

Становище

от доц. д-р Стела Константинова Ангова, УНСС, катедра „Медии и обществени комуникации“

Относно материалите, представени за присъждане на ОНС „доктор“,
от Светослав Божидаров Ангелов,
докторант към катедра „Предучилищна и медийна педагогика“,
Факултет по науки за образованието и изкуствата, СУ „Св. Климент Охридски“
Професионално направление 1.2. Педагогика, „Медийна педагогика“

Тема на дисертацията

„Компютърните игри и технологии за развитие на креативните умения при децата в предучилищна възраст“

Представеният за становище дисертационен труд е с обем 209 страници. Съдържанието на дисертацията се състои от увод, три глави, заключение, използвана литература, приложения. Библиографският списък включва 181 заглавия на статии и книги, от които 102 са на български език, 29 са на руски и 50 – на английски език. Цитираните източници включват утвърдени медийни изследователи (Г. Тард, Х. Ласуел, Б. Барелсън, П. Лазарсфелд, У. Шрам, Д. Уепълс, К. Ховланд, Дж. Клапер, К. Левин, Дж. Гербнер, А. Бандура, Е. Катц, М. Маклуън, М. ДеФльор, Е. Роджърс, М. Маккоумс, Е. Ноел-Нойман, Ю. Хабермас, Н. Луман, Д. Пейчева, Т. Петев, В. Вълканова и т.н.). Тези автори и техните тези за масовата комуникация и въздействието на медиите поставят основата на теоретичната част на труда. Връзката между медиите и децата е направена чрез анализ на публикациите на С. Ливигстън, Б. Ангелов, Д. Данов и др. Цитирани са и резултати от изследвания за децата и техния допир с новите технологии.

Проучването на темата за влиянието на компютърните игри и технологии върху творчеството на децата в предучилищна възраст е несъмнено значима. Днешните деца са заобиколени в много висока степен от мултимедийни устройства и разнообразно аудиовизуално съдържание. Информационните потоци идват от хора, машини или сензори, възникват нови и нови приложения и платформи. Затова е важен анализът на

комуникационното въздействие, което новите медии оказват върху детската аудитория. Както правилно отбелязва авторът, „още преди да тръгнат на училище, повечето деца вече са активни потребители на дигиталните технологии“ (с. 41).

Изследователският въпрос е ясно дефиниран: „какво трябва да се знае за онази част от медиите, които могат да ангажират детската аудитория в условията на съвременния информационен свят, пряко свързани с компютърните игри и технологии“ (с. 3). Съгласна съм с твърдението, че „анализът на изследванията на връзката “медии – деца” в последните 30 години показва една трайна тенденция към организиране на конкретните емпирични изследователски проекти в трайна научна парадигма, свързана с медийната грамотност, медийната компетентност и медийното образование“ (с. 13).

Въведеният понятиен апарат реферира към темата и целите на дисертационния труд – медии, нови медии, медийна грамотност, функции на медиите, аудитория, съвременно образование, компютърни технологии, компютърни игри, креативност, медийна компетентност, медийно образование.

Всяка глава на труда е логично структурирана. Озаглавени са съответно: „Медийното образование, взаимодействие между педагогика и медии“ (първа глава), „Теоретико-експериментални параметри на изследването“ (втора глава) и „Медийната грамотност между детската градина и началното училище“ (трета глава).

Избраният изследователски метод – индивидуална пряка анкета, кореспондира с целите на дисертационния труд.

Работата има редица достойнства. Бих открила следните приноси:

1. Анализът на литературата позволява на автора да конкретизира динамиката на връзката между медиите и децата и ефектите от това взаимодействие. Проучването е ангажирано с коментар относно влиянието на технологиите върху реорганизацията на съвременната медийна среда поради паралелизирането на виртуалното и физическото и обединяването им в една обща медиализирана реалност (по Д. Пейчева). Аудиторията (особено родената с технологиите) по различен начин възприема и потребява съдържание и нещо много важно – тя вече е и създател, т.е. проявява своята креативност, тъй като има достъп до множество медийни инструменти. Чрез този научен подход е аргументирана предложената система от креативни умения на елементите на компютърните игри и технологии в контекста медийната грамотност.

2. Разкрити са елементите на процеса на развитие на креативните умения на децата чрез компютърните игри и технологии в медийни платформи. Заедно с това са

посочени дефицитите и ползите от употребата компютърни игри и технологии и са изведени приоритетите пред предучилищното образование по отношение на възпитаване на творческо мислене у децата и създаване на медийно грамотни и отговорни личности.

3. Проведеното представително проучване (хиляда и шестдесет респонденти) идентифицира онлайн медиите в семейната и педагогическата среда, дава отговор на въпроса за степента на развитие на медийна грамотност на децата като функция на отношението на учители и родители към медиите, критериите на родители и учители за адекватността на медийното съдържание, дадена е експертна оценка за потвърждение на социализиращите функции на сайтовете за деца и компютърните игри, важността на медийната грамотност за бъдещото развитие на личността.

4. Авторът доказва, че взаимодействието с децата в семейството, детската градина и училището трябва да бъде със занимателен характер благодарение на достъпа до медийни средства – компютърни игри, сайтове за деца, технологии, защото този подход осигурява социалното развитие на децата.

5. Съставен е списък с препоръки към образователните власти и родителите. Това е важен резултат, защото очертава рамката, в която трябва да работят институциите и семейството, за да се постигне медийно грамотно общество.

Препоръката ми е трудът да бъде издаден след редакция, защото носи важни знания и послания за широка аудитория.

Предвид научните постижения и важността на изводите ще гласувам положително за присъждането на образователната и научна степен доктор на Светослав Божидаков Ангелов по професионално направление 1.2. Педагогика, „Медийна педагогика“ за труда му „Компютърните игри и технологии за развитие на креативните умения при децата в предучилищна възраст“.

31.08.2020

доц. д-р Ст. Ангова