

Педагогика и просвещение

Правильная ссылка на статью:

Маркова А.С., Мамукина Г.И. — Игра как компонент обучения иностранным языкам в высшей школе // Педагогика и просвещение. – 2023. – № 1. DOI: 10.7256/2454-0676.2023.1.39860 EDN: JAHYVJ URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=39860

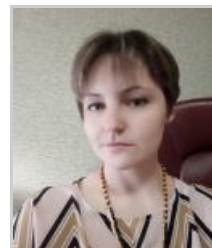
Игра как компонент обучения иностранным языкам в высшей школе

Маркова Анна Сергеевна

аспирант кафедры "Теоретической и исторической поэтики" Российского государственного гуманитарного университета

125993, Россия, г. Москва, ул. Миусская Пл., д.6, к.7, оф. каб. 278

✉ lirel@yandex.ru



Мамукина Галина Ивановна

кандидат социологических наук

доцент, кафедра иностранных языков № 3, Российский экономический университет имени Г. В. Плеханова

115054, Россия, г. Москва, ул. Стремянный Пер., 36

✉ mamukina@mail.ru



[Статья из рубрики "Современные стратегии и модели образования"](#)

DOI:

10.7256/2454-0676.2023.1.39860

EDN:

JAHYVJ

Дата направления статьи в редакцию:

28-02-2023

Аннотация: Положительное влияние игрового процесса на учащихся нередко становится предметом научных работ, что подтверждается статьями З. К. Молдахмедовой, А. А. Кадиевой, А. А. Шатиловой и других исследователей. Однако генезис игры, который позволяет найти истоки явления в эпохи синкретизма (А. Н. Веселовский), несмотря на работы Л. С. Выготского, всё ещё является не до конца изученным вопросом. Между тем, понимание сути игры позволяет ввести её как компонент обучения в процесс освоения иностранного языка, в том числе – для преодоления границы «свой-чужой» (Ю. М. Лотман) и для возможности ощущать свободу (Й. Хёйзинга) получения и закрепления знаний. Таким образом, целью данной работы является изучение генезиса игры как явления, укорененного в синкретической

эпохе (где оно существовало как часть обряда), в выявлении возможностей игровой ситуации для реализации творческой (миметической) деятельности учащихся, для преодоления языковых барьеров. Игра в свете такого подхода становится не элементом, способным снять напряжение "серьезной работы", но особой оптикой, позволяющей иначе воспринимать познавательную деятельность. Основным методом работы является генетический метод, предложенный О. М. Фрейденберг. Теоретической базой служат труды Ю. М. Лотмана, А. Н. Веселовского, М. М. Бахтина, О. М. Фрейденберг, Л. С. Выготского и других учёных.

Ключевые слова:

эпоха синкретизма, игра, процесс обучения, английский, Бахтин, Веселовский, Хейзинга, генезис, Фрейденберг, Выготский

Обучение иностранным языкам требует высокой степени вовлеченности и заинтересованности участников, так как обучающий процесс непосредственно связан с коммуникацией и переходом в иное семиотическое поле. Такое соприкосновение неизбежно порождает пограничную ситуацию, которая всегда, по мнению Ю. М. Лотмана, возникает при взаимодействии двух миров: «своего» и «чужого» [\[7, с. 200\]](#).

Игра рассматривается современной педагогикой и андрагогикой как эффективный способ вовлечь учащегося в процесс, заинтересовать и дополнительно мотивировать желанием успешно завершить игру. Так, в статье «Игра как технология обучения взрослых английскому языку» А. А. Шатилова рассматривает игру как одну из эффективных методик обучения, реализованную на базе коммуникативного метода преподавания [\[12, с. 228\]](#). В статье «Значение ролевых игр в обучении английскому языку в высших учебных заведениях» З. К. Молдахмедова определяя ролевую игру, отмечает, что та «представляет собой речевую деятельность, одновременно игровую и учебную, в процессе которой обучающиеся выступают в определенных ролях» [\[10, с. 9\]](#). Исследовательница подчёркивает, что «являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении на иностранном языке» [\[10, с. 9\]](#). Значимость игры, на практических примерах, раскрывается и в работе «Игра как средство обучения иностранному языку» [\[6\]](#) А. А. Кадиевой, а коллектив авторов П. А. Манакова и Д. А. Жилина рассматривают даже современные компьютерные игры как средство обучения иностранному языку [\[8\]](#).

