

Отзыв

члена диссертационного совета
на диссертацию **Олейник Юлианы Павловны**
**«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

Диссертация Олейник Юлианы Павловны посвящена вопросам применения коммуникативных образовательных игр во внеурочной деятельности учащихся основной школы для развития умения сотрудничать. Автор рассматривает процесс игрофикации как процесс создания игр, построенных по особым принципам. Для этого в исследовании последовательно и системно рассматривается структура игры, алгоритм конструирования игр, особое внимание уделено вариантам создания правил и апробации конкретных игровых разработок, продолжительность реализации которых составила от одного года до четырех лет.

Актуальность исследования. Справедливо утверждение соискателя о том, что профессиональная жизнь во многих сферах в современном обществе предполагает сотрудничество. Это и горизонтальное сотрудничество с постоянными коллегами внутри компаний, и построение взаимоотношений с различными специалистами, собирающимися для реализации конкретных проектов разных масштабов, и поддержание взаимодействия между компаниями. Очевидно, что усилия по формированию умения сотрудничать необходимы уже в школьном образовании. Специально разработанная игра может служить средством развития коммуникативных умений. В этом плане особенно актуальны игры, помогающие получить безопасный опыт сотрудничества в разных форматах и условиях. В игре можно сконструировать сжатый во времени и упрощенный в деталях процесс, побуждающий к непосредственной или дистанционной коммуникации. Игры для подросткового возраста, акцент на который сделан в диссертационном исследовании, являются увлекательным и привлекательным действием. Таким образом, вполне естественно и оправданно рассматривать игру как средство развития умения сотрудничать у учащихся основной школы.

Научная новизна исследования заключается в рассмотрении автором умения сотрудничать в контексте современных тенденций и выявлении характерных черт данного умения: масштабируемости, гибкости, дистанционности и мобильности. Предложенная автором классификация образовательных игр, в основание которой положен ведущий при конструировании элемент, может помочь педагогам, преподавателям выбрать необходимый для себя игровой инструментарий в большом массиве имеющихся сегодня игр. Игр разрабатывается всё больше и больше.

Системный подход к описанию игр по конкретным признакам необходим.

Разработанный алгоритм модификации и конструирования игр имеет очевидную **практическую значимость**. В частности, начинающим игротехникам он может помочь подготовиться к проведению игр, за счет «подстраивания» структуры игры под свои условия, а опытным игропрактикам позволит получать новые игровые инструменты. Алгоритм позволяет оптимизировать усилия по разработке игр на основе пошаговой раскладки сценария. Большое количество Приложений, описывающих методику проведения игр, может быть полезно для работы с педагогами основной школы. Положения теоретической Главы диссертационного исследования могут быть востребованы для обучения педагогов, изучающих современные интерактивные технологии.

Высокую оценку диссертационной работы заслуживает **достоверность и объективность результатов**, которые получены в ходе широкого педагогического эксперимента, проведённого в разных школах России, Республики Беларусь и Республики Казахстан. В общей сумме в эксперименте приняло участие более 1400 детей и 70 педагогов. Это, в свою очередь, подтверждает масштабируемость предлагаемого автором игрового инструмента.

Требуют уточнения следующие вопросы:

1. В описании методики реализации серии годовых игровых программ упоминаются разные позиции специалистов, ведущих эти программы: игромастер, игротехник, педагог-игротехник. Также в кругу практиков игры известны такие профессиональные позиции как игропрактик, игропедагог, игроконструктор. Как соотносятся эти позиции? В какой роли мог выступать в таких игровых программах учитель, прошедший обучение в рамках описанного в исследовании курса повышения квалификации «Образовательная игропрактика в контексте реализации ФГОС»?
2. В исследовании игрофикация рассматривается как средство развития умения сотрудничать. Было бы логично в первой теоретической главе показать весь спектр современных педагогических инструментов, применяемых для развития умения сотрудничать. Если всё-таки учащиеся по каким-либо причинам не вовлекаются в коммуникативные игры, каковы другие пути развития умения сотрудничать?

Высказанные пожелания и заданные вопросы не снижают общей положительной оценки исследования и его научной ценности. Проведённый анализ работы позволяет сделать следующее заключение. Диссертация Олейник Юлианы Павловны на тему «Игрофикация как средство развития умения сотрудничать в процессе внеурочной деятельности учащихся основной школы» является законченной научно-квалификационной работой, соответствует требованиям, установленным приказом №1181/1 от 19.11.2021. «О порядке присуждения учёных степеней в Санкт-Петербургском государственном университете». Нарушений

