

## **РЕЦЕНЗИЯ**

**от проф. д-р Ангел Маринов Петров,**

**преподавател в**

**Катедрата по методика на Факултета по славянски филологии - СУ „Св. Климент  
Охридски”**

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)

**Автор:** Николина Маринова Искърва

**Тема:** „Мултимедийни компютърни дидактически игри в ранното чуждоезиково обучение”

**Научен консултант:** проф. дфн Димитър Веселинов

### **Данни за докторантката**

Николина Маринова Искърва е родена през 1975 г. В периода 1994 – 1999 г. е студентка във Факултета по математика и информатика на СУ „Св. Климент Охридски“. Дипломира се като магистър по математика и магистър по математика и информатика. От 1999 г. до 2006 г. е учител по математика и информатика в ПГТЕ „Хенри Форд“ гр. София. През периода 2001 – 2006 г. е лектор по математика и информатика в ТХТ гр. София. В същото време е хоноруван преподавател по АВИТО и информатика в СУ “Св. Климент Охридски“. От началото на 2006 г. до момента е преподавател по АВИТО, информационни и комуникационни технологии в обучението и работа в дигитална среда,

информатика, интернет информационни технологии в чуждоезиковото обучение към ФКНФ на СУ „Св. Климент Охридски“.

Николина Искърва е автор на дидактически игри и упражнения към електронните учебници по математика за 1., 2. и 3. клас на издателство „Анубис“.

### **Данни за дисертационния труд**

Дисертационният труд е в обем от 297 страници, от които 238 страници основен текст, 15 страници библиография и 44 страници приложения. В текстовата част са включени 31 таблици и 45 фигури. Библиографията 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.

### **Общо представяне на дисертационния труд**

Дисертационното изследване на Николина Искърва „Мултимедийни компютърни дидактически игри в ранното чуждоезиково обучение“ е посветено на актуален, но недостатъчно разработен проблем в методиката на чуждоезиковото обучение. Важността на темата се определя от изисквания на съвременния социокултурен и образователен контекст както у нас, така и по света. Тези изисквания произтичат от системното навлизане на информационните и на комуникационните технологии в живота на съвременната личност, от тесните им връзки с развитието на икономиката и на обществените отношения, от необходимостта да бъдат рационално и ефективно използвани за целите на науките и на образователните процеси.

Авторката на труда насочва вниманието си към избраната проблематика, като фокусира изследователската си гледна точка върху създаването на методически модел за използване на информационни технологии при организация и осъществяване на учебен процес по овладяване на чужд (английски) език от деца в предучилищна възраст (5 -7 години). Търсенето на оригинални подходи за провеждане на чуждоезиково обучение в най-ранна детска възраст поставя пред изследователката проблеми от различен характер:

*педагогически*, отнасящи се до обосноваване на формите на организация на учебния процес и до проучване на отношението на учители и ученици към новите технологии; *лингвистични*, свързани с анализ на езиковедските тематични ядра, които са обект на изучаване; *методически*, насочени към адаптиране на учебното съдържание с оглед на определена психолого-педагогическа целесъобразност; *технически*, изразяващи се в обезпечаването на учебния процес с качествена техника. Текстът на дисертацията е свидетелство, че както при поставянето на проблемите, така и при тяхното разрешаване Николина Искърва проявява умения на професионално подготвен изследовател, който отлично познава основните теоретични информационни източници на автори, работили досега в избраната предметна област, който критически анализира и доразвива идеи и концепти на утвърдени вече учени и който успява да създаде методическа система за ранно чуждоезиково обучение, отличаваща се с теоретични и практикоприложни достойнства.

В *уводната* част на дисертацията убедително са представени мотивите за избор на темата, между които с особено внимание могат да бъдат посочени следните: ориентацията на днешното чуждоезиково обучение към изграждане на личности с висока комуникативна и информационна култура; играта като гравитационен център на учебните дейности в детските градини и възможността тя да бъде оптимизирана чрез средствата на мултимедийните компютърни игри. Точно и прецизно са формулирани *обектът* на дисертацията: „изграждането на модел за система от мултимедийни компютърни дидактически игри за чуждоезиково обучение на деца на възраст между 5 и 7 години“ и *предметът* на труда: „ефективността на системата от мултимедийни компютърни дидактически игри относно овладяването на лексикални знания в процеса на чуждоезиково обучение“. Ясно и недвусмислено са представени *целта* и изследователските *задачи* на дисертацията, конкретизирана е и работната *хипотеза*: „Използването на създадената система мултимедийни компютърни дидактически игри за ранно чуждоезиково обучение съдейства за усвояването на лексикални знания по чужд (английски) език и оказва въздействие върху формирането на положително отношение към изучаването на езика – цел.“

Теоретичните основи на дисертационния труд са позиционирани в *първата* и във *втората* глава на текста.

