

ОТЗЫВ

председателя диссертационного совета на диссертацию **Олейник Юлианы Павловны**

на тему: «Игрофикация как средство развития умения сотрудничать в процессе внеурочной деятельности учащихся основной школы», представленную на соискание ученой степени кандидата педагогических наук по научной специальности 5.8.1. Общая педагогика, история педагогики и образования

В основании диссертационного исследования Олейник Юлианы Павловны актуальная исследовательская проблематика развития творческой культуры современного человека в процессе совместной деятельности и общения. Автор исходит из продуктивной гипотезы о недостаточном использовании потенциала игровой деятельности детей и молодежи для развития умения сотрудничать в современном обществе.

Работа выстроена на основании качественного теоретического анализа, по сути вводится и обосновывается представление о процессе «игрофикации», а именно анализируются практики применения игрофикации в различных сферах жизнедеятельности человека, обсуждается структура образовательной игры, выявляются игровые особенности подросткового возраста, рассматриваются различные концепции сотрудничества в образовании, формулируются компетенции развития сотрудничества. Особый интерес представляет анализ потенциала игры как средства обучения и развития в истории образования. Серьезное достоинство работы в том, что его можно рассматривать как исследование в области отечественной культуры исследований детской игры. Автор рассматривает культуру совместности и в деятельностном и в коммуникационном пространствах. Можно признать, что теоретическая значимость исследования состоит в обогащении теории развития детской игры и за счет эффективных подходов к конструированию и разработке игр, используемых в образовании.

Результаты исследования можно оценить как новые, так как в работе определена специфика современного сотрудничества; разработаны критерии определения уровня развития умения сотрудничать; уточнена структура образовательной игры как открытой системы; предложено и обосновано введение шести проективных подходов к созданию игр; определены возможности каждого подхода при развитии умения сотрудничать учащихся основной школы.

Результаты исследования можно отнести к обоснованным, так как в работе, действительно доказана эффективность применения игрофикации во внеурочной деятельности как средства развития умения сотрудничать как в реальном, так и в цифровом пространстве.

Анализ положений, вынесенных на защиту, позволяет нам подробнее проанализировать самые сильные моменты проведенного исследования. Так как в центре исследования современный участник образовательного процесса, то рассмотрение его умений сотрудничать немыслимо без анализа сетевой коммуникации и взаимодействия.

Исходя из весьма очевидной структуры умения сотрудничать (когнитивно-рефлексивный компонент, мотивационно-ценностный компонент, коммуникативно-деятельностный) автор выявляет особенности сотрудничества в сетевом обществе, относя к ним не очень удачно названную – *масштабируемость* (характеристика умения, позволяющая её обладателю продуктивно работать в малых (3-5 человек) и больших (более 30 человек) группах); *гибкость* (характеристика умения, позволяющая её обладателю продуктивно работать в группах разного возраста, мировоззрения, культуры, языка); *техническая мобильность* (характеристика умения, позволяющая её обладателю свободно пользоваться техническими средствами коммуникации и постоянно осваивать новые); *дистанционность* (еще один не очень точный термин, но важный по сути, характеристика умения, позволяющая её обладателю увеличивать долю удаленного общения с людьми, проживающими в различных часовых поясах).

Представляется важным поддержать выявленные три критерия умения сотрудничать: ориентация на сотрудничество как ценность при взаимодействии с другими людьми; осознанное восприятие и осмысление своих действий и действий партнеров в процессе совместного достижения необходимой цели; продуктивность коммуникации в ситуациях совместной деятельности.

Автор выносит на защиту шесть подходов к конструированию игр для образовательного процесса, выделяя основные элементы конструирования (ядро системы), которые позволяют выстроить классификацию и выступают гарантами качества разработки: предметно-средовой – подход (основной элемент – средства игры); имитационный – подход (основной элемент – игровой процесс; импровизационный – (игроки и игротехники); фантазийный – подход, в процессе которого игра становится моделью вымышленного мира (легенда); событийный – подход, в котором игра является специально сконструированным событием, часто конфликтным, проживание этого события и решение конфликта ведёт к переводу взаимоотношений играющих, их умений и компетенций на новый уровень (основной элемент игры – неигровой результат); игрофикационный подход предполагает построение игры вокруг базового неигрового процесса, что и является основным элементом при конструировании.

