

ВІДГУК

офіційного опонента, кандидата педагогічних наук
Колеснікової Ірини Василівни
на дисертаційне дослідження Антонова Євгенія Володимировича
«Підготовка майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації
освітнього процесу основної школи»,
поданого на здобуття ступеня доктора філософії в галузі знань
01 Освіта/Педагогіка за спеціальністю 011 – Освітні, педагогічні науки

Актуальність теми дисертаційної роботи та її зв'язок із галузевими науковими програмами. Інтеграція України до європейської спільноти передбачає реформування вищої освіти, модернізацію професійної підготовки майбутніх фахівців. Актуальність проблеми дослідження обумовлена швидкими темпами розвитку сучасного інформаційного суспільства, появою та широким розповсюдженням цифрових технологій навчання. Гейміфікація є досить новим та перспективним напрямом, який привертає все більшу увагу педагогів, науковців та фахівців у сфері інформаційних технологій. Упровадження ігрових технологій в освітній процес сприяє підвищенню мотивації учнів, залученню їх до активної пізнавальної діяльності, формуванню стійкого інтересу до вивчення предмета та розвитку ключових компетентностей.

Водночас, ефективне використання гейміфікації потребує належної підготовки вчителів, зокрема вчителів інформатики, які мають володіти відповідними теоретичними знаннями, практичними навичками та методичними підходами, про що зазначається в низці нормативних документів: законах України «Про освіту», «Про вищу освіту», Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року, Професійному стандарті за професіями «Вчитель закладу загальної середньої освіти» (2020 р.) тощо.

Таким чином, актуалізована проблема потребує теоретичного обґрунтування, практичної перевірки та пошуків шляхів її реалізації. З огляду

на це, дисертаційне дослідження Антонова Євгенія Володимировича, присвячене підготовці майбутніх учителів інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи є актуальним та перспективним для розвитку сучасної педагогічної науки.

Дисертаційна робота виконувалася 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.).

Ступінь обґрунтованості та достовірності наукових положень, висновків і рекомендацій, сформульованих у дисертації. Викладені в дисертації наукові положення, висновки є достатньо аргументованими й достовірними, що визначається вибором об'єкта та предмета дослідження, методологією, відображенням основних результатів дослідження в опублікованих наукових статтях, обговоренням на науково-практичних конференціях. Метою дослідження дисертант визначив теоретичне обґрунтування, розробку та експериментальну перевірку моделі підготовки майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи. Сформульовані завдання дослідження конкретизують шляхи і методи досягнення мети, визначають бачення автором перспективи їхньої практичної реалізації. Як засвідчує аналіз дисертації, науковий апарат дослідження визначено коректно, відповідно до окреслених завдань і вимог до такого виду та рівня робіт.

Одержанню достовірних і обґрунтованих результатів сприяло застосування комплексу теоретичних, емпіричних методів наукового

дослідження, а також методів математичної статистики. У процесі дослідження автором опрацьовано значну кількість літературних джерел, що свідчить про належний рівень обізнаності дослідника зі станом розробки наукової проблеми.

Зміст та аналіз отриманих результатів дають змогу констатувати досягнення поставленої мети й вирішення завдань дослідження.

Найбільш суттєві наукові результати, що містяться в дисертації. Оцінюючи найважливіші здобутки дисертаційного дослідження, необхідно вказати на наукову новизну й теоретичне значення одержаних результатів.

Наукова новизна роботи полягає в тому, що автором уперше теоретично обґрунтовано, розроблено й експериментально перевірено ефективність моделі підготовки майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи; визначено зміст і 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 полягає в тому, що запропоновані автором підходи до змісту, структури та формування готовності майбутніх учителів інформатики до гейміфікації освітнього процесу (критерії, показники, рівні готовності) можуть бути використані під час розробки освітніх програм, 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 в процесі підготовки майбутніх учителів інформатики, а також у системі післядипломної освіти.

Оцінка змісту дисертації та її завершеність. Зміст рукопису дисертаційного дослідження відзначається логічною продуманістю, має чітку

структуру. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел, додатків. Розділи дисертації є логічно завершеними, взаємопов'язаними, містять висновки, у яких узагальнено основні положення та наукові результати змістового наповнення кожного підрозділу. Дисертантом опрацьовано значну кількість наукових джерел (список опрацьованих джерел складає 244 найменування, з яких – 43 іноземними мовами).

У **вступі** обґрунтовано актуальність і доцільність теми дослідження, визначено об'єкт, предмет, мету, завдання, методи дослідження; розкрито наукову новизну, практичне значення роботи; подано відомості про апробацію результатів дисертації та особистий внесок здобувача.

У **першому розділі «Теоретичні засади проблеми гейміфікації освітнього процесу основної школи»** дослідником розглянуто науково-теоретичні основи проблеми гейміфікації навчання як сучасного освітнього тренду. На основі узагальнення наукових розвідок учених уточнено й конкретизовано сутність базових понять дослідження "гейміфікація", "гейміфікація освітнього процесу", "готовність майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу", їх тлумачення достатньо аргументоване й підкріплене авторськими поглядами. Належну увагу приділено характеристиці освітніх сервісів для забезпечення гейміфікації процесу навчання інформатики, а також визначено роль освітніх комп'ютерних ігор у роботі вчителя інформатики.

