

**Шопина Светлана Андреевна**

соискатель

Научный руководитель

**Федотенко Инна Леонидовна**

д-р пед. наук, профессор

ФГБОУ ВО «Тульский государственный  
педагогический университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

DOI 10.31483/r-108283

## **ПОДГОТОВКА БУДУЩИХ ЛОГОПЕДОВ К КОРРЕКЦИИ ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ: ВОЗМОЖНОСТИ ГЕЙМИФИКАЦИИ**

*Аннотация:* в статье представлен анализ педагогических технологий, которые могут использоваться при подготовке будущих логопедов к коррекции звукопроизношения, а также анализ возможностей использования игровых механик, в частности, квестов (геймификации) в процессе подготовки будущих логопедов к осуществлению их профессиональной деятельности, в том числе в процессе формирования прикладных компетенций в области коррекции звукопроизношения. Обоснована перспективность использования геймификации.

*Ключевые слова:* технологии профессионального образования, геймификация, логопеды, подготовка, коррекция звукопроизношения.

Логопеды являются специалистами, осуществляющими свою профессиональную деятельность в непосредственном взаимодействии с детьми. Важнейшим условием их эффективной профессиональной подготовки в вузе является формирование прикладных компетенций. Однако в настоящее время основное внимание уделяется формированию учебно-познавательных компетенций, в связи с чем навыки практической коррекционно-развивающей работы у студентов-логопедов оказываются сформированы недостаточно [2].

Этот факт свидетельствует о необходимости разработки эффективных технологий обучения, обеспечивающих прочное усвоение будущими логопедами

практических умений и навыков диагностической, коррекционной и развивающей деятельности.

Одним из основных направлений коррекционно-развивающей логопедической работы является коррекция звукопроизношения. Для подготовки студентов к решению профессиональных задач в этой области исследователи предлагают в основном использование метода моделирования [1; 6].

В.М. Акименко, указывает на эффективность использования моделей артикуляции звуков и в процесс коррекции звукопроизношения, и в процессе обучения будущих логопедов [1].

Однако для прочного усвоения практических навыков необходимо обеспечить необходимый уровень мотивации студентов. С этой задачей наилучшим образом могут справиться игровые технологии и, в частности, геймификация, что подтверждается многочисленными исследованиями.

Обобщая определения разных авторов, геймификацию можно охарактеризовать как использование методик, характерных в основном для компьютерных игр, игровых механик в ситуациях, которые не являются игровыми.

А.В. Золкиной, Н.В. Ломоносовой, Д.А. Петрусевиц был проведен SWOT-анализ применения геймификации в образовании [3]. Среди выделенных авторами преимуществ геймификации в образовательном процессе наиболее важными для подготовки будущих логопедов к коррекции звукопроизношения мы считаем:

- упрощение образовательного процесса;
- визуализацию сложных процессов;
- запоминающиеся игровые механики (улучшение запоминания учебного материала);
- моделирование функционала будущей профессиональной деятельности;
- четкие образовательные (как промежуточные, так и финальные) цели;
- обратную связь.

Основными элементами геймификации являются: механика (правила игры), динамика (ход игры), компоненты (очки, баллы, монеты, ресурсы; бейджи;

статусы; награды; прогресс-бары; уровни; аватары; квесты; таблицы лидеров и др.) [4].

Использование геймификации может быть успешным только в том случае, если оно органично интегрировано в учебную программу и точно соответствует актуальным образовательным задачам. О.А. Колосова, О.Л. Бегичева, И.М. Завельская предлагают вузам использовать геймификацию в образовательных программах посредством: 1) внедрения геймификации в систему оценивания (например, продвижение к разным уровням мастерства (аналогично компьютерным играм) с каждым отдельным заданием/тестом); 2) системы вознаграждений на основе баллов; 3) продвижения квестов [5].

