ФОРМИРОВАНИЕ ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ-ФИЛОЛОГОВ ПОСРЕДСТВОМ ГЕРМЕНЕВТИЧЕСКИХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИГР

Саъдиева Ситора Тохир кизи
магистрант Ташкентского
международного университета Кимё
Самаркандского филиала
Научный руководитель:
Рахматова Саодат Амракуловна,
Доцент, Ташкентского международного
университета Кимё Самаркандского
филиала

Аннотация. В статье рассматривается проблема формирования лингвокультурологической компетенции студентов в системе высшего филологического образования. Автор предлагает использовать потенциал педагогических игр и игровых приемов, основанных на герменевтическом подходе (искусстве интерпретации текста). В работе описан опыт внедрения ролевых и квазипрофессиональных игр при анализе художественного текста, позволяющих студентам глубже понять культурные коды и фоновые знания, заложенные в языке.

Ключевые слова: филологическое образование, педагогические игры, лингвокультурологическая компетенция, интерпретация текста, герменевтика,

Введение. В эпоху стремительной цифровизации, доминирования визуального контента и распространения так называемого «клипового мышления» система высшего филологического образования сталкивается со сложным методологическим вызовом. Традиционные, академически строгие методы обучения, сфокусированные на репродуктивном усвоении знаний, постепенно теряют свою эффективность в студенческой аудитории. Современные студенты зачастую воспринимают классический художественный текст как застывший, архаичный монумент, далекий от их ментальной реальности. Из-за этого классический лингвистический разбор превращается в механическое, рутинное выделение тропов и грамматических конструкций, полностью оторванное от живого культурного контекста произведения.

В связи с этим в высшей школе назрела необходимость перехода от знаниецентрической парадигмы к комплексной компетентностной модели. Одной из стержневых в структуре профессиональной подготовки будущего филолога является лингвокультурологическая компетенция (Воробьев, 2008). Она представляет собой не просто глубокое знание языковой нормы, лексического состава или грамматического строя, а способность распознавать, декодировать и интерпретировать национально-культурные смыслы, заложенные в языке. Филолог нового поколения должен уметь видеть в слове концентрат исторической памяти, культурных кодов и философских концептов своего времени.

Чтобы оживить «искусство интерпретации» и перекинуть мост между классическим текстом и сознанием современного студента, необходимо внедрять интерактивные образовательные технологии. Наиболее перспективным инструментом в данном контексте выступают педагогические игры и игровые приемы. Как отмечает А. А. Вербицкий в своей теории контекстного обучения, включение игровых элементов в учебный процесс вуза позволяет смоделировать живой социальный и профессиональный контекст (Вербицкий, 2010).

Игра в высшем филологическом образовании — это не развлечение ради отдыха и не упрощение научного знания. Это особым образом организованное коммуникативное и когнитивное пространство. Попадая в условия игровой задачи, студент вынужден уйти от роли пассивного слушателя. Он превращается в активного исследователя, текстового аналитика и соавтора, который исследует художественное слово на тонком пересечении лингвистики, истории, философии и искусства.

Методы.Методологическую основу нашего исследования составил интегративный подход, объединивший принципы лингвокультурологии (В. В. Воробьев) и идеи философской и литературной герменевтики (науки о понимании, истолковании и интерпретации текстов). Для реализации поставленных задач в учебный процесс филологических дисциплин («Введение в филологию», «История литературы», «Лингвистический анализ текста») была спроектирована и внедрена система авторских педагогических игр. Основной методический прием заключался в том, чтобы перевести абстрактные, сложные для восприятия культурологические категории в осязаемые алгоритмы игрового моделирования.

Практическая реализация игровой технологии включала в себя регулярное проведение трех базовых типов герменевтических игр, каждый из

которых решал определенные образовательные задачи: «Герменевтический детектив» (Метод лингвистической ретроспекции). В рамках этого игрового приема студенческим микрогруппам предлагался текстовый фрагмент (зачастую малоизвестный или принадлежащий автору со специфическим идиостилем), из которого искусственно извлекались прямые указания на авторство, хронологическую эпоху и исторические события. Участники принимали на себя роли «текстовых криминалистов». Их задача заключалась в том, чтобы на основе анализа «улик» — специфического синтаксиса, архаичной лексики, скрытых цитат (аллюзий), использования конкретных бытовых реалий и фразеологизмов — реконструировать культурно-исторический контекст. Студенты должны были доказать, в какой социокультурной атмосфере родился этот текст, какие ментальные ценности разделял автор и какому социальному слою принадлежали герои.

«Культурная проекция» (Метод полихудожественной интерпретации).

Эта игра была направлена на развитие навыков межтекстуального и межкультурного анализа. Студентам ставилась задача осуществить концептуальный «перевод» смыслового ядра литературного текста на язык других видов искусства. Например, поэтический текст эпохи классицизма или барокко необходимо было интерпретировать через призму законов архитектуры, живописи или современного перформанса. Участники деконструировали словесные образы, выявляли доминирующие лингвокультурные концепты и переводили их в визуальные, музыкальные или пространственные метафоры. Этот прием позволял студентам осознать художественный текст не как изолированное языковое явление, а как органическую часть глобального культурного процесса.

