

ИГРА В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

Бондарь Л. Д.

Пожалуй, никакое другое явление культуры так не связано с образованием, как игра. Эта связь прослеживается со времён античности. Слово *ludus*, которое, как известно, означало у римлян "игра", имеет и второе значение – "обучение". Доказывать огромное значение роли и места игры в культуре человека после работы Йохана Хейзинги (1) уже нет необходимости. Также нет необходимости поднимать проблему применения игры в процессе обучения: об этом уже много говорилось и культурологами, и психологами, и педагогами, и методистами, и даже физиологами. Всем известно то место, которое занимает игра у ребёнка. "Что может быть серьёзнее для ребёнка, чем игра?" – задаёт риторический вопрос В. И. Полищук (2). Игра развивает ребёнка. И более того, нормально развиваются именно те дети, которые играют. И дальше игра продолжает участвовать в процессе обучения, образования: развивающие игры, затем обучающие игры, деловые игры наконец. Таким образом, место игры в процессе обучения очерчено. Хотелось бы поговорить о другом. Вернуться вновь к тождеству, установленному римлянами между игрой и обучением, и поговорить о том, к чему приводит (или даже к чему обязывает педагогов) принятие этого тождества и как можно использовать в обучении не столько игры, сколько знание законов игры.

В качестве конкретных иллюстраций проще всего опираться на языковые занятия. По разным причинам, но, прежде всего — по причине близости двух культурных явлений: игры и языка. Г. Гадамер рассматривал историю и культуру как своего рода игру в стихии языка; появлялись даже теории, связывающие возникновение языка с игрой. Но и сам язык можно провозгласить игрой. Ведь что такое игра? Создание идеального мира, отображающего реальный и устроенного по своим правилам. Не подходит ли это же под определение языка?

"... Что такое игра? – спрашивает в свою очередь автор книги "Лингвистические игры" Д. В. Любич. – Это всегда модель какого-то практически значимого действия". В одних случаях сходство игрового и реального действия очевидно, в других они уже очень далеко отстоят друг от друга, как, например, шахматы от военных действий, но всё же в них оттачиваются одни и те же практически значимые навыки. "С помощью языка тоже строятся модели, при чём для каких угодно вещей или действий" (3).

Потому, как замечено, более склонные к играм, состязанию, агону люди обычно склонны и к изучению языков: как родного, так и иностранных. Можно не относиться серьёзно к гороскопам и не признавать астрологию наукой, но в отношении нашей темы обращают на себя внимание два утверждения астрологов: 1) люди, рождённые под знаком "Близнецов", остаются играющими детьми всю свою жизнь; 2) люди, рождённые под знаком "Близнецов", наиболее склонны к изучению языков.

Знакомство с иностранным языком – это как знакомство с новой игрой. Дети (да и взрослые) очень часто хотят изучать иностранные языки, любят начинать это изучение. Что заставляет людей учить язык? С одной стороны, это знакомство с новой игрой, а с другой – приобщение к другому культурному миру, к другим сферам. В культуре человечества можно неоднократно заметить такое отношение к языку как к средству социального обособления (4).

У многих так называемых "примитивных" (5) народов засвидетельствованы "специальные" языки для высших слоёв социальной лестницы: для жрецов, священнослужителей, царственных особ, особые языки для мужчин и женщин. "Специальным языком" могут овладеть только посвящённые, знание этого особого языка – признак принадлежности с высшему сословию, к замкнутой корпорации (даже внешние атрибуты – особая одежда, знаки и пр. – здесь не играют такой важной роли, как знание этого особого языка). Именно знание языка делает тебя своим, отличает тебя от чужака (6). Так и в "цивилизованном" обществе: коллективные представления только тогда причислят иностранца к своей нации, когда он будет говорить на языке этой нации без ошибок и без акцента. Весьма характерна в этом отношении японская культура, не прощающая даже небольшого акцента.

Но не только "примитивные" народы имеют эти особые священные языки. В современном обществе мы встречаем такие специфические языки различных групп, различных культур – речь идёт о сленгах: сленг уголовников, молодёжный сленг и т. д. Дети также очень часто создают такие "свои" языки – нередко способом известным и очень простым: прибавляя к каждому слогу какую-нибудь повторяющуюся частицу. Такой же способ образования особого языка зафиксирован, кстати, у абипонов: лица, поднявшиеся до степени "благородных" (называются они хешери и нелерейкати), употребляют те же слова, что и другие, но изменяют их путём вставки других букв (7).

