

## **РЕЦЕНЗИЯ**

на выпускную квалификационную работу (магистерскую диссертацию)

**Болдовской Полины Евгеньевны,**

**на тему «Геймификация как средство формирования лексических навыков при обучении иностранному языку в условиях дополнительного образования детей»**

Магистерская диссертация Болдовской П. Е. посвящена актуальной для современной педагогики проблеме формирования лексических навыков иноязычной речи в условиях дополнительного образования детей. В качестве средства решения данной задачи автор предлагает использовать геймификацию как способ организации обучения с применением инструментария компьютерных игр.

Эффективность исследования компьютерных игр в условиях дополнительного образования детей обусловлена, по мнению автора, тем, что деятельность обучающегося должна быть направлена на формирование и развитие творческих способностей, а также на создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития.

В первой главе исследовательской работы были рассмотрены теоретические основы использования геймификации как средства формирования лексических навыков. Дано определение основных понятий работы, рассмотрено содержание понятия «лексические навыки», определены особенности формирования лексических навыков в системе дополнительного образования детей. Автор доказывает, что геймификация может стать эффективным средством для усвоения и тренировки иноязычной лексики, поскольку задействует все органы чувств и положительно сказывается на запоминании информации и активном использовании лексики в речи. В работе рассматриваются критерии отбора видеоигр для занятий, а также описывается ход опытно-экспериментальной работы по внедрению в

учебный процесс серии уроков с использованием геймификации как средства формирования лексических навыков у детей.

Структура работы хорошо сбалансирована, изложение материала логично, практическим результатам предшествует исследование теоретических аспектов выбранной темы.

Теоретическая значимость работы заключается в том, что в ней анализируются и обосновываются методические возможности использования геймификации для формирования лексических навыков у обучающихся при изучении иностранного языка в условиях дополнительного образования, что вносит вклад в теорию и методику дополнительного образования детей.

Практическая значимость данного исследования состоит в том, что была разработана и апробирована серия уроков по использованию геймификации для формирования лексических навыков иностранного языка в условиях дополнительного образования детей. Результаты исследования могут использоваться в практике преподавания английского языка в учреждениях дополнительного образования.

Научная новизна данного исследования заключается в том, что геймификация рассматривается как средство формирования лексических навыков иностранного языка; разработана и апробирована на практике серия уроков с использованием геймификации для формирования лексических навыков иностранного языка в условиях дополнительного образования детей.

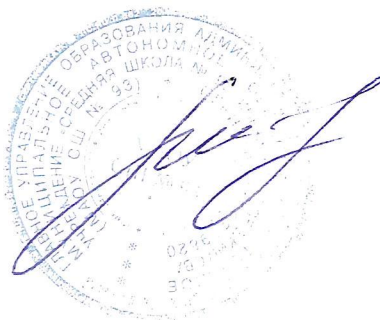
Цель исследования достигнута, задачи выполнены. Практические выводы и рекомендации могут быть применены в процессе обучения английскому языку в общеобразовательных школах, либо в школах дополнительного образования.

Достоверность и обоснованность полученных результатов обеспечивается методическим подходом, опирающимся на современные достижения психологии, педагогики, лингвистики, методики и дидактики, сочетанием качественного и количественного анализа полученных результатов.

Выпускная квалификационная работа (магистерская диссертация) П. Е. Болдовской полностью соответствует требованиям, предъявляемым к выпускной квалификационной работе (магистерской диссертации) в ФГБОУ ВО «КГПУ им. В. П. Астафьева». Работа может быть представлена к защите и заслуживает высокой оценки.

Рецензент:  
Заместитель директора  
МАОУ «Средняя школа №93  
им. Г.Т. Побежимова

14 декабря 2019 г.



Голубенко О. А.