Однако сама сущность игры не как вида деятельности, а как процесса, отмеченного условностью, но дающую участнику игры безусловную степень свободы (Й. Хёйзинга) редко становится объектом исследования. В данной работе предлагается рассмотреть игру с точки зрения её эволюции из обряда (первоначально как драмы, рода литературы) и возможности карнавального (М. М. Бахтин) преобразования, которую она даёт своим участникам. В таком аспекте игра может быть рассмотрена как важный компонент процесса обучения иностранному языку (в том числе, и в высшей школе), который не только способствует преодолению языкового барьера и вовлечению в познавательный процесс, но открывает возможности для личностного развития.

Й. Хёйзинга в книге «Homo ludens. Человек играющий» отводит игре роль безусловно-положительной, всеохватывающей силы. Автор отмечает, что игра сама по себе преисполнена высшим смыслом: «в игре вместе с тем играет нечто, выходящее за

пределы непосредственного стремления к поддержанию жизни, нечто, вносящее смысл в происходящее действие. Всякая игра что-то значит» [\[13, с. 23\]](#). И помимо смысловой функции, игра обладает потенциалом выражать свободное волеизъявление, при том делать это непринуждённо: «Всякая Игра (Заглавная буква Й. Хёзинга. Прим. авт.) есть прежде всего и в первую очередь свободное действие. Игра по принуждению уже более не игра» [\[13, с. 31\]](#).

Таким образом, игра одновременно имеет характер нечто обусловленного смыслом (логически заданным правилами и целью), но в то же время – нечто такого, что дарит человеку безусловную свободу.

Этот парадокс может быть разрешён анализом генезиса игры, её эволюции из обрядовых и ритуальных действий. Эту эволюцию мы можем проследить, опираясь на теорию литературы, на историческую поэтику. Отметим, что данная параллель уместна, так как в синкретическую эпоху (В. В. Веселовский) ритуальное действие носило целостный характер, позже, в процессе развития отвлечённого мышления, из него выделились роды литературы, в том числе и драма. Кроме того, на связь игры и поэзии указывает и сам Й. Хёзинга, полагая: «всё, что является поэзией, вырастает в игре: в священной игре поклонения богам, в праздничной игре ухаживания, в боевой игре поединка с похвалой, оскорблениями и насмешкой, в игре остроумия и находчивости» [\[13, с. 184\]](#).

При всей важности этого замечания, заметим, что ситуация скорее обратная: и игра, и поэзия, и драма, и эпика – рождаются как священнодействие, чему бы оно ни было посвящено.

Об этом говорит историческая поэтика (что, по мнению С. Н. Бройтмана было фундаментальным открытием А. Н. Веселовского [\[4, с. 73\]](#)), описывая то состояние искусства (С. Н. Бройтман добавляет: предискусства), «когда оно еще не существовало как автономное явление, а "начала" будущих искусств (музыки, пения, танца, театра, литературы) и литературных родов пребывали в синкретическом виде и были составляющей мифа и обряда» [\[4, с. 73\]](#).

Мы можем утверждать, что игра также входила в синкретическое целое, так как суть игры – в преображении, в принципиальном изменении правил внешнего мира и замене их собственными, в почти гротескной [\[1\]](#) незавершённости (до самого финала) и в большой степени вариативности итогового завершения указывают на то, что она укоренена в народно-смеховой культуре. А та, в свою очередь, по мысли М. М. Бахтина, воплощается в карнавале, который «стал в действительности тем резервуаром, куда вливались прекратившие свое самостоятельное существование народно-праздничные формы» [\[1, с. 282\]](#).

Игра, таким образом, переживала процесс размежевания с синкретическим целым наравне с другими формами, воплотившись в драме как в форме искусства, но не ограничиваясь ею.