Таким образом, осознанно или нет, но люди относятся к языку, как к игре. На начальном этапе изучения любой язык интересен, потому что первые правила его просты. И если правила остаются для человека занимательными, он продолжает изучение языка и углубляет свои познания и навыки. Если же правила по каким-то причинам неинтересны,

монотонны, далеки от общих культурных интересов отдельного человека, то игра надоедает, и человек прекращает в неё играть.

Итак, азартные игроки продолжают игру. А остальные? Вот здесь-то и выступает на первый план фигура преподавателя. Сумеет ли он доказать, что игра интересная? Сумеет ли упростить правила, если они трудны, разнообразить, если монотонны?

То, что мы сейчас говорили о языке, сводя его к игре, лингвисты, вероятно, не будут отрицать. Но более того, этот тезис, наверное, должны поддержать представители любой другой науки, любых других отраслей знаний, поскольку в любой науке игровое начало отрицать невозможно. А это, в свою очередь, приводит нас к идее о том, что и процесс обучения любой дисциплине – это игра. А любая игра имеет свои законы.

То, о чём пойдёт речь ниже, – это лишь намётки основных законов игры, опирающиеся во многом на мнение того же Й. Хейзинги. По мнению Й. Хейзинги, основными признаками игры являются следующие: "деятельность протекает внутри ограниченного пространства, способна к повторению, состоит из порядка, ритма, выводит исполнителей и зрителей из сферы "обычного бытия"..." (8).

Итак, пойдём по порядку. Соблюдение законов игры принуждает преподавателя, во-первых, ограничить пространство, ограничить круг лиц, участвующих в процессе. Важно изначально дать понять: в эту игру будем играть только мы, больше никого не берём. Круг участников очерчен. Чужаки остаются вне игры. На деле многие опытные педагоги это правило подсознательно соблюдают, не позволяя посторонним слушателям, другим преподавателям присутствовать на своих занятиях: не из чувства ревности, опасения оценки своих знаний, нет – именно из-за нежелания разрушать сложившийся круг участников действия. Автору известны преподаватели, проводящие свои тренинги попросту за закрытыми дверями.

Ограничение круга посвящённых придаёт дополнительную ценность приобретаемым знаниям, делая эти знания уделом избранных. Точно также, как в древности священные знания передавались только очень ограниченному кругу, будучи великой тайной посвящённых. Желание быть в кругу этих посвящённых, иметь доступ к знаниям, не доступным всем и каждому, – весомый стимул в процессе обучения. Знание имеет особую привлекательность и ценность, когда оно труднодоступно.

Второй пункт: деятельность способна к повторению. Игра перестаёт быть игрой, когда движется только поступательно. Возвращения, повторения, напоминания – неотъемлемый атрибут игры и познания. Игра движется по кругу, не позволяя игроку выйти из ограниченного

пространства, постоянно возвращая и напоминая ему об основных правилах, подчёркивая тем самым универсальность главных правил игры.

Таким способом возвращения к основным истинам на занятиях может стать, например, традиция объявления "святых вещей". Как подчёркивает Й. Хейзинга: "Единообразие форм архаической культуры проявляется в состязаниях в знании и мудрости". "Для раннего человека что-то мочь или сметь означало власть, а что-то знать – магическую власть". Ибо для древнего человека "всякое знание находится в прямой связи с самим миропорядком" (9). И в дни священных праздников люди состязались в таких знаниях. И, прежде всего носители священного знания – жрецы, которые по очереди задавали друг другу сакральные загадки.

Функция таких сакральных состязаний наиболее отчётливо выступает в ведийской традиции. Брахманы состязаются "в знании начал" или в "произнесении священных истин". В гимне I, 164 Ригведы находим следующее: "Я спрашиваю тебя о крайней границе земли. Я спрашиваю, где пуп мироздания..." Так, жрецы не только состязались в знании, но и вспоминали основополагающие истины, возвращаясь к первоначалам, не удаляясь от основ знания, от их корней.

Так, если педагогу на занятиях определённый минимум знаний объявить "святыми вещами", на которых держится весь предмет, эти вещи, как показывает опыт, будут знать непременно. И об этих священных вещах нужно постоянно напоминать; можно устраивать и определённые состязания в том, кто больше этих вещей знает; можно стимулировать подобные состязания между самими студентами. Для этого необязательно организовывать конкурсы или викторины. Достаточно, к примеру, во время занятий ученику, не вспомнившему необходимый минимум, адресовать фразу вроде: "Святых вещей не знаете". Это будет стимулом к состязанию.

