

РЕЦЕНЗИЯ

от доц. д-р Фани Евгениева Бойкова,
Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“
на дисертационен труд за присъждане на
образователната и научна степен 'доктор'
в област на висше образование: 1. Педагогически науки;
професионално направление: 1.3. Педагогика на обучението по...
(Методика на обучението по чужд език с използване на информационно-
комуникационни технологии)

Тема:

„МУЛТИМЕДИЙНИ КОМПЮТЪРНИ ДИДАКТИЧЕСКИ ИГРИ В РАННОТО ЧУЖДОЕЗИКОВО ОБУЧЕНИЕ“

Автор: Николина Маринова Искърва,
докторант на самостоятелна подготовка,
Катедра „Методика на чуждоезиковото обучение“,
Факултет по класически и нови филологии,
Софийски университет „Св. Климент Охридски“

Със заповед РД 38-142/19.03.2020 г. на Ректора на Софийския университет „Св. Климент Охридски“ (СУ) съм определена за член на научното жури за осигуряване на процедура за защита на дисертационен труд на тема: „Мултимедийни компютърни дидактически игри в ранното чуждоезиково обучение“ за придобиване на образователната и научна степен 'доктор' в област на висше образование: 1. Педагогически науки; професионално направление: 1.3. Педагогика на обучението по... (Методика на обучението по чужд език с използване на информационно-комуникационни технологии) от Николина Маринова Искърва, докторант на самостоятелна подготовка към катедра „Методика на чуждоезиковото обучение“ при Факултет по класически и нови филологии на Софийския университет „Св. Климент Охридски“.

Николина Маринова Искърва е магистър по математика и информатика, дългогодишен преподавател (от 2006 г.) по информационни и комуникационни технологии в обучението и работа в дигитална среда, информатика, интернет

информационни технологии в чуждоезиковото обучение в Софийския университет „Св. Климент Охридски“.

Представеният от докторантката комплект материали е в съответствие с изискванията на Закона за развитие на академичния състав в Република България (ЗРАСРБ), Правилника за прилагане на ЗРАСРБ и с Правилника за условията и реда за придобиване на научни степени и заемане на академични длъжности в СУ „Св. Кл. Охридски“, като най-значими компоненти са: дисертацията и авторефератът.

В организационно отношение работата е композирана в увод, четири глави, заключение, библиография, приложения. Дисертационният труд е в общ обем от 298 страници, от които 238 страници основен текст, 15 страници библиография и 44 страници приложения. В текстовата част се включват 31 таблици и 45 фигури. Библиографията, представяща широката осведоменост на докторантката по изследваната тема, обхваща 176 заглавия, от които 76 на български език, 94 на английски език и 6 на руски език. Списъкът с публикации по темата на дисертацията включва 8 заглавия.

Николина Искърлова разработва в дисертационния си проект актуална както за съвременното езиково образование, така и в частност за ранното чуждоезиково обучение в предучилищна възраст проблематика, която има приносен характер за обогатяване на методическата практика. Темата на изследването очертава продуктивни перспективи в научно-приложен аспект и е с подчертана методическа значимост в условията на бързо адаптиращо се към включване на информационни технологии и продукти в практиката образование.

Създаването на база от електронни ресурси на мултимедийни компютърни дидактически игри за осъществяване на качествено обучение във всички образователни степени е съществена принос към реализиране на Европейската стратегия за развиване на ключови компетентности, една от които е дигиталната компетентност. Нейното формиране е в предпоставка за повишаване на мотивацията за активно участие в учебния процес, за „предоставяне възможности на обучаваните за търсене, конструиране и реконструиране на знания и придобиване на умения за прилагането им“ (стр. 6). Представените резултати от проведената експериментална дейност са детайлно интерпретирани и прецизно визуализирани.

