

ШУ“Епископ Константин Преславски“
Факултет по хуманитарни науки
катедра История и теория на литературата

РЕЦЕНЗИЯ

от доц.д-р Соня Райчева Спилкова

на дисертационен труд

на Владимир Павликов Диловски

на тема: Играта в художествения текст и в обучението по литература представен за присъждане на образователна и научна степен „доктор“ по докторска програма „Методика на обучението по литература“ професионално направление: 1.3. Педагогика на обучението по... област на висше образование 1. Педагогическа наука

Научен ръководител: проф.д-р Радослав Радев

Актуалност: Дисертационният труд на Владимир Диловски отразява съвременни приложни идеи, реализирани чрез професионалните възможности и преподавателския опит на докторанта. Научните му интереси, изразени в търсене на иновативни идеи за преподаване на литература, потвърдени чрез научни постановки на водещи експерти в областта на педагогиката и методиката, са обективирани в настоящето изследване на тема:

Играта в художествения текст и в обучението по литература.

Обемът на разработката обхваща 246 страници: увод, 4 глави, заключение и библиография.

Актуалността на дисертационния труд е обусловена от съвременните образователни потребности. Необходимостта от прилагане на иновативни методи, които да формират и развиват себепознание наред с литературни и социокултурни компетентности, поражда замисъла, целите и резултатността на разработката.

Дисертационният труд представя задълбочено теоретико – приложно изследване в съвременната образователна проблематика относно литературно обучение в гимназиална степен. Представената оценка на проблема и предложените методически идеи относно решаването му е точна и актуална.

Избраните изследователски методи напълно съответстват на целеполагането и ефективната резултатност.

В УВОДНАТА ЧАСТ се акцентира върху мотивацията за избор на темата, пряко свързана с актуалните задачи пред образователните практики, актуализирани чрез новата компетентностна парадигма. Още тук проличават задълбочените интереси на докторанта върху същността на играта – електронна, книга – игра, виртуални игрови подходи с креативна цел. Така се очертават корените на научните интереси, а именно: в полето на художествените текстове да се случи формирането на съвременно поколение – „мислители и автори“ на житейско познание чрез игрови подходи.

ЦЕЛИТЕ на изследването извеждат водещата роля на ЛОД, но в синхрон с ученическия субект и неговата приоритетна същност в съвременните образователни реалности.

ПРЕДМЕТ на изследването е методическото приложение на играта в контекста на изучаваните художествени текстове.

ЦЕЛТА на изследването -да се докаже ефективността на играта като целесъобразна методическа стратегия – е обвързана с очаквания за високи резултати в литературното образование.

ЗАДАЧИТЕ обслужват целите на изследването и са разпределени в 5 разновидности, открояващи функционалната същност на играта в спецификата на методическия замисъл и резултатност. Те са предназначени приложно да потвърдят хипотезата на дисертационния проект, а именно: чрез играта в художествения текст и в обучението по литература се постига комплексна интелигентност, фокусирана върху личностното израстване на субектите - ученик и учител. Именно чрез играта, посредник между предмета литература и методически подходи за усвояването ѝ, може да се гарантира житейска реализация на подрастващите. Така се оформят и очакваните приноси на дисертационната разработка в специфичната синергия между художествен текст и съвременно литературно образование на базата на общото игрово поле.

ПЪРВА глава формулира спецификата на играта в качеството ѝ на инструмент за социокултурно формиране на ученическата индивидуалност. Позовавайки се на определения на играта като специфика само чрез дефиниции, битувачи в социалната мрежа (Гугъл, Уикипедия, Ларус и др.) се стеснява обаче същностната етимология на понятието откъм научна обективност. И тук е и първата ми препоръка: понятийният апарат да се прецизира спред научните критерии.

От направения аналитичен преглед върху игровата разновидност се извежда концепта, субординиран с целеполагането, а именно: играта да се положи като приложен методически комуникативен фокус в полето на съвременното обучение по литература. От цитираните експертни авторитети – Н.Геров, Хьойзинха, Гадамер, Ц.Бояджиев и др. личи обобщителният характер на необходимите изводи за контекстуалното приложение на играта в учебния процес. А именно – позицията на докторанта, умеещ аналитично да проблематизира характерните постижения в случая е ценна и убедителна за целите на изследването. „Радост, лекота, магичност“ – компоненти на културата в обсега на педагогическите взаимодействия – са само част от приложните характеристики на играта като „светоизвличане“ чрез потенциала на интелектуално – емоционалния модел, приложим като методически ресурс в системата на обучение. Още в тази първа глава се открояват културоформиращите проявления на играта в процеса на образователните проекции.

ВТОРА глава подчертава доминиращата роля на играта като процес в „правенето на литература“ – от една страна и спецификата на хуманитарното познание, проецирано в художествените текстове като тип „игра“ – от друга страна. Подражанието като „родово свойство“ и отделни изобразителни принципи на литературата се проследяват в първи параграф като творческа игра в рамките на нехудожествена и художествена литература: от мит – през фолклор – до авторско творчество с доминиращата роля на играта в релацията литература – култура.

