



В.Н. Филиппов

ДРАМАТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК ВИД ИСКУССТВА И ЕЁ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ПРЕПОДАВАНИИ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

Суть драматической игры заключается в том, что человек уходит в воображаемую ситуацию и играет в ней определённую роль. Другие существенные характеристики игры: позитивные эмоции, деятельность, спонтанность, воображение и другие. Существует несколько гипотез происхождения игры в истории. Наиболее популярной из них являются «трудовая гипотеза» – на уровне истории первобытного общества; наиболее обоснованная – на уровне древнейших и сложнейших безусловных рефлексов высших животных и первобытного человека – теория филогенетической заданности в эволюции человека. Особенно важными в его эволюции были безусловные рефлексы саморазвития, или «превентивной вооружённости», такие как рефлексы исследовательского поведения (любопытства), имитационный (подражательный) и игровой. Основные функции игры: развлечение, самоактуализация, самоутверждение, эстетическая, развивающая, воспитательная и дидактическая. Почти идентичны с ними функции драматического искусства и театра в целом. На этом основании система Станиславского признаётся не только общетворческой, но и общепедагогической, то есть применимой к учебной практике. Поэтому творческие учителя должны быть знакомы с ней: с основами актёрской психотехники, с технологией тренировки внимания, эмоциональной и образной памяти и воображения, с управлением своим творческим состоянием по «методу физических действий». Всемирно известный психолог и педагог Г.К.Лозанов предложил использовать суггестию в учебной практике через драматические игры, в которых дидактический материал, по его принципу двуплановости, становится средством достижения успеха в игре. Таким образом благодаря повышенной игровой мотивации этот материал усваивается без какого-либо усилия, как бы сам собой, то есть суггестивно. Конечно, при условии исполь-

зования также и других факторов суггестивной мотивации, таких как авторитет учителя и его актёрские способности, благоприятный психологический климат на уроке, отношения доброжелательности, дружелюбия и взаимопомощи, отсутствие угрозы получения низкой оценки - всё в соответствии с пер-вым принципом метода Лозанова – состояние «радости и ненапряжённости». Всё это превращает учебный процесс в синтез педагогической науки и искусства. И всё это реализуется в школьных учебниках автора данной статьи, основанных на функционально деятельностном подходе в преподавании иностранных языков в школе.

Ключевые слова и фразы: вымышленная ситуация, роль, позитивные эмоции, активность, спонтанность, воображение, трудовая гипотеза, филогенетическая заданность, безусловные рефлексy саморазвития («превентивная вооружённость»), функция развлечения, дидактическая функция, суггестивная двуплановость.



роблема игры с давних времён интересует и философов, и искусствоведов, и культурологов, и психологов, и этнографов, и религиоведов, и лингвистов, и педагогов, и методистов. Исследовались разные стороны этого явления: его смысл и существенные признаки, причины и мотивы, вызывающие игровое поведение, целевые установки и функции игры и другие. В нашей стране проблему игры исследовали К.Д.Ушинский, П.П.Блонский, С.А.Рубинштейн, Л.С.Выготский, Д.Б.Эльконин и многие другие. За рубежом - К.Гросс, Ф.Шиллер, Г.Спенсер, К.Бюлер, З.Фрейд, Ж.Пьяже, И.Хейзинга и другие. Понятие «игра» чрезвычайно широко и многогранно. Это и простая игра в «догонялки» (салки), и расширенная детская игра в «войнушку», включающая и «догонялки», с «оружием» и боевыми действиями, и драматическое представление со сражением на шпагах, это и спортивные игры, и игра на музыкальном инструменте, и актёрская игра в спектакле, и игра света и тени в природе, и «игра на нервах», «игра с огнём», и «играть важную роль в жизни». А термины, употребляемые в определениях слова игра: «смысл», «сущность», «функция», «мотивация», «причинность», «деятельность», «спонтанность» и другие - слишком абстрактны и многозначны. Поэтому дать точное определение понятия «игра» чрезвычайно трудно, и это лишает теорию игры необходимой научной строгости. Д.Б.Эльконин вслед за Ж. Кол-ларитсом приходит к пессимистическому заключению, что попытки дать такое определение «должны быть квалифицированы как «научные игры» (jeux scientifiques) самих авторов», т.е. как несерьёзная затея. [8, 308] Поэтому в нашем исследовании, не претендуя на научно строгое, исчерпывающее определение, мы намерены опираться на авторитетные научные данные и очевидные неоспоримые факты. Например вывод, сделанный Л.С.Выготским и его учениками, о том, что исходным, определяющим в игре является то, что человек, играя, создаёт себе мнимую ситуацию, внешнюю имитацию реального трудового процесса и действует в ней, выполняя определённую роль. Очевидными характеристиками игры является также то, что игра - это всегда деятель-

