

УНИВЕРСИТЕТ ЗА НАЦИОНАЛНО И СВЕТОВНО СТОПАНСТВО
ФАКУЛТЕТ „ИКОНОМИКА НА ИНФРАСТРУКТУРАТА“
КАТЕДРА „МЕДИИ И ОБЩЕСТВЕНИ КОМУНИКАЦИИ“

Становище

за дисертационния труд на **Женета Петкова Каравасилева**, докторант към катедра
„Медии и обществени комуникации“ към УНСС

на тема : „Образователна парадигма – комуникация чрез компютърни игри“ с научен
ръководител проф. д-р Петко Тодоров

за присъждане на образователна и научна степен „доктор“ по научна специалност:
„Организация и управление извън сферата на материалното производство“ (Медии и
комуникации)“ по научната специалност 3.5 Обществени комуникации и
информационни науки

Изготвил становището: проф. д-р Теодора Петрова, ФЖМК-СУ

1. Актуалност на тема и обща характеристика на дисертацията

Настоящата рецензия на дисертационния труд на **Женета Петкова Каравасилева** на
тема: „Образователна парадигма – комуникация чрез компютърни игри“ е върху труд,
който е разработен съгласно изискванията на ЗРАСРБ, правилника за неговото
приложение и университетските академични стандарти и изисквания. Научният труд,
според мен, отговаря на тематиката, критериите, изискванията и спецификата на
научната специалност и профила на първичното обучаващо звено - Катедра „Медии и
обществени комуникации“. Дисертационният труд изследва възможностите за
комуникация чрез компютърни игри в областта на образованието, възможностите,
които игрите биха могли да дават както за преподаватели, така и за обучаеми в
образователния процес, ако компютърните игри и симулации са интегративна част от
учебния процес. Затова Жанет Каравасилева използва в своето изследване понятието
“образователна парадигма“. Дигитализацията навлиза във всички сфери на
обществения живот, някъде по-динамично, някъде по-бавно и в образованието и е в
съответствие с образоаветлни потребности на обучаващите се и до голяма степен не
отговаря на техните дигитални умения.

В представения за рецензиране дисертационен труд се изследват съвременните методи и технологии на обучение, създаването на възможности за достъп на обучаващите се до информационните ресурси, предоставени в дигитална среда и то под формата на игра. Поставят се въпроси за подготовката на педагогическите кадри за съвременно преподаване, за ролята на игровия метод в обучението, ролята на дизайна и съдържанието на електронните игри за обучение на подрастващите, за уменията на преподавателите присъздаване на мултимедийни и презентационни учебни материали и тяхното публикуване в електронни образователни платформи.

Актуалността на темата се обуславя от необходимостта да се повиши степента на използване на компютърните игри и симулации в българското образование, адаптацията на българските подрастващи към новите методи за обучение, желанието на докторантката да събере и обобщи повече информация по избрания за изследване проблем, да се преосмисли ролята на комуникационния процес чрез игрови модели в образованието и евентуалните трансформациите, пред които е изправено то, за да отговори на дигиталните умения на обучаващите се. **Значимостта** на изследването се състои в събраната, анализирана и обобщена информация, анализа на проблематиката, застъпена в различни български документи и публикации, електронни източници и резултати от проведено изследване. Обоснована е необходимостта от приемане на национални политики в областта на образованието и гейминг индустрията, дигитализацията на обучителните материали и на културното наследство и т.н.

Целта на изследването, според авторката, е “да се покаже как Играта (образователната компютърна игра) влияе върху интелектуалното и психологическото развитие на дадена личност, чрез наблюдение на промяната в комуникативните умения при подрастващото поколение и способността му да използва съвременна комуникационна техника“. Авторката използва понятието “Блок – схема на образователна компютърна игра“ като обосновава твърдението си, че това понятие е правилно избрано чрез изследвани примери, че “играта не е хаотична среда“ и че решавайки игровите предизвикателства е възможно да се подобри качеството на възприемането на учебната информация и да се възпита чувство за отговорност и дълг в реалния живот.” (Автореферат с 10 и 11).

В разработката са показани са знания по отношение на тенденциите в развитието на българската образователна система, комуникацията, промените на моделите в комуникационния процес в обучението (преподавател и ученик), мултимедията и принципите за създаване на електронни материали в контекста на образователната електронна игра, дигитална грамотност и дигитални умения при подрастващите, умения за анализ, подбор на методика на изследването и не на последно място умения за обобщение на постигнатите резултати. Освен текста на дисертацията, докторантката подкрепя своите научни изследвания с няколко публикации, свързани с изследваната област, които показват професионална и научна експертиза. В дисертационния труд са използвани съвременни автори, цитирани са доказани научни изследвания, и мога да кажа, че посочената библиография съответства на характера на дисертационния труд. Докторантката показва способност да систематизира емпиричен материал, да обобщава и да формулира изводите си. Представеният от дисертантката Автореферат отговаря на академичните стандарти и отразява същността на дисертационния труд. Научните приноси са коректно изведени. Несъмнена е актуалността на темата на дисертацията, коректно са посочени целите и задачите на изследването.

