

РЕЦЕНЗИЯ

на научно-квалификационную работу Вороновой Ольги Владимировны
«ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
САМОРЕАЛИЗАЦИИ СТУДЕНТОВ ВУЗА В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ»

по направлению подготовки

44.06.01 Образование и педагогические науки,

направленность (профиль) образовательной программы

«Теория и методика профессионального образования»

Игровой деятельности придается большое значение в системе профессионального обучения студентов. Для достижения высокого качества подготовки специалистов, обладающих достаточным уровнем профессионально-социальной компетентности в соответствии с требованиями современных образовательных стандартов, требуется построение таких моделей учебного процесса, в которых студент становится активным субъектом образовательного процесса через активизацию всех видов учебной деятельности, в том числе в ходе профессиональной самореализации студентов. Это определяет актуальность темы рецензируемой научно-квалификационной работы.

Таким образом, научная проблема, связанная с необходимостью поиска эффективных организационно-педагогических условий, направленных на профессиональную самореализацию студентов вуза в процессе обучения средствами игровых технологий, является актуальной для теории и методики профессионального образования. Для ее решения в научно-квалификационной работе автором ставится цель: выявить, теоретически обосновать организационно-педагогические условия профессиональной самореализации студентов вуза средствами игровых технологий и проверить опытно-экспериментальным путем их результативность.

В работе аспиранта уточнена теоретическая сущность и содержание понятия «профессиональная самореализация студентов вуза»; уточнены компоненты профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения; обоснованы критерии и показатели профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения; предложены

организационно-педагогические условия профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения средствами игровых технологий.

К наиболее **значимыми результатам**, полученным в исследовании, можно признать следующие положения:

– профессиональная самореализация студентов представляет собой как результат, так и процесс постоянного, непрерывного обучения, которые являются постоянно пополняемым набором навыков и умений;

– педагогический процесс формирования профессиональной самореализации студентов может быть представлен как самоорганизующаяся деятельность студентов, определяемая и регулируемая внутренними источниками, но стимулируемая внешними источниками педагогических условий и технологий в современной образовательной среде;

– возможности игровых технологий в процессе формирования основ самореализации можно классифицировать как: перцептивные, когнитивные, симулятивные;

– профессиональная самореализация студентов вуза в процессе обучения осуществляется за счет реализации следующих организационно-педагогических условий: содержательно-целевых, организационно-процессуальных, методико-инструментальных;

– критерии профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения включают: когнитивный критерий, критерий практической деятельности.

Теоретическая значимость исследования определяется обоснованием осуществимости профессиональной самореализации студентов в ходе обучения в вузе; представленным теоретико-методологическим анализом базовых подходов к содержательному определению «профессиональная самореализация студентов вуза»; научное обоснование применения игровых технологий для профессиональной самореализации студентов вузов.

Практическая значимость исследования заключается в разработке, обосновании и апробации организационно-педагогических условий для

профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения средствами игровых технологий.

Замечания:

1. В описании оценки различных уровней самореализации студентов в экспериментальной и контрольной группах на стр. 93 сформулировано обобщение: «были исключены гендерные, национальные и социальные различия отобранных студентов, поскольку нами было доказано их слабое влияние на результаты процесса обучения с помощью игровых технологий». Однако, в работе указанные доказательства не представлены.

2. По тексту работы непонятно как был учтен возраст студентов при проведении эксперимента (указано на стр.93); как и какие применялись коммуникативные игры и игровые технологии в ходе эксперимента.

3. В тексте допущена небрежность при оформлении рисунков и таблиц (нумерация, подписи, ссылки в тексте).

Тем не менее, подготовленная научно-квалификационная работа Вороновой Ольги Владимировны «Игровые технологии как средство профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения» по направлению подготовки 44.06.01 Образование и педагогические науки, направленность (профиль) образовательной программы – «Теория и методика профессионального образования» позволяет сделать вывод о высокой научно-практической значимости исследования и заслуживает оценки «хорошо».

Рецензент

к.п.н., доцент каф. информационных технологий
обучения и непрерывного образования
института педагогики,
психологии и социологии СФУ



Л.М. Туранова

17.12.2019 г.

ФГАОВ ВО СФУ
Подпись Л.М. Туранова завершено
Начальник общего отдела И.И. Иванова
« 18 » _____ 12 2019 г.

