HSR (LONDON),
HOUGHTON STREET REVIEW JOURNAL
ISSN: 2058-5519|Impact factor-15.9
http://houghtonstreetreview.com/index.php/hsr

ГЕЙМИФИКАЦИЯ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ФАКТОР УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ-ФИЛОЛОГОВ (НА МАТЕРИАЛЕ ИЗУЧЕНИЯ ЛИТЕРАТУРЫ)

GAMIFICATION AND INTERACTIVE TECHNOLOGIES AS A FACTOR IN ENHANCING THE COMMUNICATIVE COMPETENCE OF PHILOLOGY STUDENTS (BASED ON LITERARY STUDIES)

Тажимуратова Гоззал Атамуратовна
Преподаватель кафедры «Языков»
факультета «Экономика» Национального
исследовательского университета «ТИИИМСХ»
doi:https://doi.org/10.5281/zenodo.23758102

Abstract: This article examines the problem of enhancing the communicative competence of students majoring in "Russian Philology" during university-level literary studies. It substantiates the potential of gamification, case technologies, and digital quests as tools for managing engagement and professional speech activity among learners. The paper presents the results of a formative pedagogical experiment that proves the efficiency of integrating interactive methods into the practice of professional training for future philologists.
Keywords: gamification; communicative competence; digital quests; literary studies; higher education; interactive technologies.

Аннотация: В статье рассматривается проблема усовершенствования коммуникативной компетенции студентов направления «Русская филология» в процессе вузовского изучения литературы. Обосновывается потенциал геймификации, кейс-технологий и цифровых квестов как инструментов управления вовлеченностью и профессионально-речевой активностью учащихся. Приводятся результаты формирующего педагогического эксперимента, доказавшего эффективность интеграции интерактивных методов в практику профессиональной подготовки филологов.
Ключевые слова: геймификация; коммуникативная компетенция; цифровые квесты; изучение литературы; высшее образование; интерактивные технологии.

Введение. Понятие и дидактический потенциал геймификации

В условиях модернизации высшего филологического образования усовершенствование коммуникативной компетенции студентов профильных направлений становится одной из ведущих дидактических задач. Современному обществу необходим высококлассный специалист-филолог, способный к глубокому анализу текста, ведению научных дискуссий, аргументации своей позиции и эффективной текстовой коммуникации. Однако традиционные лекционно-семинарские подходы часто сталкиваются с проблемой пассивности учащихся и репродуктивного усвоения контента.

В последние годы в научно-методической среде значительно усилилась потребность в пересмотре устоявшихся форм работы с аудиторией. Стремительная трансформация

HSR (LONDON),
HOUGHTON STREET REVIEW JOURNAL
ISSN: 2058-5519|Impact factor-15.9
http://houghtonstreetreview.com/index.php/hsr

социокультурной действительности диктует необходимость формирования принципиально нового образовательного подхода, построенного на гармоничном сочетании и синтезе традиционных и инновационных технологий. В данном контексте актуализируется внедрение разнообразных цифровых и мультимедийных инструментов, которые способствуют усилению практической направленности преподавания дисциплин филологического и языкового циклов, расширяя вовлеченность студентов за счет создания виртуального интерактивного пространства.

Одним из наиболее перспективных научно-методических решений данной проблемы выступает геймификация - системная интеграция игровых правил, механик и сценариев в существующую образовательную структуру для достижения конкретных учебных целей. Как отмечают ведущие исследователи в этой области (в частности, К. Вербах, Л. П. Варенина [1; 2]), речь идет не о трансформации академического курса в развлекательный процесс, а об использовании элементов геймдизайна как тонкого инструмента управления вниманием и мотивацией студентов.

Психологической основой геймификации выступает концепция оптимального переживания или теория «потока», сформулированная М. Чиксентмихайи. Внедрение шкал прогрессии, уровней, квестов и систем мгновенного отклика позволяет воссоздать контролируемое состояние глубокой вовлеченности, когда студент сфокусирован на преодолении сложных исследовательских барьеров. При таком подходе учебная программа остается неизменным базисом, а игровые оболочки служат эффективным транспортом для доставки научного контента.

В методике изучения литературы геймификация приобретает особую значимость, трансформируя пассивное чтение в active исследовательскую и речевую деятельность. Ярким примером успешного внедрения такой модели является авторский образовательный ресурс Г. А. Тажимуратовой. На платформе представлены интерактивные литературные и лингвистические квесты, разработанные для оптимизации учебного процесса («Тайны “Капитанской дочки”», «Тайна Мастера: путь к истине», «Путешествие по русской грамматике» и др.). Данные цифровые ресурсы позволяют уйти от монотонного репродуктивного тестирования: будущие филологи погружаются в проблемную текстовую ситуацию, где для продвижения по сюжету необходимо формулировать развернутые высказывания, проводить литературоведческий анализ и выстраивать академическую аргументацию.

Организация и этапы экспериментального исследования

Для верификации предложенного подхода было проведено экспериментальное исследование, носившее формирующий характер. Эмпирическую выборку составили 50 студентов 2-го курса направления «Русская филология» (численность учебных групп варьировалась от 22 до 29 человек). Эксперимент был интегрирован в структуру практических занятий по дисциплине «История русской литературы» и базировался на классической модели параллельного среза «до и после».

