



## РЕЦЕНЗИЯ

От: доц. д-р Мартин Николаев Осиковски,  
*Университет за национално и световно стопанство*  
*научна специалност: „Организация и управление извън сферата на*  
*материалното производство (чуждестранна журналистика,*  
*медийна етика)“*

Относно: дисертационен труд за присъждане на образователна и научна степен **„доктор“** по *научна специалност* в УНСС.

**Основание** за представяне на рецензията: участие в състава на научното жури по защита на дисертационния труд съгласно Заповед № 61/14.01.2020 на Ректора на УНСС.

Автор на дисертационния труд: *ЖЕНЕТА ПЕТКОВА КАРАВАСИЛЕВА*  
Тема на дисертационния труд: *ОБРАЗОВАТЕЛНА ПАРАДИГМА –*  
*КОМУНИКАЦИЯ ЧРЕЗ КОМПЮТЪРНИ ИГРИ*

### 1. Информация за дисертанта

Дисертантката се е обучавала по докторска програма към *катедра „Медии и обществени комуникации“* на УНСС по *научна специалност „Организация и управление извън сферата на материалното производство (медии и комуникации)“* съгласно Заповед на Зам.-ректора по НИД на УНСС № 703/06.04.2016 г. Обучението е осъществено в *свободна форма* през периода 2016-2020 г.

- *Кратка биографична справка*

Кандидатката завършва средното си образование през 1981 г. в ЕСПУ „Христо Ботев“ в гр. Кърджали – в езикова паралелка (английски език). През 1986 г. придобива магистърска степен по машинно инженерство от Русенския университет „Ангел Кънчев“ (тогава – Русенски технически университет). Завършва втора магистратура към програмата „Виртуална култура“ на Философския факултет на Софийския

университет „Св. Климент Охридски“ и продължава обучението си в докторската програма на катедра „Медии и обществени комуникации“ на Университета за национално и световно стопанство. Владее английски език и засвидетелства много добри специализирани технически умения във връзка с темата на предложения дисертационен труд.

- *Заемани академични и други длъжности до момента (вкл. длъжности извън ВУ или научна организация).*

Между 1986 и 1996 г. кандидатката работи по първата си магистърска специалност – като конструктор на инструментална екипировка в „Дунарит“ в гр. Русе. От 2002 г. до момента работи на позиция „Главен експерт“ към Центъра за дистанционно обучение на УНСС, където е тясно ангажирана основно с подготовка и поддръжка на електронната учебна платформа на Университета.

- *Кратка информация за изпълнението на индивидуалния план*

Нямам забележки към изпълнението на индивидуалния план за обучение.

## **2. Обща характеристика на представения дисертационен труд**

- *Структура, обем*

Представен е дисертационен труд в обем от 233 компютърни страници, които включват: увод, три глави, заключение, списък с използвани източници и приложения; отделно е приложен интерактивен образователен продукт – компютърна игра „Административните области на България“.

В увода на работата са представени изследователските въпроси, хипотези, предметът и обектът на изследването и е планирана неговата обща структура. Авторката посочва, че обект на дисертационния труд са „същността и особеностите на образователния процес“ в електронна среда; ИТ постиженията като неизменна част в съвременното преподаване; новата дигитална парадигма“; предметът е определен по посока на „конкретната реализация на мултимедийните елементи в образователната компютърна игра“ – нейната същност и роля в образователния процес (стр. 7). Работните хипотези са: (1) електронните образователни игри носят висок потенциал за повишаване на успеваемостта на образователния

процес; (2) създаването на електронни образователни игри е ключово предизвикателство пред гейминг индустрията в България, за успешното преодоляване на което е нужно обединяване на професионалните възможности на професионалисти и организации от различни браншове“ (стр. 9). Основните цели на дисертационния труд са свързани с (1) проучване на въздействието, което образователните компютърни игри оказват върху процеса на учене; (2) изследване на ползотворните аспекти на това въздействие; (3) проучване на физическите възприятия в компютърна игрова среда. За постигане на тези цели, кандидатката си поставя следните задачи: (1) анализ на подготовката на педагогическите кадри в България от гледна точка на потребностите за работа със специализиран софт- и хардуер; (2) проучване на използваните компютърни технологии в българските класни стаи; (3) анализ на успеваемостта на учениците при използване на нови компютърни игрови пособия (стр. 10-11).

