

Задание 1.4

Рецензия на научную статью: «Использование геймификации при организации образовательного процесса в начальной школе»

Автор: И.Н. Глазунова, к.п.н., доцент, МФПУ «Синергия»

1. Общая характеристика работы

Статья посвящена актуальной проблеме внедрения геймификации в образовательный процесс начальной школы с целью повышения учебной мотивации и академической успеваемости обучающихся. Тематика исследования напрямую соотносится с современными тенденциями цифровизации и переходом к активным формам обучения, что делает работу значимой для педагогической науки и образовательной практики.

Исследование носит эмпирический экспериментальный характер, включает рандомизацию групп, применение валидизированной методики диагностики мотивации и статистическую обработку данных, что повышает достоверность полученных результатов.

2. Сильные стороны исследования

- Достаточный объём выборки для школьного эксперимента (102 ученика 3-4 классов), рандомизация групп, наличие контрольной группы.
- Комплексный подход к оценке эффекта: мотивация, успеваемость, удовлетворенность, корреляционный и предметный анализ.
- Использование непараметрических критериев в SPSS, что методологически оправдано при педагогических измерениях.
- Лонгитюдный компонент (5 месяцев), позволяющий оценить устойчивость эффекта и снижение влияния «эффекта новизны».
- Практическая ориентированность: сформулированы методики и шаги внедрения, полезные для педагогов.

3. Замечания и ограничения

Несмотря на высокую практическую и научную значимость, исследование имеет ряд ограничений:

1. Однородность выборки (одна школа, один город, два уровня параллели) снижает возможность экстраполяции результатов на другие регионы и образовательные организации.

2. В статье не описаны характеристики педагогов, реализующих геймифицированный формат (цифровая компетентность, опыт работы с ЭОР, игровыми технологиями), что является важной переменной, особенно с учётом вашей магистерской темы, где объектом является корпоративное обучение учителей проектированию ЭОР с геймификацией.

3. Недостаточно раскрыт процесс разработки игровых механик: отсутствует описание дизайн-подхода, структуры наград, критериев оценивания достижений, технологической среды (цифровая/аналоговая), что затрудняет воспроизводимость эксперимента.

4. Отсутствует ORCID-идентификация автора (указан заглушкой), что снижает полноту научной атрибуции.

5. В тексте встречаются разрывы фраз и неполные предложения, вероятно, связанные с публикационной вёрсткой, что требует корректуры.

4. Научная и практическая значимость

Работа вносит вклад в доказательную базу эффективности геймификации в начальной школе, подтверждая:

- статистически значимый рост мотивации (на 7,6 балла по СДМ),
- повышение среднего балла успеваемости,
- умеренную корреляционную связь между игровыми механиками и образовательными результатами,
- большую восприимчивость игрового подхода обучающимися с низкой стартовой мотивацией.

Практические рекомендации отражают ключевые игровые механики (квест, викторина, баллы, значки, командные соревнования), что ценно для педагогов, однако требует расширения технологического описания при использовании в цифровой среде и в корпоративном обучении учителей – что особенно важно в контексте вашей магистерской диссертации.

5. Рекомендации рецензента

Для усиления научной ценности и воспроизводимости исследования предлагается:

- расширить описание дизайна игровых механик и образовательной среды,
- указать цифровые инструменты или платформы (если применялись),
- включить педагогические характеристики учителей как фактор влияния,
- расширить эксперимент на разные школы и регионы РФ,
- провести анализ влияния геймификации при создании цифровых ЭОР, что логично продолжает данное исследование и соотносится с вашей темой,
- выполнить языковую и структурную корректуру текста.