



Казанский федеральный
УНИВЕРСИТЕТ
Елабужский ИНСТИТУТ

Школа компетенций для жизни «СоКол»©

(The School of Competencies for Life)©

*Мы поможем вам сделать сегодня то, о чем другие
задумаются завтра!*

<http://bilingual-online.net>



Игровые технологии в сохранении и развитии коренных и семейных языков

Международные сетевые лаборатории «Инновационные технологии в сфере поликультурного образования» Елабужский институт ФГАОУ ВО КФУ

Международная онлайн-школа компетенций для жизни «СоКол»

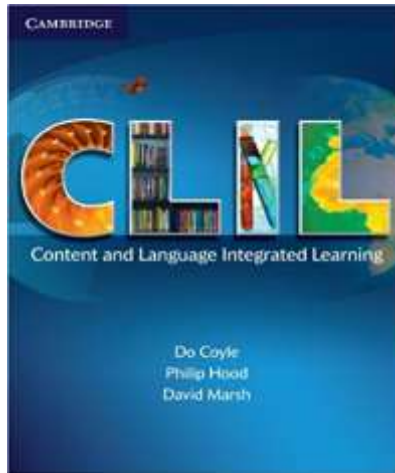
С чего всё начиналось?

- РКИ – CEFR (тестирования TELC, ТРКИ и др.) – не для билингов!
- РКДР – CLIL (Комплексные диагностические тесты для билингов, ЕИ КФУ и др.; Лингвистические тесты для билингов, ZAS Berlin)

См. *Content and Language Integrated Learning*

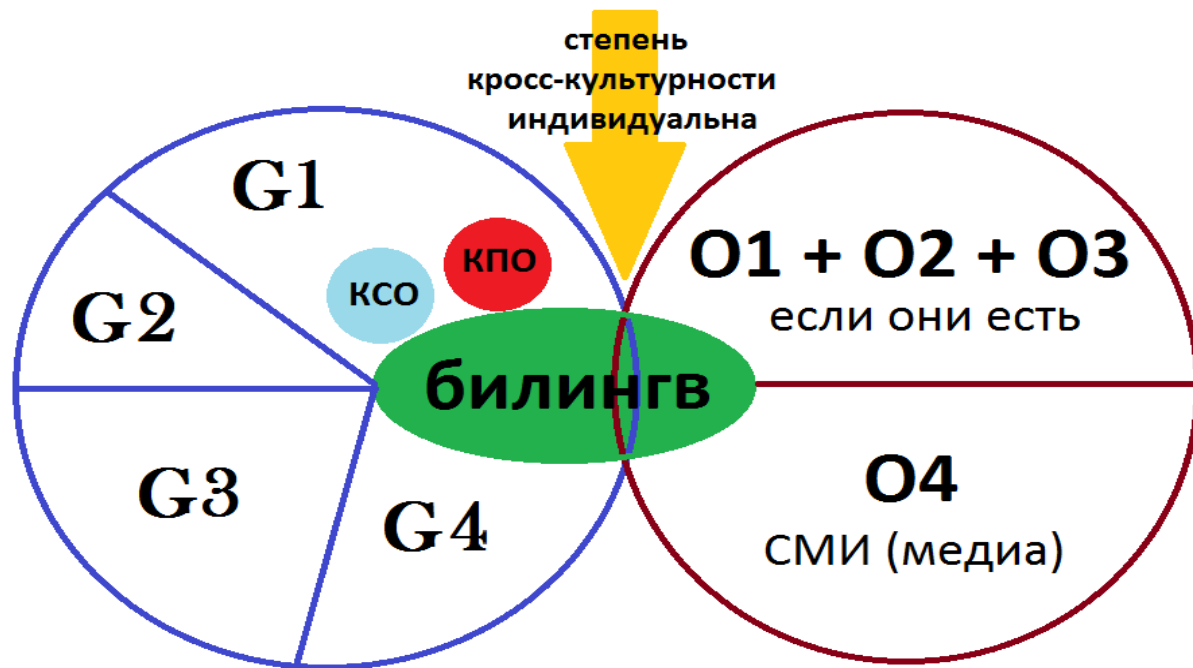
<https://www.goethe.de/de/spr/mag/20879807.html>,

<https://www.hak.cc/unterricht/clil> (нем.яз.), <https://www.amazon.de/C-L-I-L-Content-Language-Integrated-Learning/dp/0521130212> (англ.яз.)