Съгласно направения план в увода, дисертационният труд се разгръща в три основни глави. В първата от тях (стр. 14-61) се разглеждат в детайли особеностите на българската образователна система въз основа на различни нормативни изисквания, като фокусът постепенно се измества към навлизането на канали и възможности за засилено електронно обучение. Направен е обзор на основните онлайн места в това отношение – *ucha.se*, *daskal.eu*, *bg.khanacademy.org* и т.н. Маркирани са основни видове средства, използвани за дигитално обучение, основни принципи при работа с тях, както и ключови функции на електронните средства за обучение.

Втора глава (стр. 62-113) разглежда темата за компютърните игри като образователно пособие. Разгледани са в детайли разновидностите на електронните игри и техните специфични вербални и невербални комуникационни елементи. Главата завършва с обосноваване от авторката схема на основните етапи на образователната компютърна игра, в т.ч. регистрация, запознаване с правилата, старт/вход, запознаване с интерфейса, игрово ниво, игрово действие и проверка на знанията (стр. 108-111).

Трета глава е същинската приносна част на дисертационния труд. Тук авторката представя своя личен проект за образователна компютърна игра „Административните области на България“ – нейният конкретен сценарий и структура. В своеобразна експериментална част, по-нататък се разглежда прилагането на разработената игра в час по „Човек и природа“ (IV клас). Представени са точни количествени данни по отношение на подобряването на резултатите на учениците преди и след прилагането на

разработената игра, както и резултати от анкетно проучване относно приложението на компютърните образователни игри, проведено с ученици от IV и VII клас. Главата завършва с разглеждане на мненията на български професионалисти, които се занимават с разработка на компютърни образователни продукти.

Заключението обхваща в стегнат вид основните постижения на дисертационния труд. Следват списъците с използвани източници, които са относително точни и изчерпателни, и частта с приложенията, която дава удобен достъп до целия масив от нормативни и други документи в пряка връзка с темата на предложената работа като цяло.

- *Обща оценка за: актуалност на темата; целта; задачите; обекта; предмета; основната теза на дисертационния труд*

Оценката ми за актуалността на избраната тема и за начина на нейната разработка е убедено положителна. Представеният труд е пример за научна прилежност, усърдие, много добре засвидетелствано лично отношение към изследователските предизвикателства и, съответно, висока степен на оригиналност при постигането и представянето на изследователските резултати. Безспорно е, че темата за приложението на IT продукти в образованието (основно/средно/висше) е гореща, по нея се говори твърде често и по всякакви възможни поводи. Именно поради това тази тема е свързана с огромен риск от преповтаряне на добре известни, вече втвърдени клишета. Като избягва този риск успешно, авторката се фокусира върху свой личен проект, приложим на практика – образователната игра „Административните области на България“, разработва конкретен продукт въз основа на този проект и – най-важното – съвестно и търпеливо изследва приложението на този продукт в реална ученическа среда. В този смисъл представеният дисертационен труд е отличен пример за баланс между теория и практика, свързани посредством автентичните усилия на личното търсене.

- *Използвана научна литература (оценка на осведомеността на дисертантa по проблематиката, разглеждана в дисертационния труд).*

Преценката ми за използваната научна литература е положителна. Работата съдържа списък с 83 заглавия, от които 60 – на български език и 23 – на английски език. Разбира се, списъкът едва ли би могъл да бъде изчерпателен, но това не е и възможно с оглед на общите рамки на темата на дисертационния труд. Включените заглавия са напълно релевантни и са

описани относително изрядно както в библиографския списък, така и в бележките под линия към съответните места от текста.

