

Отзыв на автореферат диссертации *Шкарбан Ф. В.*

«Методика обучения основам объектно-ориентированного программирования бакалавров прикладной информатики с использованием визуальных учебных сред», представленной на соискание ученой степени кандидата педагогических наук по специальности 13.00.02 – теория и методика обучения и воспитания (информатика)

Развитие технологий программирования предопределяет необходимость практического изучения не только современных программных средств, но и технологий их разработки. Однако вместе с ростом возможностей сред разработки возрастает их сложность и, как следствие, – растет сложность их изучения, что может приводить к появлению технологического уклона в обучении программированию. В условиях наличия различных методик, технологий и подходов к обучению объектно-ориентированному программированию целесообразно рационально подходить к выбору наиболее разумных из них для достижения высокого уровня профессиональной компетентности.

Одним из путей решения проблемы обучения современному программированию является введение и использование в процессе обучения специальных визуальных учебных сред – Alice и Scratch. Выбор и применение данных средств для построения методики обучения основам объектно-ориентированного программирования бакалавров прикладной информатики позволит усовершенствовать компетентность выпускников и, следовательно, повысить качество профессиональной подготовки. Интересно, что обе среды в последние годы в своих сетевых версиях (Scratch 2.0 и Alice/Looking Glass) открывают дополнительные возможности для вычислительного участия (computing participation).

Главной заслугой автора диссертации является научное обоснование, разработка и реализация методики, цель которой заключается в обучении студентов основам объектно-ориентированного программирования с помощью визуальных учебных сред Alice и Scratch. Задача состоит в том, что студенты должны овладеть знаниями основных структурных элементов визуальных средств программирования Alice и Scratch, также умениями разрабатывать и внедрять виртуальные миры в Alice и разрабатывать программы в среде Scratch, а в последствии – и с использованием профессионального объектно-ориентированного языка.

Содержание методики в основном сосредоточено на изучении средств работы с визуальными средами программирования Alice и Scratch и не включают сложной профессиональной теории в области объектно-ориентированной парадигмы. Содержание делится на два модуля. Первый посвящен изучению языка Alice и содержит следующие темы: объекты и интерактивности в Alice, этапы разработки анимации (сценарий, начальные сцены, генерация кода), классы, объекты и т.д. Второй включает такие вопросы изучения среды разработки приложений Scratch: ознакомление со средой, основные понятия (элементы программирования Scratch, добавление объектов, выбор внешнего вида, библиотека и т.д. Практические задания в данной методике обучения основам объектно-ориентированного программирования посвящены пошаговой разработке различных виртуальных миров.

Приведенные в автореферате итоги опытно-поисковой работы подтверждают справедливость выдвинутой гипотезы о целесообразности использования визуальных учебных сред и позволяют заключить, что применение разработанной методики устойчиво и воспроизводимо обеспечивает достижение запланированных результатов обучения.

Автореферат диссертации написан грамотным, научным языком и имеет четкую структуру, материал изложен логично, последовательно, а результаты исследования представляются достоверными и убедительными. Количество публикаций диссертанта следует считать достаточным для кандидатской диссертации.


Замечание, которое можно высказать по автореферату: предложенная автором методика обучения основам объектно-ориентированного программирования с использованием визуальных учебных сред не в полной мере отражает специфику подготовки студентов по направлениям информатики и вычислительной техники. Остается открытым вопрос – как отражается специфика направления подготовки в заданиях, предлагаемых к выполнению на основе визуальных учебных сред Alice и Scratch?

Содержание автореферата дает достаточное представление о проведенном исследовании и позволяет сделать вывод об обоснованности, достоверности и значимости полученных автором результатов, вносящих заметный вклад в теорию и методику обучения информатике. Работа соответствует п.9 постановления Правительства РФ от 24.09.2013 г. № 842 «Положение о порядке присуждения учёных степеней», а её автор Шкарбан Фатима Витальевна достойна присуждения учёной степени кандидата педагогических наук по специальности 13.00.02 - теория и методика обучения и воспитания (информатика).

Доктор педагогических наук, доцент
24 ноября 2018 г.

 Е.Д. Патаракин

Патаракин Евгений Дмитриевич
Директор по технологиям
ООО «ВикиВот!»
125009, г.Москва, ул. Тверская, д. 14/1, строен. 1, пом. 1
(499) 506 74 31
patarakin@gmail.com

Генеральный директор
ООО «ВикиВот!»
 Кощиков Е.Г.