Вывод 1: Среды реализации коммуникативной компетенции (формула билингвизма)

Необходимо расширять присутствие в каждой из сред + формировать осознанность мобильности между средами (переключения кодов)



Вывод 2: Сбалансированный билингвизм интересен своими неязыковыми проявлениями

РКР	Я владею русским языком.	МЛ1 	непроизвольность, бессознательное освоение	Русский язык как единственная реальность	единственность РЯ	Я
РКДР	Я могу (умею) говорить на двух языках.	МЛ ² 	непроизвольность, бессознательное освоение (один центр мозга отвечает за 2 языка)	Оба языка как неосознанная насущная потребность	единство в двойственности («двуликий Янус») 	образование новой формы на пересечении 2х существующих языков
РКН	Я обязан знать русский язык.	МЛ2 	произвольно-непроизвольное, бессознательно-осознанное усвоение (зависит от языка окружений, ближайшего и отдаленного)	Русский язык как осознанная потребность	двойственность	Я я (при родственности культур) или Я R (при отдаленности культур); статусный язык – в сильной позиции
РКИ	Мне нужно или я хочу учить русский язык.	МЛ1 (+1 на уровне C1-C2) 	произвольное, осознанное изучение	Русский язык как осознанная необходимость	дополнительность	Я R (культуры даже близкородственные находятся под влиянием языка общества, нерусского)

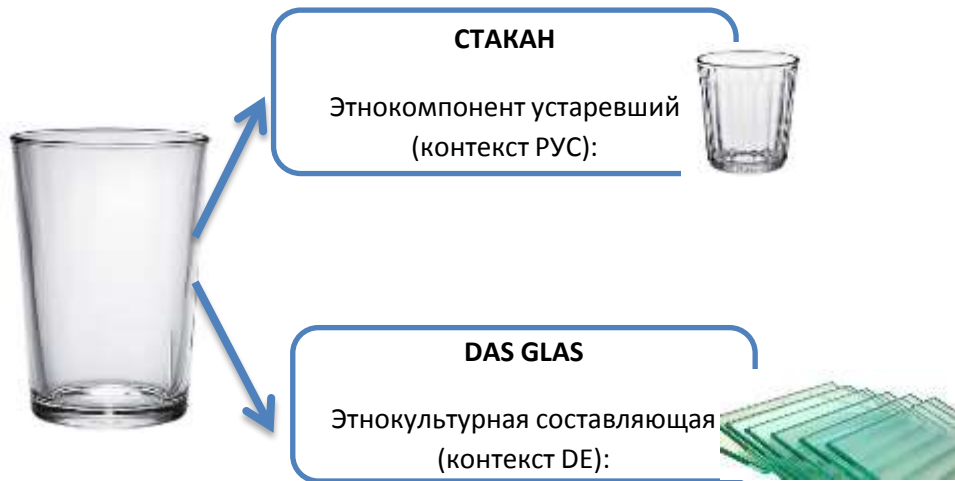
Билингвы показывают более высокий уровень по:

- Многовариантности в решении задач
- Оригинальности в решении задач
- Высокой скорости переработки информации
- Способности к работе в команде
- Способности к осознанному лидерству
- Высокой стрессоустойчивости
- Структурированности внешней и содержательной
- Любознательности и открытости новому ...

