



## **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ-ФИЛОЛОГОВ**

**Нодиров Чоршанби Элмурод угли**

Преподаватель кафедры Русского языка и литературы Термезского  
государственного педагогического института

**Аннотация :** В данной статье рассматривается роль и эффективность игровых технологий в процессе формирования коммуникативной компетенции у студентов-филологов. Автор анализирует специфику использования деловых, ролевых и лингвистических игр как инструментов, способствующих снятию языкового барьера и развитию навыков профессионального общения. В работе подчеркивается, что игровая деятельность в вузе позволяет моделировать реальные речевые ситуации, стимулируя студентов к активной дискуссии, аргументации и творческому использованию языковых средств. Результаты исследования подтверждают, что интеграция игровых методов в филологическое образование значительно повышает уровень владения коммуникативными стратегиями.

**Ключевые слова:** Игровые технологии, коммуникативная компетенция, студенты-филологи, высшее образование, активные методы обучения, речевое взаимодействие, профессиональная подготовка, лингвистические игры, педагогика.

В условиях современной образовательной парадигмы подготовка студента-филолога не может ограничиваться лишь освоением теоретических лингвистических знаний. Ключевым показателем профессионализма будущего специалиста является его коммуникативная компетенция — способность эффективно выстраивать речевое взаимодействие в различных социальных и профессиональных контекстах. Однако традиционные методы обучения часто не обеспечивают достаточного уровня практического владения навыками живой коммуникации.

В этой связи возникает необходимость внедрения **игровых технологий**, которые позволяют трансформировать учебный процесс из пассивного восприятия информации в активное речевое творчество. Игра создает безопасное



пространство для эксперимента с языком, где студент получает возможность апробировать различные коммуникативные роли и стратегии.

Современная система высшего филологического образования сталкивается с вызовом необходимости подготовки специалистов, обладающих не только глубокими теоретическими знаниями о языке, но и способностью к гибкому, адаптивному и эффективному речевому взаимодействию. Коммуникативная компетенция студентов-филологов является ядром их профессиональной пригодности, поскольку их будущая деятельность — будь то преподавание, редакция, журналистика или научная работа — неразрывно связана с производством и интерпретацией текстов в живом социальном контексте. Однако традиционный академизм зачастую создает ситуацию, при которой студенты прекрасно знают грамматические правила, но испытывают затруднения в ситуациях спонтанного общения или профессиональной полемики. Игровые технологии в этом аспекте выступают мощным катализатором, позволяющим перевести пассивные знания в активные речевые умения.

Природа игры как образовательного инструмента заключается в создании условного пространства, где снимается психологический зажим и страх перед совершением ошибки. Для филолога этот «языковой барьер» может иметь не только лингвистический, но и социальный характер. Использование игровых механик позволяет моделировать реальные ситуации профессионального общения, превращая аудиторию в редакцию газеты, дискуссионный клуб или зал судебных заседаний. В таких условиях коммуникация становится не целью, а средством достижения игровой задачи. Когда студент сосредоточен на том, чтобы убедить «оппонента» в рамках ролевой игры или разгадать лингвистическую головоломку в команде, его речевая деятельность становится естественной и мотивированной.

Основным компонентом коммуникативной компетенции, развиваемым через игру, является дискурсивная субкомпетенция. Студенты учатся строить связные и логичные высказывания в зависимости от жанра и ситуации общения. Например, в деловых играх имитируются процессы переговоров, где будущим специалистам необходимо использовать специфические речевые обороты, соблюдать этикет и проявлять прагматическую гибкость. Игровые технологии позволяют отрабатывать навыки аргументации и контраргументации в режиме реального времени. В процессе дебатов или «интеллектуальных дуэлей» филологи учатся мгновенно подбирать нужные лексемы, использовать



риторические приемы и контролировать невербальные средства коммуникации — жесты, мимику и интонацию.