Эту мысль косвенно подтверждает исследование Л. С. Выготского «Игра и её роль в психическом развитии ребёнка», в котором исследователь отмечает: «Действие в ситуации, которая не видится, а только мыслится, действие в воображаемом поле, в мнимой ситуации приводит к тому, что ребенок научается определяться в своем поведении не только непосредственным восприятием вещи или непосредственно действующей на него ситуацией, а смыслом этой ситуации» [\[5\]](#). Иными словами,

известный психолог противопоставляет познание некоего объекта материального мира постижению абстрактного понятия. В этом смысле, игра проходит тот же процесс, что и метафора, эволюционировавшая из двучленного параллелизма. По мысли О. М. Фрейденберг, распадение целостного (синкретического) образа на отвлеченные понятия «объективно породило возникновение так называемых переносных смыслов – метафору. Прежнее тождество смыслов оригинала и его передачи заменилось только иллюзией такого тождества, то есть “кажущимся” воображению тождеством» [\[11, с. 302\]](#). В работе Л. С. Выготского такой процесс переноса реального объекта на некий «кажущийся» аналог иллюстрируется примером игры ребёнка в «лошадку», где лошадкой становится палка, увенчанная фигурой лошадиной головы. Однако игра, в отличие от метафоры, которая имеет дело только с абстрактными значениями, тесно связана с действительным миром. Л. С. Выготский так развивает эту мысль: «движение в смысловом поле — самое главное в игре: оно, с одной стороны, есть движение в абстрактном поле (поле, значит, возникает раньше, чем произвольное оперирование значениями), но способ движения — ситуационный, конкретный (т. е. не логический, а аффективное движение). Иначе говоря, возникает смысловое поле, но движение в нем происходит так же, как в реальном — в этом главное генетическое противоречие игры» [\[5\]](#).

Таким образом, игра позволяет в реальной действительности и в реальном времени получить переживаемый опыт, заданный правилами игры. М. М. Бахтин в работе «Автор и герой в эстетической деятельности» приводит ситуацию игры: в разбойников и путешественников. Ученый отмечает, что каждый из участников процесса хочет прожить и проживает свою роль, видя мир глазами своей «маски» (добавим, что М. М. Бахтин полагал, что «маскарадную линию», «балаганную комику» и цирк следует относить к карнавальным формам [\[2, с. 196\]](#)). Кругозор каждого ограничен принятой им ролью, со стороны такая игра кажется бессмысленной, но для её участников она интересна [\[3, с. 72\]](#). Интересна возможностью выйти за рамки своего собственного мировосприятия и встать на позицию *другого*. Категория *другого* – одна из важнейших в работах М. М. Бахтина, она характеризуется не только тем, что «я» принципиально противопоставлено «другим» («другой как таковой» [\[2, с. 384\]](#)), но и тем, что само «я» не может стать личностью без взгляда «другого», без участия живой души, без диалога. И более того сама истина – постигается именно в диалоге, так как она «не находится в голове отдельного человека, она рождается между людьми, совместно ищущими истину, в процессе их диалогического общения» [\[2, с. 163\]](#).

Игра, давая возможность почувствовать себя «другим», маской, двойником, раскрывает перед участником игры «возможности иного человека и иной жизни, он утрачивает свою завершённость и однозначность, он перестаёт совпадать с собой» (эту мысль М. М. Бахтин относил к пограничным состояниям – в том числе, сна – в жанре мениппее, но нам представляется, что это высказывание справедливо и по отношению к игре) [\[2, с. 174\]](#).

Иными словами, игра в предлагаемом нами контексте представляется элементом культурной и социальной жизни, укоренённым в эпохе синкретизма, находящим воплощение в искусстве, в традициях народно-смеховой культуры, в персональной потребности получить опыт «маски», «другого» для расширения своего собственного кругозора и когнитивного развития.

Игра, по нашему мнению, в данном аспекте её изучения может не только способствовать процессу обучения иностранному языку, но стать важным компонентом этого процесса. В какой-то мере собственная речь на иностранном языке воспринимается как чужая

(вспомним оппозицию «свой-чужой» Ю. М. Лотмана, которую учёный понимал как неотъемлемую часть формирования культуры [\[7, с. 200-210\]](#)), равно как и письменная речь, чтение требуют адаптации. В этом случае, компонент, который усиливает инаковость может способствовать иному восприятию языка – не как чего-то чужеродного, а как «своего», в другом, игровом пространстве.

