

## РЕЦЕНЗИЯ

от проф. дн Венка Петрова Кутева – Цветкова,  
Великотърновски университет „Св. св. Кирил и Методий“,  
професор в професионално направление 1.2. Педагогика

на дисертационен труд на тема **„Геймификация в обучението на  
студенти бъдещи учители“**

за придобиване на образователна и научна степен „доктор“ в област на  
висше образование 1. Педагогически науки, професионално направление  
1.2. Педагогика

Автор: Валерия Ивелинова Иванова  
Научен ръководител: проф. дн Наталия Иванова Витанова,  
Шуменски университет „Епископ Константин Преславски“,  
Педагогически факултет, катедра „Социална и специална педагогика“

**Данни за дисертанта.** Валерия Ивелинова Иванова има многостранно образование и квалификация – бакалавър е по английска филология, Шуменски университет „Епископ Константин Преславски“ (2005-2009); магистър по икономика и управление на бизнеса, Шуменски университет „Епископ Константин Преславски“ (2009-2011); магистър по счетоводство и контрол – Икономически университет – Варна (2015); магистър по информатика, Шуменски университет „Епископ Константин Преславски“, специалност „Софтуерни технологии“ (2014-2019).

От 2009 г. работи в Шуменски университет „Епископ Константин Преславски“ като заема различни позиции. От 2020 г. е редовен преподавател по практически английски език в ШУ „Епископ Константин Преславски“.

Има участие в 10 проекта и редица краткосрочни курсове.  
Владее английски и немски език.

**Данни за докторантурата.** Валерия Иванова е зачислена в редовна докторантура в Шуменски университет „Епископ Константин Преславски“, катедра „Социална и специална педагогика“ със заповед РД 10-1011-24.06. 2016 г. и отчислена на 20.06. 2021 г. със заповед РД – 10-326/28. 06. 2021 г.

**Данни за дисертацията и автореферата.** Дисертацията съдържа 188 стр. текст, от които основното съдържание е 157 страници. Трудът се състои от увод, две глави, заключение, литература и приложения – Карта за експертна оценка (Приложение № 1), Анкета преподаватели (Приложение № 2), Анкета студенти (Приложение № 3), Списък на експертите (Приложение № 4).

В *увода* сполучливо е представен научният апарат на дисертационното изследване. Точно и коректно са формулирани обекта и предмета, целта и задачите, методите на дисертационния труд.

В *първа глава* на изследването „Теоретична обосновка на проблема“ се разглеждат главните аспекти на геймификацията, същност, видове, елементи на геймификация и приложението им в образованието. Основната част от дисертационния труд започва с кратка история на възникването на понятието геймификация и теоретичната база, върху която се основават изследванията върху концепта.

Авторката дава самостоятелна дефиниция на геймификацията в образованието, на която прави експертна оценка.

Анализирани са и основните прилики и разлики между играта, геймификацията и игрово базираното обучение. Разгледана е и геймификацията като учебен предмет в обучението на бъдещите педагози. Направен е анализ на геймификацията в българското образование. Изведени са основни препоръки при геймифициране на учебното съдържание.

Във *втора глава* подробно е представено емпиричното изследване на геймификацията в процеса на обучение на студентите – бъдещи учители. Формулиран е самостоятелен научен апарат на емпиричното изследване, което е много положително за представеното дисертационно изследване. Представени са методите за изследване и инструментариума.

Представен е подробен анализ на отношението и подготовката на преподавателите и студентите за използването на геймификацията в процеса на обучението.

Направени са самостоятелни оригинални изводи по отделните групи въпроси, включени в анкетните карти.

В *заключението* се обобщават и систематизират изводи в две групи – в резултат на теоретичния анализ и реализираното емпирично изследване.

На основата на направените изводи са формулирани адекватни препоръки.

**Актуалност.** Използването на новите интерактивни подходи и технологии в образованието вече се приема за даденост.

Игрите са мотивиращи и ангажиращи, с потенциал за приложение в най-различни сфери и се използват активно и в образованието. Играта навлиза незабележимо в живота на модерния човек чрез „геймификацията“. Геймификацията е феномен, който набира сила последното десетилетие и

предлага мощен инструментариум за приложение в сферата на образованието. За успешното интегриране или отхвърляне на нова технология или педагогически подход от съществено значение е отношението на преподавателите и учениците/студентите. Идентифицирането на нагласите на участниците и потребителите на геймификацията е важно за успешното ѝ имплементиране в образованието.

В българската научна литература разработките за геймификацията са много малко. Не са открити изследвания относно подготовката и общите нагласи на участниците (преподаватели и студенти) в обучението за използване на геймификацията във висшето образование в България.

Дисертационното изследване е следствие от практическия опит и търсения на дисертантката в продължение на няколко години. Резултатите от него показват, че геймификацията е сфера с разнообразни ресурси, които трябва да бъдат прилагани с мярка и в синхрон с всички педагогически изисквания.

**Научна осведоменост.** Списъкът на използваната литература включва 136 литературни източници на английски, български, руски и немски език, в това число и уеб базирани източници.

**Концептуалност и доказателственост.** В дисертацията има ясно открояна и завършена концепция, свързана с редица нови и приности моменти. Приемлива е тезата че академичната общност (преподаватели и студенти) познава възможностите и е с позитивни нагласи към „геймификацията“, но нейното приложение в обучението не е систематично и последователно.

