

DOI 10.26105/SSPU.2022.79.4.016

ББК 74.02

УДК 378

Н.Н. ЕГОВЦЕВА

**КОММУНИКАТИВНО-РЕЧЕВАЯ ИГРА
КАК СИСТЕМООБРАЗУЮЩИЙ ФАКТОР
КОММУНИКАТИВНОЙ ПОДГОТОВКИ
СТУДЕНТОВ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ**

N.N. EGOVTSEVA

**COMMUNICATIVE-SPEECH GAME
AS A SYSTEM-FORMING FACTOR
OF STUDENTS' COMMUNICATIVE TRAINING
IN HIGHER EDUCATION**

В предлагаемом материале отражены некоторые основы концепции коммуникативной подготовки студентов в вузе. Новая субъект-субъектная парадигма в системе высшего образования предопределяет в качестве важной составляющей общепрофессиональной подготовки создание условий для успешного формирования коммуникативной компетенции у будущих специалистов.

Исходным научным посылом публикации является тезис о том, что игра является уникальным механизмом аккумуляции и передачи социального опыта, связанного с правилами и нормами общения, в том числе профессионального.

Разработанные автором теоретические идеи использования коммуникативно-речевых игр (КРИ) как системообразующего фактора в профессиональном обучении позволяют осуществлять коммуникативную подготовку специалистов на интегративной основе, отвечающей специфике современной лингводидактики и соответствующей актуальным трендам развития высшей школы.

The proposed material reflects some of the basics of the concept of communicative training of students at the university. The new subject-subject paradigm in the system of higher education predetermines the creation of conditions for the successful formation of communicative competence among future specialists as an important component of general professional training.

The initial scientific message of the publication is the thesis, that the game is a unique mechanism for the accumulation and transfer of social experience related to the rules and norms of communication, including professional ones.

The theoretical ideas developed by the author of using CSG (as a system-forming factor in vocational training) allow for the communicative training of specialists on an integrative basis that meets the specifics of modern linguodidactics.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: коммуникативно-речевая игра, интерактивное обучение, речевая деятельность, коммуникативная ситуация, лингводидактика, коммуникативная подготовка, коммуникативная компетенция

KEY WORDS: communicative speech game, interactive learning, speech activity, communication situation, linguodidactics, communication training, communicative competence

ВВЕДЕНИЕ. В современной системе высшего образования сложившиеся институциональные, методологические, опытно-практические предпосылки позволяют зафиксировать требования работодателей к подготовке выпускников, независимо от сферы профессиональной деятельности, готовых эффективно выстраивать коммуникационные

процессы на всех уровнях взаимодействия. В федеральных государственных образовательных стандартах высшего образования на уровнях бакалавриата и магистратуры установлены универсальные компетенции, связанные с владением техниками эффективной коммуникации, готовностью выстраивать конструктивные взаимоотношения.

Следовательно, в образовательном процессе перед преподавателями вуза стоит задача создания условий для формирования у студентов коммуникативной компетенции (труды И.А. Зимней, Т.А. Ладыженской, И.Я. Лернера, З.С. Смелковой и др.).

ЦЕЛЬ статьи — рассмотреть научно-методическую систему применения коммуникативно-речевых игр как системообразующего фактора коммуникативной подготовке студентов высшей школы.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ. В процессе исследования заявленной темы применялись следующие методы: обобщения научных фактов, терминологический анализ, опросно-диагностические, экспертных оценок.

На основе анализа научной литературы мы выделили основные характеристики коммуникативной компетенции как многоуровневого феномена, интегративного, профессионально-значимого качества личности, которое характеризуется устойчивой мотивацией к успешному профессиональному взаимодействию, владением эффективными коммуникативными техниками и готовностью применять полученные знания и навыки в профессиональной деятельности.

Процесс формирования коммуникативной компетенции у студентов будет успешным при наличии теоретико-прагматической базы, в качестве которой может выступать научно-методическая система применения коммуникативно-речевых игр как системообразующего фактора в лингводидактической практике. Остановимся на обосновании данного теоретического положения.

