

Отзыв
на автореферат диссертации Брежнева Георгия Романовича
«STEAM-технология развития медиатворчества обучающихся 5–9
классов общеобразовательной школы»

Диссертационное исследование Брежнева Георгия Романовича посвящено актуальной для современной педагогической науки проблеме развития медиатворчества обучающихся основной школы средствами STEAM-технологии. Значимость обращения к данной проблематике определяется изменением характера взаимодействия школьников с цифровой и медиасредой, в которой обучающийся выступает уже не только потребителем информации, но и создателем медиаконтента. В этой связи педагогически значимой становится задача перехода от преимущественно стихийного использования цифровых инструментов к организованной продуктивной деятельности, предполагающей осмысление содержания, проектирование, создание оригинального медиапродукта, его представление и последующую рефлексию.

Актуальность исследования убедительно аргументирована автором посредством соотнесения социальных и образовательных запросов, требований современного общего образования и существующего состояния научной разработанности проблемы. Существенным представляется выявленный диссертантом разрыв между достаточно интенсивным развитием STEAM-образования, с одной стороны, и недостаточной разработанностью возможностей его целенаправленного использования именно для развития медиатворчества обучающихся 5–9 классов – с другой. В автореферате последовательно обозначены противоречия, связанные с востребованностью творческой самореализации школьников, необходимостью достижения метапредметных образовательных результатов и отсутствием соответствующей технологии и диагностического инструментария. На этой основе сформулирована проблема исследования, определены объект, предмет и цель работы.

Положительной оценки заслуживает логическая согласованность основных методологических характеристик исследования. Выдвинутая гипотеза конкретизируется через четыре взаимосвязанных положения: раскрытие сущности медиатворчества обучающихся как интегративного вида деятельности; определение системы STEAM-проектов в качестве содержательной основы технологии; реализацию технологии посредством пятиэтапного алгоритма; разработку критериев и диагностического инструментария оценки медиатворчества. Указанная логика получила отражение и в задачах исследования, что обеспечивает структурное единство теоретической и опытно-экспериментальной частей работы.

Методологическая основа исследования представлена системным, междисциплинарным и деятельностным подходами. Их выбор соответствует предмету диссертационного исследования и позволяет рассматривать развитие медиатворчества не как совокупность отдельных творческих или

цифровых действий школьников, а как организованный педагогический процесс, объединяющий содержание, деятельность, взаимодействие, способы создания медиапродукта и его рефлексивную оценку. Теоретическую основу составляют положения теории творчества, теории медиатворчества и современные представления о STEAM-образовании. Тем самым автор связывает несколько научных областей, которые традиционно развивались относительно самостоятельно, и использует их положения для построения собственного педагогического решения.

Научный интерес представляет проведённая диссертантом концептуализация понятия «*медиатворчество обучающихся*». В работе данный феномен трактуется как интегративный вид продуктивной деятельности, в процессе которой обучающиеся, критически осмысливая, трансформируя и комбинируя элементы медиаконтента, создают в проектной группе оригинальные медиапродукты с последующей рефлексией. Такая трактовка позволяет автору выйти за пределы понимания медиатворчества исключительно как технического создания цифрового контента либо как формы творческого самовыражения. В структуру исследуемого феномена включаются одновременно продуктивный, технологический, творческий, коммуникативный и рефлексивный аспекты, что в дальнейшем получает операциональное выражение в системе критериев его диагностики.

Существенным результатом работы является разработка *системы STEAM-проектов*, выступающей содержательной основой предлагаемой технологии. Ее педагогическая ценность состоит не только в формальном распределении проектов по составляющим STEAM, но и в наличии внутренней логики их построения. Автор предусматривает движение обучающихся от более простых к более сложным видам деятельности, от материального к цифровому продукту, от преимущественно репродуктивных действий к творческим; при этом каждый проект интегрирует несколько предметных областей и имеет собственное ценностно-смысловое содержание. В систему включены проекты «История медиатворчества: мой наскальный рисунок», «Моя 3D-модель», «Lego-робот», «Цифровой рисунок», «Моя мелодия». Их объединяет направленность на создание законченного медиапродукта и накопление опыта продуктивной междисциплинарной деятельности.

