

УДК

*Екатерина Кудрявцева
(г. Гюстро, Германия)
Бубекова Лариса
(г. Елабуга, Россия)
Сергей Буланов
(г. Москва, Россия)
Тамара Зеленина
(г. Ижевск, Россия)*

**ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИЗУЧЕНИИ И ОСВОЕНИИ
ЯЗЫКОВ ПЕРВИЧНОЙ И ВТОРИЧНОЙ СОЦИАЛИЗАЦИИ В РАМКАХ
МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ**

*Ekaterina Koudrhavtseva
(Güstrow, Germany)
Larisa Bubekova
(Elabuga, Russia)
Sergej Bulanov
(Moskow, Russia)
Tamara Zelenina
(Izhevsk, Russia)*

**INNOVATIVE GAME TECHNOLOGIES IN LEARNING AND MASTERING
LANGUAGES FOR THE INITIAL AND FURTHER SOCIALIZATION IN FRAMES OF
INTERCULTURAL COMMUNICATION**

Аннотация на русском: Билингвизм как явление лингвистического и экстралингвистического порядка является не более чем инструментом для обслуживания иных уровней человеческого сознания и деятельности. Лингвистическая составляющая естественного многоязычия располагается и реализуется в ряду иных компетенций: социо-, медиа-, Я-, межкультурной. Язык, выдвигаемый нами при проведении тестирования, протоколировании наблюдений и т.д. на первый план, - здесь принимает подчиненную, инструментальную функцию, «выражая» и «отражая» вове специфику внутреннего мира дву- или многоязычной личности. Исходная принадлежность билингва к двум культурам, традициям, национальным картинам мира; результирующая (при корректном выстраивании индивидуального образовательного маршрута) из них – интеркультурность, - вот тот фундамент, на котором родители и педагоги во взаимодействии с ребенком могут выстроить здание креативности/ самоактуализации, бинарного и многогранного видения мира, вне привязанности к единичным функциональностям. И процесс этот оптимально облечь в игровую форму, отвечающую потребностям и способностям самого ученика.

Ключевые слова: онтогенез, многоязычие, естественный и благоприобретенный билингвизм, языки социализации, креативность, интеркультурность, межкультурная компетенция, самоактуализация, геймификация образовательного процесса, инновационные игровые технологии.

Аннотация на английском: Bilingualism being a linguistic and extralinguistic concept carries out a role of a tool for servicing special areas of human activities. The linguistic component of natural multilingualism is located and realized in socio-, media-, I-, intercultural competences. While scientists are thinking about formation of their own opinion and attitude towards multilingual children's earliest years, business people have made a decision about distinguishing

their preferences, i.e. HR business prefers to choose bilinguals and polylinguals when staff is being hired. In our polycultural globalized world bilinguals and polylinguals perform as stress-resistant, hard-working, team-oriented and creative specialists.

Usually during all kind of tests, surveys, observations examining, etc. the requirements to the staff concerning languages become of top priorities. In the cases when bilinguals and multilinguals are being involved, the language requirements become only secondary, instrumental, thus “expressing and reflecting” the specific features of their inner world. The initial belonging of a bilingual to two cultures simultaneously, to two types of national traditions and world perception results in interculturalization.

If the educational process was built up correctly from the very beginning, a bilingual acquires a very solid intercultural foundation. Based on this foundation parents and teachers together with a bilingual child can erect a very strong building of creativity/ self-actualization, binary and multisided world perception. Such a characteristic will never become a single-sided for a bilingual and a multilingual child. The above-mentioned process should take place and be implemented as a game which meets the requirements of a child and his/her ability to be involved into it.

Key words: ontogenesis, multilingualism, natural and acquired bilingualism, languages of socialization, creativity, interculturalization, intercultural competence, self-actualization, gamification of the educational process, innovative game technologies.

Что мы понимаем под «креативностью»? Для носителя русской национальной картины мира и русского языка как родного синонимами этого понятия являются: творческий подход и смекалка. Также это понятие может быть прочитано как «гениальность», «инакомыслие», «иное видение ситуации и выхода из нее», «иная точка зрения». Креативными были герои русских сказок – Иван-дурак, Левша, Василиса Премудрая и др.; креативны персонажи и современных германских историй о сыне викинга Вики («Wicki und die starken Männer» и др.).

Иногда, сравнивая взрослых и детей, говорят о более высоком уровне креативности последних. Это означает только то, что дети не обладают достаточным «багажом» человеческого опыта. Взрослые, же, наоборот, этим опытом обладают и чаще всего выбирают стереотипные решения, опирающиеся на уже имеющийся опыт. У взрослых креативность проявляется в нестандартной жизненной ситуации, когда нельзя опереться на собственный опыт или заимствовать чужой опыт. Если человек ограничен нормами, стереотипами поведения, он, вероятнее всего, будет воспроизводить уже известные алгоритмы. Оказываясь в ситуации, при которой он не знает стандартных решений, человек вынужден искать собственные творческие решения.

Сегодня мы все являемся свидетелями интересного парадокса: бывшие «слабые» ученики традиционной (знание-ориентированной) школы оказываются более успешными во взрослой жизни, нежели бывшие «отличники». Причиной этого может служить то, что «отличники» в школе занимались заучиванием и воспроизведением, а «слабые» ученики – изобретением способов избежать неинтересного механического заучивания. В итоге у «слабых» формируется опыт творческой деятельности, развиваются креативные качества, а у «сильных» – способность к репродукции чужого опыта. Однако данный пример не означает, что репродуктивные функции обучения не важны. Знание норм, стереотипов накопленного опыта поколений позволяет образовывать некий базис, от которого и должно отталкиваться творческое мышление. Другими словами – важно не «изобретать велосипед», но изобретать нечто кардинально новое, отталкиваясь от знаний о «велосипеде» и наличия практического опыта его сборки.

Традиционно для оценки креативности применяют «различные тесты дивергентного мышления, опросники личностные, анализ результативности деятельности. Изучение

факторов творческих достижений ведется в двух направлениях: 1) анализ жизненного опыта и индивидуальных особенностей творческой личности – личностные факторы; 2) анализ творческого мышления и его продуктов – факторы креативности: беглость, четкость, гибкость мышления, чувствительность к проблемам, оригинальность, изобретательность, конструктивность при их решении и пр.» [3].



