

Отзыв
Панфиловой Альвины Павловны,
профессора, доктора педагогических наук, профессора
РГПУ им. А.И. Герцена

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.

Анализ педагогической практики показывает, что некоторые учителя школ и преподаватели вузов делают попытки внедрять игровые технологии, не будучи компетентными в них. Кроме того, известно, что в системе школьного образования широко распространена ошибка, связанная с некоторым педагогическим «популизмом», когда игровой метод внедряется в образовательный процесс не для научения или развития обучаемых, а для решения исключительно игровых целей. Ещё одна проблема связана с тем, что подобрать конкретную игру по определённой тематике весьма трудно или они описаны так, что учитель, не имея игротехнической компетентности, порой не понимает то, как она описана, какие цели реализует, какие компетентности развивает, какой ожидается результат на выходе. Причин такому положению игрового обучения очень много и две наиболее важные те, что игровому моделированию практически не учат на государственном уровне, во-вторых, разработанные игровые технологии чаще используются в бизнес практике, поэтому механизм разработки игры и подробное её описание, наоборот, зачастую скрывается, в третьих, мотивация инновационных учителей не стимулируется во многих учебных заведениях.

Диссертация Олейник Юлианы Павловны **«Игрофикация как средство развития умения сотрудничать в процессе внеурочной деятельности учащихся основной школы»**, как раз во многом отвечает на описанные выше некоторые проблемы игрового обучения, так как она посвящена вопросам применения коммуникативных образовательных игр (понятно в рамках какого формата и содержания), во внеурочной деятельности учащихся основной школы (понятно в какое время и для кого) и для развития умения сотрудничать (понятны цели и ожидаемый результат). Особенно важно, что автор рассматривает процесс игрового обучения как процесс создания игр, построенных по особым принципам. Исследование отличается новаторством, масштабностью эксперимента и инновационностью, так как последовательно и системно рассматривает формат и структуру образовательной игры, алгоритм её конструирования и описания. Особое внимание уделено разработке правил, принципов и апробации конкретных игровых разработок, продолжительность реализации которых составила от одного года до четырех лет, что позволило выявить специфику развития желаемых компетентностей и диагностировать эффективность научения, порой, не сравнимую с другими обучающими технологиями.

Актуальность исследования. Поскольку сейчас, как никогда, уделяется внимание воспитательной работе со школьниками, работе наставников, развитию у детей «мягких компетентностей 4К (креативность, критическое мышление, коммуникация и умение работать в команде), то предмет изучения для применения игровых технологий развития, а именно - обучение сотрудничеству, чрезвычайно актуален, востребован и необходим всем обучаемым для любой будущей профессии, которую они выберут.

Об этом в диссертационном исследовании написано подробно и на высоком теоретическом уровне. Широта взгляда на проблему самого автора и анализ огромного количества трудов отечественных и зарубежных учёных по игровому моделированию и сотрудничеству, позволила автору исследования доказать значимость проблемы именно для современной молодёжи и будущих специалистов, также доказано, что лучше всего обучать сотрудничеству с помощью игр, которые интересны для школьников и для учителей, провоцируют максимальное участие и включённую активность, учат работать и принимать решение в команде и доказано, что интерактивность командной игры позволяет добиваться синергического эффекта и понятного для участников коллективного решения.

Однако, как свидетельствует практика, у специалистов разного профиля деятельности и статусных различий, не всегда взаимодействие осуществляется конструктивно, что свидетельствует о недостаточно развитых коммуникативных и командных компетентностей. В связи со сказанным, автор исследования убедителен в том, что усилия по формированию умения сотрудничать необходимы уже в школьном образовании, то есть и это в работе доказано.

Автор убедителен также в том, что для развития коммуникативных компетентностей необходимы не только вербальные методы и технологии, но и специально разработанные коммуникативные обучающие игры, цели и формат которых может служить средством развития коммуникативных умений в образовательном и внеурочном процессах. В этом плане особенно актуальны игры, помогающие получить безопасный опыт сотрудничества, то есть научить детей «ходить в чужих ботинках» и осваивать конструктивные поведенческие сценарии в разных временных и пространственных условиях, исполняя разные роли в межличностном и групповом взаимодействии.

Важно и экспериментально доказано также то, что регулярно играющие учащиеся изменяют свои сценарии поведения и учатся сотрудничеству и конструктивному взаимодействию с другими людьми, развивают критическое мышление, совершенствуя свой социальный опыт, коммуникативные умения и навыки, анализируя конфликты и инциденты, возникающие между школьниками и взрослыми. Образовательные коммуникативные игры и тренинги для подросткового возраста, акцент на которых сделан в диссертационном исследовании, как раз помогают посмотреть на себя и на других, показать, что хорошо и что плохо в привлекательной коллективной деятельности, мотивирующей участие и активность.

Научная новизна диссертационного исследования очевидна, автор рассматривает и анализирует умения и навыки сотрудничества в контексте современных тенденций и выявления характерных особенностей данного умения, а именно: масштабируемости, гибкости, дистанционности и мобильности. Предложенная автором классификация образовательных игр, в основе которой положен ведущий при конструировании элемент, действительно, как показывает многолетний опыт и эксперимент, может помочь педагогам, преподавателям выбрать необходимый для себя игровой инструментарий в большом массиве имеющихся сегодня разнообразных игр: инновационных, поисково-апробационных, исследовательских, метафорических, аттестационных, ситуационно-ролевых и пр. игровых технологий, применяемых в образовательном процессе лицеев, техникумов и вузов. Несмотря на то, что в современном мире обучающих игр разрабатывается и проводится всё больше и больше, всё же в большинстве своём они описываются, в основном, на методическом уровне, поэтому автор диссертации выбрал стратегию разработки системного подхода к описанию игр по конкретным признакам, что значимо и актуально в связи с недостаточной разработкой такого феномена и с большим количеством разнообразных подходов к научному осмыслению данной проблемы, а, следовательно, свидетельствует о новизне работы.

