

## ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЮТ УЧИТЕЛЯ С УЧАЩИМИСЯ: ЯЗЫКОВАЯ ПЕДАГОГИКА В ДЕЙСТВИИ

Р.П. Мильруд, И.Р. Максимова

**Аннотация.** Считается, что игра в преподавании иностранных языков является приемом обучения и рассматривается *языковой дидактикой*. Однако есть основания полагать, что игра относится к языковой педагогике, являясь формой профессионального взаимодействия учителя с учащимися, средой для принятия необходимых решений, а также процессом достижения поставленных целей в обучении и учении. Языковая педагогика изучает невидимые методы обучения и воспитания. В отличие от коммуникативно-ориентированного метода, который состоит из видимых приемов обучения, языковая педагогика использует глубинные стратегии, незаметные на поверхности урока. Глубинные стратегии – это ходы в педагогической игре, которые делает учитель во взаимодействии с учащимися, рассчитывая на успех. В наиболее общем виде игра представляет собой цепь принятия решений на пути выхода из проблемной педагогической ситуации. Компонентами игры являются «игроки», «цель», «препятствие», «ходы» и «выигрыш». «Игроки», т.е. учителя и учащиеся, ставят цели, решают задачи и принимают решения, следуют правилам и нарушают их, используют разрешенные или запрещенные стратегии, совершают удачные или «провальные» ходы и, в итоге, получают или упускают выигрыш. В статье делается попытка проанализировать, как возникает и осуществляется педагогическая игра в учебном процессе. Исследование показывает, что образовательная динамика возможна только в условиях педагогической игры, требующей преодоления препятствий и решения проблем. Без игровой ситуации гладкое и беспроблемное течение процесса обучения на достигнутом «плато» создает лишь видимость обучения.

**Ключевые слова:** теория игры; игры в языковой педагогике; игровые дилеммы; обучающие технологии; игровые шаги; игровые стратегии; педагогическое домино; учебное взаимодействие.

### Введение

Считается, что игра является приемом обучения и относится к *языковой дидактике*. Однако есть основания полагать, что игра относится к *языковой педагогике*, изучающей организацию обучения, построение отношений педагога с классом, а также высвобождение личностных резервов учащихся. *Языковая педагогика* изучает невидимую методику преподавания и обучения иностранным языкам. В отличие от коммуникативно-ориентированного и других методов обучения, которые состоят из видимых дидактических приемов, языковая педагогика использует глубинные стратегии, незаметные на поверхности урока. Глубинные стратегии – это ходы в педагогической игре, которые учитель и ученик

делают, рассчитывая на успех. «Игроки» ставят цели, решают задачи, следуют правилам и нарушают их, используют разрешенные или запрещенные стратегии, совершают удачные или «провальные» ходы и, в итоге, получают или упускают выигрыш.

Любой эпизод на уроке становится «игрой» с того момента, когда ситуация на уроке осложняется и участники начинают продумывать свои ходы для получения желаемого «выигрыша».

Игра как понятие выходит за рамки узкого определения. Одна из причин такой размытости границ игры и «трансцендентальности» (проницаемости границ) понятия состоит в том, что игровые отношения пронизывают всю ткань социального бытия. Шекспир представил мир как театр, в котором у каждого актера есть роль, развивающаяся по сюжету спектакля и завершающаяся с закрытием занавеса. Эрик Берн, автор психологической школы транзактного анализа (transactional analysis), в своей книге «Игры, в которые играют люди», представил межличностные отношения как игровое взаимодействие социальных ролей-масок. В либретто оперы П.И. Чайковского «Пиковая дама» герой восклицает: «Что наша жизнь? Игра!», имея в виду непредсказуемость шанса победы. Альберту Эйнштейну принадлежит мысль о том, что игра – это высшая форма исследования (Games are the most elevated form of investigation). В эпическом фильме советской эпохи «Чапаев» герой с помощью вареных картофелин строит игровую модель предстоящего кавалерийского сражения.

Учебная деятельность, в которой возникают разнообразные ситуации взаимодействия между учителем и учащимися, представляет собой непрерывную педагогическую игру, направленную на получение выигрыша, который каждая сторона (учитель и ученик) может понимать по-своему.