Рис. 1. Лестница (пирамида) развития креативности / «самоактуализации»

Креативность (как извне предлагаемых заданий, так и возможность пережить рост собственной креативности, активного творчества) может являться основой мотивации к продолжению образования [8] и должна развиваться на всех уровнях взаимодействия ребенка с обществом / обществами:



Рис. 2. Оберег «Символ Божественной мудрости» как основа для образовательного интеркультурного треугольника многоязычной личности

Лестница развития креативности проходит от этапа получения и осмысления знаний-умений через период выработки навыков и перерастания жизненного опыта в компетенции. Креативность, таким образом, приводит к наиболее эффективному восприятию реальности отдельной личностью. Но оценка креативности – задача общества, поэтому важно обобществление результатов деятельности (их артикуляция в доступных обществу данного уровня развития и временного периода категориях и ценностных ориентирах): «Для анализа продуктов *творчества* используются оценки экспертов: ученых, художников, изобретателей. Стандарты для таких оценок всегда основаны на общественном суждении» [5].

Также согласно И.М. Кондакову (цит. соч.): «Среди условий, стимулирующих развитие **творческого мышления**, выделяют следующие: ситуации незавершенности или открытости в отличие от жестко заданных и строго контролируемых; разрешение и поощрение множества вопросов; стимулирование ответственности и независимости; акцент на самостоятельных разработках, наблюдениях, чувствах, обобщениях; внимание к интересам детей со стороны взрослых и сверстников. **Препятствуют развитию креативности: избегание риска; жесткие стереотипы в мышлении и поведении; конформность; неодобрительные оценки воображения (фантазии), исследования; преклонение перед авторитетами**». О том же говорится в «психологии творчества» как «упражнении без повторения» (по Н.А. Бернштейну).

Таким образом, креативность – это неотъемлемое качество личности, стремящейся к самоактуализации, росту и развитию сознания (не синонимично интеллекту, см. далее) и оптимизации взаимодействия с окружающей реальностью.

Исконными упражнениями на развитие креативности через наблюдение за реальностью и анализ окружающей действительности являются загадки, дающие возможность тренировки и проверки конвергентности мышления, наблюдательности. Не менее древней представляется нам **игра в ассоциации**: например, на воссоздание понятия, которое свяжет воедино данные три слова. Для снега, рыбы и молока ассоциацией сегодня станет холодильник в связи с изменением темпорального фактора (ассоциации существуют неразрывно от пространственно-временного континуума).

XX век привел к **переосмыслению привычных нам загадок** (интересно, что в ряде культур традиция загадывания загадок отсутствует, тогда как в античной и русской культуре она развита необычайно сильно и определяет мировосприятие носителей, передавая опыт предшествующих поколений и обозначая дорогу к решению проблем (см. загадки в мифологии и русских народных сказках) – как на первый взгляд неразрешимых ситуативных головоломок (описания проблемы предполагают реальный пространственно-временной континуум и определенное количество участников или этапов процесса; при этом один из данных факторов неизвестен и должен быть выведен из видения целостной картины события, встающего перед мысленным взором отвечающего на загадку).

Наибольший интерес в этой связи представляют задачи психолога Карла Дункера (Karl Dunker, также как Данкер; род. в Германии, мигрировал в США в период нацизма, где и скончался). Именно он открыл феномен функциональной закрепленности, заключающийся в том, что используемый определенным образом предмет трудно потом использовать иначе (взглянуть на него с иной точки зрения, «возвыситься» над его основной функцией). Карл Дункер считал, что «мышление — это процесс, который посредством инсайта (понимания) проблемной ситуации приводит к адекватным ответным действиям» [2: 78-79]. Причем, действия не следуют непосредственно из предыдущего опыта. А точка зрения на проблемную ситуацию способна изменяться – от

детализированного, аналитического рассмотрения к общему, синтезированному взгляду. «Очень вероятно, что глубочайшие различия между людьми в том, что называют „способностью к мышлению“, „умственной одаренностью“, имеют свою основу в большей или меньшей легкости таких переструктурирований» [2: 131]. Классическим тестом на креативность считается его тест, использовавшийся для доказательства теории **о большей креативности мигрантов (носителей 2-х национальных картин мира)**. Идея теста со свечой, упаковкой канцелярских кнопок и коробком спичек заключается в нецелевом, но целесообразном использовании данных бытовых предметов. Тест направлен на проверку когнитивной базы человека и преодоление феномена функциональной закрепленности [10].

В 1960-е гг. креативность получает новое прочтение – как дополнение и переосмысление реальности, например, в работах американского же психолога Эллиса Пола Торренса (Ellis Paul Torrance), опиравшегося на идеи Дж. Гилфорда [11, 12, 13]. Согласно П. Торренсу [15], креативность это: появление чувствительности к проблемам, к дефициту или дисгармонии имеющихся *знаний*; определения этих проблем; поиска их решений, выдвижения *гипотез*; проверок, изменений и перепроверок гипотез; и наконец, **формулирования и сообщения результата решения**. На эти двух столпах покоится его идея «Теста оценки творческого мышления» (ТОТМТ) [15, 16, 17]. Тест был направлен на определение уровня развитости дивергентного мышления и иных компетенций в области решения проблемных задач и оценивался (с 1984 г.) по критериям: беглости (количество вариантов ответов на проблему, являющихся ее решениями), оригинальности (статистическая частотность ответов) и тщательности (детализация ответов).

Он же поставил вопрос о связи интеллекта и креативности и ответил на него так называемой «Гипотезой порогового значения» (на низком уровне интеллект и креативность непосредственно взаимосвязаны, тогда как на высоком уровне они независимы друг от друга). Наиболее важным, в связи с нашей работой, нам представляется его вклад в разработку «Миннесотских Тестов оценки Творческого Мышления (Minnesota Tests of Creative Thinking (МТСТ)).

Наконец, в 2009 г. креативный директор агентства «Carmichael Lynch» Дэвис Брок приступает к необычному проекту по развитию собственной креативности – ежедневно круглый год он создает по одному оригинальному объекту – фотоработу, рукоделие из подручных материалов, компьютерную графику и т.п. Итоги этой деятельности легли в основу его творческой мастерской (<http://www.adme.ru/vdohnovenie-919705/kreativ-nakazhdyj-den-320605/>) и доказали, что активность мозга человека зависит от регулярных тренировочных упражнений, направленных на наблюдение за действительностью, анализа его результатов, синтеза выводов с творческой активностью и досозданием / пересозданием реальности (креативность связана с тем, что немцы определяют всеохватным глаголом «kreieren» = schöpfen, umformen, gestalten, entstehen lassen, erzeugen... Источник: <http://synonyme.woxikon.de/synonyme/kreieren.php>).