Другий розділ дисертаційного дослідження «Розробка моделі підготовки майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи» автор присвятив розгляду основних наукових підходів до підготовки майбутніх учителів інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи (системний, особистісно орієнтований, діяльнісний, інформаційний та середовищний). До позитивних сторін дисертаційної роботи відносимо визначення дисертантом змісту, структури, критеріїв, показників та рівнів готовності майбутнього вчителя

інформатики до гейміфікації освітнього процесу. Автором теоретично обґрунтовано, розроблено та експериментально перевірено модель підготовки майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи, що складається із взаємопов'язаних, взаємодоповнюючих елементів. Обґрунтовано, що запропонована модель є ефективним інструментом підготовки майбутніх учителів інформатики до гейміфікації освітнього процесу.

У третьому розділі «Експериментальна перевірка ефективності моделі підготовки майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи» дисертантом представлено експериментальну програму дослідження; охарактеризовано завдання, етапи, методи експериментальної роботи, а також експериментальну базу дослідження; визначено методи діагностики сформованості готовності майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу та їх зв'язок із системою критеріїв і показників.

Ефективність проведеного дослідження підтверджена результатами констатувального та формувального етапів експерименту. Використовуючи методи математичної статистики, дослідником здійснено оцінку достовірності результатів експерименту, яка й показала позитивну динаміку та засвідчила ефективність розробленої моделі й методики її впровадження.

Загальні висновки логічно випливають зі змісту дисертаційної роботи й відображають основні результати дослідження відповідно до його завдань, теоретично обґрунтовані та експериментально підтверджені, забезпечують цілісне сприйняття роботи.

Повнота викладу основних результатів дослідження в опублікованих працях. Основні положення та результати дисертаційної роботи відображено в 11 публікаціях автора (9 одноосібних), з яких – 3 статті в провідних фахових виданнях України, 1 стаття в зарубіжному виданні, 7 статей у збірниках матеріалів наукових конференцій. Таким чином, зміст, обсяг та кількість публікацій відповідають вимогам МОН України щодо оприлюднення основного змісту дисертації на здобуття ступеня доктора

філософії. Отже, здобувач на належному рівні виконав поставлені наукові завдання та оволодів методологією наукової діяльності, що надає йому право публічного захисту основних положень дисертаційного дослідження.

Ідентичність змісту анотацій і основних положень дисертації. Текст анотацій, представлених українською та англійською мовами, є ідентичним та висвітлює основні положення дисертаційного дослідження.

Дискусійні положення та зауваження до змісту дисертації. Позитивно оцінюючи наукове та практичне значення отриманих результатів, варто зазначити дискусійні положення та висловити окремі побажання:

1. Зміст матеріалу щодо сутнісної характеристики поняття «гейміфікація» (п.1.1) значно виграв би за умови узагальнення матеріалу у вигляді таблиць, схем.

2. У п. 1.3 доцільно було б описати моделі поведінки здобувачів освіти в умовах ігрової діяльності, а також психологічні аспекти процесу гейміфікації.

3. У п. 2.1 проблему досліджуваного явища розглянуто з позицій п'яти підходів. На нашу думку, варто було б урахувати компетентнісний підхід, оскільки в контексті зазначеної проблеми він є важливим та значимим.

4. Бажано було б більше уваги приділити результатам вивчення авторського курсу "Гейміфікація освітнього процесу як сучасний тренд", який включений до варіативної складової підготовки студентів спеціальності 014.09 Середня освіта (Інформатика), а саме конкретизувати зміст виконаних студентами розробок (представити покликання на створені навчальні ігри, проекти) (п.3.2).

Уточнюємо, що зазначені зауваження носять рекомендаційний характер і не знижують значущості виконаного наукового дослідження, що є самостійною завершеною працею.

Загальний висновок щодо відповідності дисертації встановленим вимогам. Зважаючи на актуальність обраної наукової проблеми, обґрунтованість наукових положень, висновків, рекомендацій, новизну й

повноту викладу їх у наукових публікаціях, вважаємо, що дисертаційне дослідження Антонова Євгенія Володимировича «Підготовка майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи» є актуальним, самостійним, завершеним науковим дослідженням, що відповідає «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 від 12 січня 2022 р. № 44, наказу МОН України «Про затвердження вимог до оформлення дисертацій» від 12.01.2017 р. № 40, а Євгеній Володимирович Антонов заслуговує на присудження ступеня доктора філософії у галузі знань 01 Освіта/Педагогіка за спеціальністю 011 Освітні, педагогічні науки, ОНП «Загальна педагогіка та історія педагогіки».

Офіційний опонент:

кандидат педагогічних наук,
старший викладач кафедри методики
викладання навчальних предметів
КЗ «Житомирський обласний інститут
післядипломної педагогічної освіти»
Житомирської обласної ради



Ірина КОЛЕСНІКОВА

Підпис офіційного опонента
Колеснікової І.В. засвідчую
завідувач канцелярії
КЗ «Житомирський обласний інститут
післядипломної педагогічної освіти»
Житомирської обласної ради



Олена КРАВЕЦЬ