Третий пункт: наличие порядка, то есть правил. Один из важнейших атрибутов игры – правила, которые нельзя нарушать. Этот, как кажется на первый взгляд, самый простой этап игры, должен быть самым первым: установить правила на занятиях. Это автоматически превращает весь курс в игру. Способов масса: ввести слова приветствия (например, в одной школе с немецким уклоном любое занятие немецкого языка во всех классах с первого по одиннадцатый начинается одними и теми же словами приветствия: *Guten Tag! Es hat geläutet. Die deutsche Stunde beginnt*); условиться, что пользоваться будем только определёнными тетрадами (так, в некоей школе г. С.-Петербурга учительница начальных классов просит своих учеников пользоваться тетрадами только зелёного цвета – в цвет формы, принятой в этой школе); договориться, что на первых занятиях – пока идёт знакомство педагога и учеников – на столах стоят таблички с именами (опыт преподавателя петербургско-

го колледжа); на занятиях называем друг друга только по именам (но не по фамилиям) и т. д.

Эти правила могут быть объявлены учителем, могут быть не объявлены, но неуклонно проводимы (негласные правила), могут быть выработаны и самими учениками. Важно только, чтобы они соблюдались и не нарушались (10).

С одной стороны, всё чрезвычайно просто. Но с другой – чрезвычайно важно знать чувство меры и не перегнуть палку, не сделать эти правила Дамокловым мечом, не позволить им из условий игры превратиться в цепь. Об этом говорит и глубинная философия игры: в каждой игре нужно во время остановиться, вовремя вернуться из идеального мира в реальный, чтобы игра не превратилась в безумие, а желание выиграть, победить – в движение к цели любыми путями (как говорили древние *per fas et nefas*), когда все средства хороши; или же чтобы правила игры не стали монотонными.

Следующий пункт: ритм. Наличие ритма – чередования напряжения (работы) и отдыха – в процессе обучения очевидно. И не стоит на этом останавливаться дольше.

Есть ещё один признак игры. Человеку нужны не только игры, но и игрушки – предметы, которыми можно было бы манипулировать, облегчая себе нахождение в идеальном мире. Редкий человек может играть с исключительно абстрактными понятиями. В этом отношении лингвистические игры одни из самых трудных, многие из них – удел интеллектуалов.

Для среднего же человека требуется игрушка как материальное воплощение игры. Речь идет, прежде всего, о разнообразном раздаточном или наглядном материале. Но такой игрушкой может стать уже самая обыкновенная тетрадь. Замечено, что школьники часто пытаются "играть" тетрадью, манипулировать ею: они украшают свои тетради, разрисовывают их и т. д.

И учитель может использовать это, установив, например, правила записи в тетради (то есть, сформулировав ещё одни условия игры), как например: на занятиях по иностранному языку каждую тему записываем на иностранном и русском языке. Или: после занятия на полях делаем пометки ("интересная тема", "неинтересная", "понятная", "трудная", "важная", "нужно поразмыслить" и т. д.). Здесь ребёнок не только выполняет формальные условия игры, но и, в свою очередь, играет в учителя, или в фигуру, равнозначную ему, оценивающую преподаваемый материал.

Следующий шаг – преподаватель использует готовую "Рабочую тетрадь" по предмету. В частности, это может быть некий шаблон, содержащий костяк конспекта, но с оставленными графами, заполняющи-

мися учениками во время лекции под руководством преподавателя. Использование такой "Тетради" преследует несколько целей:

1) экономит время на написание конспекта;

2) исключает многие ошибки, которые могут появиться при восприятии со слуха;

3) добавляет элемент игры, наконец:

а) Ученики заполняют некий бланк, ликвидируя пустоты – этот процесс весьма увлекателен (в качестве сравнения можно привести любимое многими занятие разгадывания кроссвордов, где одним из игровых стимулов является заполнение пустых ячеек, или же целый ряд пасьянсов, преследующих аналогичную цель и т. д.).

б) Конспекты разных учеников в итоге получаются одинаковыми. С одной стороны, это может показаться унификацией и подавлением индивидуализма. Но с другой стороны – здесь есть важный игровой элемент. Ведь в большинстве игр-состязаний, игре-загадок верный ответ – один-единственный; победителем в такой игре становится тот, кто верно выполнил все условия, пришёл к единственно верному результату (в нашем случае – "образцу" конспекта, который задуман), то есть к победе. Так каждый – сам для себя, конечно, – становится победителем.