Таким образом, мы вернулись к предложенной нами в начале статьи «Лестнице развития креативности» и можем определить – какие упражнения необходимы для тренировки многоязычных детей с учетом их возрастных особенностей, роли визуальной составляющей в мировосприятии билингвов, интеркультурной составляющей и описанных выше аспектов развития и проявления креативности:

- задания для индивидуальной работы (независимость в принятии решений);
- задания на наблюдение и описание реальности (сопоставление, обобщение, поиск различий);
- задания на переключение кодов всех типов;
- задания на дополнение и пересоздание реальности;
- традиционные загадки;
- задания-конструкторы (пазлы и т.п. на реконструкцию целостной реальности);

- ситуативные проблемные задания и задания вымышленных историй (что будет, если...; предположим, что...; прыгающая корова и др.);
- задания на запоминание (не только заучивание наизусть в долговременной памяти, но и фиксацию в краткосрочной памяти и соположение запомнившегося и предъявленного);
- задания на формулирование вопросов к данному ответу (постановку проблемы);
- задания, требующие взаимодействия (демократичного, сетевого, на равных) между детьми и / или детей и членов разнокультурных взрослых сообществ (предполагается коммуникация с целью получения / пополнения существующей информации с родителями, воспитателями и др.);
- задания на формирование логического мышления;
- задание на цветовосприятие, визуальное сопоставление форм и размеров с учетом относительности оных;
- многоуровневые задания на расширение активного и пассивного словарного запаса на родном (родных) языках ребенка;
- задания на пространственные представления;
- задания на внимание и концентрацию;
- задания на отработку мелкой моторики;
- задания на письмо и счет (равно как просто счет) и др.

Причем, для достижения мотивационного эффекта, чувства успешности у ребенка необходимо, чтобы задания, требующие повышенной концентрации, сменялись простыми заданиями, а также сменялся тип деятельности. Оптимальная форма подачи заданий – в игре, как основном виде деятельности ребенка.

Наши предложения подобных упражнений и тестов мы сформировали как **«Отрывной календарь-портфолио дошкольника»** (готовятся также **«Календарь-портфолио ученика начальной / средней школы»**). Отрывной «Календарь-портфолио дошкольника» сделан по принципу тетради-блока, позволяющей отделять проработанные листы и скреплять их в папке-портфолио (по порядку выполнения или тематическому принципу, на усмотрение педагога). Тем самым:

- ребенок наблюдает свой прогресс (визуально и тактильно – папка-портфолио растет, календарь уменьшается);
- происходит объективизация времени и знаний, неразрывно друг от друга;
- возможно повторное обращение как самого ребенка, так и взрослых к уже выполненной работе (например, при выполнении заданий того же типа, с целью систематизации компетенций).

«Календарь-портфолио дошкольника» рассчитан на самостоятельную работу, включая самопроверку и самооценку детей в возрасте 5-7 лет и может использоваться как для целенаправленной образовательной деятельности в дошкольном учреждении и дома, так и для занятий с ребенком в дороге. Помощь и поддержка со стороны взрослых приветствуется, но основной принцип «Календаря дошкольника»: «Помоги мне сделать самому!» (т.е., с одной стороны, необходимо, чтобы запрос помощи поступил от самого ребенка; а с другой, чтобы выполнение задания было самостоятельным, авторство решения принадлежало ребенку при возможной направляющей функции взрослого).

Образцы страниц данного календаря доступны в разделе «Дети мира» портала <http://bilingual-online.net>.

Также нами разработана серия интегративных **МОДУЛЬНЫХ** игр на развитие многоязычия и неотъемлемой от его реализации межкультурной коммуникативной компетенции: «Мульт-контакт», «Тяни-толкай», «Новые крестики-нолики». Остановимся на них подробнее.

ИГРА «МУЛЬТ-КОНТАКТ»

Мульт- как мультфильм, мульт- как мультипликатор, мульт- как мультикультурный. Девиз игроков: «Научись общению, познай и прояви себя, познавая вселенную!». Имена персонажей, использованных в игре, в породивших их культурах стали нарицательными. Характеры предельно отражены не во внешности, и редко – в подтексте имени: так Весельчак не может носить имя с буквой У, стягивающей губы в пугающую детей гримасу; а Грибок обязан быть въедливым ученым и верным слугой. Также и внешность героев, далекая от человеческой, не является критерием, определяющим отношение к ним. Контакт или отказ от него происходят и мотивируются на уровне взаимной готовности, открытости коммуникации с «иным»; и оттого они прекрасно подходят для отработки навыков межкультурной коммуникации. Правильность же своих выводов участники игр смогут проверить, посмотрев мультфильмы – в том числе и как награду за попытку принять и постичь иные миры.

Варианты использования:

В наборе предложены QR-коды с текстами на русском языке для уровней владения A2 и B1-B2 Европейского языкового портфеля.

Возможна разработка текстов для других языков. В связи с интерактивностью текста, возможен его перевод непосредственно участниками игры в их мобильных устройствах (например, при помощи программы PROMT <http://www.online-translator.com>)

Поскольку материалы для игры предлагаются в нескольких форматах, в том числе электронном, варианты самой игры также могут быть различными:

Модуль 1: QR-коды с текстами предоставляются отдельно от картинок.

- Играть могут как 2 команды, так и 1 участник (водящий) против остальных участников. В этом случае 1-я команда или все участники, кроме водящего, получают карточки с изображениями персонажей. 2-я команда или водящий вытаскивает карточку с QR-кодом. Член 2-й команды или водящий разыгрывает персонажа по картинке, а члены 1-й команды или остальные игроки должны показать правильную картинку. В случае неправильного ответа все повторяется еще раз. Если же ответ верен, команды меняются ролями или водящим становится отвечающий.

- Играет команда на команду. Владелец карточки с кодом рассказывает о «себе» (показывает «себя» в действии), не описывая внешности. Член другой команды, владелец правильной «фото»-карточки должен узнать своего персонажа и показать всем его портрет.

Театральность и игровой характер действия и порожденный ими эффект «остраненного присутствия» (я говорю от чужого / иного лица) позволяют упростить процесс общения на иностранном или неродном языке даже с носителями этого языка как родного. Победителями являются обе команды, скоординированность межкультурной коммуникации.

Формирование уровней межкультурной коммуникативной компетенции – B1-B2 [7]

Модуль 2: QR-коды с текстами размещаются на обороте картинок. Картинки кладутся изображениями вниз. Игроки (по 1 от команды) тянут по 1 карточке, не показывая друг другу лица персонажей. Их задача: прочитать текст QR-кода и вступить друг с другом в коммуникацию от лица своего персонажа, в его роли. При этом, оба не знают, с кем они общаются (представителем какой цивилизации) и должны выработать тактику поведения в процессе разговора (межкультурной коммуникации). Ближайшая цель – решить свою коммуникативную задачу; дальнейшая цель – понять, кто перед тобой (смочь описать характер собеседника).