Каждая игра завершалась обязательным этапом герменевтической рефлексии (дебрифинга), во время которого студенты отбрасывали игровые роли и анализировали, какие именно языковые маркеры помогли им прийти к пониманию скрытых смыслов текста.

Результаты. Опыт системного применения описанных герменевтических игр в высшей филологической школе показал качественные изменения в характере учебной деятельности студентов. Прежде всего, включение игровых приемов позволило полностью преодолеть так называемый «барьер усложненного текста». Художественные произведения, которые ранее воспринимались студентами как скучные, непонятные или чуждые их жизненному опыту, в процессе игры приобрели статус увлекательной головоломки, требующей интеллектуального азарта.

Во-первых, в ходе игр серии «Герменевтический детектив» студенты продемонстрировали способность видеть в слове глубинную семантическую многослойность. Участники научились замечать, что за каждым лексическим выбором автора стоит определенная социокультурная позиция. Они начали успешно дифференцировать пласты лексики (например, церковнославянизмы, заимствования, профессиональные арго), осознавая, как эти языковые элементы работают на создание портрета эпохи. Студенты стали самостоятельно выявлять скрытые иронические контексты, зашифрованные автором намеки и символические подтексты, которые при обычном чтении оставались незамеченными.

Во-вторых, игровой прием «Культурная проекция» помог студентам развить гибкость мышления и ассоциативные навыки. Филологический анализ перестал быть калькой с учебников по литературной критике. Студенты начали предлагать глубокие, самостоятельные интерпретации произведений, аргументируя их через эстетические категории смежных искусств. Язык художественной литературы раскрылся для них как динамическая система, чутко реагирующая на изменения в философии и мировоззрении человека конкретной эпохи.

В целом, результаты внедрения методики выразились в переходе студентов от пассивного восприятия чужих литературоведческих гипотез к генерации собственных обоснованных интерпретационных смыслов.

Обсуждение.Анализ результатов проведенного исследования позволяет утверждать, что интеграция педагогических игр в филологическое образование выступает мощным катализатором понимания и осмысления. Художественный текст по своей природе диалогичен. Как справедливо утверждал М. М. Бахтин, текст способен по-настоящему жить, развиваться и раскрывать свои потенциальные смыслы только в точке соприкосновения с другим текстом, другой культурой и другим воспринимающим сознанием (Бахтин, 1986). Традиционная лекционно-семинарская система часто монологична: преподаватель транслирует готовую истину, а студент ее фиксирует. Игровая же модель радикально меняет эту структуру, принудительно вовлекая студента в живой, полифонический диалог с автором, героями и своими коллегами по учебной группе.

В контексте проблематики секции «Культурологические аспекты современного филологического образования: на пересечении текста и искусства интерпретации» крайне важно переосмыслить статус самой игры. Педагогическая игра в вузе — это не искусственная надстройка над серьезной

наукой, а естественная форма герменевтического проживания текста. Когда студент берет на себя роль «интерпретатора-детектива» или «культурного эксперта», он совершает то, что в герменевтике называется «слиянием горизонтов» — его личный, современный социокультурный опыт соединяется с историко-культурным горизонтом изучаемого текста.

Такой подход позволяет преодолеть главную проблему современного гуманитарного образования — фрагментарность знаний. Игра связывает воедино лингвистику (строгий анализ языковой ткани, морфологии, лексики) и культурологию (понимание широкого исторического фона, ментальности, традиций и философии общества). Студент начинает осознавать, что язык — это не просто абстрактный набор знаков и правил, а живое, подвижное воплощение национальной культуры и человеческого духа (Gee, 2007). Игровые методы обучения запускают внутреннюю мотивацию к исследованию, развивают эстетический вкус и формируют у будущего филолога целостную картину мира.

Заключение.Подводя итог, можно сделать вывод, что целенаправленное использование герменевтических педагогических игр и игровых приемов является высокоэффективным, органичным и необходимым условием формирования профессиональных и образовательных компетенций у студентов-филологов. Данная технология переводит процесс анализа художественного произведения из плоскости механического репродуктивного разбора в плоскость творческого сотворчества, превращая академическое обучение в подлинное, живое искусство интерпретации текста.

Литература

1. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. — М.: Искусство, 1986. — 445 с.

2. Вербицкий А. А. Контекстно-компетентностный подход к модернизации образования // Высшее образование в России. — 2010. — № 5. — С. 32-37.

3.Воробьев В. В. Лингвокультурология: Монография. — М.: РУДН, 2008. — 336 с.

4.Кавтарадзе Д. Н.Обучение и игра: Введение в интерактивные методы обучения. — М.: Просвещение, 2009. — 176 с.

5.Gee, J. P.What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. — New York: Palgrave Macmillan, 2007. — 225 p.