Направеният преглед на научни постановки е свързан с една от целите на изследването, а именно: да се открие литературата като „виртуализиране на реалността“, в чиито параметри да се положи играта на литературна интерпретация. В „разиграване на модели“ в хода на интерпретацията като процес за моделиране на света е заложено игровото начало, твърди докторантът. За убедителността на тезата се привеждат хронологични аргументи, от чието наслагване се извежда контекстуален извод, а именно: нехудожественият порядък на игрите, заложени в „техне – то“ на „правенето на литература“ има смислопораждащ ефект, породен от „правилата“.

В следващите параграфи на втора глава се извежда своеобразното битуване на игрите в художествения текст. Тук важен се оказва определящият характер на литературната рецепция като комуникативен акт, в преоцеса на който се проецира „игровият ефект“ на породения смисъл. Тъкмо той, смисълът е плод на играта в полето на самия художествен текст, твърди авторът. За целта приведените илюстративни примери – от Вазов, през творческата проекция на метафората като тип „техне“ – до пародияното стихоплетство чрез инструмента на играта – я доказват като съществен инструмент в психологията на литературното творчество. Илюстрациите обхващат и сферите на литературознанието. Целта – да се обособят възможни игрови подходи в творенето на смисъл – е защитена с примери от творчеството на Яворов, Смирненски, Ханчев, Шекспир и др. В този аспект са

разгледани различни съдържателни контексти, за да се обособи ролята на литературната игра като смислов инструмент за преосмисляне внушенията на художествения текст. Тези игрови модели илюстрират не само семантичните особености на художествения текст. Нещо повече: откроява се рефлексивната насоченост на играта за смислоизграждането чрез традиционни и авангрдни техники.

Тук е и следващата ми препоръка: да се поместят някои приложни илюстрации от социалната мрежа в отделен параграф, доказващ съвременното игротворчество в интернет формата, за да не се разводнява иначе добрият замисъл на разработката. Същото се отнася и за мистификацията - литературна игра в каноничните кръгове - да се ориентира в отделен параграф с изведени акценти относно „играта на читателя за разгадаване смисъла“ като съ – творчество.

Ценни са апробираните педагогически ситуации в клубовете по творческо писане, предложени в разработката като тип „геймизация“ с аналитични проекции. Изведен е концептуалният резултат на този „систематичен метод“. Надежден с адаптивните си възможности, той откроява приложните си ориентири като едновременно съдържа евристични и дидактически аспекти.

В параграфа „Книгите – игри в България“ се представя ново поколение естетически феномен, показващ тенденцията на бъдещото читателско поколение, че най – добре се усвоява литературата чрез правене като игрово преживяване.

ТРЕТА глава е композирана върху изведената доминанта на играта в обучението по литература. Авторът Диловски аналитично проблематизира някои експертни постановки като прилага убедителни аргументи. Това е една от силните му страни, а именно: да извежда работещи актуални изводи, опиращи се върху работни практики като задълбочено ги анализира – доказателство за много добро познаване на образователната парадигма и психологическия ѝ контекст.

Отделните параграфи на тази глава илюстрират умелото операционализиране на теория и практика. Анализираните постановки на Аристотел, Коменски, Русо, Монтесори имат за цел, а и я постигат да открият на фокус педагогическия интерес върху играта като „учене чрез правене“ с културоформиращи функции. Конкретизацията върху учебната игра в ЛОД с методическа насоченост почива върху апробирани работни практики: образователен театър, ролева игра, сценичен етюд, т.е., обучение чрез драма, с което се постига ефективност на този образователен модел. Спецификата на педагогическия дискурс като „геймизация“ според автора на изследването засилва интерактивността чрез медиаторската роля на учителя. Този тип „преметна методика“, както я определя авторът Диловски, липсва за съжаление в училище, недостатък, който лишава учащите се от „когнитивно – хедонистични“ постижения. Тази своеобразна методика, подчертава авторът,

успешно може да бъде приложима и в академична среда – апробацията на някои игрови подходи доказват ефективността ѝ.

Рецепцията на играта в ЛОД също е предмет на анализ в изследването. Да се оценности литературата като вид интелектуална игра е сегмент в разработката, който заслужава специално внимание. Защото извежда необходимите предпоставки за усвояване на литературата като художествен факт, а именно: усет за естетичност, за извличане на информация и смисъл. Геймизацията е илюстрирана с фрагменти от изучавани творби : „Дон Кихот“, „Хамлет“; мултимедийни презентации, имащи за цел да изявят процеса на литературното разбиране чрез конструктивизма и деконструкцията като тип литературна игра. Водещата роля на учителя – фасилитатор обаче да е със статус на образователен актьор, убеден е авторът. Учителят е с доминираща роля: от методическия замисъл, през логическия ход на учебното занятие – до постигнатия резултат. Споделените емпирични факти в изследването доказват това.

„Методически вдъхновения“ – така е озаглаен пети параграф, в който за пореден път се открояват мотивите за хода на изследването – през компютърните игри до авторските открития във вид на методически модели, приложими за обучението по литература. Съвместяването на „сериозно и игрово“ е документирано чрез учебни ситуации, реализирани, както от наблюдавани учители по време на педагогическите практики, така и от собствения преподавателски опит.