Научный поиск методологических подходов к организации коммуникативной подготовки студентов, предпринятый анализ диссертационных исследований по методологии и технологии профессионального образования позволяет сделать вывод о том, что и содержательная, и формальная методология транслирует необходимость введения новых подходов к конструированию образовательных практик. Прежде ученые руководствовались, как правило, узкими методологическими направлениями, сейчас категориально-понятийный аппарат расширен за счёт интеграции антропоцентрического, сциентистского, деятельностного, компетентностного подходов — это расширяет границы исследований и позволяет эффективно конструировать педагогические практики.

На теоретическом уровне нашего научного поиска мы пришли к выводу о том, что в современных социальных и педагогических практиках наблюдается тенденция применения геймификации для решения профессиональных задач «Это связано, с одной стороны, с пониманием сложной системной организации объектов и явлений, с наличием различных позиционных и ролевых аспектов рассмотрения деятельности и жизнедеятельности обучающихся, с другой — с возможностью именно в игре соединить наиболее глубокое и всестороннее исследование имеющейся проблемы с речевым развитием участников игры (А.А. Вербицкий, Н.Г. Грудцына, С.И. Львова, Г.П. Щедровицкий и др.).

В процессе игровой деятельности происходит профессиональное развитие и совершенствование наиболее важных свойств личности, которые направлены на улучшение межличностных отношений, преодоление барьеров в общении, развитие лучшего понимания себя и других, снятие психического напряжения, создание условий для самовыражения» [3].

Вместе с тем ряд пилотных исследований (Грант Губернатора Югры, 2022), позволяет констатировать, что из 438 студентов 2 и 3 курсов различных направлений лишь 19% респондентов оценили свой уровень владения эффективными коммуникативными техниками как высокий, 89% отметили необходимость совершенствования коммуникативной

компетенции. Кроме того в экспертной оценке педагогов-практиков, реализующих образовательные программы в высшей школе, отмечается низкий уровень методической культуры во владении дидактическими единицами, позволяющими обеспечивать высокий уровень коммуникативной подготовки студентов. Соответственно, актуализируется научная задача, которая заключается в поиске эффективных методов, позволяющих формировать коммуникативную компетенцию студентов в соответствии с современными требованиями.

РЕЗУЛЬТАТЫ И ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ. В научном знании категория «метод» изучается с позиций разных подходов и научных школ. В рамках лингводидактики, рассматриваемой в данной статье, мы понимаем метод как «направление в обучении, реализующее цели, задачи и содержание обучения и определяющее пути и способы их достижения» [4]. Анализ трудов М.Т. Баранова, И.Я. Лернера, М.Р. Львова, О.Е. Сергеевой, А.В. Текучева позволяет выделить ряд следующих ключевых признаков метода — направления:

- метод ориентирует на достижение определенной цели (такой целью в нашей концепции является формирование профессиональной коммуникативной компетенции);
- метод независим от условий обучения, ибо он определяет стратегию обучения, а не его тактику.

Таким образом, в рамках предлагаемого метода обучения могут быть предложены разные варианты использования метода, оптимальность которых подтверждена в ходе опытного обучения.

Исходным положением для обоснования коммуникативного метода является посыл о том, что «коммуникативная деятельность» и «игровая деятельность» являются родовыми по отношению к понятию «коммуникативно-речевые игры» (далее — КРИ) и делаем вывод, что в основу процесса формирования коммуникативной компетенции должна быть положена организация на занятиях коммуникативной деятельности студентов с учетом ее структуры.

Благодаря тому, что в основе игровой деятельности лежат активные действия, она органично вписывается в теорию учебной деятельности, когда обучающийся не просто ведомый объект, а субъект реальной коммуникативной деятельности. КРИ на занятиях объединяет в себе игровую, коммуникативную и учебную деятельность, в качестве имманентных характеристик КРИ необходимо обозначить такие, как «процессуальный характер основного мотива и вытекающей из него цели; условность выполнения действий; различное содержание действий у разных играющих (у участника игры возникает мотив, суть которого — успешно справиться с игровой задачей, а это означает, что появляется необходимость воспроизвести коммуникативную деятельность)» [4].

