

**Шопина Светлана Андреевна**

старший преподаватель

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

г. Тула, Тульская область

DOI 10.31483/r-166896

## **ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПОДГОТОВКЕ БУДУЩИХ ЛОГОПЕДОВ**

***Аннотация:** в статье рассматриваются возможности использования квестов в профессиональной подготовке будущих логопедов. 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, логопеды, подготовка, квест.*

Многочисленные исследования показывают, что для прочного усвоения как теоретических знаний, так и практических умений и навыков (для будущих логопедов – это, прежде всего, диагностическая, коррекционная и развивающая логопедическая деятельность), нужно обеспечить достаточный уровень мотивации студентов. С этой задачей наилучшим образом могут справиться игровые технологии, в частности, геймификация.

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. Петрусевич был проведен SWOT-анализ применения геймификации в образовании [1]. Среди выделенных авторами преимуществ геймификации в образовательном процессе наиболее важ-

ными 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.

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) квестов [3]. На наш взгляд, наиболее перспективным является использование квестов.

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 технологий 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 ре-

зультата и рефлексии, что влияет на развитие обучающегося как активного субъекта жизнедеятельности» [2, с. 51].

Квесты способны обеспечить возможность поиска и выбора нужных вариантов профессиональных действий в процессе решения образовательных задач, поэтапно моделирующих различные аспекты профессиональной деятельности.

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 [4].

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 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.

Обобщая вышесказанное, можно сделать вывод, что использование геймификации и, в частности, квестов в профессиональной подготовке будущих логопедов 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. Золкина А.В. Оценка востребованности применения геймификации как инструмента повышения эффективности образовательного процесса / А.В. Золкина, Н.В. Ломоносова, Д.А. Петрусевиц // Вестник НГПУ. – 2020. – №3. – С. 127–143.

2. Игумнова Е.А. Квест-технология в образовании / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая. – Чита: ЗабГУ, 2016. – 164 с. EDN USCTOQ

3. 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 BBRCAF

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 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.