Достаточно убедительно разработан и процессуальный компонент технологии. Пятиэтапный алгоритм – мотивационный, исследовательский, проектный, презентационный и рефлексивный этапы – задаёт последовательность перехода от принятия обучающимися проблемы и формирования замысла к исследованию содержания, непосредственному созданию медиапродукта, его публичному представлению и рефлексивной оценке. При этом этапы наполнены конкретными педагогическими технологиями и приёмами: мозговым штурмом, кейс-технологией, мини-исследованием, технологией развития критического мышления, «перевернутым классом», проектным обучением, коллаборативной работой, цифровыми мастерскими, сторителлингом, публичной защитой, цифровым

портфолио и средствами само- и взаимооценки. Такая детализация обеспечивает воспроизводимость авторской разработки в образовательной практике.

Научно обоснованной представляется разработанная автором критериально-диагностическая основа исследования. Медиаторчество оценивается посредством пяти критериев – мотивационного, технологического, креативного, коллаборативного и аналитико-рефлексивного. Каждый критерий раскрыт через соответствующие показатели и обеспечен комплексом диагностических средств, включающим как известные стандартизированные методики, так и авторский инструментарий. Для интегральной оценки используется пятиуровневая шкала: подготовительный, базовый, средний, выше среднего и высокий уровни. Такое построение диагностики обеспечивает связь между теоретическим определением исследуемого феномена и возможностью фиксировать его изменения в ходе опытно-экспериментальной работы.

Достоверность полученных результатов обеспечивается сочетанием теоретических и эмпирических методов, применением комплекса диагностических методик и математико-статистической обработкой данных. Опытно-экспериментальная работа проводилась на базе двух общеобразовательных организаций города Ростова-на-Дону и охватила 150 обучающихся 5–9 классов. Исследование включало констатирующий, формирующий и контрольный этапы.

Представленные в автореферате результаты свидетельствуют о положительной динамике всех выделенных критериев медиаторчества. Наиболее выраженные изменения зафиксированы по мотивационному критерию – на 12,43 %, креативному – на 10,35 %, технологическому – на 9,2 %; аналитико-рефлексивный критерий увеличился на 7,42 %, коллаборативный – на 3 %. Последний показатель автор обоснованно связывает с его относительно высоким исходным уровнем. В целом интегральный показатель медиаторчества повысился с 54,13 % на констатирующем этапе до 62,29 % на контрольном, то есть на 8,16 %, что соответствует переходу со среднего уровня на уровень выше среднего.

Особого внимания заслуживает то обстоятельство, что автор не ограничивается констатацией общей положительной динамики, а соотносит изменение отдельных критериев со структурными элементами реализуемой технологии. Так, рост мотивационных показателей связывается с систематическим включением мотивационного этапа и проблемно-игровых форм; технологических – с практическим использованием инструментов 3D-моделирования, графических и музыкальных редакторов; креативных – со свободой проектного решения и творческой направленностью заданий; аналитико-рефлексивных – с обязательными процедурами самооценки и взаимооценки. Тем самым в работе прослеживается связь между педагогическим воздействием и диагностируемым результатом, что усиливает доказательность предложенной технологии.

Статистическая обработка результатов выполнена с использованием парного t-критерия Стьюдента для зависимых выборок. Полученные эмпирические значения по всем пяти критериям превышают критическое значение $t_{кр} = 1,97$ при $df = 149$ и принятом уровне значимости $p \leq 0,05$. Это позволяет автору статистически подтвердить наличие значимых различий между результатами констатирующего и контрольного этапов исследования.

Научная новизна исследования определяется не отдельным частным методическим решением, а совокупностью взаимосвязанных результатов. К ним относятся уточнение содержания понятия «медиатворчество обучающихся»; разработка и обоснование системы STEAM-проектов как содержательной основы технологии; создание пятиэтапного алгоритма ее реализации; расширение представлений о возможностях STEAM-технологии посредством перехода от преимущественно технической организации образовательной среды к проектно-медиатворческой деятельности с выраженными коллаборативным и рефлексивным компонентами. В этом видится содержательный вклад диссертанта в развитие педагогических представлений о STEAM-образовании и медиатворческой деятельности школьников.