На наш взгляд, использование квестов является наиболее перспективным, поскольку у системы вознаграждений на основе баллов может отсутствовать мотивационный эффект, если баллы не имеют субъективной ценности в глазах конкретных студентов. То же самое может быть справедливо и в отношении геймифицированных систем оценивания. При этом использование квестов при подготовке будущих логопедов открывает возможности для выстраивания педагогического процесса от одной образовательной задачи к другой, сохраняя при этом единую «сюжетную линию» и вовлеченность студентов в учебную деятельность [7].

Современный компетентностный подход к высшему профессиональному образованию предполагает не запоминание максимального количества информации, а формирование у будущих специалистов способности выбирать, анализировать и своевременно обращаться к нужной информации в различных профессиональных ситуациях. По отношению к специалистам-логопедам это проявляется в умении быстро ориентироваться в нестандартных условиях, быть профессионально готовыми к постоянному обновлению средств коррекционно-педагогической работы, форм и методов организации собственной деятельности [7].

Квесты способны обеспечить необходимую в этом ключе возможность поиска и выбора нужных вариантов профессиональных действий в процессе ре-

шения образовательных задач, поэтапно моделирующих процесс коррекции звукопроизношения.

Таким образом, можно сделать вывод, что использование геймификации в профессиональной подготовке будущих логопедов к коррекции звукопроизношения является перспективным, поскольку:

1) использование квестов позволяет структурировать учебный материал и выстроить формирование практических навыков поэтапно, от одной образовательной задачи к другой, сохраняя при этом единую «сюжетную линию» и увлекательную форму;

2) наличие мгновенной обратной связи, возможностей визуализировать и алгоритмизировать сложные процессы, четкое и наглядное структурирование подаваемой информации позволяет упростить изучение новой информации, ускорить процесс усвоения знаний и формирования навыков;

3) использование геймификации способно повысить учебную мотивацию студентов, а также стимулировать к изучению следующих учебных модулей.

### ***Список литературы***

1. Акименко В.М. Особенности применения наглядного моделирования в процессе подготовки студентов-логопедов / В.М. Акименко // Личность в меняющемся мире: здоровье, адаптация, развитие. – 2019. – №4 (27). – С. 606–614. DOI 10.23888/humJ20194606-614. EDN YUEDCH

2. Звягинцева А.А. Развитие и использование информационных технологий в системе высшего дефектологического образования / А.А. Звягинцева, С.Г. Ярошевич // Специальное образование. – 2022. – №2 (66). – С. 128–142. EDN SLQLKI

3. Золкина А.В. Оценка востребованности применения геймификации как инструмента повышения эффективности образовательного процесса / А.В. Золкина, Н.В. Ломоносова, Д.А. Петрусевич // Вестник НГПУ. – 2020. – №3. – С. 127–143. DOI 10.15293/2658-6762.2003.07. EDN TQWRIO

4. Карманова Е.В. Возможности применения технологии геймификации при реализации электронного обучения в вузе / Е.В. Карманова, А.Н. Старков, 4 <https://phsreda.com>

В.В. Викулина // ПНиО. – 2019. – №4 (40). – С. 462–472. DOI 10.32744/pse.2019.4.35. EDN ASLKJI

5. Колосова О.А. Геймификация образования: за и против / О.А. Колосова, О.Л. Бегичева, И.М. Завельская // Человеческий капитал. – 2022. – №12 (168). – С. 159–166. EDN BBRCAP

6. Насырова Э.Ф. Подготовка будущего учителя-логопеда к коррекции звукопроизношения средствами моделирования / Э.Ф. Насырова, А.С. Слепухина // МНКО. – 2023. – №3 (100). – С. 174–176. DOI 10.24412/1991-5497-2023-3100-174-176. EDN LJBJKM

7. Федотенко И.Л. Использование игровых технологий в процессе подготовки будущих логопедов: ресурсы и риски / И.Л. Федотенко, С.А. Шопина // Развитие личности в образовательном пространстве: материалы XXI Всероссийской с международным участием научно-практической конференции, посвященной 200-летию со дня рождения К.Д. Ушинского и Году педагога и наставника (Бийск, 25 мая 2023 г.) / отв. ред. Е.Б. Манузина. – Бийск: АГППУ им. В.М. Шукшина, 2023. – С. 453–459.