**Практическа значимост.** От гледна точка на практическото значение на изследването, то представя един алтернативен подход към обучението, където наред с учебното съдържание, могат да бъдат интегрирани елементи, характерни за видеоигрите, целящи да променят отношението, поведението и мотивационните нагласи на учащите се за постигането на по-добри резултати в обучението.

**Цели, задачи, обект и предмет, методи.** Дисертационният труд има ясно формулирана цел, адекватна на изследвания проблем – изясняване на същността на геймификацията и възможностите за практическото ѝ приложение в сферата на висшето педагогическо образование.

Целта се декомпозира в три теоретични задачи и четири с приложен характер, които в своята съвкупност напълно я покриват съдържателно.

Обектът и предметът са дефинирани правилно.

Емпиричното изследване е свързано с приложните задачи на дисертацията. Считаю, че и тук подходът е правилен, тъй като тези задачи структурират критериите и показателите.

Използвани са теоретичният анализ, контент-анализ на документи и педагогическа литература, експертна оценка, анкетен метод, статистически методи.

**Дизайн на изследването.** Емпиричното изследване е констативно и е насочено към установяване отношението на академичната общност към „геймификацията“ и нейното приложение в обучението на студентите от професионално направление 1.2. Педагогика.

**Извадка.** За експерти са подбрани 10 хабилитирани лица от различни университети в страната, които водят обучение по педагогически дисциплини (на студенти от педагогически специалности).

По отношение анализа и подготовката на преподавателите и студентите за използване на геймификацията в процеса на обучение е реализирано изследване със 192 студенти, обучаващи се в професионално направление 1.2. Педагогика и 31 преподаватели от ШУ „Епископ Константин Преславски“. Общо извадката наброява 223 изследвани лица, което е напълно задоволително.

Изследването е анонимно и доброволно, при спазване на изискванията GDPR в периода декември 2020 г. – февруари 2021 г. чрез анонимна анкета Google Forms, изпратена по имейл.

**Инструментариум.** Емпиричното изследване е проведено чрез умело подбрани валидни методи за събиране на първична информация.

Точно са формулирани критериите и показателите на изследването.

За доказване правилността на предложената дефиниция на понятието „геймификация“ е използван методът експертна оценка с университетски преподаватели.

Статистическият анализ на данните е релевантен и достатъчен. Извършен е чрез програмата EXCEL, SPSS 15.0.

Направен е анализ за надежност на инструментариума чрез алфа на Кронбах и дисперсионен анализ ANOVA, с който се доказва подобие на мненията на експертите и между айтемите.

Картата за експертна оценка е конструирана за целите на изследването. Тя включва авторска дефиниция и осем айтеми, които отразяват съществени характеристики на геймификацията, оценени по четиристепенна скала (Прил. № 1).

Анкетните карти за преподавателите и студентите също са специално конструирани за целите на изследването. На двете общности са зададени едни и същи въпроси, които могат да бъдат обособени в три групи.

**Интерпретация на резултатите.** Получените резултати са изразени нагледно чрез подходящи графични методи. Интерпретацията на статистическите зависимости е коректна.

#### **Приноси в дисертационния труд.**

За първи път е представен един нов и значим проблем в областта на дидактиката на висшето образование.

Дисертационният труд е значим в теоретичен аспект, тъй като представя един общ преглед на теоретичните изследвания на „геймификацията“ в контекста на образованието в национален и международен аспект.

Дисертационното изследване е първи опит за представяне и описание на български език на концепта геймификация в контекста на подготовката и отношението на академичната общност за приложение на геймификацията в обучението на студенти, бъдещи учители и свързаните с него аспекти. В работата са събрани и представени основните теоретични концепции в англоезичните изследвания, посветени на изучаването на понятието геймификация и неговите компоненти. Представени са основните понятия и термини в теориите за геймификацията с преводни варианти на български език. Представен е обзор на изследванията върху геймификацията на образованието като цяло и в частност на отношението на преподавателите на международно и национално ниво.

Изведена е авторска дефиниция на понятието „геймификация“ въз основа на многобройните модели и дефиниции за него, изложени в дисертационния труд.

Проведеното емпирично изследване представя нивото на запознатост на студентите и преподавателите относно геймификацията, нагласите и отношението им към употребата ѝ в процеса на обучение.

**Публикации по дисертационния труд.** Авторефератът отговаря на изискванията и адекватно отразява съдържанието на дисертационния труд.

Публикувани са три статии по темата на дисертационното изследване. Те съответстват на минималното количествено изискване.

**Заклучение.** Считаю, че целта и поставените задачи на изследването са постигнати. Оценката ми за дисертационния труд е категорично положителна.

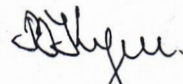
Постигнатите резултати и изложените аргументи дават основание да дам своя **положителен вот** в Научното жури за защита на дисертационен труд на тема **"Геймификацията в обучението на студенти бъдещи учители"** с автор **Валерия Ивелинова Иванова** за придобиване на

образователната и научна степен "доктор" в професионално направление  
1.2. Педагогика.

8 август 2022 г.

гр. В. Търново

Подпис:



(проф. дн В. Кутева – Цветкова)