Очевидна и **практическая значимость** проведённого многолетнего исследования, о чём свидетельствует разработанный в диссертации алгоритм модификации и конструирования обучающих игр. Предложенный автором алгоритм описания и проведения обучающей игры позволит оптимизировать усилия по разработке игр на основе пошаговой раскладки сценария и регламентированного в регламенте и пространственной среде маршрута: от «погружения» (инструктирования и постановки целей) до «выгрузки» (обратной связи и подведения итогов). К работе прикреплено большое количество практических, методических и экспериментальных материалов, в виде приложений, которые позволят разным учителям школ и наставникам транслировать этот алгоритм в своей практике, а также получать новые игровые инструменты и дизайн-проекты интенсивного обучения навыкам сотрудничества, работе в командах.

Нельзя не отметить, что развёрнутое теоретическое рассмотрение феномена обучающей игры для школьников и методическое описание всех её элементов, демонстрация возможностей создания игр для своей проблематики, позволит мотивированным учителям школ пользоваться этими материалами и внедрять свои и адаптированные другими игры в обучающую практику.

Нельзя не отметить также то, что материалы диссертации, описанные эксперименты и практические советы и рекомендации достойны высокой оценки также потому, что они достоверны, а полученные результаты убедительны и объективны, получены в ходе широкого педагогического эксперимента, проведённого в разных школах России, Республики Беларусь и Республики Казахстан. То, что в эксперименте приняло участие более 1400 детей и 70 педагогов очень доказательно и убедительно. Это, в свою очередь,

4

подтверждает широкие возможности для практической разработки и применения игр в обучающей практике для формирования у подростков навыков сотрудничества, конструктивного группового взаимодействия и коммуникативной культуры.

В то же время, не смотря на высокий уровень исследования, дискуссионными являются следующие вопросы.

1. В исследовании используются множество терминов, применяющихся в игровой деятельности в разных сферах, что, на наш взгляд, не является корректным и правильным, применительно к школьному образованию – это игротехник, игропрактик, игрофикация или 9 раз прописанный в заключении игрофикационный подход с кавычками и без них на одной странице. Эти термины не синонимы, поэтому важно знать, почему автор так считает, что педагога школы можно называть всеми этими терминами.
2. В диссертационном исследовании очень мощная теоретическая база, что свидетельствует о широчайшей компетентности в исследуемой проблеме Олейник Ю.П., однако считаем неправомерным недостаточное внимание к отечественным авторам-разработчикам (игротехникам), которые внесли свой вклад в теорию разработки обучающих игр, а именно: разработчики Н.В. Борисова, А.А. Соловьёва, Ю.С. Арутюнян, А.А. Вербицкий, создавшие и описавшие методику конструирования деловой игры. Это разработка называется: ДИ «ИГРА». Она разработана и описана для системы повышения квалификации как обучающая игра.
3. В первой части диссертационного исследования подробно представлена такая профилирующая для данной работы компетентность, как сотрудничество и описаны её составляющие в контексте современных тенденций и выявлении характерных черт данного умения: масштабируемости, гибкости, дистанционности и мобильности. На наш взгляд, в этом перечне не хватает такого важного умения, как умение создавать доверительные отношения в процессе взаимодействия. Это сейчас важнейший тренд, так как без доверия между будущими специалистами: руководитель – подчинённый, директор-учитель, учитель – ребёнок, – родители, чиновник – посетитель и т.д., сотрудничество может не состояться или возникнет конфликтная ситуация, инцидент и недоверие и этому навыку, к сожалению, практически с помощью игр не обучают в школе и в вузах. В то же время очень много информации, в том числе, игровой, о лжи, манипулировании, давлении, зависти и обману, которые сегодня увеличиваются, в том числе и среди детей. Хотелось бы узнать мнение автора по этому вопросу.

Таким образом, высказанные пожелания и заданные вопросы не снижают общей положительной оценки исследования, его актуальности и востребованности, достоверности результатов, научной и практической ценности и значимости для воспитания школьников и развития их умения

работать совместно в командах и коммуникативных навыков.

Проведённый анализ работы позволяет сделать заключение. Диссертация Олейник Юлианы Павловны на тему «Игрофикация как средство развития умения сотрудничать в процессе внеурочной деятельности учащихся основной школы» является законченной и высоко научно-квалификационной работой. Соискатель Олейник Юлиана Павловна, несомненно, заслуживает присуждения учёной степени кандидата наук по специальности 5.8.1.

Дата: 6. XII. 2024г.

Профессор РГПУ им. А.И. Герцена,
доктор педагогических наук
Панфилова А. П.

В соответствии со статьей 80 Основ законодательства РФ о нотариате, нотариус свидетельствует подлинность подписи, не удостоверяет фактов, изложенных в документе, а лишь подтверждает, что подпись сделана определенным лицом.

подпись Панфилова Альбина Тевловна

Российская Федерация
Санкт-Петербург

уплачено за совершение нотариального действия



М.А.Еременко
М.А.Еременко



Итого в настоящем документе
пронумеровано и прошито
5 (ПЯТЬ) лист 06
Врио нотариуса:

