

УТВЕРЖДАЮ:

Проректор по научной работе Федерального
государственного бюджетного образовательного
учреждения высшего образования
«Марийский государственный университет»,
доктор физико-математических наук



А.Н. Леухин
А.Н. Леухин

« 17 » 12 2024 г.

ОТЗЫВ

**ведущей организации Федерального государственного бюджетного
образовательного учреждения высшего образования
«Марийский государственный университет» на диссертацию
Маслиевой Екатерины Сергеевны «Подготовка будущих учителей
иностранного языка к организации контроля учебных достижений
младших школьников с помощью игровых технологий»,
представленную к защите на соискание ученой степени
кандидата педагогических наук по специальности**

5.8.7. Методология и технология профессионального образования

Профессиональная подготовка учителей является одним из приоритетных направлений развития общества, осознаваемых на государственном уровне в виде документов (Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 года №204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года», «Стратегии развития образования в Российской Федерации на период до 2030 года», Проект «Ключевые направления развития российского образования для достижения Целей и задач устойчивого развития в системе образования до 2035 года»). От профессионализма сегодняшних выпускников педагогических специальностей зависит уровень грамотности населения в

обозримом будущем, а значит, общее благополучие нашей страны и ее место в общемировом пространстве.

Диссертационное исследование затрагивает перспективные вопросы использования игровых технологий для осуществления контроля на уроках иностранного языка в начальной школе. Данная тематика на сегодняшний день получила незаслуженно мало внимания со стороны научного педагогического общества. Подобная проблема требует комплексного решения, в связи с чем направление исследования представляется весьма перспективным, своевременным и актуальным.

Анализируя существующее положение дел и опираясь на личный педагогический опыт, автор вполне закономерно приходит к выделению ряда противоречий, породивших данную научную проблему, на нескольких уровнях:

– на социально-педагогическом уровне: между возрастающей потребностью современной школы в педагогах, готовых применять новые технологии, в том числе и на этапе контроля учебных достижений и недостаточным уровнем подготовленности бакалавров к интенциональному применению игровых технологий для контроля в процессе обучения иностранному языку в начальной школе;

– на теоретико-методическом уровне: между потребностью в определении сущности, структуры и содержания игр, применяемых на этапе контроля на уроках иностранного языка, с учетом психолого-педагогических особенностей младшего школьного возраста и гендерных особенностей, и их неполной теоретической разработанностью;

– на теоретико-методологическом уровне: между необходимостью в организации процесса подготовки учителей иностранного языка к использованию педагогического потенциала игровых технологий контроля учебных достижений учеников начальной школы и недостаточной разработанностью теоретико-методологических основ данного процесса в рамках вузовского образования;

– на научно-практическом уровне: между пониманием педагогами необходимости освоения новых методов и форм контроля и отсутствием методического обеспечения игровой организации контроля учебных достижений младших школьников при изучении иностранного языка.

Выполненное диссертационное исследование соответствует заявленной научной специальности в части пунктов 3, 4, 9, 11, 14, 17, 19, 35 паспорта научной специальности 5.8.7. Методология и технология профессионального образования.

Корректно и емко сформулированные проблема, объект, предмет, цель, задачи и гипотеза работы свидетельствуют о глубокой проработке этой многогранной области педагогики и понимании автором методологии научного исследования.

В первой главе «Теоретико-методологические основания подготовки будущих учителей к организации контроля учебных достижений младших школьников с помощью игровых технологий» автор проводит теоретический анализ обозначенной проблемы в контексте теории и практики профессиональной подготовки бакалавров.

Изучение терминологического поля исследования позволило Екатерине Сергеевне обнаружить недостающие элементы и ввести понятия «подготовка учителей иностранного языка к организации контроля учебных достижений младших школьников с помощью игровых технологий», «готовность будущих учителей иностранного языка к организации контроля учебных достижений младших школьников с помощью игровых технологий», а также уточнить трактовки понятий «игропедагогика», «игровые технологии», «игрофикация», «обучающая игра для школьников», «учебные достижения младших школьников по иностранному языку», что несомненно обогащает педагогическую науку и подчеркивает научную новизну рассматриваемой работы.

Автор правомерно видит потенциал игровых технологий для осуществления контроля учебных достижений младших школьников по

иностранному языку и аргументировано подтверждает свои идеи, что однозначно несет в себе элемент теоретической значимости. Также определенной теоретической значимостью обладает тот факт, что для определения места игровых технологий для контроля учебных достижений в системе игропедагогики уточняется структура и компонентный состав игропедагогики. Они удачно сопровождаются иллюстрацией (рисунок 1.1, с. 33 диссертации).

Хочется подчеркнуть, что исследователь последовательно анализирует применимость общедидактических, общеметодических и частнометодических принципов игропедагогики для обучения иностранному языку и наглядно представляет результаты в виде таблицы (таблица 1.3, с. 38 диссертации).

Проявляя способность комплексного решения научной проблемы и достаточный научный уровень, диссертант обоснованно выбирает в качестве методологической основы положения системного, личностно-деятельностного, средового, компетентностного, коммуникативного подходов и идеи конструктивизма. Опираясь на них, Екатерина Сергеевна разрабатывает модель подготовки будущих учителей иностранного языка к организации контроля учебных достижений младших школьников с помощью игровых технологий. Данная модель учитывает компетенции, необходимые для успешной организации игры, и содержит в себе методологический, методический и оценочно-результативный блоки. В качестве особенности реализации модели выступает учет этапности, которая соотносится с компонентным составом указанной подготовки. Все это вкуче обладает научной новизной.