Разглежданата проблематика е представена в широк интердисциплинарен контекст, който е мотивиран от необходимостта да се познаят физиологичните особености на децата в предучилищна възраст, влиянието на теориите за учене

върху обучението с информационни технологии, лингводидактическите особености на ранното чуждоезиково обучение.

Цялостната концептуална рамка на дисертацията, използваните изследователски методи, сред които водещо място заемат проучването на теоретични и теоретико-приложни източници, педагогическият експеримент, наблюдението, обработката и анализът на емпирични данни са съответстващи на поставените цели и очертават методическите аспекти на авторовите търсения.

В увода Николина Искърлова мотивира избора на темата в „контекста на съвременното развитие на мултимедийните технологии“, когато „мултимедийният дидактически софтуер може да бъде полезен сътрудник“, а „основно средство за развитие и най-подходяща форма на обучение на децата в предучилищна възраст е играта, откъдето следва предположението, че мултимедийните компютърни игри са най-подходящият представител на мултимедийните софтуерни продукти, който може да се използва в ранното чуждоезиково обучение“ (стр. 6 – 7). Конкретизирани са обектът и предметът на дисертационния проект, очертан е обхватът на изследването върху мултимедийните компютърни дидактически игри, които могат да се прилагат в ранното чуждоезиково обучение на деца от 5- до 7-годишна възраст в детски градини. Акцентите, които авторката определя, са насочени към прочуване на ефекта от мултимедийните дидактическите игри върху затвърдяването на чуждоезиковата лексика и отношението на децата към чуждоезиковото обучение.

Целта на изследването – да се създаде система от мултимедийни дидактически игри, с фокус върху усвояването на лексикални знания, е декомпозирана в система от задачи, по-важни измежду които са: „оценяване на възможностите за приложение на мултимедийни компютърни дидактически игри в ранното чуждоезиково обучение“, „създаване на концептуален модел на системата игри“, емпирично изследване за „влиянието на система мултимедийни компютърни дидактически игри върху овладяването на чуждоезиковата лексика на деца между 5–7-годишна възраст“ (стр. 8).

Въз основа на поставените задачи е формулирана изследователската хипотеза, че приложението на създадената система мултимедийни компютърни дидактически игри ще съдейства „за усвояването на лексикални знания по чужд (английски) език и оказва въздействие върху формирането на положително отношение към изучаването на езика-цел“ (стр.8).

В първата глава аналитично и с демонстрирано добро познаване на основополагащи проучвания по разглежданата проблематика са представени характеристиките на мултимедийната компютърна дидактическа игра и

спецификите на ранното чуждоезиково обучение. Още в началото Н. Искърва прави важното за терминологичния апарат на изследването уточнение на разбирането за мултимедийна дидактическа игра – „специфична система (игрови замисъл, познавателно съдържание, игрови правила и игрово действие) за реализиране на доброволно взаимодействие между субект и нереален свят или между субекти посредством мултимедийна компютърна среда, чрез което субектът усвоява знания и умения, придобива нагласи.“ (стр. 15 – 16), като се основава коректно на утвърдени научни постановки.

Докторантката съсредоточава вниманието си върху изясняване значимостта на игровия замисъл, познавателното съдържание и игровите действия, които е необходимо да са съобразени с познавателния опит на децата, за да бъдат ефективни. Подчертана е ролята на правилата в дидактическата игра. Мотивирано е използването в този случай на българския език като код за опосредстване на общуването, предвид ограниченото познание на чужд (английски) език. Аналитично са представени достиженията на съвременната наука в областта на все по-задълбоченото познание за функционирането на човешкия мозък, с оглед на въвеждането на чуждоезиково обучение и мултимедийни компютърни дидактически игри.