Лингвистический компонент играет подчиненную, инструментальную роль. Общение может происходить и на языке жестов, мимики, поз; звукоподражаний и т.п.

Ситуацию коммуникации выбирает из списка предложенных педагог / ведущий игры или сами игроки. Но цели и задачи, тактику поведения внутри ситуации каждый игрок определяет для себя сам, с учетом характера и профессии своего персонажа

(межкультурная коммуникация происходит не только между представителями разных наций, но и разных).

Формирование уровней межкультурной коммуникативной компетенции – C1-C2

Перечень ситуаций:

- А) Встреча в космо-кафе*
- Б) Встреча на космо-заправке*
- В) Встреча в космо-ремонтной мастерской*
- Г) Встреча в космо-клинике*
- Д) Встреча в космо-парихмакерской*
- Е) Встреча на космо-вокзале*

Модуль 3: QR-коды с текстами размещаются на обороте картинок. Игроки поочередно вытаскивают по одной карточке и пытаются, не читая кода, описать характер персонажа по его внешнему виду. По окончании код открывается и участники решают, чье описание ближе к «действительности».

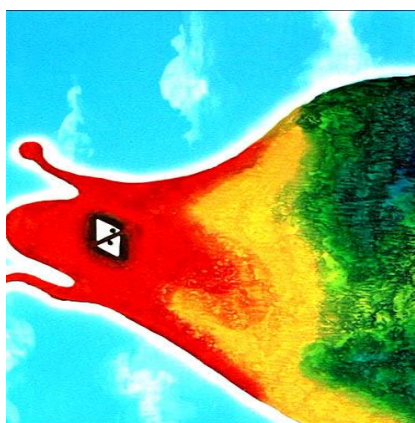


Рис. 3. Персонажи анимационных фильмов, характеры которых положены в основу игры «Мульт-контакт»

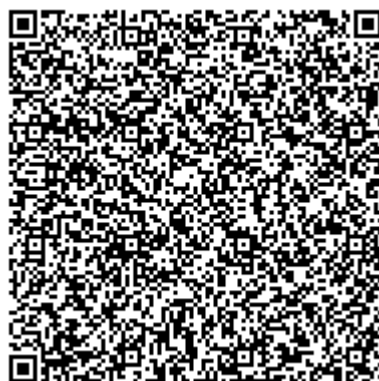
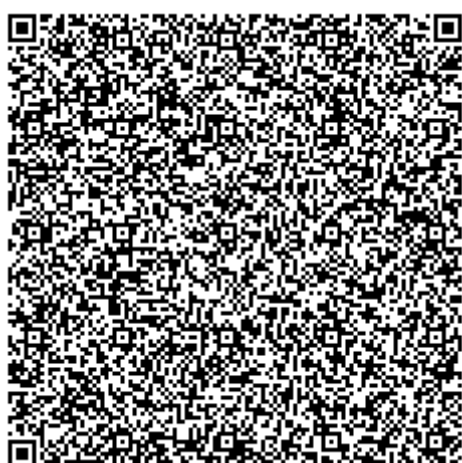
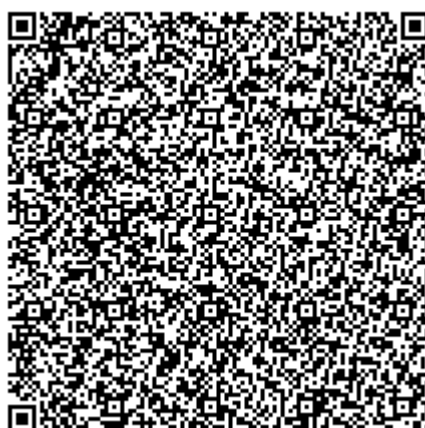
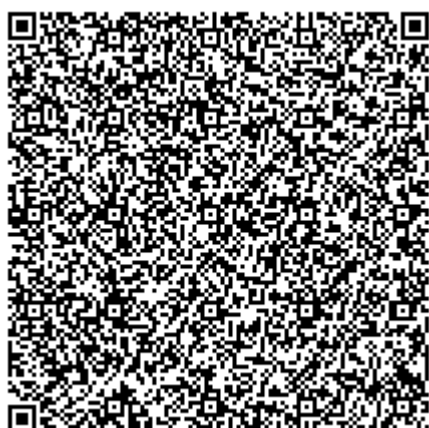
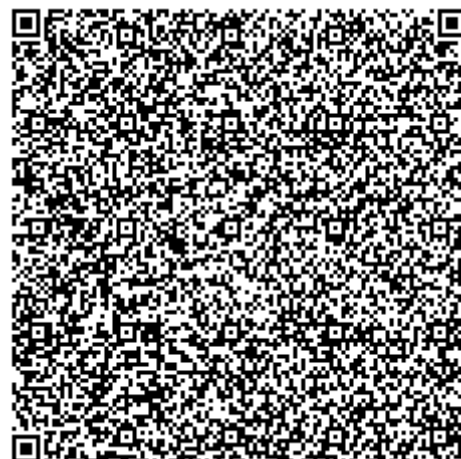
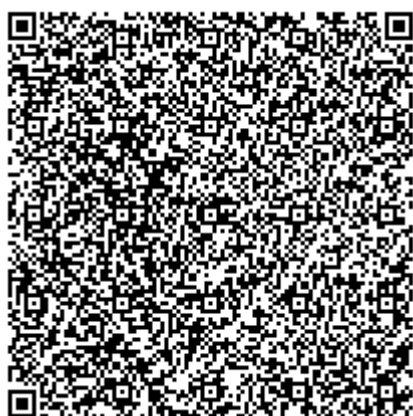


Рис. 4. QR-коды с описаниями характеров персонажей для разыгрывания коммуникативной ситуации межкультурного контакта

ИГРА «ТЯНИ-ТОЛКАЙ»

Название игры – имя персонажа детских сказок Хью Лофтинга (Hugh John Lofting, 1886–1947) о Докторе Дулиттле и его зверях (1920–1952). Упоминается также в произведениях К. Чуковского из серии «Доктор Айболит» (1925–1936).

Идея игры отражена в ее названии – совмещение, на первый взгляд, несовместимых элементов и его вербализация – от дачи имени (интернационального или этноспецифического) только что рожденному образу до создания истории характера (интеркультурного как Тяни-Толкай или этнокультурного как гуси-лебеди).