На основе теории игры была сформулирована **рабочая гипотеза** о том, что *педагогическая игра, в которую вступают учителя и учащиеся на протяжении образовательного курса, является главным фактором их успеха.*

Основанием для гипотезы послужило исследование, доказавшее, что при разных организационных формах обучения, включая «погружение в язык», «зарубежную стажировку» и «традиционную программу», решающим фактором достижения цели становятся межличностное взаимодействие, уровень решаемых речевых задач и практическое применение языковых знаний [1]. Следовательно, *ключевой фактор педагогического успеха в языковом классе следует искать глубже наблюдаемых на поверхности урока методов и приемов обучения.*

В опытной работе с учителями использовалась игра «Педагогическое домино», позволяющая моделировать и анализировать взаимодействие педагога и учащихся.

Опытная работа доказала, что образовательная динамика возможна только в педагогической игре с участием учителя и учащихся, включающей такие компоненты, как «игроки», «цель», «препятствие», «ходы» и «выигрыш».

### Методология исследования

Работа выполнена на основе метода качественного исследования (qualitative research). Онтологически исследование включало разработку понятия игры в языковой педагогике как формы межличностного взаимодействия в цепи принятия решений.

Гносеологически необходимо было разработать сущностные характеристики игры как универсального способа построения интерактивных отношений применительно к языковой педагогике.

В эпистемологическом плане важно было показать и доказать роль педагогической игры в эффективном решении проблем, возникающих в педагогическом взаимодействии учителя и учащихся.

В практической работе с учителями использовался прием реконструкции учебных ситуаций и их анализа с помощью игровых технологий.

### Содержание исследования и результаты

**Теория игры.** Теория игры рассматривается в различных сферах человеческой деятельности. Основополагающие идеи Джона Неймана и Оскара Моргенштерна были дополнены в результате многочисленных теоретических и экспериментальных исследований [2].

Исходя из различных теоретических подходов, абстрактных моделей и практических решений, представляется возможным дать понятию «игра» следующее обобщающее определение: **игра – это реализация стратегий для выигрыша**. Жизнь требует от человека решения непрерывной череды выбора стратегий деятельности и поведения. Поэтому **жизнедеятельность представляет собой непрерывную мегаигру с другими игроками или с собой**. В эту мегаигру, которая охватывает все виды человеческой активности, с необходимостью вовлекается каждый.

**Слово «игра» в языковом контексте.** Понять сущность игры можно, анализируя словосочетания и контекст, в котором раскрывается смысл, вкладываемый в слово.

Значение слова «игра», выходящее за рамки развлекательной активности, раскрывается в коммуникативном смысле словосочетаний с этим словом. Например, *a game plan* – это не сценарий игры, а план достижения успеха благодаря эффективным стратегиям. Другое словосочетание, *a game point*, означает «игровой шаг», имеющий решающее

значение для победы, поворотный момент во взаимодействии с партнерами или конкурентами.

Существует особый термин *gamesmanship*, который нередко приобретает отрицательный смысл. Термин означает умение выиграть без обмана, пользуясь несовершенными и устаревшими законами. Слово *gamesmanship* в этом смысле похоже на знакомый учителям термин *test wiseness* (тестовая хитрость), когда ученик, не владеющий знаниями в нужном объеме, повышает свои баллы, «вычисляя» правильный ответ. Именно такой стратегией вычисления ответа пользуются участники популярной телевизионной игры «Кто хочет стать миллионером?».

Слово «игра» в языковых коллокациях означает, что человек включен в деятельность и взаимодействует с другими участниками: «He is not in the game», «It is a game of politics», «Power games are very common among people», «They are new to the game», «Getting dirty is part of the game», «The game is up». Существуют идиоматические выражения: «Do not give the game away = Keep secrets», «Learn to play the game = Be honest», «What is your game? = What are you up to?»

**Игра как интерактивное поведение.** В игровой ситуации исход определяется выбором стратегий поведения участников [3]. Одним из примеров применения игровых технологий в экономике был опыт СССР, где отношения на производстве строились на основе «игры» в социалистическое соревнование. Выигрыш предоставлялся в форме первенства, почетных званий и грамот. В США, где правила игры были иные, трудовой выигрыш состоял в денежном вознаграждении [4]. ***Интерактивное поведение всегда строится на основе игровых технологий. Разной бывает только форма выигрыша.*** Сущность игры при этом не меняется.

**Игра в жизни человека.** Психологи рассматривают игру как модель реальной деятельности (Д.В. Эльконин), форму деятельности в условиях ситуаций (А.В. Петровский), средство познания окружающей действительности (С.Л. Рубинштейн), деятельность, побуждаемую собственным внутренним мотивом (А.Н. Леонтьев), эквивалент творческой деятельности (В.В. Давыдов). ***Игра представляет собой модель человеческой деятельности с проблемами, барьерами, рисками, усилиями, преодолениями и выигрышем / проигрышем.***

В человеческой практике сложились разные формы игры, такие как игры с предметами, настольные, образные, соревновательные. Существуют также игры с правилами, дидактические, интеллектуальные, деловые, спортивные, военные, праздничные. Все эти виды игровой активности отражают культурно обусловленный опыт социального взаимодействия [5].

