

ОТЗЫВ

официального оппонента о диссертации

Кочарян Марины Ашотовны

на тему: «Актуализация игровых методов в процессе проблемного обучения (на уроках русского языка в армянской школе)»
по специальности 13.00.02 «Методика преподавания и воспитания (русский язык)»
на соискание ученой степени кандидата педагогических наук

Современная педагогическая парадигма предполагает создание системы образования, ориентированной на продуктивность, творческий и развивающий характер педагогического процесса, что определяет интерес к проблеме построения такого процесса обучения иностранным языкам, в котором достижение эффективных результатов определяются выбором технологий, активных методов и форм обучения, предполагающих включение в образовательный процесс элементов проблемности и научного поиска. Одной из технологий обучения, приобретающей сегодня все более распространенный характер в процессе обучения иностранному языку, является игровая.

Актуальность избранной темы диссертационной работы определяется необходимостью модернизации образовательного процесса, предполагающую внедрение инновационных образовательных технологий, повышающих эффективность обучения, мотивацию и вовлеченность учащихся в процесс, использование креативных форм, позволяющих не только обеспечить формирование языковой компетенции, но и создать на занятии психологически комфортную обстановку, необходимую для прочного усвоения языкового материала. Потенциал игровых технологий с точки зрения их интеграции в образовательный контекст весьма существен. Игры имеют ряд характеристик, которые делают их привлекательными с педагогической и методической точек зрения. В силу своей занимательности они вовлекают в учебный процесс всех обучающихся, способствуют активному взаимодействию и повышению учебной мотивации. Кроме того, они обеспечивают необходимую для эффективного обучения интерактивность (моментальную обратную связь), что делает игры привлекательными для учащихся, наблюдающих результат учебной деятельности «здесь и сейчас». Успешная интеграция игровых технологий, принципов и приемов в учебный процесс создают комфортные условия обучения и способствует повышению эффективности лингвистического образования.

Степень обоснованности и достоверности теоретических положений, выводов и рекомендаций, сформулированных в диссертационном исследовании, обеспечивается:

- использованием теоретической и информационной базы исследования, включающей труды армянских, русских и зарубежных специалистов:

- логикой исследования;
- выбором методов и методик, соответствующих задачам исследования;
- репрезентативностью полученных экспериментальных данных;
- подтверждением гипотезы исследования результатами анализа.

Научная новизна диссертационной работы заключается в том, что автором разработана методическая модель, представляющая собой комбинированное применение проблемного и игрового обучения. Внедрение комбинированной модели и имплементация игровых методов в процесс обучения РКИ в средних классах армянской школы, безусловно, будет способствовать повышению мотивации и развитию коммуникативной компетенции учащихся.

Теоретическая значимость работы не вызывает сомнений и заключается:

- в научном обосновании необходимости учета принципа интегративного подхода к преподаванию при обучении РКИ в армянской школе;

- в выявлении потенциала альтернативных технологий обучения: игровых, информационно-коммуникационных технологий, технологии развития критического мышления.

Практическая значимость работы заключается в разработке проблемно-игровых сценариев в соответствии с программой, которые могут быть использованы в качестве дополнительного материала к республиканским учебникам. На основе предложенной в исследовании комбинированной модели может быть создан учебно-методический комплекс игровой технологии для средней школы с соответствующими методическими инструкциями для учителей.

Общая характеристика работы. Диссертационная работа включает введение, три главы, заключение, список использованной и цитируемой литературы, два приложения.

Во **Введении** обосновывается актуальность исследования. Автор справедливо замечает, что в процессе выработки речевых компетенций, необходимых для овладения РКИ, нередко возникают трудности, связанные со снижением учебной мотивации, сложностью в

переносе языковых навыков на реальные речевые ситуации, что может быть обусловлено использованием в учебном процессе традиционных методов обучения. Организация продуктивной структуры учебного процесса, а также создание благоприятного для коммуникации психологического климата — важная задача, решению которой способствует применение инновационных форм занятий, направленных на стимулирование активной деятельности обучающихся. В этом смысле нетрадиционные методики, сопряженные с игровыми интерактивными технологиями, обеспечивают интенсификацию и оптимизацию процесса формирования иноязычной компетенции.

Во Введении четко и грамотно представлена новизна, определены объект и предмет исследования, сформулирована гипотеза. Выносимые на защиту основные положения исследования отражены в публикациях автора.

В Первой главе представлено теоретическое обоснование актуализации игровых методов в процессе проблемного обучения. Говоря о комбинировании методов, автор подчеркивает необходимость внесения в модель дополнительных составляющих — микро- и макропроблемы, поскольку необходимо формировать умение учащихся использовать изученные явления языка в устной речи, отталкиваясь от лингвистической «микропроблемы», решать проблемы на макроуровне, участвовать в обсуждениях различных проблем глобального значения, формировать навыки рассуждения на конкретную тему, анализировать, учиться общаться в условиях десоциализации, что также является крайне важным навыком в современной жизни. Самостоятельный поиск решения проблемы пробуждает интерес, способствует активному вовлечению учащихся в учебную деятельность, причем имплементация игровых приемов вносит дополнительный стимул к работе.