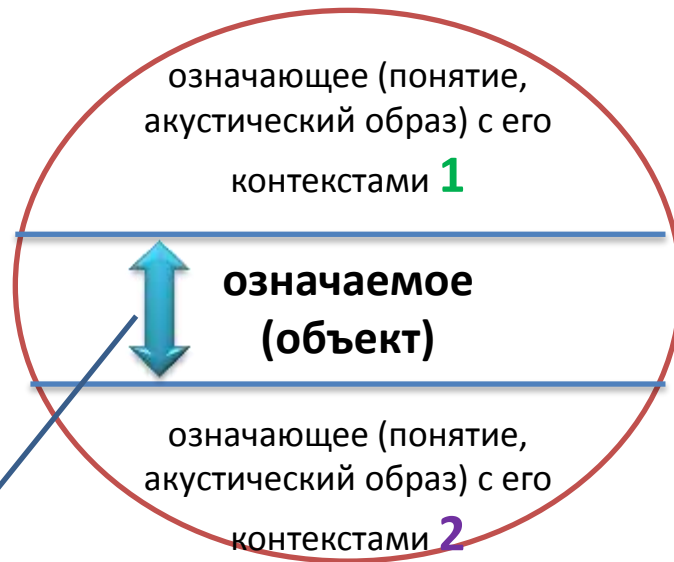
Бизнес делает свой выбор в пользу многоязычных сотрудников не из-за языков (их можно выучить или нанять переводчика), а именно **из-за экстралингвистических (неязыковых) качеств** естественного билингва.

**Деловой мир выбирает естественное
двуязычие и многоязычие**

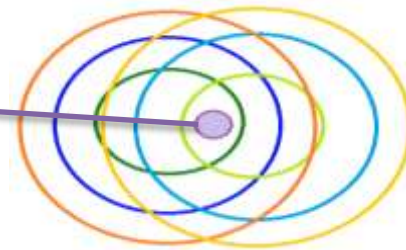
Вывод 3: Билингв - личность в интеркультуре. ЗНАК для него: означаемое – объективизируется диалогом культур о нем; к 1 объекту в разных культурах – разные понятия и разные акустические образы (важна их равная доступность!)

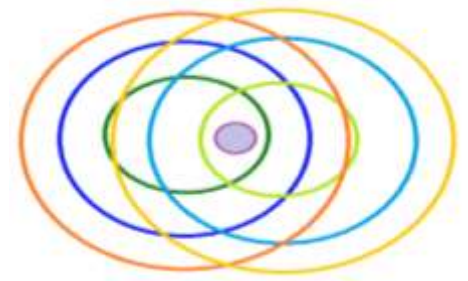


ЗНАК XXI



Переключение кодов через объект;
сбалансированный билингвизм =
примерно одинаковая доступность обоих
означающих и их контекстов





- Если не поддерживать баланс постоянно, то затухают, как круги от брошенного в воду камня
- Постоянная динамика (Я-компетенция в постоянном переосмыслении и переоценке относительно вчерашнего Я и завтрашнего Я). Поколение Z – точки в динамике, пульсар
- Важны не только сами этнолингвокультурные коды (стабильная мобильность, основанная на глубинном владении), а и переключение кодов (динамика, деклиширование и дестереотипизация в балансе со стабильностью основ)
- Я-компетенция как стабилизатор баланса (для неё INTER-= INTRA-; между = внутри)
- Решения вопросов и проблем в поликультурном глобальном сообществе – на интер-/меж- и над- культурном и –дисциплинарном уровнях (МЕЖ- = НАД-)

Вывод 4: Билингв постоянно встраивается в мир вокруг. Ища ответ на вопрос «Кто Я?» в каждой новой ситуации.



Иммерсия – это история про Я для Я

На втором этапе Я переходит в МЫ (осознанно интегрируется)

8. Что делает, чтобы впереди стало ближе?

Я делаю (действую)

7. Что ждет впереди?

Я могу

6. Что оставило позади?

Я умею

5. Что оно видит вокруг?

Я знаю

4. Куда и зачем оно идет?

Я хочу

3. Как оно туда попало?