**Виды игровой активности человека в любом возрасте.** По одной из классификаций, в человеческой деятельности присутствуют многочисленные виды игровой активности вне зависимости от возраста:

- коммуникативная игра (communication game), состоящая из обмена шутками, анекдотами, новостями и просто эмоциями;
- творческая игра (creative game) с самовыражением в ручном и ином творчестве, включая состязания поэтов, музыкантов, знатоков языка;
- глубинная игра (deep game) с преодолением страхов в аттракционах, прыжках в воду, рискованных трюках;
- игра-фантазия (fantasy game) с действиями в воображаемых обстоятельствах, мысленным переносом в сказку, чудесными превращениями в мечте;
- игра-драматизация (drama game) с разыгрыванием сцен из кинофильмов и известных сюжетов, с исполнением ролей популярных героев;
- игра-исследование (exploratory game) с испытанием себя и окружающих предметов, на крутых подъемах, подвесном мосте, батуте;
- двигательная игра (lokomotor game) с бегом, прыжками, плаванием, на качелях, эстафетой, с соревнованием в экзотических условиях;
- игра – овладение мастерством (master play) с попытками овладеть акробатическими, интеллектуальными, языковыми и другими навыками;
- предметная игра (object play) с разложением и сборкой целого из деталей, действий с механизмами;
- игра-рекапитуляция (recapitulative game) с этапами эволюции, включая реконструкцию прошлого быта и обычаев, игры с огнем, строительство пещер, охоту, приготовление еды на костре;
- ролевая игра (role play) с принятием на себя ролей родителей, врача, учителя, продавца, партнеров, конкурентов, «взрослых» и «детей»;
- игры без правил (rough and tumble play) с возней, потасовкой, боем с подушками, дружеской борьбой;
- социальная игра (social game) с пробной агрессией, шуточным подавлением другого, заигрыванием, испытанием ревностью [6, 7].

**Дидактические игры.** В практике преподавания иностранных языков применяются различные дидактические игры, включая предметные игры с реквизитом и обучающими материалами; настольные игры с игральным кубиком, разрезными картинками, конструированием из блоков; словесные игры с подбором слов, синонимов и антонимов, названий; игры на внимание, тренировку наблюдательности и памяти, быстроту реакции, творческие способности и воображение.

Педагоги нередко используют с учащимися игры-путешествия и игры-загадки, релаксационные игры для снятия усталости. Игры могут принимать форму драматизации, соревнования, деловой игры. По количеству участников и форме взаимодействия, они могут быть индивидуальными, парными, групповыми или коллективными.

**Игры в языковой педагогике.** Теория и практика игры проникла и развивается в преподавании иностранных языков как «игровизация»

(«геймификация» (gamification)) учебного процесса [8]. Суть явления в том, что принципы игры применяются в традиционно неигровых ситуациях с серьезными целями обучения и воспитания. ***В основе игры лежит естественная человеческая потребность в достижении цели через преодоление барьеров.*** Анатомия игровых ситуаций описывает такие составные элементы, как «игроки», «правила», «стратегии», «ходы», «награды», «штрафы», «итог» [9].

**Игра в учебной и реальной коммуникации.** Игра в учебной коммуникации отличается от игрового взаимодействия в реальной жизни.

«Точкой победы» (game point), т.е. шагом, с которого начинается путь к результату и выигрышу (payoff) в учении, является осознание важности овладения языком «для себя», «для профессии», «для балла» или «для учителя / родителей».

Например, если ученик строит свои стратегии в изучении языка и взаимодействии с учителем с целью сдать экзамен, т.е. «для балла», решающим условием является соответствие требованиям экзамена и все, что за пределами тестового формата уходит на задний план.

Если «игра стоит иных свеч» и ученик заинтересован в высоком уровне овладения языком, на первое место выдвигается коммуникативная компетенция, а соответствие экзаменационному формату рассматривается как промежуточная задача.

Прагматика жизни во многом определяет правила игры, влияя на уровень притязаний учащихся, собирающихся поступать в университет. Недавнее исследование среди студентов зарубежных вузов с преподаванием на английском языке показывает, что коммуникативная компетенция меньше влияет на оценку учебных достижений студентов по дисциплинам основной (неязыковой) специальности, чем уровень предметных знаний [10].

