

РЕЦЕНЗИЯ

на магистерскую диссертацию

Мамет Бинур Габидинкызы

«ПРИМЕНЕНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ ПРИ ОБУЧЕНИИ ПРОГРАММИРОВАНИЮ В СТАРШЕЙ ШКОЛЕ»,

представленную к публичной защите в качестве выпускной

квалификационной работы по направлению подготовки:

44.04.01 Педагогическое образование, направленность (профиль)

образовательной программы: Технология цифровизации образовательной деятельности (с применением сетевой формы) с Казахским национальным педагогическим университетом им. Абая

Оценка актуальности исследования. Современное развитие информационных технологий и цифровизации общества, требуют новых знаний и новых форм обучения школьников этим знаниям. В последнее время особое внимание уделяется рассмотрению вопросов, направленных на оценку возможности применения различных игровых сред в процессе обучения. Содержание разделов школьного курса информатики как нельзя лучше подходят для детального изучения эффективности применения технологий геймификации в ходе организации обучения школьников старшей ступени.

Таким образом, заявленная в представленной диссертации проблема поиска путей использования технологий геймификации при обучении программированию на уроках информатики в старшей школе, представляется **актуальной и значимой для исследования** в рамках обучения в магистратуре по направлению педагогического образования.

Анализ содержания диссертации. Структура работы представляется адекватной для диссертаций такого уровня, содержит Введение, две главы, Заключение, библиографический список использованной литературы.

Во Введении автором поясняется актуальность темы, формулируется проблема исследования, указываются цель, объект и предмет, гипотеза, перечень поставленных задач и ключевые понятия исследования.

Первая глава работы состоит из двух параграфов. Здесь автором довольно подробно рассматриваются теоретические основы применения технологий геймификации на уроках информатики в старшей школе. На основе достаточно глубокого анализа научно-методических источников автором конкретизируются виды игровых технологий и признаки дидактической геймификации. Приводится обзор и оценка изученной автором литературы. Излагаются и обосновываются представления автора о современных информационных системах для игрофицированного обучения программированию.

Вторая глава диссертации состоит из трех параграфов, которые повествуют, в основном, о практических аспектах реализации применения технологий геймификации при обучении программированию старшеклассников. Приводятся методические материалы и рекомендации по проведению уроков информатики при обучении программированию на языке Python. Достаточно подробно изложено описание комплекса геймифицированных средств подготовки по темам «Процедуры с параметрами», «Функции», «Рекурсивные алгоритмы», «Списки», «Статистические операции со списками», «Алгоритмы сортировки списков». В заключительном пункте приводится анализ результатов опытной оценки разработанных материалов, на основании интерпретации полученных данных указываются лаконичные итоги и выводы.

Содержание основной части; выводы и результаты работы, приведённые в Заключении, в большей степени соответствуют заявленному методологическому аппарату. Текст написан грамотным, понятным языком, раскрывает суть

квалификационной работы. Материал представлен вполне наглядно в виде иллюстраций и таблиц.

Отмечая достаточно высокий уровень представленной диссертационной работы, следует выделить и **возникшие замечания, которые нуждаются в разъяснении автором на защите.**

1. Из текста диссертации не вполне понятно, какая именно методология геймифицированного обучения программированию была использована в процессе опытно-экспериментальной работы. Автор пишет о моделях GOM A. Амори, трехуровневой модели мышления (ТММ), технологии ELEKTRA и др., но нигде не поясняет, что в итоге было выбрано за основу для проектирования и проведения практических занятий.

2. Представленные в практической части работы материалы не в полной мере раскрывают сведения о том, какие именно образовательные результаты формировались в процессе обучения программированию. Хотелось бы, чтобы автором было перечислено хотя бы 2-3 конкретных предметных результатов на примере одного разработанного магистрантом занятия.

Заключение по диссертации. В целом, результаты работы содержат признаки практической значимости на уровне магистерского исследования и могут быть использованы для реализации игровых технологий при обучении программированию на уроках информатики в старшей школе. А также в качестве содержательной основы для курсов повышения квалификации для учителей информатики по геймификации в образовании.

Учитывая вышеизложенное, считаю, что, данная **работа полностью удовлетворяет требованиям** Положения о выпускной квалификационной работе магистра (магистерской диссертации) КГПУ им. В.П. Астафьева и **заслуживает оценки «отлично»**, а ее автор, **Мамет Бинур Габидинкызы, присуждения степени магистра** по направлению 44.04.01 «Педагогическое образование», направленности (профилю) образовательной программы: «Технология цифровизации образовательной деятельности (с применением сетевой формы) с Казахским национальным педагогическим университетом им. Абая».

Рецензент:

Кандидат педагогических наук,
доцент кафедры информационных систем
Сибирского федерального университета

«06» июня 2022 г.



С.А. Виденин

Кафедра информационных систем
Института космических и информационных технологий
Сибирского федерального университета
Адрес: г. Красноярск, ул. Академика Киренского 26 к/1
Тел.: +7(391) 249-73-81, e-mail: videninserg@mail.ru