И кроме того, не будем забывать о другой античной истине: *Aut discite, aut discede* – "Или учись, или уходи". Любое обучение начинается не с творчества, а с овладения прописными истинами, и здесь двух мнений быть не может (11). Именно такие истины должны помещаться в конспекте "Рабочей тетради". Единые знания – основа той или иной научной школы. Творчество, индивидуализм – это следующий этап; к ним можно плодотворно апеллировать только после овладения неоспоримыми основами науки.

в) Конспекты у всех одинаковы, все знают, что заполняют одни и те же "бланки" и результат получается одинаковый. Это очень важный "коллективный фактор" в игре, о котором говорил и Й. Хейзинга: "... Взаимосвязь культуры и игры следует искать в высоких формах социальной игры, то есть там, где она бытует как упорядоченная деятельность группы, либо сообщества... С точки зрения культуры, сольная игра для самого себя плодотворна лишь в малой степени" (12). Об этом нам говорит и культура человечества: коллективная игра весьма популярна и любима в народе – древние помпы, современные карнавалы и демонстрации, стадионы, заполненные болельщиками и зрителями и т. д.

г) Кроме того, многие ученики, слушая объяснения учителя, любят следить по учебнику, сверяясь с его текстом. В одном случае это – проявление нетерпеливости, в другом – насущная потребность, связанная с особенностями восприятия, основанными на визуальном контакте. Для таких студентом шаблон конспекта – настоящее спасение.

Возможны, несомненно, и другие варианты "Рабочей тетради", что зависит от творческой инициативы преподавателя.

Следующий момент. Понятие "игра" включает в себя два смысла: "забава, развлечение" и "состязание". Если в современных языках, как доказал Й. Хейзинга, эти два значения сливаются в одном слове, начиная, вероятно, с латинского *ludus* (что означало всё то, что мы сейчас понимаем под игрой: от забавы, игры на музыкальных инструментах до состязания), то в языках архаичных эти понятия разделялись, эта двойственность осознавалась, древние отделяли забаву от состязания. Так и в образовательном процессе игра бывает двух видов: что-то вроде интерлюдии, передышки, разрядки (ср. греч. "пайдейя"), и вплоть до состязаний, агона.

Но и агон имеет двойной смысл: результатом состязания может стать победа, а может – проигрыш. Зачастую роковой. Эта традиция вновь ярко отражена в архаических текстах, где упоминается разгадывание загадок, и ставкой в такой игре была жизнь (вспомним хотя бы знаменитые загадки сфинкса).

Не стоит об этой второй стороне медали забывать и педагогам. Большинство психологов и педагогов стоят на том, что главным стимулом учащегося должно быть поощрение. Но забывая о наказании для проигравших, мы нарушаем правила игры – игры, имеющей многовековые традиции. Порой негативный стимул бывает едва ли не сильнее, чем позитивный.

В этом отношении нас учат современные телевизионные игровые шоу. Там, где единственной целью в игре является зарабатывание как можно большего количества денег, то есть отсутствует элемент наказания: я выиграю – буду награждён, проиграю – не буду награждён, – там часто замечается ухудшение игры участников от кона к кону. Если же появляется угроза наказания: риск быть изгнанным из команды, получить в свой адрес нелестные комментарии ведущего, если окажешься в роли слабого игрока и т. д., – это оказывается весьма сильным стимулом роста и заставляет "разыграться" даже тех, кто в начале проявил себя слабым игроком.

Вероятно, по правилам игры, не только поощрение должно работать во время процесса обучения, но и наказание. Другое дело – определить, какой стимул для кого окажется сильнее (13).

Огромное значение в игре Й. Хейзинга отводит также моменту непредсказуемости и риска. Итог игры не должен быть известен заранее. Здесь, как в детективе: при очевидности и кажущейся простоте правил всегда должна присутствовать интрига, тайна, о которой уже шла речь. Преподаватель не должен забывать об этом законе игры при построении, как отдельного урока, так и всего курса.