Заметим, что два последних подхода возникают на стыке игры, целенаправленной деятельности иной направленности и развития культуры совместности, то есть при оценке эффективности этих подходов уместно вводить еще один критерий, связанный с базовым процессом деятельности, которую мы хотим улучшить в помощью игрового начала. Здесь прослеживается связь с теорией и практикой деловых игр и теорией едьютейнмента.

Целиком и полностью согласны с вводимым определением игрофикации и игрофикационного подхода как структуры, при которой игра создается как надстройка к базовому процессу, при этом игрофикация может быть рассмотрена и как процесс и как результат.

Выявленные 14 элементов конструктора (время, пространство, неигровой результат, неигровой процесс, средства игры, легенда, игротехники, игроки, игровой процесс, ритм игры, интерес, техническое оснащение, антураж, игровой результат) и 8 базовых слоев коммуникативной образовательной игры и вариантов развития игровых событий в каждом из них, позволяют автору выстроить многофункциональную матрицу, имеющую несомненную практическую значимость.

Полагаю, что автору, действительно удалось доказать, что применение игрофикации во внеурочной деятельности учащихся основной школы позволяет гарантировать постепенное повышение уровня умения сотрудничать у всех ее постоянных участников, а игрофикация, в которой в качестве неигрового процесса выступает сотрудничество, является средством развития умения сотрудничать учащихся основной школы.

Работа Олейник Ю.П. представляет собой редчайший экземпляр исследований, в которых приводится сравнение результатов эксперимента длительностью один, два и четыре учебных года, автор показывает прямую связь длительности реализации игрофикации с повышением уровня умения сотрудничать по индивидуальному показателю. В случае четырёхгодичной реализации уровень умения сотрудничества участников игрофикации повышается минимум до среднего уровня в 100% случае (четырёхгодичное участие в игровых программах повышает уровень умения сотрудничать до высокого у 62,5% участников, до среднего у всех оставшихся участников). Отмечена сильная зависимость между длительностью участия классных коллективов в игрофицированной программе и процентным соотношением участников с высоким и средним уровнем умения сотрудничать (см. Рисунок 14). Коэффициент корреляции равен $r=0,957/$

Не менее интересны данные и о размере эффекта влияния игрофицированной программы на повышение индивидуального уровня умения сотрудничать за один учебный год составляет ($d=2,55$ при среднеквадратичном отклонении $SD=20,904$, вычисленном на выборке из 10 контрольных классов (307 человек)). Автор справедливо апеллирует к тому, что размер эффекта более 0,4 является высоким показателем для школьных годовых достижений, доказывая, что даже годичная программа может дать существенный результат (Приложении 19). Интересен и тот факт, что при замене игрофикационного подхода на событийный в течение одного года эффективность программы снижается на 32,5%.

Представленное исследование не лишено определенных недостатков, большинство из которых порождено очевидными достоинствами. Сила работы в ее педагогической проектировочной и экспериментальной части, но автор, как бы не вполне доверяет себе и буквально каждый шаг пытается подкрепить крупными теоретическими работами, ссылкой на авторитеты: отвлекая при этом внимание от собственной интереснейшего эксперимента. На мой взгляд автору несколько мешала раздвоенность теоретического сознания, потому что умения совместности рассматривались то в деятельности, то в общении, признаем, что коммуникация – важная часть деятельности, но часто она становилась доминирующей. Несколько замечаний мы высказали по ходу отзыва (терминологическая нечеткость), упущенная выгода от более детального исследования игры как открытой системы.

С учетом всего вышесказанного полагаю:

Содержание диссертации **Олейник Юлианы Павловны** на тему: «Игрофикация как средство развития умения сотрудничать в процессе внеурочной деятельности учащихся основной школы» соответствует специальности 5.8.1. Общая педагогика, история педагогики и образования;

Диссертация является научно-квалификационной работой, в которой содержится решение научной задачи, имеющей значение для развития соответствующей отрасли знаний, либо изложены новые научно обоснованные технические, технологические или иные решения и разработки, имеющие существенное значение для развития страны

Нарушений пунктов 9, 11 Порядка присуждения Санкт-Петербургским государственным университетом ученой степени кандидата наук, ученой степени доктора наук соискателем ученой степени мною не установлено

Диссертация соответствует критериям, которым должны отвечать диссертации на соискание ученой степени кандидата наук, установленным приказом от 19.11.2021 № 11181/1 «О порядке присуждения ученых степеней в Санкт-Петербургском государственном университете» и рекомендована к защите в СПбГУ.

Председатель



Доктор педагогических наук, профессор
Казакова Е.И.

06.12.2024