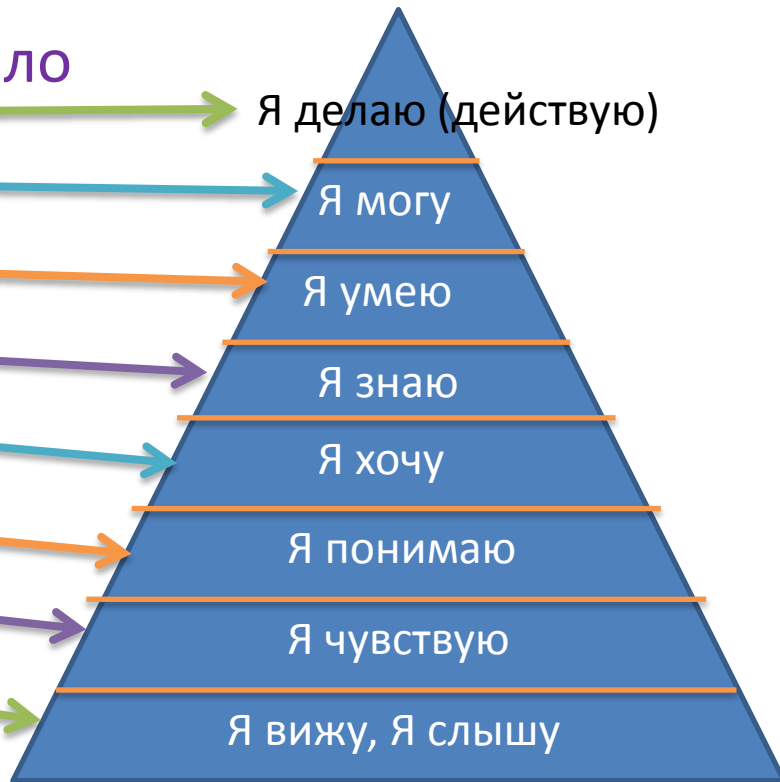
Я понимаю

2. Где оно сейчас?