И в заключении хотелось бы вернуться к значению слова *ludus* в латинском языке, которое было ещё шире, чем значение русского слова "игра" и означало "обучение" (кстати, и у греков "пайдейя" означало как забаву, так и воспитание). Это значение восходит, вероятно, к значению "упражнение". Упражнение не только как составная часть состязания, главное – это составная часть подготовки. Ведь именно упражнения в тренировке развития какого-либо навыка более всего отдалено от действительного мира. Простой пример. Чтобы получить практические навыки перевода латинского слова, нужно очень долго жить в абсолютном непрактичном на первый взгляд мире, тренироваться в выполнении упражнений, которые, как кажется, не имеют ничего общего с переводом, а именно: упражняться в определении формы слова, упражняться в постановке слова в словарную форму, упражняться в поиске слова по словарю; упражняться в определении форм слова в родном языке, упражняться в навыках постановки слов родного языка в нужную форму. Каждый по отдельности этап этих занятий может показаться чем-то чрезвычайно абстрактным, не имеющим не только никакого отношения к переводу, но и не имеющим никакого вообще практического применения. Игра в чистом виде. Однако без овладения хотя бы одним из этих этапов нельзя будет сделать элементарного практического действия – перевода латинского слова на родной язык.

Итак, в качестве вывода. Поскольку игра не только должна присутствовать в продуктивном процессе обучения (как она неотъемлемо присутствует во всех сферах жизни человека), но и само обучение уже является игрой, то оно должно включать в себя все формальные признаки игры: быть ограниченным в пространстве и по кругу участников, содержать элементы повторения, иметь порядок (правила) и ритм, быть, по возможности, обеспеченным игрушкой, в условиях состязательности подразумевать поощрения и наказания, сохранять непредсказуемость. Таким образом, для успешного процесса обучения важно изучить законы игры и важно им следовать. Тот же, кто нарушает эти законы, оказывается вне игры. Законы может нарушить ученик и стать неуспешным учеником, а может нарушить (или не учесть) учитель и стать неуспешным учителем.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Хейзинга Й. *Homo ludens*. В тени завтрашнего дня. М., 1992.
2. Полищук В. И. *Культурология*. М., 1999. С. 137.
3. Любич Д. В. *Лингвистические игры*. СПб., 1998. С. 6-7.
4. Леви-Брюль Л. *Первобытное общество*. М., 1930. С. 112 сл.

5. Заключаем слово «примитивные» в кавычки, так как вопрос о «примитивности» этих народов весьма спорен.
6. Ср., например, функции военного пароля.
7. Дж. Фрэйзер собрал большое количество примеров «особых» языков: *Фрэйзер Дж. Дж. Золотая ветвь: Исследование магии и религии*. М., 1980.
8. Хейзинга Й. *Homo ludens*. С. 57.
9. Хейзинга Й. *Homo ludens*. С. 125.
10. На конференции во время прений по настоящему докладу прозвучало сомнение: «Правила не всегда работают. Однажды проводилась игра, когда правила оказались для конкретной группы учеников невыполнимыми. Тогда они их сломали и установили свои. Значит, правила не всегда действуют». В качестве ответа тем, у кого могут возникнуть подобные сомнения: конечно, правила сломали, но новые-то установили. Отмечу также еще раз: не так важно, кто устанавливает эти правила – учитель или ученик, важно, чтобы они были и соблюдались. Хотя учитель, конечно, должен находиться в роли проводника.
11. Такой взгляд на проблему выразил в своем докладе и участник предыдущей конференции – А. С. Мамзин.
12. Хейзинга Й. *Homo ludens*. С. 62.
13. Проблема обязательности наказания также вызвала во время конференции ответную реплику все того же оппонента (см. прим. 10): «Вероятно, не каждый проигрыш должен наказываться. Если ученики играют, скажем, в творческую игру, и кто-то не справляется или плохо справляется с заданием, он наказывает уже сам себя; дополнительной кары не требуется». Замечание совершенно справедливое и содержащее в себе уже готовый ответ: ученик сам себя наказывает – это уже наказание. Здесь снова важен сам факт присутствия наказания, а не то кто это наказание совершил: учитель ли, ученик ли. Кроме того, проигрыш, наказание – это атрибут только состязательной игры. Можно ли состязаться в творчестве? Где те критерии, по которым можно определить, кто победил в творческом споре: Пушкин или Блок, Рембрандт или Малевич? Другой участник прошлой конференции – О. Е. Лебедев – привел пример невозможности сопоставления другого культурного явления – собственно образования: невозможно сказать, какое образование лучше – российское, британское, американское и т. д. Так же практически невозможно сравнить и плоды творчества.