Систематизирани са теоретичните постановки за физиологичните особености на децата в предучилищна възраст, психологичските аспекти на ученето и педагогичските аспекти на използването на компютърните игри с учебни цели в ранна детска възраст. Въз основа на критично осмислената научна литература по разглежданата проблематика Н. Искърва стига до извода: „Съвременните лингводидактически виждания очертават необходимостта от осигуряване на възможности за усвояване и учене на чужд език още в детска възраст. Това поставя проблема за разглеждането на употребата на мултимедийни компютърни дидактически игри в ранното чуждоезиково обучение като една от тези възможности и търсене на модел игри, чрез който да се постигнат поставените учебни цели, съобразявайки се с възрастовите особености, познавателните интереси и способности, с родноезиковата и чуждоезиковата компетентност на децата в предучилищна възраст.“ (стр . 78).

Втората глава изследва теоретичните основи на проектиране на мултимедийни компютърни дидактически игри. С оглед на ранното чуждоезиково обучение се обръща внимание на основни принципи на мултимедийното учене като: интерактивност, персонализация, обратна връзка, пространствена близост и др., които са важни, за да „се осигури по-добро разбиране на задачата и повишаване на количеството знания и умения“ (стр. 85). Изследователската

интерпретация е насочена както към характеризиране на елементите на компютърната игра, така и към представяне на няколко модела на дизайн на компютърни дидактически игри, изяснени са и критерии за оценка на електронни обучителни материали.

Обективността на авторския анализ е проявена при обобщаване на установените причини за неодобрение на компютърните игри при чуждоезиково обучение в детска градина: неспособност на децата за работа с компютър, несъобразена степен на трудност на задачите или на инструкциите, отсъствие на атрактивност, на подходящо опори и др. Въз основа на аналитично осмисляне на проучения световен опит и научни разработки, докторантката извежда следните специфики на процеса на създаване на компютърни дидактически игри: необходимо е да се идентифицират възрастовите, интелектуални и познавателни способности на децата, учебната среда, учебните цели, учебното съдържание, за да се подберат адекватни игрови елементи при спазване на принципите на мултимедийното учене.

Третата глава представя представя концептуалния модел (стр. 135), състоящ се от три компонента - лингводидактичен, интерактивно-мултимедиен и игрови, за система от компютърни дидактически игри, които могат да се прилагат при обучението по чужд език на деца в предучилищна възраст в условията на детска градина. Интеграцията на компонентите е осмислена с оглед на идеята за многоаспектно развитие на детската личност: формиране на положително отношение към изучаването на чуждия език и развиване на умения за оценъчно отношение към света, овладяване на умения за самостоятелно учене, разширяване на познанията за света, приобщаване към общочовешки ценности, овладяване на речетикетни формули и др. (стр. 137). Визуализиран е алгоритъм за проектиране на мултимедийна компютърна дидактическа игра (стр. 141). Редизайнът на тестваните игрови елементи е насочен към тяхното по-ясно визуализиране съобразно нагласите на обучаваните.

Целта за осигуряване на разбиране на задачата и съответно ефективното ѝ изпълнение е в основата на рационализиране на модела чрез въвеждането на българския език при поставяне на указанията. Игровите опори с евристичен характер са с различна степен на сложност – в половината от игрите е непрекъснато достъпна, а в останалите се появяват при неправилен отговор. Бутоните за навигация са унифицирани с цел по-лесна ориентация. На стр. 144 и 145 Николина Искърва представя оригиналността на своята разработка по отношение на сценариите и компютърното програмиране, както и използваните графични файлове, като коректно обозначава и използваните източници.

Лексикалният материал е групиран в 6 игрови ядра: дрехи, предмети, храна, цветове, части на тялото, числа.