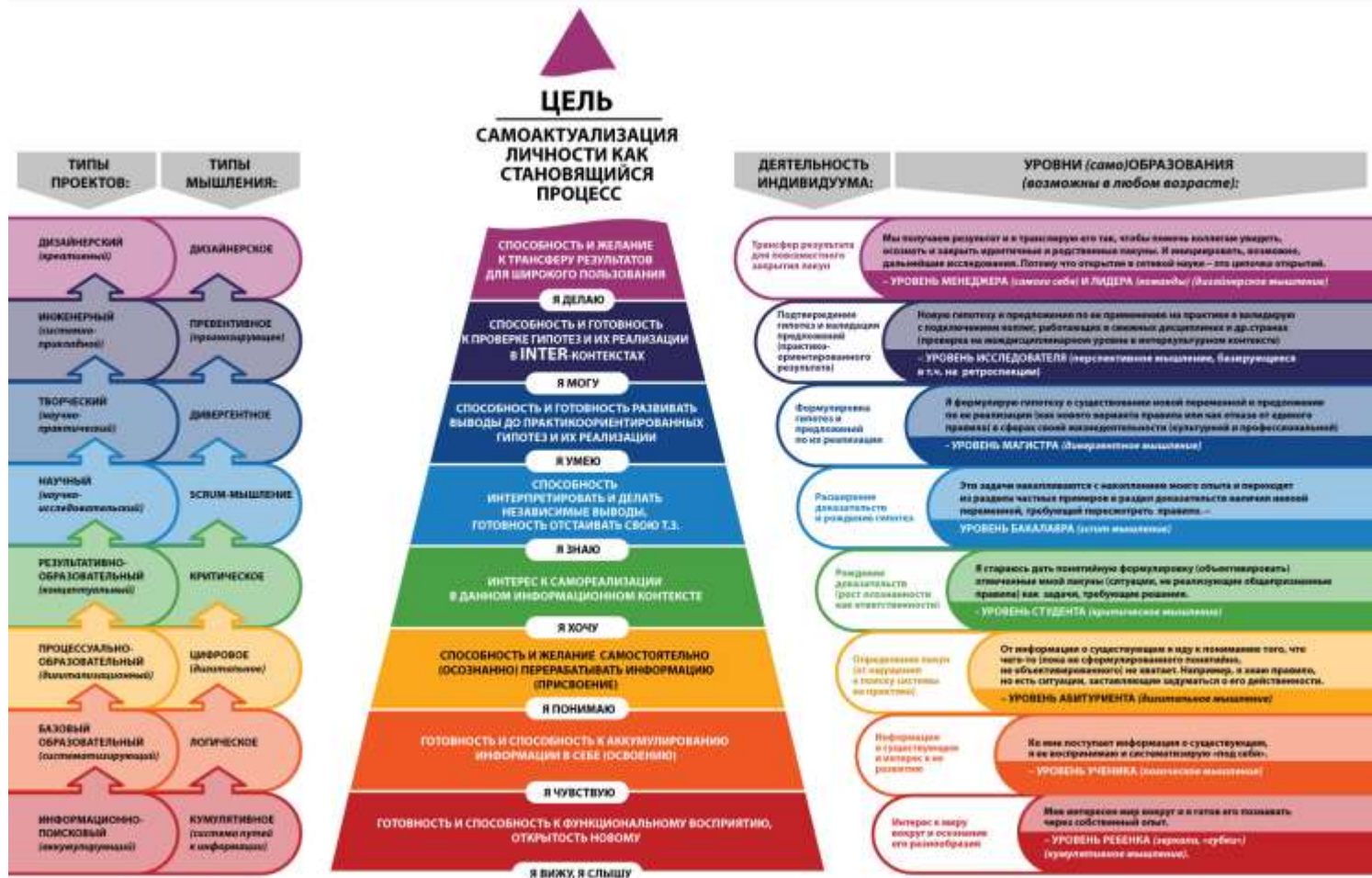
Я чувствую

1. Что такое Ваше я?