Методологическая схема исследования включала пять последовательных этапов:

1. Входной контроль: диагностика исходного уровня сформированности профессионально-коммуникативных умений.

2. Проектирование контента: разработка комплекса коммуникативно ориентированных заданий литературоведческого характера.

HSR (LONDON),
HOUGHTON STREET REVIEW JOURNAL
ISSN: 2058-5519|Impact factor-15.9
http://houghtonstreetreview.com/index.php/hsr

3. Педагогическое внедрение: организация учебной деятельности с привлечением интерактива, кейс-методов и игровых механик.

4. Выходной контроль: повторный срез и фиксация изменений в речевой активности.

5. Компаративный анализ: качественная и количественная оценка полученных эмпирических данных.

Для оценки динамики были выделены три качественных уровня коммуникативной компетенции студентов-филологов:

• Высокий уровень: свободное участие в научной коммуникации, уверенное владение приемами академической аргументации, активное оперирование филологическим терминологическим аппаратом и профессиональной лексикой.

• Средний уровень: готовность к коммуникации при наличии отдельных лексико-стилистических или фактических ошибок, ограниченная или поверхностная аргументация.

• Низкий уровень: выраженные затруднения при вербализации аналитических мыслей, пассивность, слабая речевая активность на семинарах.

Комплекс коммуникативно ориентированных и геймифицированных заданий

В ходе формирующего этапа эксперимента традиционные семинарские занятия были заменены системой интерактивных, профессионально ориентированных и геймифицированных заданий. Комплекс включал четыре основных блока:

1. Сюжетно-цифровые квесты (на базе платформы Г. А. Тажимуратовой)

Основной целью данного блока было развитие навыков научно-исследовательского рассуждения, текстового анализа и построения гипотез.

• Задание «Литературное расследование» (квест «Тайны “Капитанской дочки”»): Студенты выступали в роли «текстологов», «литературоведческих экспертов» или «исторических аналитиков». Чтобы получить доступ к следующему уровню квеста, группе необходимо было коллективно проанализировать скрытые мотивы поведения Петра Гринева или Алексея Швабрина, опираясь на концепции психологизма и субтекста. Результатом выполнения становилась подготовка краткого устного или письменного экспертного заключения на русском языке с обязательным использованием профессиональных понятий.

• Задание «Путь к истине» (квест «Тайна Мастера»): Студенты решали сложные нравственно-философские и историко-литературные задачи по тексту произведения. Система начисляла баллы («очки опыта») за скорость, глубину литературоведческой аргументации и оригинальность речевого оформления ответа.

2. Профессионально ориентированные кейс-технологии

Цель - интеграция литературного материала в плоскость будущей профессиональной (педагогической или научно-исследовательской) деятельности студентов-филологов.

• Задание «Пресс-конференция автора»: Группа делилась на две команды: «авторы произведения» (классики литературы) и «критики / PR-специалисты научных изданий». «Критики» должны были сформулировать острые, профессионально выверенные вопросы по проблематике романа, а «авторы» — аргументированно ответить на них в режиме реального времени, защищая свои творческие, этические и эстетические позиции.

• Задание «Методический / Экспертный консалтинг»: Студентам предлагалось рассмотреть конфликтную ситуацию из литературного произведения с позиции современных специалистов

HSR (LONDON),
HOUGHTON STREET REVIEW JOURNAL
ISSN: 2058-5519|Impact factor-15.9
http://houghtonstreetreview.com/index.php/hsr

и разработать проект урока или научной аннотации, активно используя профессиональный терминологический аппарат.

3. Деловые и ролевые игры

Цель - развитие навыков устной спонтанной речи, публичного выступления, ведения научных дискуссий и полемики.

• Игра «Литературный аукцион»: Студенты разбивались на микрогруппы («научные лаборатории»). Каждой группе выдавался определенный стартовый капитал в виде баллов. Их задача - «продать» или «купить» ту или иную концепцию анализа, редкую литературоведческую гипотезу или трактовку персонажа, представив максимально убедительную презентацию. Оценивалось качество устной речи, богатство лексики и навыки ведения конструктивного научного спора.

4. Технология сотрудничества и проектная деятельность

Цель - совершенствование навыков командного взаимодействия, соавторства и создание финишного цифрового или текстового продукта.

• Проект «Интерактивный путеводитель»: Студенты в командах по 3–5 человек разрабатывали концепцию собственного мини-квеста, глоссария или карточек-заданий по изучаемому автору. В процессе работы над проектом внутри групп происходило активное коммуникативное взаимодействие (обсуждение, распределение ролей, защита своей части работы перед аудиторией).

Анализ результатов эксперимента

Внедрение разработанного комплекса интерактивных и профессионально ориентированных технологий продемонстрировало выраженную положительную динамику во всех репрезентативных группах. Количественные показатели, отражающие срез сформированности речевых и дискуссионных навыков учащихся до и после проведения формирующего этапа эксперимента, систематизированы в таблице 1.