«Коммуникативно-речевая игра — это метод обучения, предполагающий организацию совместной коммуникативной деятельности педагога и обучающихся, в ходе которой воспроизводятся ситуации реального общения, проявляются особенности речевого поведения обучающихся, закрепляются навыки эффективной коммуникативной деятельности. Коммуникативно-речевая игра — это мини-сценарий акта общения, в котором задана программа действий коммуникантов» [3]. Лингводидактический потенциал коммуникативно-речевых игр в нашей методической концепции рассматривается как совокупность возможностей продуктивного влияния на формирование коммуникативной компетенции у студентов.

КРИ мы относим к коммуникативным методам обучения (М.Р. Львов, Е.И. Пассов, А.В. Текучев). Под коммуникативными методами обучения понимают «методы, комплексы методических приемов, опирающиеся на речь, на живое общение, на языковую коммуникацию» [3]. Важно отметить интерактивный характер предлагаемого метода. Как известно, «интерактивное обучение основано на психологии человеческих взаимоотношений и взаимодействиях. Оно формирует умение мыслить неординарно, по-своему видеть проблемную ситуацию,

находить выходы из нее; обосновывать свои позиции, свои жизненные ценности; развивает умение выслушать партнера по общению, умение сотрудничать, вступать в партнерское общение, проявляя при этом толерантность, необходимый такт, доброжелательность; умение разрешать конфликты и др.» [4].

Универсальность метода заключается в том, что педагог в основе КРИ может использовать любые типичные ситуации профессионального общения и тем самым формировать готовность будущих специалистов к профессиональному взаимодействию.

При применении игротехник в образовательном процессе происходит профессиональное развитие и совершенствование наиболее важных свойств личности, которые направлены на улучшение межличностных отношений, преодоление барьеров в общении, развитие лучшего понимания себя и других, снятие психического напряжения, создание условий для самовыражения.

Вместе с тем, «в результате опроса преподавателей вузов, вошедших в выборку исследования, было выяснено, что только 31,2% респондентов используют на своих занятиях игры (в основном, на вторых и третьих курсах), 36,8% не используют игры и около 32% опрошенных преподавателей, частично используют фрагменты игр, но планируют применять игры в учебном процессе. Преподаватели выделяют следующие цели использования игр на занятиях: ознакомление студентов с реальными ситуациями их профессиональной деятельности (13,6%), активизация познавательной деятельности и обобщение материала после изучения отдельного раздела, темы (43,2%).

Эмпирические результаты свидетельствуют о том, что значительная часть педагогов не используют игры в учебном процессе как форму интерактивного общения и метод коммуникативной подготовки. Значительным числом из них (24,2%) игры используются как средство изучения содержания предмета, т.е. игры в учебном процессе носят утилитарный характер. Вместе с тем, преподаватели указывают на трудности, связанные с использованием игр в их профессиональной практике, среди них такие, как отсутствие готовых игровых методик; недостаточные знания об игровой деятельности, недостаток времени и др.

Таким образом, исследование указывает на актуальность разработки методических средств для внедрения игр в учебный процесс и выявляет необходимость обучения педагогов игровым технологиям. В результате опроса студентов выявлено, что почти половина из них (48%) принимала участие в обучающих играх в вузе» [3].

Анкетирование позволило выявить частоту использования игр на занятиях. Для наглядности представим полученные результаты в виде диаграмм (рис. 1).



Рис. 1. Частота использования игр в учебном процессе вуза

Важно, что установка на применение игр учебном процессе позволяет реализовать важную цель — развивать личность обучающихся, что непосредственно отражает требования ФГОС 3+, но в практике педагоги сталкиваются с методическими сложностями, данный факт дополнительно актуализирует материалы данной статьи.