Чем выше или ниже роль языковых знаний в оценке общих академических достижений студента, тем выше или ниже уровень притязаний и достижений в овладении иностранным языком.

**Три группы признаков педагогической игры.** Педагогическая игра, возникающая в отношениях между учителем и учащимися, характеризуется тремя группами признаков:

1. Организационные признаки:

- правила для участников;
- участники игры;
- итоговый выигрыш.

2. Психологические признаки:

- мотивы участия;
- уровень притязаний игроков (учителя и школьников);
- игровые умения.

3. Педагогические признаки:

- педагогическая цель;
- содержание обучения, воспитания и развития;
- социальная зрелость участников.

Выделенные признаки педагогической игры показывают, что игровое взаимодействие учителя и учащихся осуществляется в заданных организационных рамках, может быть описано с помощью психологических признаков и имеет педагогический смысл.

**Источники осложнений педагогической игры.** Между педагогом и учащимися могут возникать барьеры, препятствующие взаимодействию, в связи с сопротивлением ученика, что бывает обусловлено разными причинами [11].

Возможными источниками осложнений во взаимоотношении учителя и ученика могут быть *разные познавательные стили* двух сторон, *различия в уровне притязаний* педагога и школьника, *избирательное отношение к образовательному курсу*. В педагогических исследованиях показаны также другие причины осложнения взаимоотношений педагога и учащихся [12].

Итог взаимодействия учителя и ученика может быть нулевым (zero sum game). *Учитель, доказавший в результате борьбы мнений, что ученик заслуживает низкой оценки, формально выигрывает, но ученик проигрывает и общий выигрыш равен нулю.* Для языковой педагогики предпочтительнее игровые ситуации с ненулевой суммой, где, объединяя позиции, выигрывает как учитель, так и ученик.

Подчеркнем, что в современной педагогике гуманистического направления игра, возникающая между учителем и учащимися, носит объединяющий характер (cooperative game).

**Ситуация «вне игры».** В учебных ситуациях нередко бывают случаи, когда ученик выходит из игры. Причинами могут быть неготовность ученика к уроку, слишком сложное задание, низкая учебная мотивация, плохое самочувствие, следствие конфликтных отношений. В подобных случаях *учебное взаимодействие подменяется совместным присутствием педагога и учащихся на уроке*. В этих обстоятельствах педагогической задачей учителя становится умение вовлечь ученика в учебное взаимодействие и «спровоцировать игру».

**«Упрощенная» и «осложненная» игра.** В педагогической практике игра между учителем и учащимися может быть *упрощенной* (simplified game) или *осложненной* (complicated game). Упрощенная игра возникает, если ученик с легкостью реагирует на ходы учителя и без затруднений дает правильные ответы, а учитель не пытается усложнять задачу. Упрощенная игра говорит о достигнутой стадии «плато» (plateau stage) в учении, когда ученик остается на одном и том же уровне знаний без продвижения вперед.

Осложненная игра возникает, если нужно преодолеть сопротивление ученика, устранить незнание, компенсировать ограниченные возможности и научить решать более сложные задачи. Игра называется «осложненной», так как необходимо анализировать ситуацию, видеть барьеры и думать над стратегиями их преодоления.

**Случаи неудач в обучении иностранным языкам могут объясняться тем, что учитель и ученик упрощают игру в педагогическом процессе.** При этом создается видимость учения без коммуникативного и личностного роста ученика. Результативность обучения повышается в условиях осложненной игры, когда повышается уровень сложности задач, преодолеваются препятствия, находятся и реализуются ранее скрытые резервы, формируется характер.

**Профессионализм педагога проявляется в полной мере только в осложненной игре, когда участники «бросают вызов» ситуации.** Учителя-мастера характеризует умение вовлекать ученика в учение, преодолевать сопротивление, принимать нестандартные решения и делать эффективные ходы, приближая совместный выигрыш.

**Игровые дилеммы.** Интересны для анализа педагогические дилеммы, возникающие в ситуациях «трудных решений», когда выбор любого противоположного варианта и привлекает, и настораживает.

В социальной психологии известна «дилемма узника»: каждый из двух соучастников преступления, содержащихся отдельно под стражей, должен принять решение либо выдать другого, либо молчать. Если двое подозреваемых будут молчать, их обоих отпустят. Если выдать напарника, можно освободиться самому. Если оба арестованных выдадут друг друга, они получат максимальное наказание...

В динамике профессионального взаимодействия учителя и ученика нередко возникают «педагогические дилеммы». Наиболее простой иллюстрацией дилеммы для ученика и учителя являются случаи, когда ученик претендует на незаслуженно высокий балл. Можно пойти на встречу ученику и его родителям, нарушая профессиональную этику. Можно проявить твердость и принципиальность, выполняя профессиональный долг, но «испортить» аттестат школьника.