2. Структура и съдържание на дисертацията

Върху напълно достатъчен обем от 223 страници, от които 190 страници изложение, 2 страници списък на приложения, 8 страници списък на информационните източници, 23 страници приложения с 19 отделни приложения, трудът съдържа 6 илюстрации, 1 схема, 4 таблици, и 14 графики, използваните информационни източници са 122, като от тях са 83 заглавия (60 на български, 23 на английски език) и 39 интернет източници. Смятам, че това е достатъчен обем текст и достатъчно използвани източници за такъв род разработка, а приложените схеми и таблици успешно илюстрират и допълват изследването. Представените публикации на докторантката по темата покриват изискуемия обем за защита на дисертационен труд. Смятам, че представените научни публикации покриват изискванията за ОНС „доктор” и представят публикационната активност на докторантката. Текстът е добре структуриран, главите са балансирани като обем, езикът е професионарен и четивен. Дисертационният труд включва задължителни елементи - обект и предмет, цели и задачи на изследването, основни хипотези, методология и научни приноси. В дисертационния труд са приложени съвременни методи при изследване на образователната среда и свързаните с нея проблемни задачи, създадена е система от критерии за оценяване на проведеното

изследване, анализирани са резултатите и са направени обобщения на резултатите. Правилно избраната методология на количествен и сравнителен анализ, отговарящи на целите и задачите на дисертацията. Като постижения на текста бих подчертала използваните източници върху които е изграден текста, както и извършена научно-изследователска дейност. Резултатите и изводи да имат приктико- приложен характер. Първа глава на текста е озаглавена „Парадигма на училищното образование. Образователна система в България. Обучение в дигитална среда.“, Втората глава е посветена на комуникационните елементи в дигитална среда и играта, като образователен компонент. Трета глава е посветена на “Образователна електронна игра. Практически изводи от анкети и интервюта с ученици и преподаватели. Българският опит в създаване на електронни игри.“

3. Научни приноси

Представената дисертацията е оригинално научно изследване, което по моя преценка, съдържа научни приноси, които са коректно формулирани и изведени от докторантката. Някои от тях са: извеждането в дисертационния труд на понятието за “новата дигитална парадигма в образованието“ и допринася за обединяване на професионалисти в различни области за създаване на съвременни иновативни учебни материали, за да бъде създадена виртуалната култура, веб дизайн, управлението на производството на компютърни игри за образованието и дистанционното обучение и други. Подчертава значението на „сериозните игри“ за “креативния начин на възприемане на научна информация е онагледено с оригинална обучителна игра по конкретен учебен план“. Издирени и цитирани са малко известни и рядко цитирани автори в областта на образованието, графичния дизайн, игровата индустрия, и дигиталната комуникацията. Проведено е авторово изследване. Резултатите имат практико- приложен характер , а при интерес от страна на българските институции могат да бъдат част от обща политика при подбор на учебно съдържание.

4. Препоръки към докторантката по темата на дисертацията.

Разбира се, всеки текст може да бъде подобряван. Според мен текстът може да бъде редактиран като на места се избегне излишна многословност, което би подобрило

неговото възприемане. На места би могло да се подчертаят анализите като част от общия текст, като усилията бъдат насочени към една по-голяма хомогенност.

5. Заключение

Представената докторска дисертация е оригинално научно изследване, което показва постигнатото от докторантката Женета Каравасилева. Дисертацията отразява нейните теоретични знания, познания в областта на образованието, информационните технологии и комуникации. То показва уменията да бъде проведено авторско изследване в областта на образованието и гейминг индустрията. Тази дисертация разширява изследванията на практиките по отношение на използването на компютърните игри за целите на образованието, работата на специалистите, създаващи съдържание за игрите и присъствието им в образователните програми. Като изхождам от всичко казано до тук, и подчертавам достойнствата на представения текст, убедено **препоръчвам** на уважаемото научно жури да присъди образователната и научна степен **"доктор"** по професионално направление 3.5. Обществени комуникации и информационни науки **на** Женета Петкова Каравасилева, докторант в катедра „Медии и обществени комуникации“ към Факултет „Икономика на инфраструктурата“ на Университета за национално и световно стопанство.

София, 02. 2020г.

Подпис:

Проф. д-р Теодора Петрова