Анализ анкет студентов показывает, что обучающиеся заинтересованы участвовать в игропрактиках: «более 92% студентов хотели бы участвовать в играх на занятиях, так как им это интересно (отмечают 59,4% опрошенных), в игре лучше усваивается теоретический материал (так считают 58,6%), развиваются практические навыки, которые пригодятся в профессиональной деятельности (58,6%), совершенствуются коммуникативные умения (35,2%), умение работать в команде (44,6%), студенты могут получить опыт в решении профессиональных задач (35,2%).

Приведём примеры высказываний студентов: «...я могу понять, какие меня ожидают трудности в общении», «если мы неправильно поступим в игре — мы сможем исправить ошибку, чего нельзя будет сделать в жизни», «в игре мы будем активными участниками, поэтому быстро обретем необходимый навык» и др.» [3].

Результаты проведенного эмпирического анализа являются дополнительной фактологией необходимости трансляции методического опыта с целью его масштабирования.

В рамках данной публикации остановимся на важных с методической точки зрения теоретико-прагматических аспектах коммуникативно-речевых игр.

Уникальность КРИ заключается в том, что этапы игровой деятельности соотнесены с этапами порождения речевого высказывания, этапами речевой деятельности (см. рис. 2). «В основу процесса формирования коммуникативной компетенции положено моделирование КРИ, ориентированное и соотнесённое с этапами порождения речевого высказывания» [4].



Рис. 2. Соотнесение этапов речевой деятельности с этапами КРИ

«Исследование игры как педагогической категории позволяет отметить, что для КРИ характерны общие квалификационные признаки игр: неутилитарный характер, подлинность эмоциональных переживаний участниками игры, тесная связь с воображением, творчеством, инобытие в отличие от обыденной жизни; добровольный характер участия; собственный хронотоп; четкие правила, которые соблюдаются всеми участниками; эмоциональное и интеллектуальное напряжение в игровой деятельности; опыт совместной (командной) деятельности; радость и огорчение, переживаемое в ходе игры и после нее. Вместе с тем, КРИ обладают и специфическими признаками, прежде всего, потому, что: нацелены на достижение коммуникативных целей, на решение коммуникативных задач; направлены на коммуникативное взаимодействие; ориентированы на воспроизведение в игре

определенных видов речевой деятельности, их специфических черт и качеств; нацелены на воспроизведение определенных речевых клише, характерных для типичных ситуаций профессионального общения; взаимосвязаны с профессиональной и смоделированной игровой коммуникативной деятельностью (одинаковые мотивы, цели, задачи, структура и порядок коммуникативных действий в профессиональной ситуации и смоделированной игровой)» [3].

«Игровая коммуникативная цель, являясь стержнем КРИ, объединяет участников для речевого взаимодействия, направленного на достижение этой цели. Мы рассматриваем коммуникативный процесс взаимодействия субъектов КРИ в качестве системообразующего элемента в ее организации, а игровую коммуникативную цель в качестве основного структурного компонента речевой ситуации профессионального общения» [4].

Специфика КРИ заключается в том, что в процессе ее применения на занятиях одновременно достигаются цели учебной деятельности и моделируется будущее профессиональное взаимодействие.

Ответом на методический вызов является фактология структурно-функционального потенциала КРИ, описание условий эффективного применения игропрактик в системе коммуникативной подготовки. В наших исследованиях описан полифункциональный подход к изучению методики применения КРИ, выделены первичные и вторичные функции. К первичным функциям следует отнести мотивационно-побудительную, обучающую и коммуникативную. Среди вторичных функций мы выделяем регулятивную, рефлексивно-оценочную, диагностическую, релаксационную, творческую, естественного регулирования гармоничного развития коммуникативной личности.

