

Становище относно дисертационен труд на тема  
**„Геймификацията в обучението на студенти, бъдещи  
учители“**,

представен от докторант Валерия Ивелинова Иванова  
за ПРИСЪЖДАНЕ НА НАУЧНАТА СТЕПЕН „ДОКТОР“  
към ШУ „ЕПИСКОП КОНСТАНТИН ПРЕСЛАВСКИ“  
ПЕДАГОГИЧЕСКИ ФАКУЛТЕТ  
КАТЕДРА „СОЦИАЛНА И СПЕЦИАЛНА ПЕДАГОГИКА“

Обща характеристика

Представената разработка, фокусирана в полето на медийната педагогика и развитието на медийната грамотност сред студенти и преподаватели във висши учебни заведения, представлява иновативен труд, поставящ с еднаква сила въпроса за образователното развитие на студентите, както и този за отношението им към ученето и към възможностите за висшето образование да се приближи в по-голяма степен към реалните потребности на съвременния свят.

Неоспоримо е обстоятелството, че днес дигиталната комуникация всеобхватно засяга всички аспекти на човешкия живот, като успоредно с това го променя съществено, въздействайки както на формите на общуване, така и върху професионалните изисквания и потребности, особено що се отнася до сферата на образованието на всичките му етапи. Съвременните дигитални технологии предлагат непрестанно нови форми за многопосочна реализация, променят представи за измерения като локалност и глобалност, реалност и виртуалност. Тези специфики на процесите на дигитализацията, както и влиянието им върху образованието, намират място в предложения труд, фокусиран се върху геймификацията като феномен (както и върху нейното ефективно приложение в обучението), който намирам за успешен и новаторски принос, особено що се отнася до наличната академична литература в България по разглежданата тема. В този смисъл поздравявам както докторанта, така и научния ѝ ръководител за смелостта да навлязат

надълбоко в тази научна област, която – поне по отношение на България – е все още с повече бели, отколкото с проучени и добре анализирани полета.

#### Методологична рамка

**Обект** на дисертационния труд е геймификацията в образованието, **а предмет на изследването** е геймификацията в процеса на обучение на студенти от професионално направление Педагогика. На тази база съвсем логично следва и целта на представената разработка - изясняване на същността на геймификацията и възможностите за практическото ѝ приложение в сферата на висшето педагогическо образование.

**Задачите**, свързани с постигането на тази цел, докторант Валерия Иванова формулира като:

- Идентифициране на понятието "геймификация" и доказване на целесъобразността на неговата употреба.
- Анализ на геймификацията, търсещ описание на нейните същност, проявления и функции.
- Изследване на отношението на академичната общност към геймификацията и към нейното приложение в обучението на студенти от професионално направление педагогика

**Методите** на изследване включват теоретичен анализ, контент-анализ на документация и педагогическа литература, експертна оценка, анкетен метод и стандартни статически методи, реализирани чрез програмите Excel и SPSS 15.0.

#### Структура

В структурно отношение дисертацията е организирана в увод, две основни глави, заключение, библиография и приложения, с общ обем, надхвърлящ 120 страници. Включени са 67 диаграми, десетина фигури и три таблици, подходящо илюстриращи в графичен план основните посоки на емпиричното изследване, които заедно с консултираните над 130 библиографични източници добавят допълнителна значимост на

предложения труд.

Уводът прави ясно и точно въвеждане в темата, с конкретно дефинирани обект, предмет, цел, задачи и методи. Тук - струва ми се - би могла да бъде зададена и изследователската хипотеза, като съставна част на задължителните атрибути на дисертационния труд. С оглед на обстоятелството, че тя присъства в емпиричната част на разработката, не разглеждам посоченото като недостатък, още повече, че самото въведение залага многопосочен контекст на изследването и допълнително провокира сериозен интерес.

Първата глава, представяща теоретичната рамка на дисертационния труд, проследява историята на геймификацията. Налице е точен преглед на терминологията в зададената област, с детайлно изясняване на лексикални и знакови характеристики. Позоваването на източниците е коректно и включва основните автори, работещи в тази област. Положително оценявам желанието да се типологизират различията чрез откритите от автора три подхода – цел, обхват и използване в неигрови контекст. Допада ми усилието и смелостта на докторанта сама да предложи своя собствена дефиниция, която – поне за мен – добре и точно обяснява понятието.