Всяка от игрите е представена според общ модел: игрови замисъл, познавателно съдържание, игрово действие, правила на играта, нива на играта. Прецизното описание на последователността от действия във всяка игра естествено води до направения в края на тази глава извод от докторантката – за трудоемкостта на процеса на разработване на мултимедийни дидактически игри и необходимостта от „задълбочени познания в областта на компютърното програмиране, на методиката на преподаване на чужд език на деца в предучилищна възраст, а така също и познания в сферата на психологията и предучилищната педагогика, които трябва да бъдат приложени при определяне на изискванията към дидактически софтуер, за да се гарантира, че той ще бъде категоризиран като педагогически ползваем“ (стр. 169). Основателно твърдение, подкрепено от цялостната представена изследователска дейност на Николина Искърова, както по отношение на проучената и аналитично представена в теоретичния обзор литература от широкия спектър на научни области, поставящи в центъра на своето внимание процеса на формиране на познание, така и от системата от разработени и апробирани мултимедийни дидактически игри.

В четвърта глава се представят етапите на изследването – предварителен, същински и заключителен и се анализират резултатите от опитната работа. Отбелязаната от докторантката необходимост за трансформиране на някои игрови елементи и операции в процеса на реализацията им демонстрира отговорното ѝ отношение към постигане на ефективност в обучението. Опитната работа е проведена, като са определени на случаен принцип експериментални и контролни групи, конкретизиран е изследователският инструментариум (входни и изходни тестове, въпросник за установяване на педагогическата ползваемост на системата игри и влиянието ѝ върху отношението на децата към изучаването на езика-цел). Качеството на тестовете е подкрепено от установените характеристики за надеждност, валидност, трудност.

След формиращия експеримент се отчита повишено положителното отношение към изучаването на чужд език в експерименталната група, а в контролната не се отбелязва промяна в отношението. Резултатите от експерименталната работа са представени коректно с използването на количествени и качествени методи. Визуализираните графично резултати показват, че при използването на компютърни дидактически игри се демонстрират по-добри резултати по отношение на лексикалните знания. Наблюдението и анализът на дейностите и резултатите при провеждане на

експерименталната работа естествено водят докторантката до извода, че в „условията на игровия свят детето усвоява поведенчески модели, които съдействат за неговата социализация, стимулира се интелектуалното му развитие“ (стр.231).

В заключението са систематизирани идеите и приносните моменти на дисертацията, които съответстват на представеното изследване: аналитичен обзор на различните виждания относно съществуването на критичен период за усвояване на езици и ползата от употребата на компютрите в детска възраст; лингводидактическите аспекти при обучението по чужд език на деца в предучилищна възраст; модели за дизайн на компютърни игри за обучение и др.

Въз основа на направения литературен обзор на научни постановки на автори, които са доказани експерти в своята област, е очертана характеристиката на съставящите в модела на компютърни дидактически игри: лингводидактически, интерактивно-мултимедиен, игрови компонент. Наблюдението и статистическата обработка на резултатите от експерименталната работа верифицират изводите на докторантката, че представеният модел на мултимедийни дидактически игри може успешно да се използва за обучение по чужд език в детските градини.

Приемам като обективна приложената справка за приносните моменти в дисертацията, които са съответни на представеното изследване. Изследването е резултат от изследователската и експериментална дейност на авторката. Многобройните приложения (32) потвърждават направените от Николина Искърва наблюдения и изводи.

Заключение

Авторефератът отразява теоретичните постановки и приложните аспекти на разработваната в дисертационния труд тема, съответства структурно и съдържателно на дисертацията.

По темата на дисертационното изследване Николина Искърва е реализирала 8 публикации в специализирани научни издания.

Гореизложеното дава основание да се направи изводът, че докторантката притежава задълбочени теоретични знания и професионални умения за самостоятелно провеждане на научно изследване.

Като имам предвид изброените достойнства на дисертационния труд, който притежава необходимите качества да бъде успешно защитен, изразявам положителната си оценка за дисертационното изследване на Николина Маринова

Искърова и предлагам на почитаемото научно жури да ѝ присъди образователната и научна степен 'доктор' в област на висше образование: 1. Педагогически науки; 1.3. Педагогика на обучението по... (Методика на обучението по чужд език с използване на информационно-комуникационни технологии).

3.06.2020 г.

Рецензент:

доц. д-р Фани Бойкова