**РЕГИСТРАЦИОННАЯ ФОРМА МЕТАДАННЫХ**

1. МОДУЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ КОМПЛЕКС «ДЕТИ МИРА» КАК НОВЫЙ ФОРМАТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ИНТЕГРАТИВНОГО МАТЕРИАЛА ОТ ДОШКОЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ ДО ПОСТВУЗОВСКОГО НЕФОРМАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

 THE MODULAR GAME COMPLEX "CHILDREN OF THE WORLD" AS THE NEW FORMAT OF EDUCATIONAL INTEGRATIVE MATERIAL FROM THE PRESCHOOL ORGANIZATION BEFORE POST-HIGH SCHOOL INFORMAL EDUCATION

1. Авторы:

- Кудрявцева Екатерина Львовна, канд.пед.наук

- Елабужский институт Казанского федерального университета; Международный методсовет по многоязычию и межкультурной коммуникации ОЦ ИКаРуС (Гюстро, Германия)

- Koudrjavtseva Ekaterina L`vovna, PhD

- Yelabuga institute of the Kazan federal university; The International methodological council on multilingualism and cross-cultural communication of OTs IKARUS (Güstro, Germany)

- info@bilingual-online.net

- Тимофеева Анастасия Анатольевна, магистр филологии

- докторант Университета им. Масарика (Брно, Чехия)

- Timofeeva Anastasia Anatoljevna, master of philology

- the doctoral candidate of Masaryk-University (Brno, the Czech Republic)

- anastasiatimofeeva@seznam.cz

- Бубекова Лариса Борисовна, канд.фил.наук

- Елабужский институт Казанского федерального университета, декан факультета русской филологии и журналистики, доцент

- Bubekova Larisa Borisovna, PhD

- Yelabuga institute of the Kazan federal university, dean of faculty of the Russian philology and journalism, associate professor

- bular@yandex.ru

1. Аннотация: В статье представлены полифункциональные метапредметные модульные игры для любого типа аудитории: «Новые русские крестики нолики», «Тяни-толкай», «Речедром», «Пойми меня», «Мульт-контакт», «Пиктограф», «Колесо обозрения профессий», «Кто? Где? Когда?» Игры направлены на развитие всех составляющих коммуникативной компетенции и интеграцию детей и взрослых, в т.ч. мигрантов, в поликультурное пространство.

Summary: Multifunctional meta-subject modular games for any type of audience are presented in article: "A new Russian tic-tac-toe", "Pull-push", "Rechedrom", "Understand me", "Mult-kontakt", "Piktograf", "A big wheel of professions", "Who? Where? When?" Games are aimed at the development of all components of communicative competence and integration of children and adults, including migrants, in polycultural space.

1. Ключевые слова: полифункциональные метапредметные модульные игры, игровая технология, межкультурная компетенция, поликультурное образовательное пространство

Key Words: multifunctional meta-subject modular games, game technology, cross-cultural competence, polycultural educational space

1. Тематический рубрикатор: 37.025, 37.026
2. Библиографический список литературы:

1.Кудрявцева Е.Л., Бубекова Л.Б. Инновационные инструменты индивидуального психолого-педагогического сопровождения билингвов. Создание и поддержка треугольника взаимной интеграционной сохранности// «Социокультурные и филологические аспекты в образовательном и научном контексте». Первый Международный виртуальный форум по русистике, культуре, педагогике в Японии/ статьи, доклады Международного форума в Японии 2014 года. - Япония, Киото, Университет Киото Сангё, «Tanaka Print», 2014. – с. 294-300

2.Кудрявцева Е., Бубекова Л., Буланов С., Зеленина Т. Инновационные игровые технологии в изучении и освоении языков первичной и вторичной социализации в рамках межкультурной коммуникации// Теоретична і дидактична філологія: Збірник наукових праць. – Випуск 18. – Переяслав-Хмельницький, 2014. – 302 с. – C. 55-67

3.Кудрявцева Е.Л., Буланов С.В., Тимофеева А.А.Интегративные модульные учебные пособия как путь к самоактуализации личности в поликультурном глобальном образовательном пространстве (на примере пособий для билингвов)// Инновационные технологии в образовании: поиск новых парадигм. Мат. Междунар. научно-практ. конф. (Актобе, 31 октября 2014г.). –Актобе: АУ им.С.Баишева, 2014. -1 т. - 275 стр.– c. 222-232

**МОДУЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ КОМПЛЕКС «ДЕТИ МИРА» КАК НОВЫЙ ФОРМАТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ИНТЕГРАТИВНОГО МАТЕРИАЛА ОТ ДОШКОЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ ДО ПОСТВУЗОВСКОГО НЕФОРМАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

*Е.Л. Кудрявцева*

*ЕИ КФУ, г. Елабуга, Россия;*

*Международный методсовет по многоязычию и межкультурной коммуникации ОЦ ИКаРуС, г. Гюстро, Германия*

*А.А. Тимофеева*

*Университет им. Масарика, г. Брно, Чехия*

*Л.Б. Бубекова*

*ЕИ КФУ, г. Елабуга, Россия*

Человек с раннего детства обучается и познает мир в игре и наблюдении. Игра – это неотъемлемая 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 глубинный анализ его законов и расширение их сферы (от игры в «магазин» к шахматам и «Монополии», от догонялок к «Охоте на лис» и т.д.). C переходом из детства в подростковый и взрослый период жизни, сокращается время на игру, что обедняет мир взрослого человека и, в результате, у нас притупляется дар наблюдения, сопоставления, происходит декреативизация мышления [2].