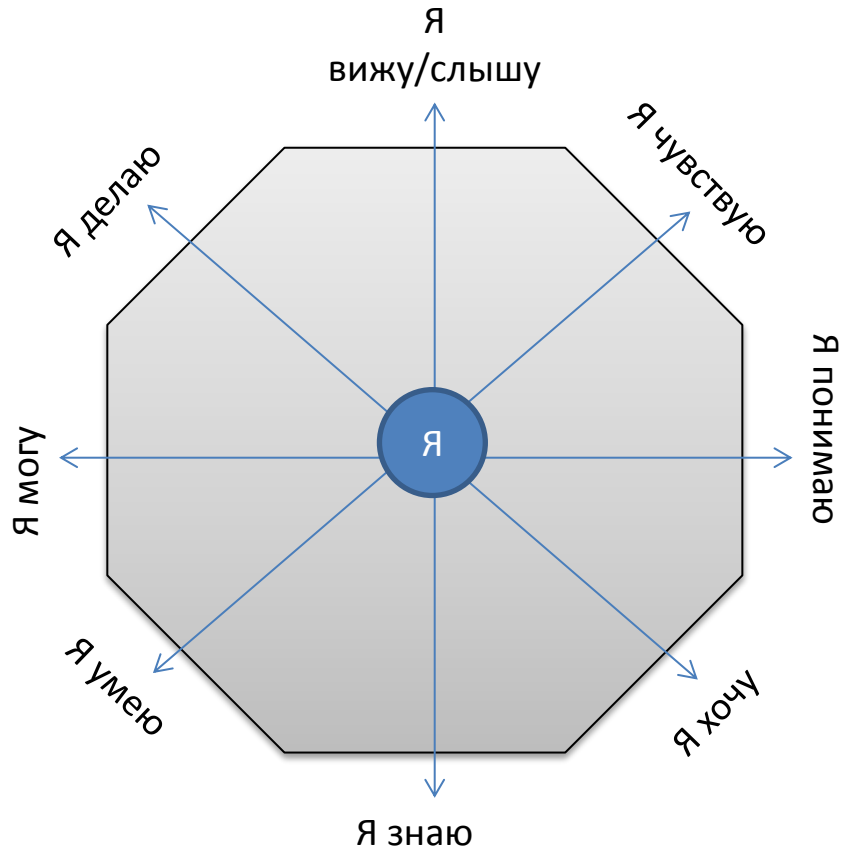
Я вижу, Я слышу



ПИРАМИДА САМОАКТУАЛИЗАЦИИ – КАК ЦИКЛИЧНАЯ (НЕ ЛИНЕЙНАЯ) ПРОГРАММА ОБРАЗОВАНИЯ ДЛИННОЮ В ЖИЗНЬ



Что в подтексте? Октализ осознанной самодеятельности личности



- ✓ Человек видит и слышит только то, что знает (осмыслил и присвоил). А знает только то, что может увидеть и услышать САМ (из даваемого окружением).
- ✓ Человек умеет то, что он чувствует (тактильность и эмоциональность). И чувствует, что умеет (внутренняя потребность самореализации).
- ✓ Человек может то, что понимает (выполнить непонятный приказ извне человек не может, поэтому не может реализовать чужой план, составленный без его участия, достичь чужих целей; это имитаты!). И понимает, что может (внешние ограничители и внутренние барьеры).
- ✓ Человек делает то, что хочет (в чем видит себя). И хочет то, что сам делает (эффект ИКЕА – чем больше я инвестирую в объект, тем больше его люблю/отождествление себя).

Дополнительное образование и самообразование оказывается неотъемлемым компонентом создания и реализации «треугольника взаимной интеграционной сохранности». Только в непрерывном взаимодействии (спираль) всех сторон данного треугольника возможно полноценное развитие личности



Вывод 5: Мы не учим языкам, мы погружаем личность в ситуации культур для общения в них и о них на языке как инструменте.

КЛЮЧЕВЫЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЕ

Самокомпетенция (индивидуальное Я как часть Мы):



восприятие себя как: индивидуума, неповторимой личности (в т.ч. на основе саморефлексии) и самоактуализация (самообразование, саморазвитие и образование длиной в жизнь) с целью оптимальной самореализации и самопрезентации; как «посла» своей культуры, как соорганизатора всех процессов с соотв. ответственностью и автономией в выборе структур и методов самообразования

Социальная (межличностная) компетенция:



Восприятие себя как партнера в данном сообществе индивидуумов; проявление лидерских и исполнительских качеств и компетенций; эмоциональные (личностные) и профессиональные связи, участие в принятии групповых решений, умение распознавать и разрешать межкультурные конфликтные ситуации и т.д.

Межкультурная (кросс-) компетенция:



критическое мышление по отношению к собственной стране и культуре, чувство общего и различного между культурами, восприимчивость и гибкость при общении с представителями иных культур с учетом собственной и их социо-культурной (само)идентификации

Этно-компетенция:



Знание (глубинное понимание как системы) своей этнокультуры (своих этнокультур в их диалоге), осознание своего места в ней (них), глубинная осознанная связь с родом/этносом

ИНСТРУМЕНТАЛЬНЫЕ

Лингво-компетенция:

Владение родным(и) и иностранным(и) языками в рамках соответствующих культур; использование этих языков в различных сферах своей жизнедеятельности с учетом экстралингвистических факторов и их роли в диалоге этнолингвокультур



Медиа-компетенция:

владение современными информационными технологиями, понимание способов их использования для оптимальной самореализации; способность к критическому суждению в отношении медиа; восприятие медиа как инструментов при осознании первичности межличностного общения; способность выявлять и реализовывать специфику каждого медиа в отношении передачи информации (в т.ч. этнолингвокультурную специфику нации-создателя информации с целью выявления «золотого сечения истины»)





Казанский федеральный
УНИВЕРСИТЕТ
Елабужский ИНСТИТУТ

Школа компетенций для жизни «СоКол»©

(The School of Competencies for Life)©

*Мы поможем вам сделать сегодня то, о чем другие
задумаются завтра!*

<http://bilingual-online.net>



ШАГ 1: Умное образовательное пространство

- Системная методика создания умного образовательного пространства

<https://game2035.info/category/rekomendacii/page/2/>

- ✓ Говорящие стены и Умный пол
- ✓ Плакатирование (интерактивные плакаты) http://bilingual-online.net/index.php?option=com_content&view=article&id=1367%3Adeti-mira-5&catid=68%3Adeti-mira&Itemid=59&lang=de
- ✓ Квесты
- ✓ Уголок эмоций и эмо-фон в школе

Мобильность как КЛЮЧ к реальности диалога культур!



Мир и пространство образования XXI века – INTER = INTRA

- Мобильность и точечность пульсара, предельная практикоориентированность (INTER- = INTRA-)
- INTERкультурность
- INTERдисциплинарность (надпредметность)
- INTERакция (основа интеграции)
- INTERактивность (медиа-компетенция как основа и инструмент коммуникации)
- INTERференция (как логика картины мира би- и полилингва)



Интерференция (code-mixing). Всегда ли она негативна? Нужно ли с ней бороться или ее использовать?

