

ОТЗЫВ
официального оппонента о диссертации
Кочарян Марины Ашотовны
на тему: «Актуализация игровых методов в процессе проблемного обучения (на уроках
русского языка в армянской школе)»
по специальности 13.00.02 «Методика преподавания и воспитания (русский язык)»
на соискание ученой степени кандидата педагогических наук

Динамичность современной жизни, быстрое ее течение, стремительное внедрение новых реалий, новых подходов в решении тех или иных проблем приводит к необходимости проявления все большей гибкости в выборе методик обучения, постоянного пересмотра образовательных программ, внедрения в образовательный процесс инновационных технологий.

Актуальность избранной темы диссертации Кочарян Марины Ашотовны бесспорна и обусловлена рядом факторов: быстрыми темпами развития цифровых технологий и как следствие – изменением потребностей социума, а также психологического портрета современного подростка, его социального поведения и интеллектуальных качеств. Внедрение в учебный процесс проблемных методов обучения и игровой методики обусловлено всеми перечисленными факторами и направлено на успешное достижение основной цели – формирование у учащихся в процессе обучения русскому языку как иностранному когнитивной, коммуникативной и речевой компетенций.

Научная новизна диссертационной работы заключается в разработке новой, комплексной, проблемно-игровой методики обучения русскому языку как иностранному в основной школе РА. Внедрение в учебный процесс подобной методики обучения и ее комбинирование с традиционными методиками, безусловно, будет стимулировать интерес учащихся к изучению языка, повышать его мотивацию, следовательно, способствовать успешному достижению конечного результата при обучении РКИ.

Теоретическая значимость работы также не вызывает сомнений, поскольку при достаточной исследованности данной проблемы в рамках современной личностно-ориентированной научной парадигмы, она остается неизменно актуальной, требует еще более глубокого и детального исследования как в общетеоретическом аспекте, так и в менее изученном узкоспециальном аспекте – с учетом местной специфики и национального менталитета. Некоторые научные выводы автора могут быть востребованы при исследовании социального поведения, психологии и интеллектуальных особенностей современных подростков.

Практическая значимость диссертационного исследования заключается в разработке проблемно-игровых сценариев согласно Программе по русскому языку для школ РА. На основе предложенной модели могут быть созданы актуальные в контексте современной образовательной парадигмы учебные и методические пособия, которые, наряду с базовыми учебниками и другими пособиями, станут частью нового, более новаторского учебно-методического комплекса дисциплины «Русский язык и литература».

Следует отметить, что сформулированные в работе **научные положения**, а также приводимые в конце каждой главы **выводы** обоснованы и изложены логически последовательно.

Диссертационная работа М.А. Кочарян состоит из Введения, трех глав, Заключения, Списка использованной литературы и двух Приложений. Содержание диссертации носит цельный, логически выверенный и завершенный характер.

Во **Введении** обосновывается актуальность темы диссертации, ключевым компонентом, методологической базой которой является личностно-ориентированное обучение, направленное

прежде всего на развитие коммуникативной компетенции учащихся. Актуальность данной темы обосновывается автором в том числе и путем выявления определенных проблем в обучении, своевременное диагностирование и разрешение которых поможет достигнуть искомого результата. В частности, ключевым и сложно разрешаемым вопросом диссертант считает низкую мотивацию современных подростков.

Новизна исследуемой темы заключается в комбинировании двух методов – проблемного и игрового, результатом чего стали созданные автором проблемно-игровые сценарии. Именно создание подобных моделей было целью исследования, достижению которой способствовали сформулированные во введении задачи.

Наряду с грамотно представленными объектом и предметом исследования, автором сформулирована также и гипотеза исследования: «Имплементация игровых методов в процессе проблемного обучения РКИ в средних классах армянской школы приведет к повышению мотивации, а также к развитию как коммуникативной, так и метапредметных компетенций» (см. с.9).

Во Введении последовательно и четко сформулированы выносимые на защиту семь положений, которые отражены в 15-ти публикациях автора.

В **Главе первой** дано теоретическое обоснование актуализации игровых методов в процессе проблемного обучения. Ключевым словом данной главы можно считать «интеллект». Именно выявление особенностей интеллекта подростка и работа над совершенствованием его интеллектуальных возможностей – одна из целей данного исследования. Обучение, считает автор, во многом должно быть направлено на преодоление интеллектуальной лени подростка, на повышение таких умений и навыков, которые позволят ему найти пути выхода из интеллектуального затруднения. Используя термин Карла Бюлера, добавим к этому еще один немаловажный фактор – получение интеллектуального удовольствия. Среди теоретических понятий и практических проблем, описанных в главе, отметим оппозицию проблемного и догматического методов; дидактическую эвристику как основной метод в теории проблемного обучения, развивающий креативность учащихся, ориентацию на его самостоятельную деятельность при направляющей функции учителя; междисциплинарный подход к обучению; приемы проблематизации и геймификации.