Вторая глава посвящена актуализации игровых методов в процессе проблемного обучения русскому языку.

Как известно, когнитивные процессы обучения связаны с развитием интеллекта, мышления, логики, памяти, воображения, запоминания. Имплементация игровых методов в процессе проблемного обучения позволит развивать когнитивные способности учащихся. Это означает, что в процессе таких этапов, как актуализация имеющихся знаний, постановка проблемы, ее формулировка, определение проблемной ситуации, выдвижение гипотез, учащимися будут использованы самые различные приемы и действия, формирующие когнитивный фактор. Соответственно в процессе проблемного обучения учащиеся будут развивать следующие навыки: запоминать информацию, обрабатывать ее, формулировать

вопросы, планировать свои действия, отделять главное от второстепенного, сравнивать, исследовать, доказывать, анализировать.

В связи с этим просматривается прямая связь с известной постановкой учебных целей в рамках таксономии Блума, позволяющей определять категории когнитивных процессов, а именно: знание, понимание, применение, анализ, синтез и оценка.

Говоря об общности таксономии Блума и стадий проблемного урока, автор отмечает, что развитие учебного процесса в соответствии с проблемно-игровыми сценариями представляется не на уровне известной ступени в таксономии – «знание», а на уровне предварительного внедрения в учебный процесс, до его непосредственного начала, аффективных факторов, связанных с эмоциональной сферой, что позволяет сохранять на протяжении всего процесса обучения игры, игровые приемы и методы. Тогда возможно будет, перефразируя наименования уровней в таксономии Блума, подчеркнуть важность и добиться активной позиции субъекта познавательной деятельности, его сознательного участия в изучении иностранного языка. То есть уровневое формирование мыслительных процессов прежде всего опирается на мотивационную основу.

В **Третьей** главе исследования представлена комбинированная модель проблемного обучения, обозначены критерии для оценки сформированности коммуникативных и метапредметных навыков, помещены конкретные разработки уроков с использованием проблемно-игровых методов обучения.

В **Заключении** представлены аргументированные выводы.

Диссертационная работа Кочарян М.А. - это завершённое научное исследование, представленное на 200 страницах, включая список литературы и приложения. Содержание диссертации отвечает поставленной автором цели, структурированной в форме отдельных задач на стр. 8 работы. Разработанная Кочарян М.А. модель комбинированного проблемно-игрового обучения научно достоверна.

Несмотря на очевидные достоинства исследования, в работе имеется ряд недостатков.

1. В исследовании предлагается типология игр, актуальных на уроках РКИ, в частности: ролевые игры, нацеленные на развитие коммуникативной компетенции; игры с лингвострановедческой составляющей, направленные на развитие лингвокультурной компетенции; «креативные» игры и т.д. Предложенную типологию можно было бы дополнить, учитывая целевое назначение, лингвистическими играми, способствующими формированию и развитию собственно языковой компетенции: идентификация звукобуквенных комплексов («фонетические» игры); выстраивание словообразовательных

цепочек («словообразовательные» игры): подбор единиц для верного установления возможностей лексической сочетаемости и под («лексические» игры): установление морфологических особенностей слова, восстановление структуры предложения или реконструкция синтаксических единиц и под. («грамматические» игры).

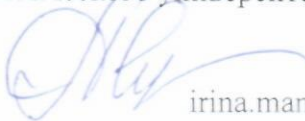
2. Предполагается, что при обучении студентов с «клиповым» мышлением применение игр-симуляторов более эффективно, в отличие от традиционных методов. Правда, даже если последнее мнение справедливо, это не означает, что необходимо ориентироваться только на подобное мышление, не развивая при этом способность учеников к абстрактно-логическим операциям. Хотя «клиповое мышление» – своеобразная защита от избытка информации, но это путь, которому присуще упрощение. На наш взгляд, существеннее не скорость нахождения информации, а ее важность, адекватность, а также возможность ее верификации.

3. Один из доводов в пользу геймификации – возможность легкого, по сравнению с традиционным обучением, исправления ошибок. Поскольку в игре можно ошибаться неограниченное число раз, то учащийся перестанет концентрировать внимание на ошибках и сосредоточится на игре. Можно ли утверждать, что геймификация сама по себе не формирует мотивацию к получению образовательных компетенций?

Высказанные выше замечания не снижают высокого уровня проведенной соискателем работы, из чего следует, что диссертационная работа Кочарян Марины Ашотовны является завершенной научно-квалификационной работой. Полученные автором результаты являются достаточно обоснованными и достоверными. Диссертация Кочарян Марины Ашотовны соответствует требованиям, предъявляемым к диссертациям на соискание ученой степени кандидата педагогических наук, а ее автор заслуживает присуждения искомой ученой степени по специальности 13.00.02 «Методика преподавания и воспитания (русский язык)».

Официальный оппонент,
к.п.н., доцент,
доцент кафедры русского языка и методики его
преподавания

Ереванского государственного педагогического университета им. Х.Абовяна
Манукян И.Ю.


irina.manukyan.63@mail.ru

