

## ОТЗЫВ

**официального оппонента доктора педагогических наук, доцента Апанасюк Ларисы Ахунжановны на диссертационное исследование Шараповой Нелли Сергеевны на тему: «Социально-культурные условия формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий», представленное на соискание ученой степени кандидата педагогических наук по специальности – 13.00.05 – Теория, методика и организация социально-культурной деятельности в диссертационный совет Д 212.261.07 при Тамбовском государственном университете им. Г.Р.Державина**

На заседании Совета при Президенте по межнациональным отношениям 3 июля 2014 г. глава российского государства В.В. Путин отметил, что сейчас в России проживает свыше 30 с половиной миллионов граждан в возрасте от 15 до 29 лет, и «от них, от их взглядов в значительной степени зависит судьба страны, будущее России». Он призвал все государственные, муниципальные структуры, общественные организации и семьи без догматизма и казённости включиться в работу по воспитанию подрастающего поколения. Как никогда важно обратить внимание на воспитание разносторонне и гармонично развитой личности, обладающей сформированными ценностными ориентациями, способной разбираться в сложных жизненных ситуациях и принимать самостоятельные решения. Поэтому совершенно справедливо Шараповой Неллей Сергеевной подчеркивается, что для создания нового общества наибольшее внимание необходимо обратить на молодежь, т.к. именно эта социальная группа наиболее восприимчива к изменениям окружающей среды.

В нашей стране в последние годы произошли крупные изменения всех сторон жизни общества, что явилось причиной возникновения целого ряда острых проблем, среди которых имеется и проблема формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи. Этой актуальнейшей

на сегодняшний день проблеме и посвящено диссертационное исследование соискателя.

Очевидно, что при выборе путей формирования ценностных ориентаций у молодежи необходимо учитывать специфику данной социальной группы. Сегодня не так просто отвлечь молодых людей от новомодных гаджетов, технических новинок и компьютерных игр. К специфическим чертам молодости относится преобладание активности в экспериментах, поисках, движении вперед, творчестве. Молодежь более склонна к игровой деятельности, которая дает постоянный приток эмоций, новых ощущений и которая не только легко вовлекает молодых людей в процесс, но и может выполнять самые сложные педагогические задачи, создавать условия для формирования жизненных ценностных ориентаций. Вот почему соискатель рассматривает тему формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи именно средствами игровых технологий.

На основе проведенного анализа литературных источников автор выделяет ряд противоречий между: наличием значительного педагогического потенциала игровых технологий в формировании жизненных ценностных ориентиров у молодежи, создающего платформу для развития разносторонней личности, и недостаточной степенью его реализации; между возросшими требованиями государства и современного общества к воспитанию молодого поколения со сформированными гуманистическими ценностными ориентациями и отсутствием четкого понимания личностных ценностных ориентиров, которыми должна обладать современная молодежь, создающая новое гуманистическое общество; между потребностью в организации процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, в частности посредством игровых технологий, и недостаточной сформированностью социально-культурных условий, обеспечивающих этот процесс.

Совершенно верно автором определены объект, предмет и гипотеза исследования.

В первой главе «Формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий как научно-педагогическая проблема» Шаропова Н.С. определяет базовые элементы и структуры, охватывающие современные подходы к формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Опираясь на литературные источники, диссертант приходит к выводу, что гуманистические ценностные ориентации представляют собой принятие человека как приоритетной ценности; способность вести осознанную жизнь, умение принимать личные и коллективные решения, нести ответственность за эти решения; постоянное развитие своих интеллектуальных, физических и творческих способностей; проявление активной жизненной позиции, а также совершение поступков в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями и недопущение иного поведения.

Совершенно верно автором подчеркивается глубокий педагогический потенциал столь популярных среди молодежи игровых технологий, которые в свою очередь выполняют ряд важных функций, способствующих эффективному формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодого поколения: это социокультурная функция, функция самореализации, коммуникативная, диагностическая, терапевтическая и коррекционная, развлекательно-рекреативная функции (п.1.1 диссертации).

В работе обоснована идея о том, что игровые технологии должны стать базовыми при разработке и реализации программ, способствующих формированию ценностных ориентаций у молодежи, в частности квестовые игры - наиболее привлекательная и модная форма проведения досуга. Квест, являясь универсальным видом игр, представляет собой инсценировку жизненных ситуаций в игровой реальности и предполагает использование всех средств социально-культурной деятельности (п.1.1, с 32 диссертации).