Теоретическая значимость исследования состоит в развитии понятийно-категориального аппарата проблематики медиатворчества, конкретизации педагогических возможностей STEAM-технологии и расширении научных представлений о проектной деятельности обучающихся за счёт её ориентации на создание медиапродукта в условиях междисциплинарной интеграции. Представленные результаты обладают внутренней согласованностью: авторское понимание медиатворчества получает выражение в критериях и показателях, критерии соотносятся с этапами технологии, а их динамика становится предметом экспериментальной проверки. Такая взаимосвязь теоретического, технологического и диагностического компонентов является одним из достоинств проведённого исследования.

Практическая значимость диссертационной работы определяется возможностью непосредственного использования системы STEAM-проектов и разработанного алгоритма педагогами общеобразовательных организаций в урочной, внеурочной и проектной деятельности. Самостоятельную практическую ценность имеет диагностический комплекс, который может применяться для мониторинга динамики медиатворчества и отдельных связанных с ним метапредметных результатов. В автореферате также обоснована возможность использования материалов исследования в системе среднего профессионального и высшего образования, а также в программах профессиональной переподготовки и повышения квалификации педагогов.

Результаты исследования получили достаточную апробацию. По теме диссертации опубликовано семь научных работ, четыре из которых представлены в изданиях, включённых в перечень рецензируемых научных изданий, рекомендованных ВАК при Министерстве науки и высшего образования Российской Федерации. Материалы исследования обсуждались

на научных и научно-практических конференциях и методологических семинарах.

Вместе с тем положительная оценка выполненного исследования не исключает возможности высказать отдельное замечание дискуссионного характера. Исследование охватывает достаточно широкий возрастной диапазон – обучающихся 5–9 классов, для которых характерны существенные различия в уровне познавательной самостоятельности, опыте проектной деятельности, цифровых навыках и способах организации рефлексии. В автореферате подробно раскрыты содержание пяти STEAM-проектов и общий алгоритм их реализации, однако возрастная дифференциация содержания, степени самостоятельности обучающихся и педагогического сопровождения применительно к отдельным классам представлена недостаточно развернуто. В этой связи представляло бы интерес более детальное раскрытие вопроса о том, каким образом разработанная технология может адаптироваться к возрастным и индивидуальным различиям обучающихся внутри обозначенного диапазона 5–9 классов. Данное замечание имеет преимущественно перспективный характер и не снижает общей научной и практической значимости выполненного исследования. Перспективность подобной дифференциации косвенно подтверждается и обозначенным самим автором направлением дальнейшей модификации технологии для различных возрастных и образовательных условий.

В целом анализ автореферата позволяет заключить, что диссертация Брежнева Георгия Романовича «STEAM-технология развития медиаторства обучающихся 5–9 классов общеобразовательной школы» представляет собой завершённое самостоятельное научно-квалификационное исследование, в котором решена актуальная научная задача, имеющая значение для развития теории и практики общего образования. Работа характеризуется логической целостностью, обоснованностью теоретических положений, наличием авторских научно-методических решений и опытно-экспериментальной проверкой полученных результатов. Содержание работы соответствует паспорту научной специальности 5.8.1. Общая педагогика, история педагогики и образования (п. 3 «Научно-педагогические основания трансформаций в образовании в условиях изменяющегося социума. Инновации в образовании»). Автореферат соответствует требованиям «Положения о присуждении учёных степеней», а его автор заслуживает присуждения учёной степени кандидата педагогических наук по специальности 5.8.1. Общая педагогика, история педагогики и образования.

Кандидат педагогических наук,

доцент кафедры педагогики и методики начального образования

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»,

г. Краснодар

Сергеева Бэлла Владимировна

Подлинность подписи

ЗАВЕРЯЮ

Специалист по кадрам

«07» августа 2026 г.

Выражаю согласие на обработку персональных данных.

Сведения о лице, подготовившем отзыв: Сергеева Бэлла Владимировна

Ученая степень, учёное звание: кандидат педагогических наук, доцент

Место работы: ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

Должность: доцент кафедры педагогики и методики начального образования

Почтовый адрес: 350040 г. Краснодар, ул. Ставропольская, 149

Электронная почта: 5906372@mail.ru

Телефон: 8(961) 590-63-72