Вторая глава «Экспериментальная проверка эффективности модели подготовки будущих учителей иностранного языка к организации контроля учебных достижений младших школьников с помощью игровых технологий» посвящена критериям, показателям и уровням готовности будущих учителей

к организации контроля в игровой форме, педагогическим условиям, ходу и результатам опытно-экспериментальной работы.

Для подтверждения гипотезы исследования эмпирическим путем был проведен педагогический эксперимент в естественных условиях высших учебных заведений: ФГАОУ ВО «Севастопольский государственный университет» (г. Севастополь) и Гуманитарно-педагогической академии (филиал) ФГАОУ ВО «Крымский федеральный университет им. В.И. Вернадского» (г. Ялта). В исследовании приняли участие 319 бакалавров 3-4 курсов направления подготовки Педагогическое образование (будущие учителя иностранного языка).

Демонстрируя достаточный уровень владения данным методом, Екатерина Сергеевна предварительно разрабатывает систему критериев, показателей и уровней готовности будущих учителей иностранного языка к организации контроля учебных достижений младших школьников с помощью игровых технологий, что может быть отнесено к научной новизне исследования.

Предполагая, что предложенная модель будет эффективна для формирования готовности студентов направления Педагогическое образование (44.03.01 и 44.03.05) к организации контроля учебных достижений младших школьников с помощью игровых технологий, исследователь закономерно подходит к необходимости обоснования и, соответственно, проверки педагогических условий. В качестве таких педагогических условий выявлены: мотивационное расширение учебно-профессиональной деятельности за счет формирования ценностных ориентаций и познавательных потребностей субъектов образовательного процесса; погружение в квазипрофессиональную среду, дополненную специфическим методическим, диагностическим и ресурсным обеспечением; использование научно-исследовательской деятельности для интеграции мотивирующего и обучающего потенциала внеаудиторной и аудиторной работы студентов, что входит в научную новизну исследования.

Екатерина Сергеевна убедительно и последовательно описывает проведение и результаты опытно-экспериментальной работы. Для верификации гипотезы используются методы математической статистики.

Поставленные задачи исследования выполнены, цель работы достигнута. Материал автореферата и диссертации изложен аргументировано, убедительно, связно и непротиворечиво, написан грамотным языком.

Полученные в работе результаты не только дают возможность судить о научной новизне и теоретической значимости сформулированных решений обозначенной проблемы, но и вносят определенный вклад в теорию общей педагогики и методику профессионального обучения.

В пользу практической значимости исследования говорят такие выводы и результаты работы, как разработка и внедрение разработанной модели и предложенных педагогических условий в образовательный процесс вузов; разработка и издание авторского учебного пособия «Игровая организация контроля учебных достижений младших школьников», разработка спецкурса «Организация контроля учебных достижений младших школьников по иностранному языку с помощью игровых технологий», а также отдельных учебных модулей по игровому контролю. К практической значимости работы помимо прочего следует отнести и разработку диагностических методик для определения уровня готовности бакалавра к организации контроля с помощью игровых технологий.

По нашему мнению, результаты и выводы исследования могут быть использованы не только в рамках вузовского образования будущих учителей иностранного языка, но и при подготовке студентов других педагогических специальностей в части разработки и использования различных видов игр для осуществления определенных видов контроля учебных достижений обучающихся.

Достоверность и обоснованность результатов работы обеспечивают: воспроизводимость результатов и положительная оценка внедрения выводов

исследования в высших учебных заведениях; использование релевантных предмету, цели и задачам данного исследования теоретических, эмпирических и статистических методов работы.

Основные положения исследования отражены в публикациях диссертанта. Содержание автореферата коррелирует с материалом диссертации.

При общей положительной оценке диссертации и автореферата считаем необходимым сделать следующие замечания:

1. Автор среди новых форм работы упоминает и описывает веб-квесты (с. 11, 20 автореферата, с. 59-61 диссертации), при этом хотелось бы прояснить, каким образом веб-квест был использован для подготовки будущих учителей иностранного языка именно к организации контроля учебных достижений младших школьников с помощью игровых технологий.

2. В описании хода опытно-экспериментальной работы диссертант подтверждает результаты эксперимента математическими расчетами. Для оценки различий в результатах диагностики уровня готовности экспериментальной и контрольной групп был использован критерий согласия Карла Пирсона. Несмотря на обстоятельное изложение расчетов, связанных с ним, (с. 100-101 диссертации) требуется уточнить, почему был выбран именно этот критерий.

3. Выбирая в качестве одного из методологических ориентиров исследования личностно-деятельностный подход, исследователь при описании данного подхода несколько раз упоминает концепцию автономии студента как одно из проявлений гуманизации образовательного процесса (с. 49-50 диссертации). На наш взгляд, необходимо пояснение, каким образом проявляется автономия студента в рамках предмета работы.

4. Рассматривая сценарную игру как вид игры, которую можно применять для контроля учебных достижений в начальной школе (с. 40, 122, 152 диссертации), автор не раскрывает, по какому принципу отбирается сюжет для разработки такой игры.