Основой для создания игры послужили исследования лингвокреативности, межъязыкового и интерлингвального творчества детей би- и монолингвов в дошкольном и начальном школьном возрасте [4, 6, 9]. Пиджинизированные, гибридные лексемы проявляют активность обоих языков в лингвокультурном пространстве личности и их относительное равноправие (зарождение контактного пиджина, русско-национального или национально-национального). Пиджинизация, а затем и креолизация языков являются «необходимой составляющей при формировании глобальной культуры ... в условиях экстремальных языковых контактов, когда у двух или нескольких групп людей, которым необходимо договориться о чем-то конкретном нет общего языка» [1], а тем самым в развитии целенаправленной межкультурной коммуникации в глобализованном культурном и образовательном пространстве. Через вербализацию результатов креативного, атипичного творческого процесса – на грани языков и культур – запускается механизм лингвокультурной интеграции личности как итога мифотворчества, создания и описания фантазийных картинок (не связанных ни с одной конкретной культурой, освобожденных от заложенных в них этно-компонентов).

Установку на интра- или интер-лингвокультурное творчество дает педагог / водящий, называя в начале каждого тура игры языки, которыми могут пользоваться играющие, или предоставляя им самим свободу выбора. Ограничение интра-лингвальностью важно для естественных би- и полилингвов, особенно в дошкольном и начальном школьном возрасте (закрепление понятий за объектами и креативное использование элементов одной слово- и формообразовательной системы). Для монолингвов возможно постепенное усиление интерлингвального компонента как в именах-пиджинах, так и в создании истории характера (пиджинизация при создании имен собственных – географических названий и т.п.; имен нарицательных – названий фантазийных существ и предметов; но не интерференция в самом тексте описания).

Для подростков и взрослых эта игра представляет собой путь сохранения лингвокультурной креативности, с возрастом утрачиваемой (при расширении активного и пассивного словарного запаса в одном или нескольких языках, типизации и нормированности использования в речи определенных лексем и их форм, необходимость словотворчества уходит). «Тяни-Толкай» – своеобразная гимнастика ума и творческой фантазии, совмещенная с проверкой закреплённости, освоенности и усвоенности языковых норм каждого из языков и лингвистических предпочтений играющих.

В игре использованы рисунки финалистов всемирного конкурса «Дети рисуют свой русский мир» 2008–2014 гг.

Рекомендуется использовать игру в поликультурных и многоязычных, в том числе временных коллективах в рамках знакомства и «запуска» процесса коммуникации. Например, в детских лагерях отдыха, при молодежных обменах и т.п.

Правила игры:

1. Участники перемешивают и раскладывают карточки изображениями вниз. На каждой представлена только половина живого существа (зверя, птицы, рыбы).
Модуль 1: На обороте карточки можно написать номера (нечетные для голов, четные для нижней части тела животного) – в таком случае игроки могут ориентироваться по совмещению последовательных номеров (что оптимально для

детей дошкольного возраста при обучении счету). Постановка задания в этом случае – собрать животное правильно (проверка путем переворачивания карточек – на них должно быть одно животное).

Модуль 2: Задача – узнать и назвать животное по его фрагменту (части тела).

Модуль 3: Задача – отработать названия частей тела: что есть и чего не хватает.

Модуль 4: При использовании черно-белого и цветного варианта интересно предложить детям задание на совмещение карточек (идентификации ч/б и цветного вариантов)

2. Каждый участник вытягивает одну карточку, не показывая ее остальным. Первый участник (можно определить по считалочке или иным способом) кладет карточку изображением вверх. Остальные смотрят на свои карточки и решают, какая подойдет наиболее оптимально. Предложений может быть несколько – тогда они подставляются поочередно и все вместе дают им пиджинизированные названия. Принимается наиболее смешное или лучше всего отражающее сущность данного существа.

Модуль 5: Участники вытягивают по несколько карточек и решают путем их последовательного соединения – какой вариант наиболее интересен (с т.з. его функционала и названия).

Модуль 6: Кроме названия и описания характера получившегося «тяни-толкая» можно предложить задание на отработку притяжательных имен прилагательных: чьи части тела объединены (лисий хвост, медвежья голова...)

3. Существо на двух совмещенных карточках можно сфотографировать и поставить вместе с названием в сеть (создав, например, в Фейсбуке группу авторов таких фантазийных картинок-пиджинов). Две использованные карточки убираются, и игра продолжается с начала.

Модуль 7: Карточки могут быть использованы для командообразования во временном коллективе, детском или подростковом (у кого на руках находятся четные или нечетные части; части домашних или диких животных, части животных или птиц и т.д.)

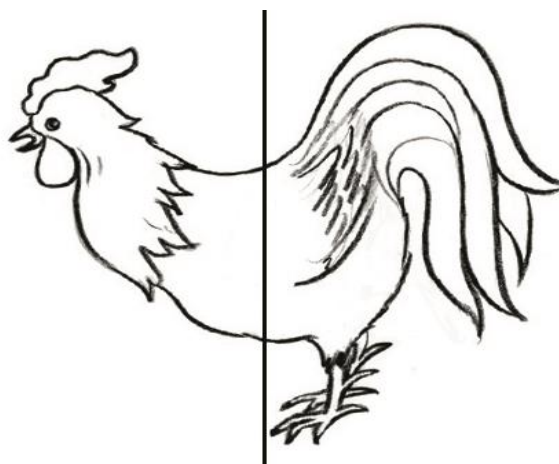
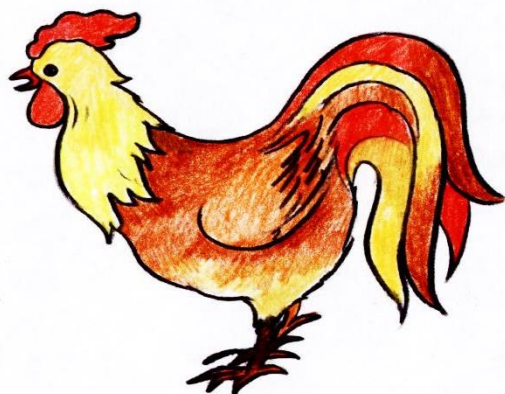
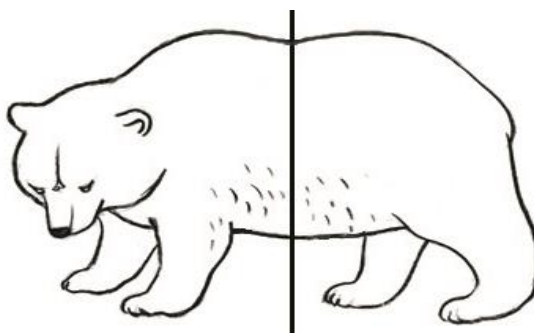


Рис. 5. Образцы карточек для игры «Тяни-толкай» (ширина в месте разреза – 3 см.). Илл. выполнены А.Б. Мамбетовой. Возможна визуализация «гуся-лебеда» или «ёжкина кота».

