УДК 37.12

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ СБЛИЖЕНИЯ УЧЕБНОЙ И ИГРОВОЙ КОММУНИКАЦИИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В СТАРШИХ КЛАССАХ

Муминов Рустам Рафхат углы

Аннотация. *Статья посвящена рассмотрению противоречия между низкой коммуникативной активностью учащихся старших классов на уроках русского языка и их высокой речевой включенностью в онлайн-сетевых играх, его причин и условий, установленных автором в процессе научного исследования. Материал основан на результатах педагогического наблюдения учителя русского языка, работающего в госпитальной школе «Мехрли мактаб» и общеобразовательной школе с узбекским языком обучения. Анализ проводится с опорой на исследования в области коммуникативного обучения, интернет-общения, интерактивных и игровых технологий. Сделан вывод о несоответствии учебных речевых ситуаций реальным коммуникативным практикам учащихся и обоснована необходимость методического сближения урока с моделями сетевого взаимодействия.*

Ключевые слова: *коммуникативная компетенция, интернет-общение, игровые технологии, русский язык как неродной, мотивация, старшие классы.*

Abstract. *The article examines the contradiction between senior school pupils low communicative activity in Russian language lessons and their high speech engagement in online network games. Drawing on the teacher-author's pedagogical observations at the hospital school Mehrli Maktab and at a general education school with Uzbek as the language of instruction, the analysis is grounded in research on communicative language teaching, internet communication, and game-based technologies. The study concludes that classroom speech situations do not match students' real communicative practices, and argues for methodologically aligning lessons with models of online interaction.*

Keywords: *communicative competence, internet communication, game-based technologies, Russian as a non-native language, motivation, senior school students.*

В практике преподавания русского языка в старших классах всё чаще фиксируется парадоксальная ситуация. Учащиеся демонстрируют достаточный уровень понимания учебного материала, успешно выполняют письменные задания, однако остаются пассивными в устной коммуникации. Их ответы кратки, инициативные высказывания редки, а паузы в диалоге становятся привычными.

Особенно отчетливо данное явление проявляется в классах с узбекским языком обучения, а также в условиях госпитальной школы, где психологическое состояние учащихся дополнительно осложняет процесс речевого взаимодействия.

Вместе с тем вне учебного пространства обнаруживается иная картина. В онлайн-сетевых играх те же самые учащиеся активно используют русский язык для координации действий, обсуждения стратегии, обмена информацией [4]. Коммуникация осуществляется быстро, спонтанно и функционально, зачастую с участием русскоязычных партнеров по игре. Возникает закономерный вопрос: по какой причине язык, остающийся неактивным в учебной ситуации, оказывается востребованным и действенным в игровой цифровой среде?

Современная методика обучения языку рассматривает формирование коммуникативной компетенции как центральную цель образовательного процесса. Коммуникативная компетенция предполагает способность использовать язык в реальных ситуациях общения, решать коммуникативные задачи и достигать взаимопонимания с партнером по общению. При этом усвоение лексико-грамматических средств рассматривается не как самоцель, а как инструмент речевой деятельности.

Коммуникативно-ориентированный подход исходит из понимания языка как функционально-коммуникативной системы, в центре которой стоят потребности и цели говорящего [2]. Обучение должно строиться через общение и в процессе общения, с учетом личностных особенностей обучающихся, их интересов, опыта и мотивации. Однако в реальной школьной практике данные принципы нередко реализуются формально.

Учебные речевые ситуации остаются искусственными, лишенными личностной значимости для учащихся. В результате устная речь воспринимается школьниками как пространство повышенного контроля и риска, где ошибка сразу становится заметной и оцениваемой. Это формирует установку на речевую сдержанность и избегание активного участия.

Исследователи интернет-коммуникации подчеркивают, что компьютерно-опосредованное общение представляет собой особую форму дискурса, отличающуюся добровольностью, высокой интерактивностью и сниженным уровнем социального давления [1]. По данным этих исследований, использование социальных сетей и онлайн-сообществ играет заметную роль в самоидентификации и социализации подростков, что делает эту среду психологически комфортной для речевой практики. Анонимность и отсутствие жесткой оценки способствуют психологической раскрепощенности участников и стимулируют речевую активность.

Онлайн сетевые игры создают условия, в которых коммуникация приобретает прикладной характер. Речь здесь не является объектом обучения — она становится средством достижения цели. Чтобы успешно

взаимодействовать в команде, игрок вынужден говорить или писать, уточнять, реагировать, договариваться. Таким образом, формируется естественная потребность в использовании языка.

Кроме того, игровая коммуникация преимущественно диалогична. Краткие реплики, оперативные ответы, уточняющие вопросы соответствуют естественным формам устной речи, особенно на этапе формирования коммуникативных навыков. Важным является и интернациональный характер игровой среды, в которой русский язык функционирует как язык межкультурного общения, а не как учебная дисциплина.

В педагогической литературе игра рассматривается как модель реального общения и один из наиболее эффективных способов активизации речевой деятельности обучающихся [3]. Использование образовательных («серьезных») компьютерных игр в педагогической практике демонстрирует выраженный мотивационный эффект и способствует вовлеченности обучающихся. Игровые технологии создают мотивационную основу для общения, снимают психологические барьеры и вовлекают в речевое взаимодействие даже пассивных учащихся.