Глава вторая посвящена актуализации игровых методов в процессе проблемного обучения русскому языку в средних классах школ РА. В своих рассуждениях о целесообразности использования игровых методов обучения автор исходит из научных исследований в области изменений мышления, психики, модели поведения современных подростков, которые обусловлены постоянным увеличением потока информации, широким использованием и влиянием Интернета, различного рода цифровых устройств. Все эти факторы, по мнению исследователей, привели к формированию у подростков так называемого клипового мышления, к восприятию информации в виде малых фрагментов и быстрому переключению от одного фрагмента к другому. Именно этим обстоятельством автор мотивирует необходимость использования игровых методов. У игрового метода обучения, по мнению автора, есть еще одна положительная сторона: он позволяет эффективно формировать и развивать метапредметные компетенции, а также исследовательские навыки учащихся. Эффективное использование данной методики позволяет пройти путь от ученика как субъекта деятельности до «учащегося-исследователя».

Интересным представляется комбинированное использование адаптированных и аутентичных текстов. Именно аутентичные тексты позволяют лучше познакомиться с культурой народа, развивают лингвокультурные компетенции, способствуют овладению русским дискурсом, а значит, повышают коммуникативные компетенции учащихся.

Автором отмечена также важность модификации игровых форм обучения, что обусловлено изменениями в жизни общества, все шире использующего цифровые технологии и, соответственно, требованиями современной образовательной системы.

В **Главе третьей** представлена разработанная автором комбинированная проблемно-игровая модель, проанализированы игровые методы и приемы с точки зрения психолого-педагогических особенностей учащихся, уровни сформированности коммуникативной компетенции, а также помещены конкретные разработки уроков с использованием проблемно-игровых методов обучения. Особое внимание уделяется использованию при обучении исследовательских проектов и сочетанию этого метода с проблемно-игровыми методами. Указанные методы обучения направлены на развитие метапредметных компетенций учащихся, что в конечном итоге должно привести к умению ориентироваться в современной жизни, к более успешному общению со сверстниками и взрослыми, к умению высказывать и защищать свою точку зрения, пользоваться большим потоком информации, отделять главное от второстепенного и т.д. В конце главы представлены результаты проведенного автором опытно-экспериментального исследования.

В **Заключении** сделан вывод об эффективности внедрения в процесс обучения РКИ комбинированной проблемно-игровой модели обучения, поэтапно представлен ход исследования, изложены выводы.

Список использованной литературы насчитывает 153 наименования.

В **Приложении 1** представлены модели проблемно-игровых сценариев. Приложение 2 содержит планы уроков. Отметим, что в подобном диссертационном исследовании приложение является важной и, возможно, даже обязательной составляющей.

В заключение отметим, что диссертационную работу М.А. Кочарян можно оценить как труд, имеющий теоретическую и практическую значимость, где в обобщающей и логически выверенной форме представлена теоретическая база исследования, а разработанная модель комбинированного проблемно-игрового обучения научно достоверна.

Наряду с самым положительным мнением о проделанной диссертантом работе, хотелось бы обратить внимание на некоторые недочеты и упущения.

- 1) На странице 33 автор говорит о том, что «в армянской аудитории для учащихся средних классов возникает потребность в реализации игровых методов, рассчитанных на более высокий уровень» (то есть уровень выше А1 и А2). Подобное утверждение вызывает сомнения. Известно, что в школах РА уровень знания русского языка может быть самым разным в зависимости от контингента учащихся. Следовательно, необходима разработка специальной стратегии создания и использования проблемно-игровых методов обучения.
- 2) На странице 54 автор справедливо отмечает, что, учитывая клиповое мышление современных подростков, необходимо на уроке подавать информацию в виде кратких фрагментов, текстов малого объема и т.д. Однако означает ли это, что нужно исключить из обучения тексты большего объема, развивающие у ученика внимание, навыки «медленного чтения», вдумчивое отношение к получаемой информации?
- 3) На странице 69 автор говорит о том, что «модель, подчиняясь основным целям Стандарта, выступает в качестве дополнительного сопровождения учебного процесса, при этом она расширяет и обогащает основную программу». Соглашаясь с этим утверждением, мы не можем не задаться вопросом: должны ли игровые задания помещаться в базовых учебниках? Ведь одним из важных компонентов игровых заданий является наличие в нем эффекта неожиданности, а помещенные в базовый учебник, они с большой долей вероятности станут предсказуемыми и утратят свое изначальное предназначение. Кроме того, насколько возможно скоординировать подобные задания с потенциальной разноуровневой аудиторией?

4) Хотелось бы видеть в подобном исследовании ответы на следующие вопросы. Каков объем использования подобных заданий в обучении РКИ в целом? Всегда ли это целесообразно? Полезна ли перенасыщенность процесса обучения игровыми методами? Однако вопросы, возникающие при ознакомлении с данными диссертационного исследования не влияют на общее самое положительное впечатление от нее.

Таким образом, диссертация Кочарян Марины Ашотовны является ценным научным исследованием, обобщающим проблему внедрения игровых методов на уроках русского языка в средних классах армянской школы, соответствует требованиям, предъявляемым к диссертациям на соискание ученой степени кандидата педагогических наук, а ее автор заслуживает присуждения искомой ученой степени по специальности 13.00.02 «Методика преподавания и воспитания (русский язык)».

Официальный оппонент,
д.ф.н., профессор,
профессор кафедры русского языкознания, типологии и теории коммуникации
Ереванского государственного университета

Р.Р. Грдзелян

ruzangrdzelyan@gmail.com

20.11.2022

Подпись Р.Р. Грдзелян заверяю
Ученый секретарь ЕГУ к.ф.н. Оганесян М.В.

