

Рецензия
на магистерскую диссертацию
студентки группы 21м ИМФИ КГПУ им. В.П. Астафьева
Светланы Викторовны Сорокиной
«Дидактические игры с использованием информационных технологий на
уроках математики в средней школе как средство повышения
эффективности учебного процесса»

Идея использования информационных технологий в процессе обучения математике сама по себе не нова. По новому и привлекательно она звучит в условиях организации игровой деятельности школьников на уроках математики, что соответствует современным требованиям ФГОС основного общего и среднего (полного) образования. Информатизация образования потребовала разработки и внедрения новых средств обучения математике, и геометрии в особенности, преподавание которой осложнено высоким уровнем абстрактности, необходимостью вести строгие логические, научно обоснованные рассуждения. В настоящий момент, особое место в решении данной проблемы играют динамические среды, позволяющие активизировать учебно-познавательную деятельность школьников на уроке. Однако в современном процессе обучения учителя не в полной мере используют потенциал таких сред, а их использование происходит эпизодически. В связи с этим, тема магистерской диссертации С.В. Сорокиной является актуальной.

Рецензируемая работа имеет традиционную структуру и состоит из введения, 2 глав, заключения и списка литературы.

Во введении автор обосновал актуальность выбора темы, определил основные методологические характеристики исследования.

В первой главе отражены основные теоретические положения использования информационных технологий в процессе обучения. Светлана Викторовна определяет виды и средства таких технологий, среди которых особо выделена динамическая среда «Живая геометрия». Дано обоснование возможностей и целесообразности ее использования в аспекте повышения эффективности процесса обучения геометрии. На основе анализа психолого-педагогической литературы С.В. Сорокиной выявлены требования к разработке и реализации дидактических игр в процессе обучения, а также представлены принципы организации дидактических игр на уроках.

Вторая глава посвящена разработке дидактических игр на уроках математики в 9 классе с использованием динамической среды «Живая математика». С.В. Сорокиной охарактеризованы принципы использования дидактических игр в условиях реализации информационных технологий. Приведен пример применения дидактических игр при изучении в 9 классе темы «Площади фигур» на базе динамической среды «Живая математика». В последнем параграфе главы представлены результаты опытно-экспериментальной работы.

В Заключении подведены итоги исследования, описаны основные результаты исследования.

Отметим, что работа отличается теоретическим анализом специальной литературы по проблеме исследования, однако имеет недостаточное методическое и дидактическое сопровождение. Так, в работе представлены общие положения по проектированию и реализации на уроках дидактических игр с использованием информационных технологий обучения, но не конкретизированы для процесса обучения математике. Данные обстоятельства повысили бы практическую значимость исследования.

В качестве пожелания отметим, что на защите автору стоит пояснить вопрос: на каком основании осуществляется вывод о повышении эффективности процесса обучения математике в условиях применения дидактических игр на основе использования информационных технологий? В тексте работы этот аспект недостаточно освещен.

Рецензируемая работа обладает внутренним единством, является законченным самостоятельным исследованием в области теории и методики обучения математике. Считаю, что выпускная квалификационная работа С.В. Сорокиной удовлетворяет основным требованиям, предъявляемым к магистерским диссертациям в КГПУ им. В.П. Астафьева и может быть оценена на «удовлетворительно».

Рецензент

Старший преподаватель
кафедры математического анализа и
методики обучения математики в вузе
Красноярского государственного
педагогического университета
им. В.П. Астафьева



О.В. Берсенева