В *първата* глава се представят концептуални понятия и закономерности, отнасящи се до обекта и предмета на изследването като например следните: същност на мултимедийната компютърна дидактическа игра; физиологични особености на децата в предучилищна възраст с оглед въвеждане на чуждоезиково обучение и мултимедийни компютърни дидактически игри; психологически аспекти на ученето и др. Ясно са разграничени диференциалните признаци на понятията *мултимедийна дидактическа игра* и *мултимедийна компютърна дидактическа игра*, като е предложена сполучлива работна дефиниция на мултимедийната компютърна 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 която субектът усвоява знания и умения, придобива нагласи“. Обобщени са и мнения на учители за работа с информационно-комуникационни средства.

Във *втората* глава на изследването са формулирани принципите на ученето чрез мултимедийни електронни средства, разгледани са компонентите на мултимедийната компютърна игра, дадена е информация за различни модели, свързани със създаването на такива игри, и са приведени критерии за оценяване качествата на мултимедийните компютърни дидактически игри. Авторката се позовава на критерии, формулирани от Петри Нокелайнен, но неин личен принос са направените бележки и допълнения, тъй като е отчетена употребата на мултимедийните компютърни игри при конкретни условия – обучение по чужд език на деца между 5 и 7 години. Като принос към теорията и практиката на обучението на ученици в предучилищна възраст може да се оцени предложената в тази глава класификация на игровите *опори* с оглед на определяне до каква степен те съдействат за овладяването на знания и умения, а именно - *входни опори*, *опори с евристичен характер* и *опори с игрови характер*.

Първостепенна по значимост за изследването е *третата* глава на дисертационния труд. В нея са концептуализирани идеи, закономерности, методология и технологични решения, чрез които се изгражда модел на система от игри за ранно чуждоезиково

обучение. Моделът е трикомпонентен – съдържа *лингводидактически, интерактивно-мултимедиен и игрови* компонент, като същността и функциите на всеки от компонентите е подробно представен в текста. Замисълът на авторката е игрите, реализиращи модела в практиката, да се използват съвместно с други дидактически процедури в учебния процес в детските градини. Теоретичните основи на модела се опират върху учебното съдържание на действащи в педагогическата практика на детските градини учебници по английски език. На преден план изпъква овладяването на най-съществената за малките деца категория думи - *съществителните имена*, следвани от *глаголи* и *прилагателни имена*. Образователната прогресия при задачите игри отговаря на прогресията в учебниците с оглед на реалното обучение. Лексиката е групирана в 6 игрови ядра с три нива на трудност, с изключение на едно от ядрата, при което нивата са 5. Прави приятно впечатление, че сценариите и компютърното програмиране (с някои изключения) са създадени от авторката на дисертационното изследване.

С особена важност в хода на изследването се очертава стремежът на Николина Искърва да уплътни разсъжденията си върху мултимедийните компютърни дидактически игри с проверени в педагогическата практика идеи, становища и изводи, които осигуряват оптимална резултатност на приложените методически въздействия. За тази цел авторката използва формулировката „педагогически съображения“, които обобщават опита на изследователя както в теоретичен, така и в практикоприложен план. Ето например някои от по-съществените: игрите се изпълняват доброволно; децата са активна страна в процеса на обучението; учителят не е активна фигура, а е само помощник при настъпили затруднения и др. Ценни за целостността на изложението са разсъжденията на докторантката за ролята на мултимедийните компютърни игри за личностното и интелектуалното развитие на децата, за ролята на работата с компютър при овладяване на чужд език за развитието на важни умения като уменията за анализ, за самостоятелно учене и самостоятелно овладяване на опит, за овладяване на общочовешки ценности като толерантност, уважение към хората и природата и т.н.

В *четвъртата* глава на труда са представени етапите от педагогическия експеримент (предварителен, същински и заключителен), подробно са описани участниците в експеримента и мястото на провеждането му. С помощта на професионално

приложени математико-статистически методи на изследване се достига до извода, че в резултат на проведеното експериментално обучение, използващо специално изработен модел на компютърни дидактически игри за обучение по английски език за деца на възраст между 5 и 7 години, обучаваните лица постигат по-добри резултати след проведеното експериментално обучение. Чрез анкета с учениците се прави извод, че мултимедийните компютърни игри получават висока оценка от страна на децата и се приемат с одобрение и задоволство.

Авторефератът отговаря на жанровите изисквания на този вид текст.

Приемам справката с формулираните приноси на дисертационния труд.

### **Бележки и препоръки**

Някои от използваните терминологични словосъчетания се нуждаят от преосмисляне и прецизиране. Например в израза „концептуален модел“ се забелязва вътрешно повторение на смисли.

Допуснати са повторения на части от текста, разположени на различни места в труда (вж. с. 171).

Текстът на дисертационното изследване има нужда от коректорско изчитане, за да бъдат отстранени стилно-езикови неточности.

### **Заклучение**

В резултат на направения анализ на дисертационния труд предлагам на почитаемото Научно жури да присъди образователната и научна степен ‘доктор’ на Николина Маринова Искърва в област на висше образование 1. Педагогика, професионално направление 1.3. Педагогика на обучението по... (Методика на обучението по чужд език с използване на информационно-комуникационни технологии).

14.05.2020 г.

.....  
(проф. д-р А. Петров)