ность, то, что обилие пробных действий, спонтанных импровизаций с учётом непредсказуемых игровых ходов партнёров, как и в реальных жизненных ситуациях, делает игру эффективным средством подготовки детей к взрослой жизни. Например, игра в иностранцев на уроках иностранного языка готовит детей к реальному языковому общению с ними. Игровая деятельность всегда предполагает наличие правил, определённой логико-временной последовательности ходов и часто - соревновательный мотив. Игра всегда сопровождается положительными эмоциями. Игровое поведение характерно для детёнышей высших животных и детей человека, которые ближе к природе и менее, чем взрослые, отягощены множеством условных рефлексов.

В качестве причин, вызывающих игровую деятельность, обычно упоминают популярную гипотезу Ф. Шиллера и Г.Спенсера: игра происходит от избытка сил. В своих письмах об эстетическом воспитании человека Ф.Шиллер рисует яркую живописную картину: «Когда льва не грызёт голод и хищник не вызывает его на бой, тогда неиспользованная сила сама делает из себя свой объект: могучим рёвом наполняет лев звонкую пустыню, и роскошная сила наслаждается бесцельным расходом себя». [8, 310] Но когда бездомный голодный котёнок, еле шевеля лапкой, «играет» с клочком бумажки, он делает это явно не от избытка сил. А сильное сытое животное может потратить избыток силы и на строительство норы, и на запасание пищи впрок, или просто хранить силы до следующей охоты, но вовсе не обязательно тратить их на игру. Эстетическая гипотеза возникновения игры, выдвигаемая также Ф.Шиллером, естественно не может быть применена к животным. Да и в отношении людей такие развлечения, как игра в салки, перетягивание каната, бокс, тяжелоатлетика и другие вряд ли всегда и у всех могут вызвать положительные эстетические чувства у зрителя. Г. Спенсер упоминает также об «эволюционно-биологическом импульсе к игре», но не подтверждает эту мысль какими-либо ссылками на антропологические или физиологические исследования.

К. Бюлер считает игру способом получения удовольствия от самого действия, а не от положительного результата произведённого труда, что является отражением общей гедонистической теории деятельности. Но реальный трудовой процесс так же, как и игровой, может доставить большое удовлетворение и даже радость.

По К.Гроссу, смыслом и целью игры можно считать совершенствование играющим своих способностей. Но животное не может иметь осознанной цели, а человек может тренировать свои способности и более эффективным способом - путём выполнения определённой полезной работы и целенаправленной физкультурной тренировки.

Психоаналитическая теория игры З.Фрейда и А.Адлера рассматривает игру как результат вытеснения из сознания индивида социально неприемлемых желаний в сферу подсознания, снов и игр в виртуальных ситуациях и образах (ролях), как например в компьютерных играх. Такие антисоциальные игры могут способствовать снятию психического напряжения индивида, но, давая выход агрессивным и сексуальным эмоциям индивида, они могут иметь отрицательные последствия для окружающего социу-