

РЕЦЕНЗИЯ
от доц. дн Данаил Данов,
СУ „Св. Кл. Охридски“

На дисертационния труд на докторант

Женета Каравасилева, УНСС

на тема: **„Образователна парадигма - комуникация чрез компютърни игри“,**

Представен за публична защита по процедура за придобиване на научната степен „доктор“, професионално направление 3.5. „Обществени комуникации и информационни науки“

За качествата на едно научно изследване най-добре говорят възможностите то да бъде мултиплицирано и в други контексти. Това условие е налице в предложения дисертационен труд, тъй като сред резултатите на работата на Женета Каравасилева, е и интерактивна образователна игра, позволяваща ефективно подобряване при усвояването на материала по география от ученици 4-7 клас.

Данни за дисертанта:

Женета Каравасилева е магистър-инженер със специалност „Технология на машиностроенето и металоурежещи машини“ и магистър по виртуална култура, СУ. Близко 20 години работи като главен есперт в Центъра за дистанционно обучение към УНСС. Експертизата ѝ включва организация на учебната дейност, подготовка на учебните материали и учебните мултимедийни CD, актуализиране на информацията в интернет- страницата и администриране на учебната платформа <http://m-learning.unwe.bg>, базирана в Moodle. Има пет публикации от областта на дигиталната култура и дигиталното образование. Отговаря на изискванията за допускане до публична защита за степен „доктор“ в избраното направление.

Данни за дисертацията и автореферата:

Процедурата за придобиване на научната степен „доктор“ се реализира по Закона за развитие на академичния състав в Република България, Правилника за прилагане на Закона за развитие на академичния състав в Република България и Правилник за условията и реда за придобиване на научни степени и заемане на академични длъжности в УНСС.

В изпълнение на нормативните изисквания отчитам, че дисертационният труд е авторски продукт и отговаря на условията за придобиването на образователната и научна степен „доктор“.

Авторефератът, в рамките на 44 страници, отразява коректно съдържанието на дисертационния труд, изготвен е съобразно изискванията и дава необходимата информация за професионалните интереси и постижения на Жанета Каравасилева.

Дисертационният труд е с общ обем 233 страници (БДС), от които 33 страници са приложения (19 на брой). В структурно-композиционно отношение представеният труд е изграден от увод, три основни глави, заключение и литература, която включва над 120 източника, от които 82 на книжен носител и 39 - електронни; от тях около 100 са на български и над 20 - на английски език. Всички използвани източници представят важни разработки, свързани с темата на дисертацията.

Съдържателни характеристики на дисертационния труд

Актуалността на дисертационния труд е безспорна като се вземат предвид - първо - необходимостта от развитието на нови компетенции, свързани с прилагането на дигитално-медийната грамотност в

съвременния живот, и второ - възможностите за критично, аналитично и трайно усвояване на учебното съдържание, предпоставяно от новите технологии. В този смисъл темата е силно актуална по отношение на развитието на образованието у нас, тя е дисертабилна и новаторска. Докторантката представя, анализира и обосновава необходимостта от използването на дигитални средства в обучението, нещо повече - създава образователна игра, обогатяваща обучението по география и изваждаща го от традиционно-прилаганите дидактически методи.

Уводът ясно обуславя необходимостта от по-широко използване на дигиталните образователни игри като представя същността на мултимедийния формат. Наред с това дефинира предмета и обекта на изследване (с. 8); обяснява необходимостта от активно прилагане на този формат в обучението. Задава две работни хипотези на изследването (с.10), които могат да бъдат и по-точно формулирани. Целите на разработката – както основната „да се покаже как образователната мултимедийна игра влияе върху интелектуалното и психологическо развитие на обучаемите в детска възраст – така и ключовите цели-представени на с.12, са добре зададени. Уводът представя ясно мотивите, насочили докторантката към избора на темата, които аз лично намирам за коректно формулирани и основателни.

Първата глава на труда, озаглавена «Парадигма на училищното образование. Образователна система в България. Обучение в дигитална среда», представя теоретичните аспекти на образователната парадигма, като прави критичен анализ на българската образователна система, вкарвайки във фокус дигиталното обучение с неговите форми, предизвикателства, възможности, видове и средства. Главата се спира в подробности на електронното обучение и на разнообразните функции, които електронните материали могат да изпълняват. Намирам

съдържанието за подходящо, логическо обосновано и ясно насочващо към следващата част.

Втората глава под надслов „Комуникационни елементи в дигитална среда. Играта, като образователен компонент“ разглежда в детайли процеса на комуникацията, неговите предмет, цели, етапи, видове, модели и възможностите за обмен на данни, които този процес предоставя. Дисертантът се спира в подробности на електронните игри, както и на същността на общуването, които те предпоставят. Умело разкрива спецификите на връзката игра-комуникация, описвайки елементите на компютърната игра, видове символика и дизайн - най-вече дигитален, като съществен компонент на компютърната игра. Успоредно с това отчита значението на цветовете, музиката и т.н. за цялостното дидактическо въздействие на играта като учебно средство. Сериозно внимание е отделено на анализа на образователните игри, както и на изискванията, към образователните компютърни игри, за да могат да изпълняват дидактическите си цели.

Глава 3, озаглавена „Образователна електронна игра. Практически изводи от анкети и интервюта с ученици и преподаватели. Българският опит в създаване на електронни игри“ разкрива най-съществените и авторски принос на дисертанката по отношение на прилагането на дигитални форми на обучение, на базата на обстоен анализ на играта, която самата тя е създала и приложила на различни етапи на образованието- 4-7 клас. Този анализ отчита както изискванията към подобни дидактични форми, произтичащи от различните теоретични аспекти на мултимедийното обучение, така и от отговорите от анкети, проведени с ученици, обучавани с и без предлаганата от дисертанката игра. По същество става дума за експеримент, отчитащ постиженията както на ниво контролна, така и на ниво експериментална група. Под

внимание е взето и мнението на преподаватели, прилагащи формите на дигиталното образование в своята практика, и също така - на водещи български производители на дигитални игри. Сериозен плюс на представения труд са и графичните изображения и техният анализ, добавящи допълнителна стойност към цялостната разработка.

Заключението на труда съдържа необходимите атрибути - изводи, приноси и сравнителен анализ на заложеното в изследването - като цел и като реално изпълнение. В съдържателно отношение то е особено ценно, тъй като включва конкретни препоръки, насочени към различни субекти – образователни власти, дизайнери, производители на компютърни игри и т.н. В структурно отношение то би могло да бъде редактирано, тъй като на моменти (авторски права) въвежда теоретични постановки, чието място е в първите две глави.

Тази препоръка ни най-малко не обезценява цялостния труд на Женета Каравасилева, чиято дисертация високо оценявам и смятам, че заслужава признание, поради теоретичните и най-вече практическите приноси на изследването, върху което е разработена. Въз основа на по-горе изложеното гласувам положително за присъждането на научната степен „доктор“ на Жанета Каравасилева в направление 3.5. „Обществени комуникации и информационни науки“, научна специалност „Организация и управление извън сферата на материалното производство“ /Медии и комуникации/ “ за дисертационния труд на тема „Образователна парадигма - комуникация чрез компютърни игри“, като предлагам същата оценка и на останалите членове на уважаемото научно жури.

03.02.2020 г.

Рецензент:
/доц. дн Данаил Данов/