Таблица 1. Сравнительный анализ динамики уровней сформированности профессионально-коммуникативной компетенции студентов 2-го курса направления «Русская филология» в рамках педагогического эксперимента (n=50)

Качественный уровень сформированности компетенции	**До начала эксперимента (входной контроль), %**	**После завершения эксперимента (выходной контроль), %**	**Абсолютный сдвиг показателей (± %)**
Высокий уровень (свободное оперирование терминологией, академическая аргументация)	18%	42%	+24%
Средний уровень (готовность к дискуссии, отдельные лексико-стилистические	54%	46%	-8%

HSR (LONDON),
HOUGHTON STREET REVIEW JOURNAL
ISSN: 2058-5519|Impact factor-15.9
http://houghtonstreetreview.com/index.php/hsr

ошибки)			
Низкий уровень (выраженный речевой барьер, пассивность на семинарах)	28%	12%	-16%

Примечание: Процентные доли рассчитаны относительно общего объема выборки (n=50). Изменение показателей отражает результаты перевода традиционных семинарских занятий по дисциплине «История русской литературы» на геймифицированную основу с применением сюжетно-цифровых квестов и кейс-технологий. Выходной контроль зафиксировал статистически значимое перераспределение студентов из групп с низким и средним уровнями в группу с высоким уровнем профессионально-речевой активности.

Качественный анализ данных, представленных в таблице 1, позволяет сделать следующие выводы:

1. Рост высокого уровня (с 18% до 42%) стал прямым следствием систематического погружения будущих филологов в симулированные профессиональные ситуации через ролевые игры, кейс-методы и дискуссионные форматы. Моделирование реальных условий исследовательской и педагогической деятельности стимулировало высокую вовлеченность студентов и вызвало резкое увеличение объема свободно используемой филологической лексики и терминологии.

2. Сокращение низкого уровня (с 28% до 12%) подтверждает высокую дидактическую силу выбранной методики. Даже в рамках краткосрочной реализации (в течение нескольких тематических занятий по истории русской литературы) геймифицированная среда и мгновенный отклик системы учебных квестов помогли преодолеть внутренний речевой барьер и страх перед публичным выступлением у пассивных студентов.

3. Наблюдение за ходом занятий зафиксировало общее улучшение качества устных публичных выступлений, рост инициативности при работе в малых группах (технология сотрудничества) и повышение общей мотивации к глубокому освоению филологических дисциплин.

Заключение

Результаты проведенного исследования убедительно доказывают, что интеграция интерактивных технологий, проектной деятельности и современных цифровых образовательных ресурсов (в частности, литературных квестов) способствует интенсивному развитию профессионально-коммуникативной компетенции студентов направления «Русская филология».

Комплексное использование игровых механик позволяет уйти от формального обучения и создать адаптивную образовательную среду, стимулирующую самостоятельную речевую практику и исследовательский интерес студентов. Это закладывает прочный фундамент для формирования высококлассного, конкурентоспособного специалиста-гуманитария, способного успешно функционировать в современном информационном обществе.

HSR (LONDON),
HOUGHTON STREET REVIEW JOURNAL
ISSN: 2058-5519|Impact factor-15.9
http://houghtonstreetreview.com/index.php/hsr

Список используемой литературы

1. Варенина Л. П. Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. — 2014. — № 6-2. — С. 314–316.
2. Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. — 168 с.
3. Габдуллина А. Ш., Рубцова А. В. Геймификация в контексте современного иноязычного образования бакалавров в вузе // Научно-технические ведомости СПбГПУ. Гуманитарные и общественные науки. — 2019.
4. Гасанова П. М., Буйских Т. М. Интерактивные методы формирования лингвистической компетенции при обучении русскому языку студентов.
5. Ишанова N. P. Современные практические методы, формы и средства использования интерактивных методов в формировании компетенции обучения русскому языку студентов в вузах.
6. Назирова З. Р. Использование технологии «обучение в сотрудничестве» при формировании коммуникативной компетенции на уроках русского языка.
7. Соткулова Д. О. Педагогические условия развития речевой компетентности студентов.
8. Тажимуратова Г. А. Русский язык и литература — Квесты [Электронный ресурс] // Авторский образовательный сайт Г. А. Тажимуратовой. URL: google.com (дата обращения: 27.10.2026).
9. Тогжанова Л. К. Об использовании некоторых методических приемов в целях формирования коммуникативной компетенции в контексте преподавания русского языка в вузе.
10. Чиксентмихайи М. Поток: Психология оптимального переживания. — М.: Альпина нон-фикшн, 2011. — 461 с.
11. Нарыкова О. Н. Методы и приемы развития коммуникативной компетенции студентов в рамках языкового образования на основе использования личностно-ориентированного подхода в обучении.
12. Нурханова З. У., Хашимова Ф. У. Информационные и коммуникационные технологии в обучении иностранных студентов русскому языку // HSR (London), Houghton Street Review Journal. — 2026. — Vol. 12, No. 10. — P. 2162–2165. doi:doi.org