Опишем структурные компоненты КРИ, при этом под структурой мы понимаем устойчивую выделенность, дискретность частей системы как целого и фаз или стадий процессов ее изменения и развития, а также устойчивую системную упорядоченность, определенный строй всей совокупности связей, отношений и взаимодействий между этими частями, фазами и стадиями.

Процессуальный анализ структуры позволяет выделить следующие компоненты:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет как область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Предварительная работа заключается в подготовке и продумывании таких элементов, как игровая ситуация, дидактическое оснащение, правила, игровая роль, игровое действие, игровой результат.

Предлагаем остановиться на раскрытии каждого элемента КРИ.

Изученная нами на теоретико-методологическом уровне конвергенция коммуникативной и игровой деятельности позволяет сделать вывод о том, что игровая ситуация в КРИ равна коммуникативной ситуации. Вместе с тем игровая профессиональная ситуация — это не только обучающий фактор, но и условие успешного её протекания. Воображаемая коммуникативная ситуация, в основе которой, как правило, отражена определенная коммуникативная проблема, которую необходимо решить, воспроизводит определенный(ые) вид(ы) речевой деятельности (говорение, слушание, чтение, письмо). Коммуникативная ситуация как элемент КРИ является объектом моделирования, который зависит от ее целей и направленности.

В последнее время в педагогических технологиях активно используется моделирование. В общем понимании моделирование — это построение образа некоторой системы. Уникаль-

ная природа предлагаемого метода в том, что в процессе игры реализуются ситуативная деятельность, мысленно преобразованная из реально существующей профессиональной в воображаемую учебную. Таким образом, любая КРИ — это воплощённая в условиях игры модель коммуникативной ситуации.

Вслед за Т.А. Ладыженской, А.А. Леонтьевым мы признаем, что важнейшим признаком учебной коммуникативной ситуации является способность быть стимулом речи (при условии, что она максимально приближена к естественным). КРИ является уникальным методическим средством, воспроизводящим учебную (профессиональную) коммуникативную ситуацию. Следовательно, коммуникативная ситуация является отправным пунктом КРИ. Мобильность и адаптивность участника КРИ к возникающим в ходе изменений можно рассматривать как импровизацию, без которой невозможна никакая игра. Моделирование и импровизация — это основные действия в игре, и если моделирование предполагает умение воспроизводить основные константы модели — образца, то импровизация имеет только тему.

Интенсификация образовательного процесса осуществляется за счет игровой коммуникативной ситуации, которая может рассматриваться как методическое средство формирования и реализации речевого действия в процессе столкновения в игре разных точек зрения, потребностей, активностей обучающихся. При этом каждый студент ситуации преследует цель: изменить предложенное коммуникативное задание в соответствии с коммуникативной стратегией.

Дидактическое оснащение игры предполагает обеспечение ее участников необходимыми средствами. К материальным средствам следует отнести маркеры, флипчарты, бланки документов и др. Цифровые ресурсы обогащают игровое пространство: мультимедийные установки, где можно расположить речеведческий комментарий к игре, правила игры, тексты, тренажеры-симуляторы, VR— и AR-технологии и т.п. К дидактическому оснащению игры относятся также тексты, игровые листы, чек-листы, фотографии и т.п. В современных игропрактиках игровое поле трансформируется в коворкинг-зоны, опен-спейсы, открытые пространства и др., которые имитируют будущее рабочее место.

Константа любой игры — это соблюдение заранее установленных правил. В правилах заложена краткая информация о принципе взаимодействия с партнерами и (или) игровым объектом для решения коммуникативных задач. Правила КРИ обычно иллюстрируют определенные нормы игрового общения. Реальный ход КРИ всегда может быть модифицирован в зависимости от ситуации, характера игроков, уровня их коммуникативной подготовленности и других факторов. Дидактической основой формирования коммуникативной компетенции является взаимодействие объективного (предписание) и субъективного (исполнение предписания конкретным образом, конкретным деятелем, в конкретной ситуации).