Диссертантом верно определена сущность и выявлена специфика формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Несомненным достоинством работы является разработанная автором педагогическая модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, которая рассматривается как целостная дидактическая система, направленная на реализацию процесса формирования развитой, творческой личности, осознающей и принимающей гуманистические ценностные ориентации в качестве жизненных ценностных ориентаций, состоящая из целевого, содержательно-функционального, организационно-процессуального и критериально-результативного блоков. Наполнение данных блоков направлено на обеспечение системной организации культурно-досуговой деятельности молодежи, где основным средством при этом выступают игровые технологии (п.1.3 диссертации).

Теоретическая значимость исследования состоит в том, что разработанное автором содержательное наполнение критериев и их качественные характеристики позволяют выявить у молодежи индивидуальный уровень (высокий, средний, низкий) сформированности гуманистических ценностных ориентаций (п.1.3, с.85 диссертации).

Вторая глава «Опытно-экспериментальная работа по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий» посвящена организации и описанию результатов проведенной автором практической работы.

В диссертации развернуто представлена позиция автора, согласно которой процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций может быть эффективным только в том случае, если он выстраивается с учетом социально-культурных условий.

Научная новизна исследования определяется тем, что важнейшими составляющими данных условий являются: реализация педагогических

принципов (цельность проекта, ориентация на сильные стороны и т.д.); привлечение подготовленных сотрудников; наличие модели, направленной на формирование гуманистических ценностей; применение критериального аппарата, определяющего уровень сформированности гуманистических ценностей; техническое обеспечение; реализация программ, реализующих модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

Практическая значимость диссертационного исследования заключается в том, что материалы, представленные в работе, позволяют более эффективно формировать гуманистические ценностные ориентации у молодежи и могут использоваться в процессе организации досуговой деятельности в образовательных и культурно-досуговых учреждениях с целью развития всесторонней личности. Автор считает необходимым перенос центральной позиции культурно-досуговых программ с предмета на объект обучения и воспитания.

Предложенная и апробированная Шараповой Н.С. программа «Сундук Мудреца» состоит из 5 авторских проектов («Ловцы Снов», «Хроники Цивилизаций», «Футурум», «Следопыты Шервуда», «Лига Детективов»), в которых активно применялись игровые технологии, направленные на развитие разносторонней личности, получение необходимого жизненного опыта и формирование гуманистических ценностных ориентаций. Важным моментом экспериментальной программы стала система подготовки педагогов и сотрудников, вошедших в экспериментальную группу, позволившая не только организовать целенаправленную работу по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, но и значительно повысить ее результативность.

К достоинству диссертационного исследования можно отнести обширную теоретическую базу, позволившую соискателю полно и рельефно представить потенциал средств социально-культурной деятельности, способствующей формированию гуманистических ценностных ориентаций у

молодежи. Также необходимо отметить логическую последовательность в поиске решения поставленных вопросов.

Как свидетельствует текст диссертации и автореферата, полученные автором в ходе исследования данные позволяют эффективно осуществлять процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

В заключении четко прослеживается теоретико-методологическая направленность диссертации, в нем автор акцентирует внимание на уточнении основополагающих выводов исследования.

Диссертация написана научным языком, имеет хорошо определенную структуру и состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложений.

Содержание автореферата и публикаций соответствует основным положениям, сформулированным в диссертации.

Вместе с тем, несмотря на вполне очевидные достоинства данной диссертации, она обладает значительным дискуссионным потенциалом, что позволяет высказать некоторые замечания.

1. На наш взгляд, решая проблему формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, необходимо было бы уделить больше внимания изучению готовности молодых людей к решению данной проблемы и организации совместной педагогической работы.

2. В диссертации представлено достаточно подробное описание проводимой педагогической работы по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, но не вполне понятно, каким образом осуществлялась подготовка педагогов к ее проведению.

3. В диссертации имеются отдельные стилистические погрешности.

Однако высказанные замечания и предложения не влияют на общую высокую оценку диссертационного исследования.

Диссертация Шараповой Нелли Сергеевны на тему: «Социально-культурные условия формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий» представляет собой завершенное, оригинальное педагогическое исследование, научная новизна, теоретическая и практическая значимость которого очевидны. Своим исследованием автор вносит вклад в педагогическую науку, и работа имеет важное значение для развития теории, методики и организации социально-культурной деятельности.

Все сказанное дает право утверждать, что автор настоящей диссертации Шарапова Нелли Сергеевна заслуживает присуждения ученой степени кандидата педагогических наук по специальности 13.00.05 - теория, методика и организация социально-культурной деятельности.

Доктор педагогических наук, доцент,  
профессор кафедры «Теория и методика  
преподавания иностранных языков и культур»  
Тольяттинского государственного  
университета

Апанасюк Лариса Ахунжановна

Контактная информация:

Адрес: Тольятти, ул. Белорусская, 14

Email: office@tltsu.ru

Факс: (8482) 53-95-22