### **3. Оценка на получените научни и научно-приложни резултати**

- **МЕТОДОЛОГИЯ.** Както отбелязва авторката, методологията на предложеното изследване се състои от следните компоненти: (1) анализ на изследователска литература, (2) систематизиране на данни от национални източници, (3) анкетно проучване, (4) практическо приложение на електронна игра – авторова разработка в час и (5) емпирично проучване от проведени лекции. Особено компоненти 2-5 се прилагат много успешно в контекста на поставените изследователски въпроси: авторката успява да щрихира добре изходното състояние с оглед на дигиталните умения на учениците в България посредством богати статистически данни (компонент 2), да експериментира въз основа на тези данни, като използва свой собствен продукт (компонент 4) и да зададе конкретни насоки за бъдеща работа на ниво образователни политики (компоненти 3 и 5).
- **РЕЗУЛТАТИ И ИЗПЪЛНЕНИЕ НА ЗАДАЧИТЕ.** Добре обмислената методология винаги е ключ към успешно завършване на изследователската работа и настоящият случай е точно такъв. Въз основа на подходите, описани в предходната точка, авторката успява да изпълни с конкретни доказателствени количествени данни своята хипотеза, че електронната образователна игра е средство, което може да се използва за повишаване на успеваемостта на учебния процес (стр. 129-133). Второ, въз основа на извършения комплексен анализ на широкия комуникационен профил на този тип образователни продукти (стр. 79-107), тя успява да убедително да покаже, че за тяхното успешно създаване е необходимо съвместното усилие на професионалисти от различни области (програмиране, графичен дизайн, музика, всичко това, разбира се – в близък контакт с практики-учители, запознати с предизвикателствата на учебното съдържание). Успешно са изпълнени задачите от приложната част на изследването: въз основа на предложената блок-схема на образователна компютърна игра, към дисертацията е приложена авторова софтуерна разработка, насочена към ученици от прогимназиален етап.

### **4. Оценка на научните и научно-приложни приноси**

Отделно от научните приноси, прегледно обобщени от Женета Каравасилева на стр. 41 от автореферата, бих искал да обърна внимание на поредицата от препоръки, формулирани в заключителната част на дисертационния труд на стр. 176-190. Тези препоръки са свързани с (1) въвеждане на конкретни видове софтуер за създаване на образователни игри, приложим в ранния етап на обучение (стр. 177); (2) подобряване на учебните планове в педагогическите факултети на българските университети с оглед на нуждата от по-добра подготовка на учителите в сферата на информационните технологии (особено с оглед на компютърните образователни игри) (стр. 179); (3) навлизане на професионалисти от бранша в училищна среда, където те по-добре биха могли да се запознаят с комуникационния климат в класните стаи и, съответно, да усъвършенстват подходите си при създаване на софтуерни образователни продукти (стр. 181); (4) включване на специалисти от областта на изкуството и културата в процеса на създаване на такива продукти (стр. 182); (5) допълване на международната класификация по възраст и съдържание на образователните игри с точна препратка към учебното съдържание, до което се отнасят (184). Всички тези препоръки са съществен принос, надлежно защитен въз основа на извършената изследователска работа. При наличие на добронамерена среда и подходящи условия, те със сигурност те биха били отлични насоки за бъдеща работа в сферата на подобряването на държавните образователни политики като цяло.

## **5. Оценка на публикациите по дисертацията**

В автореферата си (стр. 42) авторката посочва четири публикации по темата на дисертационния труд, три от които с научно изследователска (№1-3) и една – с практико-приложна насоченост (№4). Между публикациите има тематично единство с оглед на широките рамки на дисертационния труд, като същевременно всяка една от тях успява да съхрани тесен тематичен фокус. Оценката ми за посочените публикации е положителна.

## **6. Оценка на автореферата**

Авторефератът е изработен прилежно и дава пълноценна представа за структурата и съдържанието на предложения дисертационен труд.

## 7. Критични бележки, препоръки и въпроси

На места в предложения текст се забелязват пунктуационни неточности и стилови граповини, които би следвало да бъдат отстранени при подготовка на публикация/публикации въз основа на дисертацията. При всички случаи намирам темата за твърде динамична и, от тази гледна точка, за по-подходяща като основа за уеб-базирана разработка, която вероятно би имала потенциал да се превърне в средище на данни, мнения и възможности за бъдещото развитие на компютърни образователни продукти конкретно в България.

Като песимист (в строго лично качество) по отношение на ранното прилагане на електронни пособия в училище, бих искал да задам следния въпрос: как бихте коментирали все по-популярното схващане, според което компютърните технологии нямат място в класните стаи преди гимназиалния етап (вж. напр. “Tablets out, imagination in: the schools that shun technology”, *Guardian* (2 Dec 2015), <https://www.theguardian.com/teacher-network/2015/dec/02/schools-that-ban-tablets-traditional-education-silicon-valley-london>)?

## 8. Заключение

Убедено подкрепям присъждането на ОНС „доктор“ на кандидатката Женета Петкова Каравасилева.

10 февруари 2020 г.,  
София

Подпис: .....