Важным посылом является заключение о том, что механическое подчинение эксплицитному, кодифицированному правилу, игра предполагает постоянное изобретение, чтобы адаптироваться к игровой (коммуникативной) ситуации. Играющие подчиняются последовательности правил, и внутри игры совокупность правил перерастает в новое качество — коммуникативный стиль. «Чёткость формальных правил игры не должна исключать свободы индивидуального поведения игроков, правила должны стимулировать развитие творческой коммуникативной инициативы» [4].

В КРИ можно выделить различные ролевые амплуа, характер их исполнения определяется целевыми установками КРИ. Исполнение принятой роли предполагает выполнение определенных правил. Игровая роль или правила могут быть не очень четко представлены в отдельных играх, формулировка может быть дана не строго, в виде речевого образца или же с самого начала игровая ситуация может ввести какие-то ограничения. В игровых заданиях может быть установлено несколько ролевых позиций. При этом у каждой роли есть своя ролевая цель и общая цель всех участников, достижение общей цели обеспечивается

подчинением индивидуальных интересов общему интересу, как и общим правилам. Роль, которую берет на себя играющий и в которую воплощается, — это, по сути, он сам, но только в новых, воображаемых условиях; чувства, которые он в этих условиях испытывает. Его собственными становятся не только чувства его роли, но и чувства партнеров, объединенных с ним единством действия и воздействия, поэтому игровая роль не может осуществляться без соответствующих коммуникативных тактик и речевых клише.

Имманентной особенностью КРИ является диалогический характер общения участников. Педагогическая практика позволяет утверждать, что единица игры как единица любой деятельности должна лежать во временной плоскости, а не в пространственной. Единицей КРИ является игровое действие, которое реализуется через коммуникацию. В игре всегда моделируются профессиональные и социальные отношения, поэтому КРИ и представляет собой распознавание типа поведения и выбор своей ответной системы действий. Условность общения в игре позволяет человеку отбросить ригидные защитные формы поведения, опробовать новые формы взаимодействия с людьми с помощью игровых предписаний.

Участник игры имеет возможность свободно говорить, критиковать, убеждать. С другой стороны, КРИ выступает как специально организованная деятельность по операционализации теоретических знаний и переводу их в деятельностный контекст. В игре учитывается готовность и способность каждого участника к преобразованию усваиваемого научного знания. Реализация двуплановости происходит в процессе исполнения игровых (речевых) действий. Игровое действие позволяет использовать его как инструмент, средство для перестройки своего коммуникативного поведения в различных ситуациях, функция роли в КРИ — быть эффективным инструментом формирования коммуникативной компетенции.

Благодаря условному характеру коммуникативных действий, в КРИ возможно тренировать эффективные техники взаимодействия. Кроме того, можно легко воспроизводить элементы коммуникации: мотивы и цели участников, их социальные роли, обстоятельства общения, тактики достижения целей. КРИ позволяет варьировать эти элементы непринужденно и естественно, обеспечивая общение между ее участниками.

Следующий структурный компонент — это игровой результат. На данном этапе у участников игрового процесса формируются критическое мышление, навыки самооценки. В процессе профессиональных КРИ необходима рефлексивная деятельность студента как основа формирования профессионального коммуникативного опыта. Важно, чтобы каждый играющий оценил не только свои речевые тактики, но и осуществил анализ применения коммуникативных действий другими участниками. Из этого формируется критическая оценка своих коммуникативных действий в сопоставлении с коммуникативными действиями других, что позволяет игроку корректировать свое речевое поведение. Критериальный аппарат оценки в КРИ может быть разнообразным, например: соотнесение коммуникативных установок со структурой высказывания, правильность коммуникативного поведения в заданной ситуации, достижение игровой (коммуникативной) цели, отсутствие речевых ошибок, эффективность используемых речевых стратегий, тактик, уместность употребления речевых клише.