 «Дети мира» - это система образовательных и развивающих игр для дошкольников, учеников школы, студентов и взрослой аудитории, реализующая как горизонтальную, так и вертикальную преемственность (взаимодействие семьи и всех ступеней общего, высшего и неформального образования на основе обращения к инновационным игровым технологиям). Целевые группы не имеют возрастных и профограничений (метапредметность), что отвечает специфике данных технологий. Уникальность «Детей мира» состоит в том, что игровое УМК из полифункциональных модульных игр, способствующих интеграции пользователей в поликультурное пространство, образовательное и повседневное, что инновационно как для российского, так и для мирового рынка. Игротека дает возможность реализации системного комплектного подхода к развитию учащихся с учетом их: индивидуальных компетенций и лакун, возрастных характеристик и познавательной активности, этно- и лингвокультурных особенностей ситуации общения и т.д. Игротека «Дети мира» совместима с различными УМК и реализуема как в системе общего, так и дополнительного образования, неформального обучения и самообразования. Методрекомендации по каждой из игр позволяют предупредить ошибки при использовании игр и в то же время создавать собственные игровые комбинации.

Потребность в игровых пособиях данного (модульного и метапредметного) типа обусловлена факторами, определяющими развитие человека как индивидуума и как члена современного поликультурного, глобального общества, представленного различными типами социумов [3]. Требования, выдвигаемые данным контекстом к личности на разных этапах ее становления и в различных контекстах ее взаимодействия с окружающим миром, являются метапредметными и мобильными (не данными раз и навсегда). Подготовка индивидуума к их реализации возможна только с учетом междисциплинарного подхода и мотивации путем использования игровой деятельности как ведущей образовательной [1]. При одновременном участии в игре представителей различных этно- и социо-групп, игровые контенты используются в полной мере, способствуя формированию всех ключевых компетенций: Я-, социо-, межкультурной, лингво- и медиа- на базе креативных нестандартных решений нетиповых ситуаций.

При использовании на национальных территориях (например, Республика Татарстан) с привлечением языка региона и регионального этнокомпонента в состав игр, - «Дети мира» способствуют активизации естественного двуязычия в лингвокультурном понимании этого термина с дошкольного возраста. При использовании игротеки вне России, она способствует популяризации русского языка как языка межкультурной коммуникации в различных сферах деятельности и российского образования как наукоемкой категории. Инновационное гуманистическое образование рассматривается как «мягкая сила» за счет продвижения в мире инновационного продукта, созданного в России.

Проблематика игротеки «Дети мира» определяется ФГОС РФ для дошкольного образования (игровая форма деятельности, взаимодействие всех социумов, учет этно- и поликультурного компонента, осуществление разнообразия детства); ФГОС начального общего образования (преемственность, сохранение культурного разнообразия и языкового наследия, обеспечение условий для индивидуального развития учащихся и их мотивации к обучению); ФГОС основного и среднего общего образования (разработка индивидуального образовательного маршрута, поддержку выработки учащимися активной гражданской позиции с учетом этнокомпонента окружения; метапредметности). Поскольку задача образования в современном контексте, на наш взгляд, заключается в развитии опыта творческой деятельности подрастающего поколения – граждан глобального образовательного и профессионального мира; то его результатом должна стать готовность личности 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.

Состав игротеки: комплект из 10 инновационных карточных модульных игр («Новые русские крестики нолики», «Тяни-толкай», «Речедром», «Пойми меня», «Мульт-контакт», «Пиктограф», «Колесо обозрения профессий», «Кто? Где? Когда?»), направленных на развитие УУД, интеграцию личности в поликультурное мобильное пространство (образовательное и социальное) и креативизацию мышления. Ближайшие задачи игр:

- отработка и расширение лексического запаса в игре;

- ознакомление с элементами иной культуры и представление культуры собственной;

- соотнесение названия и изображения предмета (визуализация);

- отработка мелкой и крупной моторики (для дошкольников и пожилых людей);

- отработка концентрации и переключения внимания;

- тренировка наблюдательности, усидчивости;

- возможность отработки переключения лингвистических кодов и др.

Потребителями игротеки могут стать все учреждения дошкольного, школьного и дополнительного образования, центры по работе с мигрантами, центры и лагеря детского отдыха и досуговые организации для взрослых, вузы (гуманитарные факультеты), организаторы курсового обучения (иностранные языки, тренинги на командообразование и пр.) семьи.

ЛИТЕРАТУРА

1. Кудрявцева Е.Л., Бубекова Л.Б. Инновационные инструменты индивидуального психолого-педагогического сопровождения билингвов. Создание и поддержка треугольника взаимной интеграционной сохранности// «Социокультурные и филологические аспекты в образовательном и научном контексте». Первый Международный виртуальный форум по русистике, культуре, педагогике в Японии/ статьи, доклады Международного форума в Японии 2014 года. - Япония, Киото, Университет Киото Сангё, «Tanaka Print», 2014. – с. 294-300
2. Кудрявцева Е., Бубекова Л., Буланов С., Зеленина Т. Инновационные игровые технологии в изучении и освоении языков первичной и вторичной социализации в рамках межкультурной коммуникации// Теоретична і дидактична філологія: Збірник наукових праць. – Випуск 18. – Переяслав-Хмельницький, 2014. – 302 с. – C. 55-67
3. Кудрявцева Е.Л., Буланов С.В., Тимофеева А.А.Интегративные модульные учебные пособия как путь к самоактуализации личности в поликультурном глобальном образовательном пространстве (на примере пособий для билингвов)// Инновационные технологии в образовании: поиск новых парадигм. Мат. Междунар. научно-практ. конф. (Актобе, 31 октября 2014г.). – Актобе: АУ им.С.Баишева, 2014. -1 т. - 275 стр.– c. 222-232