

РЕЦЕНЗИЯ

на статью А.А. Стерхова «Специфика педагогического сопровождения духовно-нравственного развития учащихся православной гимназии»

Научная статья А.А. Стерхова посвящена актуальной проблеме современного образования – духовно-нравственному развитию подрастающего поколения. Особую значимость данной работе придает тот факт, что в статье большое внимание уделяется истории становления духовно-нравственного развития учащихся в отдельном образовательном учреждении – православной гимназии.

Актуальность статьи не вызывает сомнений, так как сам современный образовательный процесс нацеленный на достижение результата, зачастую сопровождается соревновательным моментом, который переходит в конкурентную борьбу, где средства для достижения результата отодвигаются на второй план. Кроме того, возрождение нравственных, духовных качеств личности, которые ложатся в основу гражданской позиции, возводятся в разряд государственных. Это свидетельствует о важности и своевременности данной статьи.

Представленная на рецензию статья носит научный характер. В ходе исследования основной акцент ставится на педагогическом сопровождении процесса духовно-нравственного развития учащихся.

Материал статьи имеет ярко выраженную авторскую линию, так как А.А. Стерхов не просто анализирует научные положения разных авторов, но и высказывает свою точку зрения.

Статья хорошо структурирована, написана четким и понятным языком, выводы логичны, литература соответствует заявленной тематике.

Статья А.А. Стерхова «Специфика педагогического сопровождения духовно-нравственного развития учащихся православной гимназии» имеет определенную научную значимость, может быть полезна студентам, аспирантам и докторантам, занимающимся вопросами духовно-нравственного развития учащихся, соответствует всем предъявляемым требованиям к работам такого рода и может быть рекомендована к опубликованию.

Рецензент:

доктор педагогических наук, профессор
ФГБОУ ВПО «Шадринский государственный
педагогический институт»


Л.И. Пономарева

РЕЦЕНЗИЯ

на статью Ю.В. Корнилов, И.П. Левин «Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе».

Научная статья Ю.В. Корнилова и И.П. Левина посвящена актуальной проблеме современного образования – геймификация

Развитие компьютерных сетей и веб-приложений делают образование доступнее, а использование интерактивных сервисов позволяет осуществлять это интереснее и познавательнее, повышая мотивацию к обучению. Еще одним ключевым образовательным трендом современного образования является геймификация, который подразумевает использование элементов компьютерных игр в неигровых ситуациях. Целью этого процесса является привлечение и повышение внимания обучающихся для улучшения их мотивации при решении практических задач, обучения новым видам деятельности. Потребность в применении геймификации возникла в силу необходимости модернизации устаревших мотивационных схем, где поощрение и наказание уже не дают нужного результата. Веб-квест как один из вариантов компьютерной игры также может с успехом применяться в образовательном процессе. Однако

толкований данного термина немало, что затрудняет определение его сущности и пути внедрения в образовательный процесс. Целью исследования является попытка рассмотреть дидактические возможности применения геймификации и, в частности, технологии веб-квестов в образовательном процессе как инструмента закрепления и усвоении учебного материала в игровой форме.

В статье рассмотрены вопросы разработки и реализации веб-квестов в образовании. Геймификация как один из современных образовательных трендов обучения подразумевает использование элементов компьютерных игр в неигровых ситуациях. Целью этого процесса является привлечение и повышение внимания обучающихся для улучшения их мотивации при решении практических задач, обучения новым видам деятельности. Описана связь между понятием геймификации и игровыми технологиями, даны предпосылки их развития. Обобщено понятие веб-квеста и определено его место в технологии геймификации. Технология веб-квестов представлена как вид геймификации в форме некой процедуры с собственным игровым сценарием, ролями и условиями, предлагаемая к реализации в образовательном процессе. В тексте рассмотрены теоретические основы геймификации, реализация технологии веб-квеста на конкретном примере. В статье также описан подход разработки веб-квестов на основе технологии интернет-порталов и определен программный пакет его реализации. Приведены подробные этапы разработки веб-квеста в среде AXMA Story Maker.