Существенными структурными компонентами игры являются целеполагание, планирование, реализация цели, ход игры, анализ результатов, в которых обучающийся полностью реализует себя как субъект. Мотивация классической игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении. Особое значение имеют коммуникативные мотивы — то, ради чего предпринимается общение. Мотив как совокупность внешних и внутренних условий, вызывающих активность участников общения, играет исключительную роль в процессе организации КРИ. Мотивационные процессы внутренней речи изложены во многих концепциях психолого-педагогических исследований. Существенным педагогическим посылом является процессуальный характер формирования как внутренней, так

и внешней речи участника КРИ. Формируются навыки свободного говорения, формулирования аргументов, коммуникативных пристрастий, активного слушания и др.

Остановимся на кратком изложении композиционной структуры КРИ с позиции педагога — организатора игры. Специфика деятельности преподавателя и студентов дает возможность по-новому расставить акценты и позволяет дифференцированно подойти к описанию каждого этапа игры. В связи с этим представляется целесообразным обосновать прагматические подходы к подготовке, проведению и завершению игровых действий, соотношенных с традиционной структурой занятий в вузе.

Анализ теоретических источников, многолетняя практика использования КРИ в профессиональной деятельности, а также результаты экспериментального исследования позволяют выделить следующие этапы в структуре учебного процесса с использованием КРИ: подготовительный, ввод в игру, ход игры, выход из игры, анализ игры. Вполне очевидно, что реализация каждого этапа игры обеспечивается совместными усилиями преподавателя и обучаемых, в то же время, степень их активности на разных этапах игры будет неодинаковой» [3].

Игровое моделирование профессионального коммуникативного поведения основывается на выявлении частотных коммуникативных ситуаций, которые закладываются в основу КРИ, а также выявлении частотных типичных речевых клише, позволяющих быстро и экономно передавать общезначимое и общепонятное содержание в типичных профессиональных ситуациях.

Специалисты в области организации эффективных коммуникаций подтверждают, что «подбор нужных слов в типичной ситуации, клише, задавая определенную модель речевого поведения, снимают излишнее напряжение при взаимодействии» [3], способствуют быстрому усвоению эффективных коммуникативных тактик.

ВЫВОДЫ. Важно отметить, что в предлагаемой методической системе КРИ выполняет системообразующую функцию по отношению к содержанию профессиональной коммуникативной подготовки, безусловно, ядро системности — это базовая учебная речевая дисциплина (в нашей методике это «Основы профессионального общения»), кроме того, интенсификация процесса обучения достигается за счет активного включения КРИ как ведущего метода в преподавании других дисциплин и различных форм организации учебного процесса, например, в комплекс коммуникативных заданий в период прохождения практики (разработка коммуникативных моделей профессионального взаимодействия для игровых сценариев).

Таким образом, предлагаемая концепция создания образовательной среды, обеспечивающей эффективную профессиональную коммуникативную подготовку студентов с помощью коммуникативно-речевых игр как системообразующего фактора. Ценным для дидактики является вывод о том, что коммуникативно-речевая игра не противоречит современным педагогическим парадигмам, соответствует актуальным трендам развития высшей школы, является интерактивным методом обучения и эффективным инструментом профессионального образования.

ЛИТЕРАТУРА

1. Аксенова М.А., Гурина М.А., Усачева О.Ю. Система инновационных образовательных технологий в вузе: цели, задачи, опыт внедрения // Преподаватель XXI век: общероссийский журнал о мире образования. 2018. №2. Часть 1. С. 81–93. URL: <https://znaniyum.com/catalog/product/1015797> (дата обращения: 25.10.2022).
2. Актуальные технологии преподавания в высшей школе: материалы научно-методической конференции (Кострома, 20 мая — 20 июня 2020 года): материалы конференции / под редакцией Г.Г. Соковой, Л.А. Исаковой. Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2020. 235 с. URL: <https://e.lanbook.com/book/160092> (дата обращения: 25.10.2022).