ЧЕТВЪРТА глава е изградена изцяло върху методически проекти във вид на идеи за урочно и извънучилищно образование, за да се представи разгърнат многостепенен модел. Предствени са концептуални акценти в качеството на игрови подходи макар и в по – хаотичен порядък. Доминират някои игрови параметри върху литературната геймизация като например как думите изграждат художествената цялост чрез текстовата „направа“. Проследените акценти върху преподаване на епос, лирика, драма са обвързани и с персонални авторски интерпретации, за да изявят методически възможности относно усвояване „направата“ на изучаваната творба като литературна игра за постигане на смисъл. Някои илюстрации демонстрират апробирани фрагменти от семинарни упражнения със студенти с приложни цветни схеми, аргументирано доказателство за игровизацията в учебния процес. Споделените идеи са ценен принос за играта като „начин на интерпретиране“, тип насочваща методика според приложните търсения на автора. Особено ми допадна методическият замисъл при преподаване на „Хамлет“ от Шекспир със своята актуална надеждност за усвояване на компетентности.

ЗАКЛЮЧИТЕЛНИ ИЗВОДИ (с.233) съотнасят методиката на обучението по литература към играта в практическото ѝ приложение. Игровите механизми намират своята ниша в полето на литературата и културата. Но всичко това не

може да бъде лишено от теоретичния фундамент на методика, педагогика, философия с техните приложни ориентири, подчертава докторантът. Целта – извеждането на играта като конструкт със социално – културно предназначение и най – вече с личностноформиращ характер е постигната. Разгърнатият приложен аспект е позициониран във вид на методически технологии. Ефективността на изследването се обвързва с възможни постижения за учебен ред във вид на игрови правила, дисциплина, наслада и др., които са част от личностни и социокултурни компетентности в ученическото формиране. Постигане е концептът ИГРА в процеса на геймизация, заложен в направата на ЛОД, а оттук и постигане на допълнителен смисъл и значение на изучаваната творба. Така се постига и актуализиране на педагогическите взаимодействия върху основата на работещи методически идеи чрез игрови проекти, мултимедийни, драматизации, творческо писане и др. игрови подходи. Тъкмо така се постига литературна рефлексия чрез съчетание на сериозно – забавно.

ПРИНОСНИ МОМЕНТИ:

1. За първи път се представя дисертационно изследване върху усвояване на текст от учебно съдържание в процес на геймизация.
2. Фокусът върху играта, анализиран от различни аспекти, е с личностноизграждаща функция.
3. Обхванати са четири приложни разновидности на играта в литературата.
4. В методически аспект играта е изведена като приложен модел с ефективна резултатност.

ПРИЛОЖНИЯТ АСПЕКТ на разработката обхваща следните конструкти:

1. Теоретико – методологичен: изведена е ролята на играта като методически инструмент и възможностите ѝ за изграждане на ученика като автор на своя живот.
2. Теоретико – приложен: апробирани учебни ситуации с фокус играта като възможност за усвояване на учебно съдържание; дейностни игрови подходи за установяване ефективността на приложения образователен дизайн.

ДИСЕРТАЦИОННИЯТ ТРУД се отличава с переспективност за постигане на себепознание чрез прилагане на играта като методическа стратегия. Това е несъмнена инвестиция в социалната и емоционална интелигентност на учащите се с готовност за справяне с предизвикателствата на съвременната динамика.

„Без играчи – няма игра“, заключава авторът Диловски. Безспорно интересната и актуална разработка ни оставя добър пример, своеобразна просперираща щафета за колегията ни.

БИБЛИОГРАФИЯ - състои се от 77 цитирани източник и 15 англоезични, както и почерпени от интернет –пространството.

АВТОРЕФЕРАТЪТ съответства на дисертационния труд. Научната продукция отразява търсенията на докторанта (2019 – 2022г) и разширява в по – дълбок аспект методическия контекст на разработката.

ПРЕПОРЪКИ:

1. На места се срещат фрагментарни и повърхностни заключения, които могат да се прецизират.
2. Нужно е текстът да се изчисти от необосновани изрази като: „играта да се всериознява“, „словесна салата“, „лудическо в литературата“ и др.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ:

Изследването и цялостната научна продукция на **Владимир Диловски** показва, че той проявява стремеж към нов подход и ориентира успешно усилията си, както към повишаване качеството на литературното образование, така и към подобряване личностната ефективност на учащите се чрез създадената от него и апробирана експериментална методическа стратегия в контекста на литературната комуникация. Така докторантът пренастройва методическите знания върху нови идеи за актуализиране на учебния процес и предлага варианти на методически идеи, които биха съдействали за преодоляване на слабости в сегашното литературно обучение.

Въз основа на това предлагам на уважаемото научно жури да гласува положително за присъждане на научна и образователна степен „доктор“ с шифър 1.3. на Владимир Павликов Диловски.

4. 08 .2022г
Пловдив

Рецензент:



доц.д-р Соня Райчева Спилкова