Положително оценявам и старанието – чрез преглед на литературата – да бъде направена класификация на видовете геймификация – структурна, базирана на игри, на състезания, на прогрес и бонуси (значки).

Приемам изводите, свързани с различните видове геймификация, както и твърдението, че съществува разномислие по въпроса, което ни най-малко не е необяснимо, като се има предвид, че феноменът е с относителна кратка история и в този смисъл тепърва предстои да бъде изучаван, анализиран и описван.

Ще отбележа като известен пропуск липсата на позоваване на някои основни теоретици на играта и игровите модели - Хьойзинга и Арагайл - чиито идеи биха могли да се проектират и посока на геймификацията, както и на някои български изследователи по темата

– Светослав Божидаров и Женета Каравасилева, които макар че изследват приложението на геймификацията в предучилищното и училищното образование, заслужават да бъдат отбелязани.

Успоредно с това съм задължен да кажа, че главата представя много добър преглед на различните платформи за геймификация в образованието, а чрез частта, свързана с „Препоръки при реализиране на геймифицирано обучение“ по много подходящ начин приключва теоретична част на изследването.

Втората част на дисертационни труд представя емпиричното изследване и точно формулира неговите същност и задачи. Последните се изразяват в стремежа:

1. Да се установи надеждността на инструментариума за изследване на геймификацията във висшето образование.
2. Да се изследва отношението на преподавателите към геймификацията и тяхната компетентност да геймифицират обучението.
3. Да се изследва отношението на студентите към средствата на геймификацията и тяхното използване в процеса на обучението.
4. Да се съпоставят мненията и оценките на студентите и преподавателите относно използването на геймификацията в съвместната им дейност.

Колкото до поставените критерии и съответните им показатели, акламирам от една страна наличието им, а от друга – струва ми се за подходящо към критерий 1 (Използване на геймификацията), наред с изброените *честота* и *обхват* да бъде добавен и още един показател, *полезност*, който би дал по-ясна качествена представа за отношението към геймификацията, най-малкото относно утилитарната стойност на прилагането ѝ в обучението.

**Тук имам и един въпрос към докторанта:** *Как си обяснявате факта, че групата на преподавателите на възраст между 40-55 години не обсъждат възможностите за разнообразяване на обучението чрез геймификацията?*

Относно заключителната част на дисертационния труд , ще си позволя да отбележа, че приемам направените изводи, съгласен съм с констатацията, че образованието е изправено пред криза, обусловена както от ограниченията, породени от пандемията КОВИД 19, така и поради несъвместимост между прилагани традиционни средства и потребностите на обучаемите, и реалността, нерядко влизащи в конфликт. Изразявам съгласие с тезата, че геймификацията, като феномен, предлага немалко решения, приложими както при електронна, така и при присъствена форма на обучение.

Приветствам направените препоръки и се присъединявам към идеята, че геймификацията следва да се въведе като критерий за оценяване на използваните обучителни методи, защото добавя положителна стойност към самото качество на образованието.

#### Препоръки

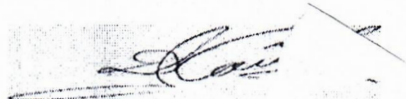
Като препоръки могат да се разглеждат посочените от мен бележки. Видно, че оценявам труда положително, намирам го за ясно-структурирано иновативно изследване, основаващо се на адекватни теоретична и методологическа рамка, откъдето произтичат и достойнствата на емпиричната част.

#### Въпроси

Въпросът ми към колегата Иванова е зададен в курсив по-горе в настоящото становище.

Въз основа на всичко посочено дотук изразявам положителното си отношение към този дисертационен труд и предлагам на Валерия Ивелинова Иванова да бъде присъдена образователна и научна степен „доктор“ в професионално направление „Педагогика“.

15.07.2022



/проф. дн Данаил Данов/