною обґрунтованістю вихідних положень. Окремі аспекти роботи і результати дослідження були обговорені на засіданнях кафедри професійно-педагогічної, спеціальної освіти, андрагогіки та управління Житомирського державного університету імені Івана Франка упродовж 2019-2024 років. Теоретичні положення й основні результати дослідження оприлюднено на 9 науково-практичних конференціях. Із необхідною повнотою матеріали дисертації викладено в 4 наукових працях – 3 статті у провідних фахових виданнях України, 1 стаття у зарубіжному виданні, із яких засвідчують основні наукові результати дисертації, що виконує вимоги пунктів 8, 9 Постанови КМУ №44 від 12.01.2022 р.

Дані про відсутність текстових запозичень і порушень академічної доброчесності. Аналіз дисертації на предмет запозичень і порушень академічної доброчесності засвідчує про достатній рівень її унікальності. Наявні в роботі запозичення не мають ознак плагіату і є правомірними.

Дискусійні положення та зауваження до змісту дисертації.

Позитивно оцінюючи дисертаційну роботу, наукове і практичне значення одержаних результатів, висловлюємо окремі зауваження дискусійно-рекомендаційного характеру, що потребують уточнень:

1. У п.2.1 здобувач актуалізує потребу у підготовці майбутніх учителів інформатики до використання гейміфікації в освітньому процесі та визначає основні наукові підходи до її організації. Автором зазначається, що найбільш успішно сприяють цьому процесу такі підходи, як системний, особистісно орієнтований, діяльнісний, інформаційний та середовищний. При цьому залишається не до кінця зрозумілим, яке саме середовище дисертант пропонує створювати у закладі освіти – освітнє, цифрове освітнє чи гейміфіковане.

2. У другому розділі здобувач пропонує до застосування розроблену ним модель підготовки майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи. В цілому позитивно оцінюючи складові моделі, вважаємо, що вона б суттєво виграла, якщо б автор передбачив зворотний зв'язок на основі рефлексії.

3. Розгляд роботи може вимагати більш детального теоретичного обґрунтування понять, що використовуються у дослідженні, таких як "гейміфікація", "гейміфікація освітнього процесу", "готовність майбутніх вчителів інформатики"

Відзначимо, що висловлені зауваження є дискусійно-рекомендаційними і не знижують науково-теоретичної й практичної цінності дисертації.

Відповідність дисертації вимогам, що передбачені пунктами 6-9 Порядку присудження ступеня доктора філософії. У цілому дисертація Антонова Євгенія Володимировича є цілісною, самостійною, завершеною науковою працею на правах рукопису, яку виконано на актуальну тему з

використанням наукових методів дослідження. Робота характеризується логічністю змісту, обґрунтованістю наукових положень і висновків, містить наукові теоретично- обґрунтовані результати, які мають наукову новизну, теоретичне і практичне значення, свідчать про особистий внесок здобувача та достатньо повно представлені в наукових публікаціях. Дисертація відповідає вимогам наказу МОН України № 40 від 12.01.2017 р. «Про затвердження вимог до оформлення дисертації», Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії (Постанова Кабінету Міністрів України №44 від 12.01.2022 р.), а її автор заслуговує на присудження ступеня доктора філософії за спеціальністю 011 «Освітні, педагогічні науки».

Рецензент:

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



Олександр КРИВОНОС

ПІДПИС ЗАСВІДЧУЮ
Начальник відділу кадрів Житомирського
державного університету
імені Івана ФРАНКА



ВІДДІЛ
КАДРІВ

І.П. 02126008
Україна