Изоляция детей-мигрантов – в «национальные классы» (РФ). Позитивно ли это отражается на восприятии детьми принимающего общества? Выход – «интеграционные классы» ЕС, Шведская модель (сопровождающее, комментирующее дополнительное обучение на нестрановом языке и интенсивное изучение языка страны ПМЖ)

Отказ родителей от одного из языков – нарушение психического равновесия ребенка (отказ от «корней» чаще).

Неполнота представления культуры/языка одной из наций – «однобокость» развития ребенка, неверное мировосприятие

Где и для чего используются сегодня «говорящие стены»?

- ✓ «Говорящие стены» не ограничены так модным сегодня словом «технология» и определены как «арт-СУБЪЕКТ». Это важный, можно сказать критериальный признак.
- ✓ «Говорящие стены» **активно взаимодействуют с окружающим их миром людей и неживых объектов, помогая ориентации первых и «оживляя» вторые** (расставляя и переставляя акценты, мобилизуя пространство и человека). Они не только изменяются людьми, но и изменяют людей в процессе взаимодействия. В субъекто-субъектном образовательном процессе в коммуникации взрослых и подрастающего поколения среда (и в т.ч. «говорящие стены») также субъект, а не объект. Ей не любуются издали, она не неприкосновенна. Она живая и **ДЕЙСТВИТЕЛЬНАЯ**. Ее создают и ее могут уничтожить (преобразовать в нечто иное), в первую очередь, дети, как направляющие образовательный процесс.
- ✓ «Говорящие стены» - это в т.ч. (но НЕ исключительно!) зафиксированные **следы развития** ребенка, педагога и организации, **раскрывающие процесс образования** родителям и широкой общественности и в то же время **фиксирующие его верстовые столбики** (Meilensteine) для их создателей, учеников и учителей. Они **заостряют внимание, напоминают, направляют/организуют, комментируют и сопровождают**. В Reggio-педагогике они становятся **продолжением портфолио учеников вовне**, но на самом деле их функционал намного шире.
- ✓ При этом «говорящие стены», безусловно, должны соблюдать все требования и отвечать всем ожиданиям, направленным на «АРТ»: эстетическим, этическим, здоровьесберегающим (чуть позже мы поговорим о роли и функционале освещения при использовании «говорящих стен»).
- ✓ «Говорящие стены» могут включать (а могут не включать) пространства «над» (потолок) и «под» (пол).

Пространство коридора («междисциплинарно» и межвозрастное, игровое, выставочное, НЕ учебное, но образовательное в системе «образования длинною в жизнь»)

! Зона опасности, повышенной мобильности!
см. выше + с учетом мобильности участников и их разновозрастности (уровни размещения «дружественные» участникам и не препятствующие их перемещению и активной деятельности).
Например: тематические междисциплинарные проектные мини-выставки (сквозные или пространственно-ограниченные), настенные игры, междисциплинарная инфографика, поздравления членов сообщества, уголки информации, проектные и контактные уголки (фоновое выделение и открытые для использования детьми ресурсные элементы «говорящих стен» - ватман, маркеры, стикеры, ...; например для «стены коллективного разума»).

иллюстративно-текстовые (не дублирующие, а дополняющие друг друга), QR-коды, объектные (игры на стенах, связанные с мобилизацией пространства), сенсорные (зонирующие)

информационная
,
организационная
,
развлекательная,
мобилизующая
,
объединяющая по интересам и потребностям участников



Пространство отдельных «предметных» кабинетов (предметы эстетического цикла, языковые группы, математические и естественно-научные классы)

1 Зона познания, активного участия в образовательном процессе!
см. выше + с учетом метапредметности реального мира (междисциплинарные элементы и важности активного участия всех субъектов образовательного процесса в их создании (оптимально – рукотворные карты, таблицы правил и т.д.)
Например: маршрутная карта по осваиваемому предмету/теме; ментальные карты, созданные отдельными учащимися как основа коллективной интеллектуальной карты по теме/проекту; тематическая предметная/метапредметная настенная экспозиция (отдельные элементы которой создали отдельные ученики и педагоги) (к примеру, азбука, сделанная руками учеников и работающая в системе игр «Азбучные истины»); <https://edrid.ru/rid/217.015.ec94.html>; «Карта настроений» (или Древо эмоций, позволяющее определить примерно эмоциональную готовность участников к занятию и учесть ее в процессе занятия, выборе подходов, темпа подачи...); Возможна работа на зону «опережающего развития».