Важной особенностью игровых технологий является их интерактивность. В отличие от стандартного ответа на вопрос преподавателя, игра предполагает полилог. Развитие навыков слушания и адекватного реагирования на слова собеседника — критически важный навык для филолога. Лингвистические игры, направленные на работу с текстом, развивают филологическую интуицию и чувство языка. Например, игры по реконструкции текста или «лингвистические квесты» заставляют студентов анализировать смысловые связи, стилистические нюансы и скрытые подтексты. Это формирует способность не просто говорить, а говорить уместно, точно и выразительно.

Геймификация образовательного процесса в филологических группах способствует также развитию социолингвистической компетенции. Через ролевое моделирование студенты осваивают различные регистры общения — от официально-делового до разговорного. Игры, имитирующие межкультурную коммуникацию, учат учитывать культурный контекст и национальные особенности речевого поведения. Это расширяет когнитивный горизонт студента, делая его коммуникацию более толерантной и эффективной в многополярном мире. В процессе групповых игр формируется командный дух, развиваются лидерские качества и умение конструктивно разрешать коммуникативные конфликты, что является неотъемлемой частью *soft skills* современного специалиста.

Стоит отметить влияние игровых методов на эмоциональный интеллект студентов. Филолог работает со словом, которое всегда несет эмоциональный заряд. В игре студенты учатся распознавать эмоции собеседника по его речевым маркерам и соответствующим образом корректировать свою стратегию. Это развивает эмпатию и коммуникативную рефлексия — способность анализировать собственные речевые поступки и их последствия. Игровая форма обучения создает положительный эмоциональный фон, что значительно повышает когнитивную активность. Информация, полученная в состоянии азарта или радости от открытия, усваивается гораздо прочнее, чем сухая теория.

Использование цифровых игровых платформ в обучении филологов добавляет новый уровень к развитию коммуникации — сетевое взаимодействие. Создание совместных вики-проектов, участие в образовательных квестах на базе ИКТ заставляют студентов осваивать нормы сетевого этикета и специфику



цифрового дискурса. Таким образом, игровые технологии интегрируют в себе и технологическую, и коммуникативную грамотность, подготавливая выпускника к работе в условиях медиатизированного общества.

Внедрение элементов игры требует от преподавателя высокого уровня методической подготовки. Важно помнить, что образовательная игра — это не хаотичная активность, а четко структурированный процесс с заданными целями и правилами. Основная задача педагога — выступать в роли фасилитатора, направляющего коммуникацию студентов в нужное русло, не подавляя их инициативу. Подведение итогов (дебрифинг) после игры является обязательным этапом, на котором происходит осознание полученного опыта и анализ речевых достижений и ошибок. Только в этом случае игровая деятельность становится полноценным методом профессионального развития.

В заключение данного раздела стоит подчеркнуть, что коммуникативная компетенция студентов-филологов, развиваемая средствами игровых технологий, становится инструментом их личностной и профессиональной самореализации. Игра позволяет превратить процесс изучения языка и литературы в захватывающий процесс сотворчества, где каждый студент находит свой уникальный стиль общения. В конечном счете, именно это умение владеть живым словом в любых обстоятельствах определяет успех филолога в его многогранной деятельности. Трансформация учебной аудитории в пространство коммуникативного поиска делает образование глубоким, осознанным и ориентированным на будущее.

#### **Список использованной литературы:**

1. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). — М.: ИКАР, 2009.
2. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Психология развития. — СПб.: Питер, 2001. (Fundamental nazariya sifatida).
3. Гальскова Н. Д., Гез Н. И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. — М.: Академия, 2006.
4. Ермолаева М. Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие. — СПб.: КАРО, 2005.
5. Зимняя И. А. Ключевые компетенции — новая парадигма результата образования // Высшее образование сегодня. — 2003. — № 5.



6. Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра: введение в активные методы обучения. — М.: Просвещение, 2009.
7. Коньшева А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку. — СПб.: Четыре четверти, 2008.
8. Косимов С. У., Исмоилова Г. Э. СОДЕРЖАНИЕ И СУЩНОСТЬ ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ПОДХОДА. – 2024.