Важно: Несмотря на абсолютную свободу творчества, игроки должны:

- соблюдать нормы слово- и формообразования в языке / языках игры
- не более двух языков в рамках именованной одной пары карточек
- если участники являются носителями разных родных языков, то устанавливается лингва франка (русский или английский язык) для всех участников, а вторым языком каждый раз является язык «хозяина» картинки.

ИГРА «НОВЫЕ КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»

Уже ни для кого не является секретом, что человек с раннего детства обучается и познает мир в игре и наблюдении. Игра – это часть и зеркало культуры. Поэтому с возрастом потребность в них не исчезает, однако, происходит смена типов игр – от направленных на знакомство и «апробацию» окружающего мира к ориентированным на глубокий анализ его законов и расширение их сферы (от игры в «магазин» к шахматам и «Монополии», от догонялок к «Охоте на лис» и т.д.). Притупляется дар наблюдения, сопоставления; сокращается время на игру, что обедняет мир взрослого человека.

Играть же в «Новые крестики-нолики» могут как дети с 5 лет, так и подростки, молодежь и взрослые, изучающие язык как иностранный, неродной или один из родных индивидуально или в рамках группового обучения. Идея игры основана, с одной стороны, на международной (интеркультурной) игре «Крестики-нолики», с другой стороны, на инновационном применении теста Э.П. Торренса. Причем важно отметить, что Торренсом была предложена проверка креативности вне вербализации (также невербальна игра «Крестики-нолики»), мы же совмещаем вербальный и невербальный компоненты в акте межкультурного сотворчества. Цель игры: популяризация многоязычия через создание нового варианта массовой игры, направленного на активизацию словарного запаса на родном и иностранном языке – в креативном, творческом процессе и общении по принципу межкультурного тандема.

Ближайшие задачи игры:

- отработка и расширение лексического запаса в игре;
- ознакомление с элементами иной культуры и представление культуры собственной (через дорисовку крестиков и ноликов до специфичных для нее предметов);
- соотнесение названия и изображения предмета (важная для билингов визуализация);
- отработка мелкой моторики (для дошкольников и пожилых людей);
- отработка концентрации и переключения внимания;
- тренировка наблюдательности, усидчивости;
- возможность отработки переключения лингвистических кодов (при назывании предметов последовательно на нескольких языках, родном для игрока и родном для его партнера по игре) и др.

Игра может вестись как между 2 и более участниками с последовательностью ходов, так и на прогресс – одним участником. Варианты:

- при использовании фишек с готовыми изображениями: выбор фишек, лежащих лицевой стороной к играющим и называние предмета на фишке самим игроком/ другим игроком перед размещением фишек на поле на языке (языках) игры; выбор фишек, лежащих тыльной стороной к играющим и называние предмета на фишке самим игроком / другим игроком перед размещением фишки на поле.
- без использования фишек (самостоятельное рисование объектов): игрок сам ставит крестик или нолик и сам дорисовывает и называет предмет (на своем родном языке или языке партнера по игре); один игрок ставит X или O, другой дорисовывает его до предмета и называет предмет (на языке первого игрока); один игрок ставит X или O,

другой дорисовывает его до предмета и третий называет предмет (на языках первого и второго игроков).

Возможные варианты игры:

- заполнение поля по диагоналям – по образцу привычных «Крестиков-ноликов» (каждый игрок пытается заполнить первым свою диагональ и помешать сделать это другому игроку);

- заполнение двумя игроками сразу двух диагоналей (с «пуговицей» посередине; игроки не мешают друг другу, а работают каждый над своей диагональю, на скорость или на кол-во; или – все вместе над всеми диагоналями, с общей целью – заполнить поле);

- заполнение более чем двумя игроками (до 4-х игроков одновременно; 2 – крестики, 2 – нолики, у каждого – «своя» диагональ) 2-х диагоналей, горизонтали и вертикали с «пуговицей» посередине (на время или на результат);

- заполнение всеми игроками совместно всего поля, по однонаправленным диагоналям, последовательно дорисовками крестиков и ноликов (диагональ «крестики», диагональ «нолики» и т.д.) (сотрудничество и сотворчество для достижения совместного результата).

Игра может вестись на результат (количество дорисованных и верно названных предметов) или на время (количество предметов в определенный отрезок времени).

Игра, в зависимости от возраста игроков (лексического запаса, личного опыта наблюдений за окружающей реальностью, способностью на длительную концентрацию и переключение внимания и т.д.), может вестись на 9/ 25/49 и т.д. клетках игрового поля.

Можно договориться до начала игры, что внутри одного поля размещаются только предметы из одной сферы жизнедеятельности (продукты питания, вспомогательные предметы, столовые приборы...).

Также предварительно оговаривается – за что присуждаются очки игрокам: заполнение диагонали, время и количество заполненных полей и т.д. Возможны бонус-пункты за совмещение в одном поле нескольких предметов с данной узнаваемой фигурой (крестиком или ноликом): например, шака на блюде, виноградины, светофор и т.д.

Повторения в рамках одной игры не допускаются.

НАБОР ДЛЯ ДЕТСАДОВ, ШКОЛ состоит из: игрового поля, разделенного на поля по 9 / 25 / 49 клеток (формат квадратный, складываемый на 9 клеток; ламинат для многократного использования); с правилами игры на обороте на русском и английском языках; 24 (X) + 24 (O) +1 («пуговица», подходящая как для X, так и для O) фишек с изображениями предметов-дорисовок на лицевой и их названия на русском и английском языках на тыльной стороне. ТЕТРАДЬ ДЛЯ ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ИГРЫ (по типу «Судоку») с листами на 25 клеток игрового поля (8 листов) и внутренний лист-вкладыш с образцами-фишками.



