

Шопина Светлана Андреевна

старший преподаватель

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-150911

ПОДГОТОВКА БУДУЩИХ ЛОГОПЕДОВ К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ В КОРРЕКЦИОННОЙ РАБОТЕ С ДЕТЬМИ

***Аннотация:** в статье рассматриваются возможности применения квест-технологии в профессиональной подготовке будущих логопедов. Раскрывается значение игровых технологий и квестов для формирования практических умений и навыков студентов. Описана структура образовательных квестов. Обоснована эффективность и перспективность использования квестов в обучении будущих логопедов, в частности для подготовки к использованию квест-технологий в практической работе с детьми.*

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

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

Квесты открывают возможности для выстраивания педагогического процесса от одной образовательной задачи к другой, сохраняя при этом единую «сюжетную линию» и вовлеченность студентов в учебную деятельность.

По структуре квесты могут быть линейными, нелинейными и кольцевыми. В линейных квестах задания следуют друг за другом последовательно, в определенном 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 [3].

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» [3, 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; ресурсы; критерии оценки деятельности обучающихся и результатов; итог квеста – образовательный продукт и рефлексию [3].

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.

Логопеды являются специалистами, осуществляющими свою профессиональную деятельность в непосредственном взаимодействии с детьми. Большинство детей, нуждающихся в логопедической помощи, – это дети дошкольного и младшего школьного возраста.

В дошкольном возрасте ведущей деятельностью является игровая. В младшем школьном возрасте ведущей деятельностью становится учебная, однако игра по-прежнему имеет большое значение в жизни младших школьников.

В связи с этим, для успешного обучения как дошкольников, так и младших школьников критически важным становится использование в образовательном процессе игровых технологий.

Среди современных игровых технологий можно выделить технологии геймификации образовательного процесса и, как один из вариантов геймификации, – образовательный квест.

Каштанова С.Н., Райнер А.Н. пишут: «Квест-технология можно успешно применять на логопедических занятиях для развития любого компонента речи младших школьников с ОНР. Логопедические квесты могут включать задания по развитию лексико-грамматических категорий, звуко-буквенного анализа, для обогащения пассивного и активного словаря на определенную лексическую тему, на развитие фонематических процессов и связной речи. Все зависит от фантазии логопеда. Квесты могут быть применены и для произносительной стороны речи и использованы на любом этапе логопедической работы» [2, с. 219]. Мы полностью согласны с этим утверждением, которое также справедливо и в отношении детей дошкольного возраста.

При этом, разрабатывая образовательный квест, специалист (в нашем случае логопед) должен учитывать ряд факторов: возрастные особенности детей (специфика протекания и возможности познавательных процессов, уровень сформированности различных видов деятельности), особенности развития при том или ином виде речевых нарушений и образовательный результат, который логопед хочет получить по итогам проведения квеста.

Шевалье А.Ю., Маслова А.С., Анциферова Е.В. отмечают, что «процесс подготовки и реализации квест-игры включает несколько этапов: определение целей, разработка сценария, подготовка материалов, проведение пробного запуска, реализация, анализ итогов» [5, с. 88].

Этот факт показывает необходимость подготовки будущих логопедов к использованию квест-технологий в практической работе с детьми, необходимость формирования умения проектировать квест таким образом, чтобы его использование было эффективным. Мы предлагаем выстраивать эту подготовку будущих специалистов также посредством использования специально разработанного квеста. Находясь «внутри» образовательного квеста, студенты смогут поэтапно пройти весь процесс использования квест-технологии – от проектирования до реализации. Преимущество такого подхода в том, что будущие специалисты не просто изучают теоретические сведения о методике разработки квестов, а получают образовательный опыт и наблюдают «изнутри», как «работает» квест.

Кроме того, отметим, что 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 [4].

Современный компетентностный подход к высшему профессиональному образованию предполагает не запоминание максимального количества инфор-

мации, 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].

Таким образом, можно сделать вывод, что подготовка будущих логопедов к использованию квест-технологий в коррекционной работе с детьми будет эффективна при условии «встраивания» в процесс обучения специально разработанного образовательного квеста, поскольку:

- 1) студенты сразу получают необходимый образовательный опыт и наблюдают «изнутри», как «работает» квест;
- 2) 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;
- 3) квесты способствуют расширению профессионального кругозора будущего специалиста-логопеда, развитию профессионального творческого мышления;
- 4) 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 ме-

няющемся мире: здоровье, адаптация, развитие. – 2019. – №4 (27). – С. 606–614. – DOI 10.23888/humJ20194606-614. – EDN YUEDCH

2. Каштанова С.Н. Развитие вербальной коммуникации у младших школьников с общим недоразвитием речи при помощи квест-технологии / С.Н. Каштанова, А.Н. Райнер // Проблемы современного педагогического образования. – 2023. – №81–4. – С. 218–221. – EDN UIIMJL

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

4. 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.) / отв. ред. Е.Б. Манузина. – Бийск: АГППУ им. В.М. Шукшина, 2023. – С. 453–459.

5. Шевалье А.Ю. Квест-игра как форма организации образовательной деятельности дошкольников / А.Ю. Шевалье, А.С. Маслова, Е.В. Анциферова // Инновационная наука. – 2025. – №8–1. – С. 87–89. – EDN LZEYHP