Интерактивные методы обучения — *работа в малых группах, ролевые игры, проблемные ситуации* — направлены на формирование умений сотрудничества, обмена мнениями, аргументации. Их эффективность обусловлена тем, что они моделируют реальные коммуникативные практики и позволяют учащимся действовать как субъектам общения, а не как исполнителям заданий.

Современные педагогические технологии ориентированы на самостоятельный поиск знаний, коллективное обсуждение и партнерское взаимодействие. В этом контексте опыт онлайн-игровой коммуникации может рассматриваться как готовая модель, адаптация которой к условиям урока русского языка позволяет сократить разрыв между учебной и внеучебной речевой деятельностью.

Анализ речевого поведения учащихся в онлайн-сетевых играх позволяет выделить ряд методически значимых характеристик: во-первых, наличие четкой коммуникативной цели, во-вторых, необходимость оперативного реагирования, в-третьих, диалогичность, в-четвертых, распределение ролей и, в-пятых, ориентация на результат. Перенос данных характеристик в учебный процесс возможен через специально сконструированные задания, моделирующие игровое взаимодействие.

Одним из эффективных приемов является *введение ролевых коммуникативных ситуаций с ограничением времени*. Учащимся предлагается ситуация совместного решения задачи, при этом каждому участнику отводится определенная роль *(координатор, аналитик, исполнитель, наблюдатель)*. Задание предполагает краткие устные реплики, уточняющие вопросы и быстрые ответы. Важным условием является отсутствие немедленной коррекции ошибок со стороны учителя, что снижает тревожность и способствует спонтанности речи.

Приведем пример такого задания. Учащиеся в малых группах получают описание проблемной ситуации *(например, подготовка к совместному мероприятию, распределение обязанностей, выбор оптимального решения)*. В течение ограниченного времени они должны договориться и представить результат в форме устного отчета. Оценивается не языковая безошибочность, а успешность коммуникации и логика взаимодействия.

Другим продуктивным направлением является использование письменной диалоговой коммуникации, близкой по форме к игровым чатам. Учащимся предлагается вести письменный диалог в формате коротких реплик, имитирующих онлайн-общение. Такой формат особенно эффективен для учащихся, испытывающих трудности в устной речи, поскольку письменная форма позволяет снизить темп и осмыслить высказывание.

Например, учащиеся получают коммуникативную задачу *(планирование совместных действий, обсуждение стратегии, уточнение информации)* и выполняют ее в письменном виде, используя краткие сообщения. После завершения задания проводится коллективное обсуждение удачных речевых ходов без акцента на ошибках.

Эффективным является и прием *постепенного перехода от игровой модели к учебной*. Сначала учащиеся выполняют задание в максимально приближенной к игровой форме, затем — в более структурированной учебной ситуации. Такой подход позволяет сохранить мотивацию и одновременно формировать осознанное отношение к языковым средствам.

В рамках реализации такого подхода может быть предложено следующее задание: на первом этапе учащиеся свободно обсуждают ситуацию в группах, используя любые доступные им языковые средства. На втором этапе им предлагается проанализировать собственные реплики, выделить типичные речевые конструкции и попытаться улучшить формулировки. Таким образом, языковая рефлексия становится естественным продолжением коммуникативной деятельности.

Особое значение имеет распределение ответственности внутри группы. Как и в онлайн-играх, каждый участник должен быть вовлечен в процесс и понимать значимость своей роли. Это позволяет избежать ситуации, при которой активность проявляют лишь несколько учащихся, а остальные остаются наблюдателями.

Проведенный анализ показывает, что различие между речевой пассивностью учащихся на уроке и их активностью в онлайн-играх обусловлено не уровнем владения русским языком, а условиями его использования. В игровой среде присутствуют цель, необходимость общения, партнерство и допустимость ошибки. В традиционной учебной ситуации доминируют контроль, оценка и ограниченность речевых ролей.

Таким образом, выявленный в результате наблюдения парадокс указывает на методический разрыв

между формируемыми в школе коммуникативными умениями и реальными речевыми практиками учащихся. Преодоление данного разрыва возможно через осознанное включение игровых и интерактивных форм, моделирующих сетевое взаимодействие, в процесс обучения русскому языку. В этом случае русский язык перестает восприниматься как объект изучения и вновь становится средством общения — функциональным, значимым и востребованным в реальной коммуникации.

Список литературы

1. Жукова, Н.В. Сетевое интернет-общение как новая форма организации коммуникативного процесса в современном обществе / Н.В. Жукова, Б.Б. Айсмонтас // Современная зарубежная психология. — 2017. — Т. 6. — №4. — С. 56–65.

2. Золотова, Г.А. Коммуникативная грамматика русского языка / Г.А. Золотова, Н.К. Онипенко, М.Ю. Сидорова. — М.: Изд-во филол. фак-та МГУ, 1998. — 528 с.

3. Клопотова, Е.Е. Использование «серьезных» компьютерных игр в образовательной работе с детьми / Е.Е. Клопотова, Т.Ю. Кузнецова // Современная зарубежная психология. — 2017. — Т. 6. — №4. — С. 41–45.

4. Рахимов, Ф. Об особенностях интернет-общения / Ф. Рахимов. — Ташкент, 2022.

Дата поступления в редакцию: 01.09.2026