Рис. 6. Образец начала заполнения игрового поля на 49 клетках с тематизацией составляющих мини-полей

ИГРОВОЕ МОДУЛЬНОЕ ПОСОБИЕ «АЗБУКА ПРОФЕССИЙ» вкл. «КОЛЕСО ОБОЗРЕНИЯ ПРОФЕССИЙ» и «ПРОФЕССИИ-СПАСАТЕЛИ» (автор-иллюстратор А.Б. Мамбетова, методист Е.Л. Кудрявцева)

Работа над пособием, состоящим из трех модулей (для мигрантов без возрастных ограничений; для естественных билингвов и монолингвов дошкольного и младшего школьного возраста; для студентов-иностранцев): «Азбука профессий», «Колесо обозрения профессий» и «Профессии-спасатели», - возможна начиная с детского дошкольного учреждения до занятий со студентами-иностранцами в вузе.

Пособие предполагает предоставление в игровой и/ или экспериментальной форме необходимого для жизни в русскоязычном сообществе объема информации о профессиональной сфере деятельности. Данные материалы можно использовать также в рамках работы с «Процесс-фолио» (научный руководитель Гутник И.Ю.; авторы: Вечер С.Б., Гембель Т.П., Гордон В.В., Григорьев А.Г., Гутник И.Ю., Ершова Н.В., Патракова Е.В., Силаева М.М., Тепенихина О.А., Устинова С.Э.; СПб).

Диалог:

- Добрый день. Что у Вас?
- Здесь
- Говорите адрес!
- Улица ..., дом ...
- Кто говорит?
- Меня зовут ...
- Мой телефон ...
- Выезжаем. Ждите!

Спряжение глаголов

я -у/-ю
 ты - ешь/-ишь
 он/она -ет/-ит
 мы -ем/-им
 вы -ете/-ите
 они -ут,-ют/-ат,-ят

PROFESSIONS-ПОМОЩНИКИ

Автор: А.Б.Мамбетова
 Методист: Е.Л.Кудрявцева

04 газ запах дом

03 справка телефон адрес скажите

02 телефон доверия проблема помогите

01 травма серьезно температура кровь

112 кража драка авария

10 доставка горячее свежие

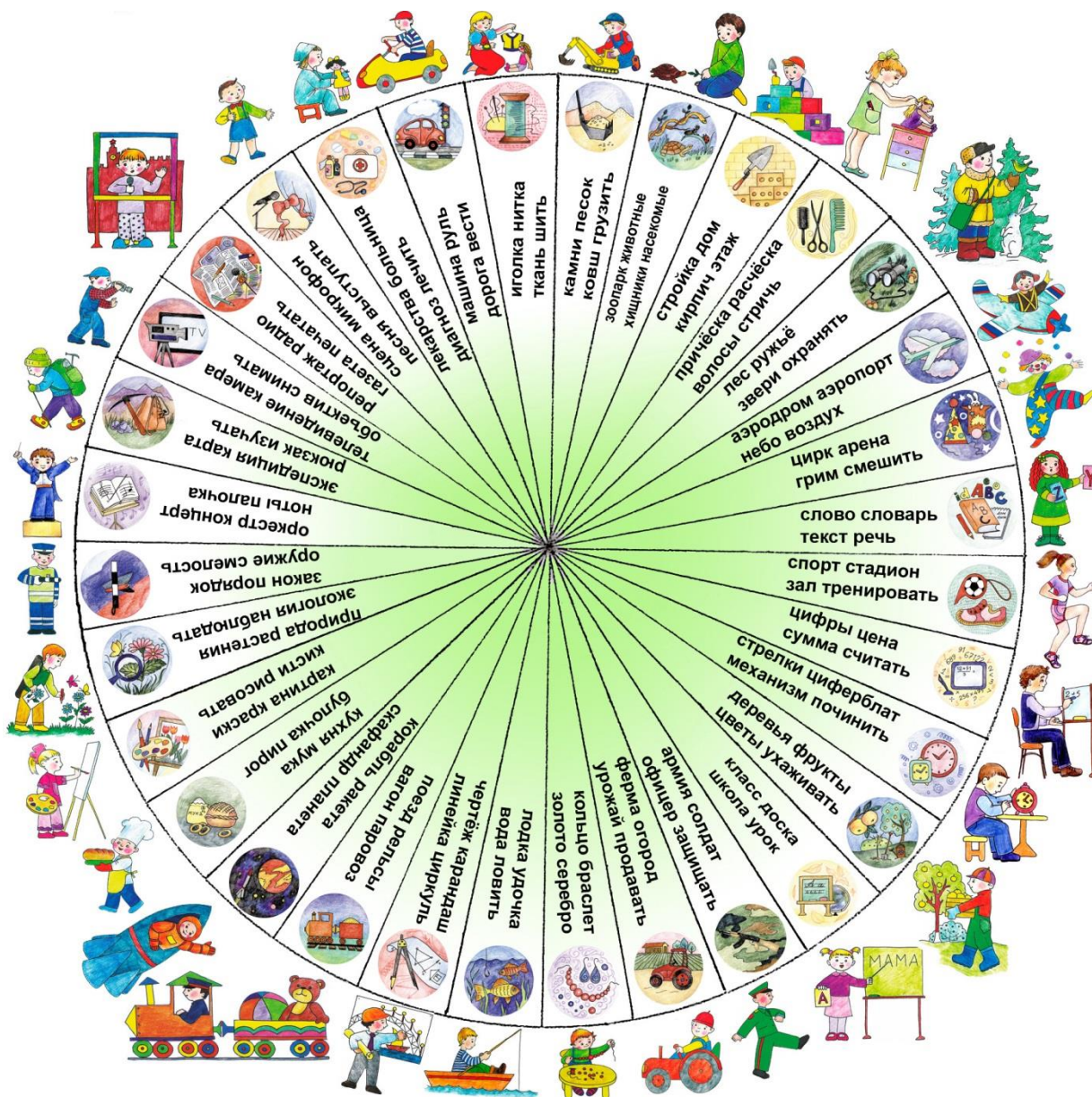
101 пожар горит люди

102 авария пожар газ ранен

103 пожар быстро олаживаю

104 такси

Илл. 6 и 7: Верхний и нижний колеса-элементы «вертушки» «Профессии-помощники»



Илл. 8: Полностью заполненное «Колесо обозрения профессий» (инвариант)

Итак, задача образования в современном контексте, на наш взгляд, заключается в развитии опыта творческой деятельности подрастающего поколения – граждан мобильного и глобального образовательного и профессионального мира. Результатом должна стать готовность к выбору нестандартных решений для достижения наилучшего результата и формирование потребности не воспроизведения ранее известного, а создания нового, превосходящего его по ряду параметров и характеристик.

