

## РЕЦЕНЗИЯ

на выпускную квалификационную работу

студентки группы ДО-Б21В-02 ИМФИ КГПУ им. В.П. Астафьева  
ЯКУШЕВОЙ ВАЛЕРИИ МИХАЙЛОВНЫ

на тему: «Использование цифровых квестов для коррекции логических ошибок обучающихся 7 класса при решении текстовых задач по математике»

Выбранная тема «Использование цифровых квестов для коррекции логических ошибок обучающихся 7 класса при решении текстовых задач по математике» является актуальной. В соответствии с требованиями обновлённого ФГОС ООО к планируемым результатам одним из ключевых метапредметных результатов выступает функциональная грамотность, включающая математическую грамотность – способность строить логические рассуждения и решать текстовые задачи, возникающие в реальных ситуациях. Однако статистика ГИА (ОГЭ) стабильно фиксирует самый низкий процент выполнения заданий на решение текстовых задач, причём основной причиной являются не вычислительные ошибки, а логические (например, неверное построение математической модели). В 7 классе эти ошибки превращаются в устойчивый дефицит, если их своевременно не скорректировать. При этом существующие цифровые ресурсы направлены в основном на отработку вычислительных навыков или повышение учебной мотивации обучающихся, а проблема коррекции именно логических ошибок средствами геймификации остаётся недостаточно разработанной в методике преподавания математики, что подчёркивает научную и практическую востребованность данного исследования. В связи с этим была определена тематика выпускной квалификационной работы по заказу работодателя – МБОУ «Зыковская средняя общеобразовательная школа».

Структура работы логична и соответствует цели исследования – теоретически обосновать, разработать и апробировать цифровой квест для коррекции логических ошибок при решении текстовых задач.

В первой главе «Теоретические аспекты использования цифровых средств обучения для коррекции логических ошибок при решении текстовых задач по математике» автором проведён глубокий анализ психолого-педагогической, методической и научной литературы. Особого внимания заслуживает анализ классификации типов логических ошибок, возникающих у семиклассников при решении текстовых задач. Также автором детально рассмотрены дидактические возможности цифровых квестов, выделены преимущества использования цифровой образовательной платформы Joyteka при разработке цифровых квестов.

Вторая глава «Методические аспекты использования цифровых квестов для коррекции логических ошибок при решении текстовых задач по математике в 7 классе» содержит разработанные автором алгоритм проектирования цифрового квеста и описание квеста по теме «Решение текстовых задач с помощью уравнений и систем линейных уравнений», даны методические рекомендации по проектированию цифровых квестов и их использованию в процессе коррекции математических ошибок обучающихся. Квест реализован на платформе Joyteka, что обеспечивает доступность, интерактивность и быструю обратную связь. В

квест включены практико-ориентированные задания направленные на формирование функциональной грамотности. Особенности квеста является ветвление сюжета в зависимости от допущенных ошибок и использование механизма содержательной обратной связи (поддерживающих подсказок), что способствует организации целенаправленной коррекции, рефлексии и пошагового анализа логических связей в задаче обучающимся.

Экспериментальная часть работы была проведена с 30 апреля по 15 мая 2026 г. на базе МБОУ «Зыковская средняя общеобразовательная школа», участники - обучающиеся 7 «А» класса. Диагностический срез выявил наиболее частые логические ошибки, которые были положены в основу при разработке цифрового квеста. После апробации квеста проведён итоговый срез, результаты которого демонстрируют положительную динамику: доля успешно справившихся с заданием обучающихся возросла на 25-30%.

Теоретические материалы исследования, разработанный цифровой квест по теме «Решение текстовых задач с помощью уравнений и систем линейных уравнений» могут быть непосредственно использованы учителями математики в основной школе и в системе повышения квалификации. Предложенный в работе алгоритм проектирования квеста с ветвлением под конкретный тип ошибок является ценным для педагогической практики.

Новизна исследования состоит в том, что цифровой квест рассматривается не только как средство мотивации или закрепления навыка решения текстовых задач, а как инструмент коррекции логических ошибок обучающихся.

Считаю, что работа В.М. Якушевой вносит определённый вклад в теорию и практику обучения математике в общеобразовательной школе при обучении школьников решению текстовых задач и заслуживает оценки «отлично».

Директор  
муниципального бюджетного  
общеобразовательного учреждения «Зыковская  
средняя общеобразовательная школа»  
Сосновоборский муниципальный округ

Е. Б. Смутная



Е.Б. Смутная