

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-138665

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ БУДУЩИХ ЛОГОПЕДОВ К КОРРЕКЦИИ ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ

***Аннотация:** в статье рассматриваются возможности использования квестов в профессиональной подготовке будущих логопедов к коррекции звукопроизношения. Освещена значимость игровых технологий, геймификации и квестов для формирования практических навыков студентов. Описана структура образовательных квестов. Обоснована эффективность и перспективность использования квестов в обучении будущих логопедов.*

***Ключевые слова:** технологии профессионального образования, геймификация, образовательный квест, логопеды, подготовка.*

Логопеды являются специалистами, осуществляющими свою профессиональную деятельность в непосредственном взаимодействии с детьми. Важнейшим условием их эффективной профессиональной подготовки в вузе является формирование прикладных компетенций. 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; 3]. 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.

В профессиональной подготовке будущих логопедов игровые технологии и геймификация являются перспективными, поскольку:

1) потенциал игровых технологий в плане моделирования различных ситуаций профессиональной деятельности практически неограничен и при грамотном и творческом педагогическом подходе может быть использован для решения самых разнообразных образовательных задач;

2) наличие мгновенной обратной связи, возможностей визуализировать и алгоритмизировать сложные процессы, четкое и наглядное структурирование подаваемой информации, отказ от излишне сложных научных формулировок позволяет упростить изучение новой информации, ускорить процесс усвоения знаний, сделать полученные знания более прочными, и более того – стимулировать студентов к изучению следующих учебных модулей [5].

На наш взгляд, наиболее перспективным является использование квестов, поскольку при подготовке будущих логопедов это открывает возможности для выстраивания педагогического процесса от одной образовательной задачи к другой, сохраняя при этом единую «сюжетную линию» и вовлеченность студентов в учебную деятельность.

Квест представляет собой процесс решения проблемной задачи в процессе выполнения комплекса заданий и поэтапного перехода от одного задания к другому. Образовательный квест – это применение квест-технологии в отношении

решения образовательных проблемных задач. Образовательный веб-квест – решение образовательной проблемной задачи с использованием интернет-ресурсов.

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.

Использование квестов полностью соответствует компетентностному подходу, поскольку «алгоритм квеста строится в логике технологии проблемного обучения – от постановки проблемы до путей её решения, представления результата и рефлексии, что влияет на развитие обучающегося как активного субъекта жизнедеятельности» [1, с. 51].

Квесты способны обеспечить возможность поиска и выбора нужных вариантов профессиональных действий в процессе решения образовательных задач, поэтапно моделирующих процесс коррекции звукопроизношения.

Веб-квесты позволяют совершенствовать навыки работы с информацией, искать необходимую и достоверную информацию при решении конкретной профессиональной задачи, в том числе в дополнительных источниках, которые непосредственно не рассматривались на учебных занятиях. Это расширяет профессиональный кругозор будущего специалиста-логопеда, позволяет смотреть на профессиональные проблемы более широко, не ограничиваясь исключительно лекционными материалами, способствует развитию профессионального творческого мышления.

Основой квеста является определенная проблемная ситуация. При этом в процессе выполнения квеста обучающиеся получают указания, какого рода информация необходима для успешного выполнения заданий, а также рекомендации по источникам, где данную информацию можно найти.

Одной из задач образовательных квестов является актуализация межпредметных знаний студентов. В отношении будущих логопедов – это возможность применить знания, полученные на дисциплинах клинико-биологического, лингвистического, психолого-педагогического блоков, для решения профильных профессиональных задач по диагностике и коррекции речевых нарушений.

По структуре квесты могут быть линейными, нелинейными и кольцевыми. В линейных квестах задания следуют друг за другом последовательно, в определённом порядке. В нелинейных квестах порядок выполнения заданий строго не определен. В кольцевых квестах задания следуют друг за другом так же, как в линейных квестах, но в линейных квестах точка начала, и точка завершения квеста являются различными, а в кольцевых – начало и конец квеста находятся в одной точке.

Структура квеста определяется разработчиком исходя из учебных задач. Каждое задание должно быть продумано с точки зрения его полезности и эффективности для успешного достижения образовательного результата. Этот образовательный результат, учебная задача помещаются в основу квеста.

Е.В. Сафонова описывает в качестве базовой модели квеста его следующие структурные компоненты: 1) введение в квест; 2) ролевая деятельность; 3) создание итогового продукта по итогам ролевой деятельности; 4) рефлексия и обобщение результатов квеста; 5) подведение итогов [4].

Е.В. Сафонова отмечает, что «обязательным условием успешности квеста должны стать чётко сформулированные на первой стадии цель и задачи, а также чётко проговорённые на последней стадии результаты по каждой из сформулированных ранее задач и в целом по конечной цели» [4, с. 85].

Е.А. Игумновой, И.В. Радецкой разработана более подробная технологическая карта образовательного квеста. В соответствии с ней образовательный квест включает: название; описание направленности квеста; описание цели и задач, продолжительности, целевой группы; легенду; квест-героев; основное задание; сюжет и продвижение по нему; задания/препятствия; навигаторы; ре-

сурсы; критерии оценки деятельности обучающихся и результатов; итог квеста – образовательный продукт и рефлексию [4].

На наш взгляд, квесты можно успешно интегрировать в образовательный процесс по всем основным разделам профессиональной подготовки будущих логопедов – диагностическая и коррекционно-развивающая работа, консультирование, методическая работа.

Для того чтобы образовательный квест был эффективным для достижения учебных целей, необходимо обеспечить его связь с содержанием реальной профессиональной деятельности будущих логопедов.

Таким образом, можно сделать вывод, что использование квестов в профессиональной подготовке будущих логопедов, в частности 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) квесты способствуют расширению профессионального кругозора будущего специалиста-логопеда, развитию профессионального творческого мышления;
- 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. Игумнова Е.А. Квест-технология в образовании / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая. – Чита: ЗабГУ, 2016. – 164 с. – EDN USCTOQ

3. 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

4. Сафонова Е.В. Образовательный квест: смысл, содержание, технологические приёмы / Е.В. Сафонова // Народное образование. – 2018. – №1–2 (1466). – С. 83–87. – EDN YSTFWX

5. 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-ой 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.). – Бийск: АГГПУ им. В.М. Шукшина, 2023. – С. 453–459.