ЛИТЕРАТУРА

1. Багана Ж.. Роль смешения языков в формировании глобальной культуры / Ж. Багана, Е.В. Халипина // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. - 2009. - № 4(14). - Электронный ресурс. Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/rol-smesheniya-yazykov-v-formirovanii-globalnoy-kultury>

2. Дункер К. Психология продуктивного (творческого) мышления // Дункер К. Психология мышления. - М., 1965. - С. 86-234.
3. Карпенко Л.А. Краткий психологический словарь / Л.А. Карпенко, А.В. Петровский, М.Г. Ярошевский. - Ростов-на-Дону: «ФЕНИКС», 1998. - Электронный ресурс. Режим доступа: <http://psychology.academic.ru/1001/креативность> (дата обращения 25.06.2014)
4. Касимова Е.В. К вопросу об изучении русско-китайского языкового взаимодействия в Дальневосточном регионе в начале XX в. / Е.В. Касимова // Слово: Фольклорно-диалектологический альманах. - 2013. - № 10. - Электронный ресурс. Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-ob-izuchenii-russko-kitayskogo-yazykovogo-vzaimodeystviya-v-dalnevostochnom-regione-v-nachale-hh-v> (дата обращения 26.04.2014)
5. Кондаков И.М. Психология-2000: Иллюстрированный справочник: Электрон. ресурс/ И. М. Кондаков; Столичн. гуманитарн. ин-т. - М., 2000. - Электронный ресурс. Режим доступа: <http://psychology.academic.ru/1001/креативность> (дата обращения 25.06.2014)
6. Коровушкин В.П. Лингвокреативный потенциал нигерийско-английского пиджина как проявление современной социально-языковой ситуации в Нигерии / В.П. Коровушкин, Джон Олубунми Фалоджу // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: лингвистика креатива. - 2013. - № 3 (22). - Электронный ресурс. Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/lingvokreativnyy-potentsial-nigerijsko-angliyskogo-pidzhina-kak-proyavlenie-sovremennoy-sotsialno-yazykovoy-situatsii-v-nigerii> (дата обращения 26.04.2014)
7. Кудрявцева Е.Л. Создание единой системы тестов для определения уровня межкультурной компетенции / Е.Л. Кудрявцева, И.В. Корин // Русский язык за рубежом. - 2013. - № 3. - С. 14-25
8. Маслоу А. Мотивация и личность / Пер. А.М. Татлыбаевой; терминологическая правка В. Данченка / А. Маслоу. - К.: PSYLIB, 2004. - 384 с. - Электронный ресурс. Режим доступа: www.twirpx.com/file/558520/ (дата обращения 26.04.2014)
9. Чиршева Г.Н. Межъязыковые инновации в речи американских русских детей / Г.Н. Чиршева // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: лингвистика креатива. - 2012. - № 3. - Электронный ресурс. Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/mezhyazykovye-innovatsii-v-rechi-amerikanskih-russkih-detey> (дата обращения 26.04.2014) д
10. Duncker K. Zur Psychologie des produktiven Denkens / K. Duncker. - Berlin: Springer, 1935. - 135 pp.
11. Guilford J.P. The nature of human intelligence / J.P. Guilford. - New York: McGraw-Hill, 1967. - 538 pp., illus.
12. Guilford J.P. Way beyond the IQ / J.P. Guilford. - Buffalo: Creative Education Foundation, 1977. - 192 pp.
13. Guilford J.P. Transformation abilities or functions / J.P. Guilford // Journal of Creative Behavior. - 1983. - № 17. - P. 75-83.
14. Kerr B.A. Gifted and talented education. Creativity / B.A. Kerr. - Los Angeles [u.a.], 2014 (XII). - 459 p.
15. Torrance E.P. Torrance Tests of Creative Thinking / E.P. Torrance. - Bensenville, Il.: Scholastic Testing Service, 1962-1974:
 - Torrance tests of creative thinking. Thinking creatively with pictures; 1. Figural test booklet A; 2. Worksheet. - 1962. - 5 p.
 - Torrance tests of creative thinking. Thinking creatively with pictures; 2. Figural test booklet B; 2. Worksheet. - 1966. - 7 p.

- Torrance tests of creative thinking. Thinking creatively with words; 1. Verbal test booklet A; 2. Worksheet. - 1966. - т р.
 - Torrance tests of creative thinking. Thinking creatively with words; 2. Verbal test booklet B; 2. Worksheet. - 1966. - 15 p.
 - Torrance tests of creative thinking. Thinking creatively with pictures; 1. Figural test booklet A; 1. Directions manual and scoring guide. - 1972. - 43 p.:ill.
 - Torrance tests of creative thinking. Thinking creatively with pictures; 2. Figural test booklet B; 1. Directions manual and scoring guide. – 1974. - 48 p.: ill.
 - Torrance tests of creative thinking. Thinking creatively with words ; 1. Verbal test booklet A ; 1. Directions manual and scoring guide. - 1974. -47 p.
 - Torrance tests of creative thinking. Thinking creatively with words; 2. Verbal test booklet B; 1. Directions manual and scoring guide. - 1974. - 48 p.
16. Torrance E.P. Torrance tests of creative thinking: verbal tests, forms A and B; figural tests, forms A and B; norms-technical manual / E.P. Torrance. - Lexington, Mass: Personal Press, 1974. - 79 p. + Maps
17. Torrance E.P. Survey of the uses of the Torrance Tests of Creative Thinking / E.P. Torrance. - Bensenville, Il.: Scholastic Testing Service, 1987. - 79 p.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

Екатерина Львовна Кудрявцева (г. Гюстро, Германия), ekoudrjajtseva@yahoo.de – канд.пед.наук, научный сотрудник Института иностранных языков и медиа-технологий Университета Грайфсвальда, уч. секретарь Международного методсовета по вопросам многоязычия и межкультурной коммуникации, руководитель портала <http://bilingual-online.net>

Лариса Борисовна Бубекова (г. Елабуга, Россия), bular@yandex.ru - кандидат филологических наук, доцент кафедры русского языка и контрастивного языкознания, декан факультета русской филологии и журналистики Елабужского института Казанского федерального университета

Сергей Владимирович Буланов (г. Москва, Россия), bulanovsv@centersot.net – канд.пед.наук, генеральный директор АНО «Центр современных образовательных технологий» (г. Москва)

Тамара Ивановна Зеленина (г. Ижевск, Россия), zeleninatamara@rambler.ru - доктор филолог. наук, профессор, "Почетный работник высшего профессионального образования Российской Федерации, место работы: УдГУ, директор Института иностранных языков и литературы (ИИЯиЛ), член Президиума Совета по филологии УМО по классическому университетскому образованию (г. Москва), основатель УМЦ «УдГУ-Лингва». Подробнее - <http://polyglot.school.udsu.ru/leader>