3. Еговцева Н.Н. Коммуникативно-речевые игры в системе подготовки специалистов по социальной работе к профессиональному общению: Монография. Курган: Изд-во Курганского гос. ун-та, 2007. 238 с.
4. Еговцева Н.Н. Коммуникативно-речевая игра как интерактивный метод обучения студентов // Русский язык в школе. 2009. № 5. С. 98–104.
5. Колдаев В.Д. Методология и практика научно-педагогической деятельности: учебное пособие. Москва. ФОРУМ. ИНФРА-М, 2022. 400 с. URL: <https://znanium.com/catalog/product/1836581> (дата обращения: 25.10.2022).
6. Леонтьев А.А. Язык и речевая деятельность в общей и педагогической психологии // Избранные психологические труды. М.; Воронеж, 2004. 444 с.
7. Осмоловская И.М. Дидактика: от классики к современности: монография. М.; СПб.: Нестор-История, 2020. 248 с.
8. Эффективная коммуникация: история, теория, практика: словарь справочник; [под ред. М.И. Панова; сост. М.И. Панов, Л.Е. Тумина]. М., 2005. 959 с.

REFERENCES

1. Aksenova M.A., Gurina M.A., Usacheva O.YU. *Sistema innovacionnyh obrazovatel'nyh tekhnologij v vuze: celi, zadachi, opyt vnedreniya* [The system of innovative educational technologies in the university: goals, objectives, implementation experience] // *Prepodavatel' XXI vek: obshcherossijskij zhurnal o mire obrazovaniya*. 2018. № 2. CHast' 1. S. 81–93. URL: <https://znanium.com/catalog/product/1015797> (data obrashcheniya: 25.10.2022). (In Russian).
2. *Aktual'nye tekhnologii prepodavaniya v vysshej shkole: materialy nauchno-metodicheskoy konferencii* [Actual teaching technologies in higher education: materials of the scientific and methodological conference] (Kostroma, 20 maya — 20 iyunya 2020 goda): materialy konferencii / pod redakciej G.G. Sokovoj, L.A. Isakovoj. Kostroma: KGU im. N.A. Nekrasova, 2020. 235 s. URL: <https://e.lanbook.com/book/160092> (data obrashcheniya: 25.10.2022). (In Russian).
3. Egovceva N.N. *Kommunikativno-rechevye igry v sisteme podgotovki specialistov po social'noj rabote k professional'nomu obshcheniyu* [Communicative-speech games in the system of training specialists in social work for professional communication]: Monografiya. Kurgan: Izd-vo Kurganskogo gos. un-ta, 2007. 238 s. (In Russian).
4. Egovceva N.N. *Kommunikativno-rechevaya igra kak interaktivnyj metod obucheniya studentov* [Communicative-speech game as an interactive method of teaching students] // *Russkij yazyk v shkole*. 2009. № 5. S. 98–104. (In Russian).
5. Koldaev V.D. *Metodologiya i praktika nauchno-pedagogicheskoy deyatel'nosti* [Methodology and practice of scientific and pedagogical activity: study guide]: uchebnoe posobie. Moskva. FORUM. INFRA-M, 2022. 400 s. URL: <https://znanium.com/catalog/product/1836581> (data obrashcheniya: 25.10.2022). (In Russian).
6. Leont'ev A.A. *Yazyk i rechevaya deyatel'nost' v obshchej i pedagogicheskoy psihologii* [Language and speech activity in general and pedagogical psychology] // *Izbrannye psihologicheskie trudy*. M.; Voronezh, 2004. 444 s. (In Russian).
7. Osmolovskaya I.M. *Didaktika: ot klassiki k sovremennosti* [Osmolovskaya I.M. Didactics: from classics to modernity]: monografiya. M.; SPb.: Nestor-Istoriya, 2020. 248 s. (In Russian).
8. *Effektivnaya kommunikaciya: istoriya, teoriya, praktika: slovar' spravochnik* [Effective communication: history, theory, practice: dictionary reference] / pod red. M.I. Panova; sost. M.I. Panov, L.E. Tumina. M., 2005. 959 s. (In Russian).