Не менее показательна дилемма выбора стратегий подготовки учащихся к ЕГЭ по иностранному языку. С одной стороны, привлекательна тренировка формата теста («натаскивание»), так как это дает быстрый результат, но развитие коммуникативной компетенции учащихся при этом остается вне основного внимания. В качестве альтернативы можно формировать коммуникативную компетенцию выпускников, но тренировка формата является наиболее коротким путем к успеху. Компромиссом может быть подготовка к ЕГЭ по формуле «ФОРМАТ +», когда тренировка формата дополняется работой с целью поднять уровень коммуникативной компетенции учащихся и подготовить их к языковому тесту.

**Равновесие Нэша в языковой педагогике.** Равновесие Нэша (Nash equilibrium) – закономерность игровой ситуации, когда ни один участник не может увеличить свой выигрыш, меняя собственную стратегию поведения, если другая сторона сохраняет свою стратегию без изменений.

Языковая педагогика подтверждает истинность равновесия Нэша. **Стратегии учителя могут дать результат только при условии встречных стратегий учащихся.** В игровом взаимодействии бывает трудно однозначно определить, чьи стратегии оказали решающее влияние на результат [13], но в любом случае педагогическая игра является объединяющей, где стратегии двух сторон складываются в алгебраическую сумму.

**Игровые ходы учителя.** Вступая в педагогическую игру с учащимися, учитель делает определенные ходы, из которых выстраивается технология обучения [14]. Исследования позволили найти и выделить наиболее типичные ходы учителя в педагогических ситуациях [15]. Важно предъявить материал, задать вопросы, исправить ошибку, подтвердить правильность ответа. Необходимо помочь в случае затруднения, дать время подумать, похвалить за ответ и проявить интерес к мнению ученика. Бывает, что нужно добавить информацию, разъяснить трудность, принять мнение ученика, терпеливо выслушать неверный ответ, построить систему педагогической поддержки. Также учитель иногда вынужден пресекать нарушение дисциплины.

**Вызов традиции как начало педагогической игры.** Для того чтобы раскрыть сущность педагогической игры, в которую вступает учитель-новатор, можно использовать в качестве иллюстрации фрагмент из художественного фильма «Dead Poets Society». Речь в фильме идет об изменении в рутинной жизни консервативного американского колледжа для юношей, куда пришел учитель Джон Китинг. Учащиеся, охотно принявшие его жизненную позицию, конфликтуют с традиционно настроенными учителями и родителями, что заканчивается трагедией. Джон Китинг вынужден уйти из школы. Учащиеся провожают его словами: «My captain! My captain!».

Приводим эпизод фильма, в котором Джин Китинг проводит свой первый урок в новой для него школе и вступает с незнакомыми ему учениками в рискованную игру (текст эпизода сокращен):

Keating: Gentlemen, open your text to page twenty-one of the introduction. Mr. Perry, will you read the opening paragraph of the preface, entitled «Understanding Poetry»?

Neil (reading): To fully understand poetry, we must first be fluent with its meter, rhyme, and figures of speech...

Keating: Now I want you to rip out that page...

Students (look at Keating as if he has just gone mad)

Keating: Go on, rip out the entire page... You heard me, rip it out. Rip it out!

Charlie (rips the page out and holds it up)

Keating: Thank you Mr. Dalton. Gentlemen, tear out the entire introduction. It's not the Bible, you're not going to go to hell for this. Now in my class you will learn to think for yourselves again...

Students (rip the pages out and gather around Keating in the center of the class).

Представленный эпизод урока является началом педагогической игры, которую затеял учитель, бросая вызов школьным традициям и рискуя потерпеть поражение от школьной администрации, коллег и учащихся. **В любой педагогической игре есть интрига, вызовы, препятствия, риски, вознаграждение и вероятность поражения.** Такова специфика педагогического взаимодействия со всеми участниками образовательной деятельности, если учитель берется за решение проблемы, а не игнорирует ее существование.

**Использование игры в работе с учителями.** Опытная работа с игровыми технологиями проводилась с учителями в курсе повышения квалификации. Для моделирования и анализа ситуаций на уроке использовалась игра «Педагогическое домино». Плитки домино выстраивали «дорожку» учителя и учащихся к желаемому результату в эпизоде урока. На двух половинках плитки домино символически отображались ходы «учителя» (Т) и ходы «ученика» (L). Эти ходы соединялись на одной плитке (рис. 1). Возможны были ситуации, в которых ход учителя оставался без реакции ученика (рис. 2) или когда ход ученика оставался без ответных действий учителя (рис. 3).



Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3

Педагогическая игра считалась завершенной, если ход ученика подтверждал, что цель обучения достигнута и педагогическая задача решена.

**«Педагогическое домино» как модель упрощенной и осложненной игры.** Анализ ситуаций на уроке показал, что взаимодействие учителя и учащихся может быть обобщенно отображено с помощью дорожек домино следующим образом:

– **упрощенная игра** (беспрепятственное движение к цели урока) (рис. 4);



Рис. 4

– **осложненная игра** (преодоление препятствий на пути к цели) (рис. 5).

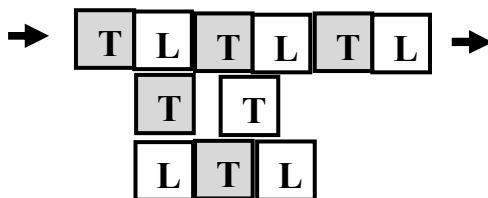


Рис. 5

Дорожки домино показывают, что упрощенная игра выглядит как прямой и относительно короткий путь к цели. Осложненная игра отображается с помощью лабиринта дорожек домино. На лабиринте видны как прямые участки взаимодействия учителя и учащихся, так и «отклонения от прямого маршрута», с целью более глубокой проработки учебного материала.

**Стратегии в педагогической игре.** Игровые стратегии отличаются от ходов игрока. *Ход* – это звено в цепи действий. *Стратегия* представляет собой тенденцию в цепи ходов.

В ходе реконструкции педагогических ситуаций, учителя выделили наиболее часто встречающиеся ходы и тенденции в деятельности учителя, т.е. стратегии.

Среди *стратегий обучения* назывались тенденции сохранять деловую атмосферу на уроке, стимулировать индивидуальную и групповую активность школьников, добиваться прочных знаний, использовать развивающие задания, организовывать интерактивную деятельность в классе.

Говоря о *стратегиях взаимодействия* с классом, учителя выделяли тенденции оказывать педагогическую поддержку, воспитывать нормы поведения, добиваться ответственного отношения к учебе, принимать своеобразие личности ученика и учитывать индивидуальные особенности.

К *стратегиям отношений* были отнесены доброжелательная требовательность к учащимся, педагогический оптимизм, безоценочное восприятие ограниченных возможностей ученика, предупреждение / разрешение конфликтов в профессиональном взаимодействии и дистанция в отношениях со школьниками.

Представляли также интерес стратегии поведения в случае игровых неудач.

**Игровые неудачи и стратегии их преодоления.** Реконструкция учебных эпизодов с учителями позволила выявить следующие признаки *игровых неудач учителя в педагогической игре*:

- безответный ход (отсутствие реакции ученика);
- блокирование игрока (отвержение ученика);
- стратегический нажим (давление на ученика);
- эмоциональная атака (подавление ученика);
- вынужденная игра (взаимодействие с учеником через сопротивление).

В случае игровых неудач учителя на уроке, ученик замыкается в себе, защищает себя от педагога, обижается, ошибается, действует деструктивно (агрессивно) и даже «выходит из игры».

В ходе реконструкции игровых эпизодов из опыта учителей, были выделены следующие *стратегии преодоления игровых неудач*:

- предупреждать защитные реакции ученика;
- проявлять сдержанность в случае вызывающих ходов ученика;
- выяснять сущность и источник проблемы с учеником;
- сохранять позитивную перспективу для ученика;
- рассматривать альтернативы решения проблемы;
- исключать предвзятое отношение к ученику;
- принимать индивидуальность ученика как норму.

***В силу специфики педагогической игры, ответственность за игровые неудачи во взаимодействии с учеником лежит на учителе.*** Личность ученика есть фактор, влияющий на игровое взаимодействие, в котором решение принимается учителем.

**Музыкальная метафора.** Все важнейшие формы человеческих отношений отражены в искусстве, включая классическую музыку, раскрывающую взаимодействие энергий в полифонии звуков. Классическая музыка отражает сложные человеческие отношения, и музыкальная метафора может быть полезна в понимании сущности педагогической игры как одной из форм человеческого взаимодействия.