С этой целью преподавателем могут предлагаться не всегда строго логичные, серьёзные задания, а, напротив, те, к которым необходимо отнестись с долей иронии. Так, например, проходя стандартную тему рассказа о себе, можно попросить учащихся представить себя какой-то известной персоной.

Воображаемая ситуация может иметь место и в докладе: учащихся просят представить, что они находятся на международной конференции и готовы заслушать важное сообщение.

Мимитическое преобразование (которое в миметическом акте мыслится не как подражание, а как «истинное перевоплощение» [\[9, с. 27\]](#)) требуется и в задании представить себя старше на десять лет. Учащимся предлагается «встретиться на встрече выпускников» и рассказать о себе, используя возможности разных времен английского языка.

Большую степень свободы даёт учащимся сознательное нарушение преподавателем условного порядка опроса. Отвечающему даётся возможность самому передать «эстафету» любому человеку из своей группы. При этом, между передающим и принимающим нередко завязывается короткий шуточный диалог.

Использование на занятии предметов, которые могли быть восприняты учащимися как игровые – также способствует созданию благоприятной атмосферы. Так, например, упражнение «вопрос-ответ» эффективно проводить с небольшим мячом, это повышает темп речи, способствует вовлечённости и концентрации внимания участников образовательного процесса. Как и в случае, приведённом ранее, очередность ответов может так же устанавливаться самими учащимися.

Разумеется, данными примерами не ограничиваются возможности применения игры как компонента обучения на занятиях по иностранному языку. Однако они способны дать представление о возможности использования игры.

Отметим, что преподаватель в таком процессе занимает позицию условной «вненаходимости» по отношению к учащимся. Условной, так как, разумеется, те его видят и слышат. Более того, сознание преподавателя, разумеется, не может охватить сознаний учащихся. Однако мы вводим этот термин М. М. Бахтина, чтобы показать, что преподаватель любовно устраняет себя из поля познавательной деятельности учащегося, давая «очищение всего поля жизни для него и его бытия» [\[3, с. 18\]](#). Преподаватель тем самым выступает как организующее начало, как зачинатель игры и как тот, кто её завершает. Нередко вместе с уроком, так как игра пронизывает весь образовательный процесс, а не является лишь одной из деятельностей, направленной на эмоциональную разгрузку.

Подытожим. Игру мы определяем как точку видения, определяющуюся условностью, но дающую участнику игры безусловную степень свободы (Й. Хёзинга). В аспекте преподавания иностранного языка игра, будучи укоренённой в синкретической эпохе, становится не видом деятельности, а особым компонентом, который составляет образовательный процесс. Игра обладает потенциалом преобразования, который не только

способствует преодолению языкового барьера и вовлечению в познавательный процесс, но открывает возможности для личностного развития.

Библиография

1. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса / Михаил Бахтин. СПб. : Азбука, Азбука-Аттикус, 2021. – 640 с.
2. Бахтин М.М. Проблемы поэтики Достоевского. – СПб. : Азбука-Аттикус, 2016. – 416 с.
3. Бахтин М. М. Автор и герой в эстетической деятельности. Эстетика словесного творчества / М. М. Бахтин – М.: Книга по требованию, 2013. – С. 9-191
4. Бройтман С. Н. Теория литературы: Учеб. пособие для студ. филол. фак. высш.учеб. заведений : В 2 т. / Под ред. Н. Д. Тмарченко. – Т. 2: С. Н. Бройтман. Историческая поэтика. – М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 368 с.
5. Выготский Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка. Вопросы психологии № 6 1966 Стр. 62 – 68.
6. Кадиева А. А. Игра как средство обучения иностранному языку. Проблемы гуманитарного образования в аспекте новых научных парадигм. Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции. 2019, С. 118-121
7. Лотман Ю. М. Внутри мыслящих миров / Юрий Лотман. СПб.: Искусство – СПб, Азбука, Азбука-Аттикус, 2016., — 448 с.
8. Манакова П. А., Жилина Д. А. Компьютерные игры как средство обучению английского языка. Современные научные исследования и инновации. №5 (133), 2022, С. 35.
9. Махов А.Е. Поэтологическая топика во фрагментах Новалиса // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2019. № 2.
10. Молдахмедова З. К. Значение ролевых игр в обучении английскому языку в высших учебных заведениях. Евразийский союз ученых. №12-2 (81), 2020. С. 9-10
11. Фрейденберг О. М. Миф и литература древности / Ольга Фрейденберг; сост.послел, коммент. Н. Брагинской; библиогр. М. Ю. Сорокина, Н. Ю. Костенко. – 3-е изд., испр., доп. – Екатеринбург: У-Фактория, 2008. – 896 с.
12. Шатилова А. А. Игра как технология обучения взрослых английскому языку. Преподаватель высшей школы: традиции, проблемы, перспективы. Материалы X Всероссийской научно-практической Internet-конференции (с международным участием). 2019. С. 228-235
13. Хёйзинга Йохан. Homo ludens. Человек играющий / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011 — 416 с.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предмет исследования – методология и методика применения игры как компонента обучения иностранным языкам.