Иллюстрацией может служить фрагмент струнного квартета до мажор Моцарта. В выбранном эпизоде две скрипки и альт («учащиеся»), а также виолончель («учитель») вступают в общение. Вначале «ученик» (первая скрипка) «хорошо отвечает урок» и «учитель одобряет ответ». Ответ второго «ученика» (вторая скрипка) не хуже и «учитель» выражает согласие. Третий «ученик» (альт) отвечает «по-своему» и «учитель» настораживается – виолончель (учитель) затихает. «Ученик» уверенно настаивает на своем мнении, и «учитель протестует» – виолончель звучит возбужденно. «Ученик» оправдывается, но «учитель» продолжает «выражать недовольство» короткими фразами. «Урок» теряет набранный темп... Музыкальный фрагмент доступен по ссылке: <https://youtu.be/WFMIUsk7C1I>.

### Заключение

Игра в языковой педагогике представляет собой взаимодействие двух сторон, педагога и учащихся, в поиске наилучшего решения для выигрыша. Проведенное исследование позволяет полагать, что решающим фактором успеха являются не только приемы обучения, но и педагогическая игра в учебном взаимодействии участников.

Реальность педагогической игры такова, что ее участники должны действовать как партнеры, но в ряде случаев они превращаются в со-

перников. Участники должны поддерживать друг друга, но вместо этого одна сторона может подавлять другую. Каждый из участников рассчитывает на положительный результат, но школьная действительность знает случаи проигрышей.

Педагогическая игра, побуждающая участников искать решения, совершать игровые ходы и выстраивать стратегии, является питательной средой поиска оптимальных решений во множестве профессиональных ситуаций. Такая игра представляет собой источник как повышения уровня компетенций ученика, так и профессионального роста учителя.

### Литература

1. **Freed B., Segalowitz N., Dewey D.** Context of learning and second language fluency in French // *Studies in second language acquisition*. 2004. № 26 (2). P. 275–301. DOI: 10+10170S0272263104062060 (Accessed: 11.10.2018).
2. **Thomas L.C.** Games, theory and applications. N. Y. : Dover Publications. INC, 2003.
3. **Perea A.** Epistemic game theory. Reasoning and choice. Cambridge : Cambridge University Press, 2012.
4. **Nelson M.** Soviet and American precursors to the gamification of work // *Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference*. Tampere New York : ACM, 2012. P. 23–26.
5. **Мандель Б.П.** Интеллектуальная игра и образование: развитие профессионально значимых качеств обучающихся. Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2017.
6. **Смирнова Е.О.** Типология игры в современной и отечественной психологии // *Современная зарубежная психология*. 2014. № 3 (4). С. 5–7. DOI: <http://psyjournals.ru/jmfp/2014/n4/75350.shtml> (дата обращения: 21.11.2018).
7. **Hughes B.** Evolutionary Playwork and Reflective Analytic Practice. London : Routledge, 2001.
8. **Mullins J., Sabherwal R.** Beyond enjoyment: a cognitive-emotional perspective of gamification // *51st Hawaii International Conference on System Sciences*. Hawaii : University of Hawaii, 2018. P. 1237–1246.
9. **Aldemir T., Celik B., Kaplan G.** A qualitative investigation of student perceptions of game elements in a gamified course // *Computers in human behavior*. 2018. № 78 (0). P. 235–254. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.001> (Accessed: November 20, 2018).
10. **Geide-Stevenson D.** Does English proficiency affect academic performance? // *International Review of Economics Education*. 2018. № 28. P. 41–48. DOI: 10.1016/j.iree.2018.04.002
11. **Negrii V.** Psychological problems of learning resistance // *Procedia – Social and Behavioral Sciences*. 2013. № 86 (0). P. 116–121.
12. **Kumaravadivelu B** Language-learning tasks: teacher intention and learner interpretation // *ELT Journal*. 1991. № 45 (2). P. 98–107.
13. **Ghic G., Grigorescu C.** Procedia – Social and Behavioral Sciences. Applications of games theory in analyzing teaching process // *5th World Conference on Educational Sciences*. 2014. № 116 (0). P. 3588–3592.
14. **Подласый И.П.** Педагогика. М. : Владос, 2017. Кн. 2.
15. **Gablinske P.** A Case study of student and teacher relationships and the effect on student learning (Master's Theses). Rhode Island : University of Rhode Island, 2014.