Методология исследования основана на сочетании теоретического и эмпирического

подходов с применением методов анализа, обобщения педагогического опыта, сравнения, синтеза.

Актуальность исследования определяется ростом межкультурного взаимодействия в современном мире и, соответственно, необходимостью освоения иностранных языков, включая методологию и методику применения игр в данном процессе.

Научная новизна автором в явном виде не выделена и, по-видимому, связана с полученными автором выводами и тем, что игра определяется условностью, но даёт безусловную степень свободы. В аспекте преподавания иностранного языка игра становится особым компонентом образовательного процесса. не только способствуя преодолению языкового барьера и вовлечению в познавательный процесс, но и создавая возможности для личностного развития.

Статья написана русским литературным языком. Стиль изложения научный.

Структура рукописи включает следующие разделы (в виде отдельных пунктов не выделены, не озаглавлены): Введение (обучение иностранным языкам, семиотическое поле, пограничная ситуация, игра как эффективный способ вовлечь учащегося в процесс (А. А. Шатилова, З. К. Молдахмедова, А. А. Кадиева, П. А. Манакова, Д. А. Жилина, Й. Хёзинга, М. М. Бахтин), анализ генезиса игры из обрядовых и ритуальных действий (В. В. Веселовский), историческая поэтика (С. Н. Бройтман), игра и её роль в психическом развитии ребёнка (Л. С. Выготский), игра как метафора (О. М. Фрейдсберг), Игра в процессе обучения иностранному языку (оппозиция «свой-чужой» Ю. М. Лотмана, воображаемая ситуация, мимическое преобразование, сознательное нарушение порядка опроса, упражнение «вопрос-ответ», позиция условной «внеаходимости» преподавателя по отношению к учащимся), Заключение (выводы), Библиография.

Содержание в целом соответствует названию. Вместе с тем формулировка заголовка в большей степени подходит для монографии, нежели для отдельной статьи. В связи с этим в наименовании рукописи следует конкретизировать предмет исследования (см., например, выше). Специфика высшей школы также не выражена.

Библиография включает 13 источников отечественных и зарубежных авторов – научные статьи, материалы научных мероприятий и пр. Библиографические описания некоторых источников требуют корректировки в соответствии с ГОСТ и требованиями редакции, например:

3. Бахтин М. М. Автор и герой в эстетической деятельности. Эстетика словесного творчества. – М. : Книга по требованию, 2013. – С. 9–191.
4. Бройтман С. Н. Теория литературы : учеб. пособие для студ. филол. фак. высш.учеб. заведений : в 2 т. / под ред. Н. Д. Тмарченко. – М. : Академия, 2004. – Т. 2. Историческая поэтика. – 368 с.
5. Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62–68.
6. Кадиева А. А. Игра как средство обучения иностранному языку // Проблемы гуманитарного образования в аспекте новых научных парадигм : сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции. – Место издания ??? : Наименование издательства ???, 2019. – С. 118–121

Апелляция к оппонентам (Бахтин М. М., Бройтман С. Н., Выготский Л. С., Кадиева А. А., Лотман Ю. М., Манакова П. А., Жилина Д. А., Махов А. Е., Молдахмедова З. К., Фрейнденберг О. М., Шатилова А. А., Хёйзинга Й. и др.) имеет место.

В целом материал представляет интерес для читательской аудитории и после доработки рукопись может быть опубликована в журнале «Педагогика и просвещение».