### Сведения об авторах:

**Мильруд Радислав Петрович** – профессор, доктор педагогических наук, профессор кафедры международной профессиональной и научной коммуникации Тамбовского

государственного педагогического университета (Тамбов, Россия). E-mail: rad\_millrood@mail.ru

**Максимова Инна Радиславовна** – доцент, кандидат педагогических наук, доцент кафедры иностранных языков Академии ФСИН (Рязань, Россия). E-mail: rad\_millrood@mail.ru

*Поступила в редакцию 27 марта 2019 г.*

## GAMES THAT TEACHERS PLAY WITH THE LEARNERS: LANGUAGE PEDAGOGY IN ACTION

**Millrood R.P.**, Dr.Sc. (Education), Professor, Department of International Professional and Scientific Communication, Tambov State Technical University (Tambov, Russia). E-mail: rad\_millrood@mail.ru

**Maksimova I.R.**, PhD, Associate Professor, Department of Foreign Languages Russian Academy of FSIN (Ryazan, Russia). E-mail: kaf-inyaz-academy@mail.ru

DOI: 10.17223/19996195/45/17

**Abstract.** There is a common point of view that a game in language teaching is a method of learning referring to language didactics. However, there is some reason to believe that the game belongs to language pedagogy, which studies the conditions and ways of interaction between teachers and students, increasing the motivation of learning, as well as self-realization of participants in the educational process. Language pedagogy is an invisible aspect of teaching foreign languages. Unlike methods that consist of visible teaching techniques, language pedagogy uses deep strategies that are imperceptible on the surface running deeper. These deeper strategies are nothing but the moves in the pedagogical game that teachers and learners enter while interacting with each other during the lesson. The components of the game are "players", "goal", "obstacle", "moves" and "payoff". "Players", that is, teachers and learners, set goals, solve problems and make decisions, following the rules and violating them, using allowed or forbidden strategies, making successful or failing moves and, as a result, receiving or losing the payoff. The article attempts to show how the pedagogical game arises and develops in the teaching process. The study shows that progressive dynamics in teaching is possible only in the conditions of a pedagogical game involving the teacher and the learners. Without a challenging game, smooth sailing on the achieved "plateau" creates the appearance of learning.

**Keywords:** game theory; games in language pedagogy; game dilemmas; teaching techniques; game moves; game strategies; pedagogical domino; interaction in teaching and learning.

## References

1. Freed B., Segalowitz N., Dewey D. (2004) Context of learning and second language fluency in French // *Studies in second language acquisition*. 26 (2). pp. 275-301. doi: 10+10170S0272263104062060 (Accessed: 11.10.2018).
2. Thomas L.C. (2003) *Games, theory and applications*. N. Y. : Dover Publications. INC.
3. Perea A. (2012) *Epistemic game theory. Reasoning and choice*. Cambridge : Cambridge University Press.
4. Nelson M. (2012) Soviet and American precursors to the gamification of work // *Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference*. Tampere New York : ACM. pp. 23-26.
5. Mandel' B.R. (2017) *Intellektual'naya igra i obrazovaniye: razvitiye professional'no znachimykh kachestv obuchayushchikhsya* [Intellectual game and education: the development of the professionally significant qualities of students]. Moscow ; Berlin : Direkt-Media.

6. Smirnova E.O. (2014) Tipologiya igry v sovremennoy i otechestvennoy psikhologii [Typology of the game in modern and domestic psychology] // *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologiya*. 3 (4). pp. 5-7. DOI: <http://psyjournals.ru/jmfp/2014/n4/75350.shtml> (Accessed: 21.11.2018).
7. Hughes B. (2001) *Evolutionary Playwork and Reflective Analytic Practice*. London : Routledge.
8. Mullins J., Sabherwal R. (2018) Beyond enjoyment: a cognitive-emotional perspective of gamification // 51st Hawaii International Conference on System Sciences. Hawaii : University of Hawaii. pp. 1237-1246.
9. Aldemir T., Celik B., Kaplan G. (2018) A qualitative investigation of student perceptions of game elements in a gamified course // *Computers in human behavior*. 78 (0). pp. 235-254. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.001> (Accessed: November 20, 2018).
10. Geide-Stevenson D. (2018) Does English proficiency affect academic performance? // *International Review of Economics Education*. 28. pp. 41-48. DOI: 10.1016/j.iree.2018.04.002
11. Negrii V. (2013) Psychological problems of learning resistance // *Procedia – Social and Behavioral Sciences*. 86 (0). pp. 116-121.
12. Kumaravadivelu B. (1991) Language-learning tasks: teacher intention and learner interpretation // *ELT Journal*. 45 (2). pp. 98-107.
13. Ghic G., Grigorescu C. (2014) Applications of games theory in analyzing teaching process // 5th World Conference on Educational Sciences. 116 (0). pp. 3588-3592.
14. Podlasyy I.P. (2017) *Pedagogika [Pedagogics]*. M. : Vlosos. Book 2.
15. Gablinkske P.A. (2014) Case study of student and teacher relationships and the effect on student learning (Master's Theses). Rhode Island : University of Rhode Island.

*Received 27 March 2019*