Никаких не работающих объектов (портреты писателей, как ружье в пьесе Чехова должны висеть на стене только если им предстоит «выстрелить»), а не просто как мемориальная галерея).

Интересное решение: окно как естественная говорящая стена/раскрытие и расширение образовательного пространства вовне (своего рода дополненная объективной реальностью реальность образования). Важно использовать видимое за окном также не как объект, а как субъект процесса познания, включая его активно в образовательный процесс. Это то решение, при котором полезно «ловить волну»!

иллюстративный, текстовый, иллюстративно-текстовый (в т.ч. карты), QR-коды, цветовой/фонового, объектный/ в т.ч. игровой (метапредметный) и демонстрационный (предметный), мобильно-зонированный



мотивационная, модераторская (в т.ч. направляющая), информационная (со значительным ресурсным потенциалом – чтобы каждый участник взял «свое» - что он готов и хочет взять), организационная (в т.ч. организующая пространство, а не только участников образовательного процесса в нем), «обратной связи».



<p>Пространство кабинетов логопеда, психолога, врача и т.п.</p>	<p>! Зона дискомфорта для детей и гигиены! см. выше + с учетом специфики целеполагания деятельности в данном пространстве (коррекционная деятельность) упор на <u>здоровьесберегающий</u>, инклюзивные, позитивно мотивирующие элементы (подход не «ты как все», а «ты – это ты, хороший тем, что ты есть»). Отказ от образцов для подражания, среднестатистических норм и пр. в оформлении и решениях пространства «говорящих стен». Потому что стены говорят и с детьми, и с родителями, а не только с узкими специалистами – хозяевами кабинетов. Предпочтение позитивных и мягких оттенков цвета в окраске стен, оформлении элементов «говорящих стен». Например: сенсорные объекты на стенах (мягкие и резиновые игрушки, подлежащие санобработке), сенсорные зоны стен, цветовые (фон) зоны стен; фотографии знакомых и знаковых для данных детей объектов и людей (их самих в хорошем настроении); активная работа специалиста с мобильными стенами (ширмами, разделителями пространства, допускающими фиксацию и безопасными для детей-аутистов).</p>	<p>иллюстративный, цветовой/фоновый, объектный/ в т.ч. игровой, сенсорный, мобильно-зонирующий</p>	<p>имеющая значительный позитивный эмоциональный ресурс, мотивационная, <u>зонирующая</u> (в первую очередь зона уюта и безопасности для ребенка), «обратной связи»</p>
<p>Интересное решение для инклюзивных групп/аутисты, ЗПР, ЗРР: продуманная зона доступности для каждого типа детей с ОВЗ, маркированная соответствующим цветовым фоном. Мобильная ширма закрывает зоны, не предназначенные для данного ребенка в данный период времени (нет отвлекающей избыточности, «чужеродности» пространства).</p>			
<p>Интересное решение для врачебного кабинета: мобильная (передвижная) стена-ширма, скрывающая медицинское оборудование от ребенка (создание «безопасного» пространства игровой комнаты при начале общения). Также интересны «живые стены» (встроенные аквариум, террариум и т.п.)</p>			



Пространство
столовой/буфета



! Зона повышенного внимания и гигиены!
Важно избежать отвлечения от приема пищи.
Эстетично, с учетом норм и стандартов здоровьесбережения.
Например: меню дня и меню недели в тексте и фотографиях блюд, состав блюд для аллергиков, «Рука голосования» (выходя из столовой, по желанию, можно разместить на руке смайлик – большой палец/улыбающийся зеленый, указательный палец/улыбающийся чуть меньше желтый, средний палец/спокойный, с горизонтальной чертой рта розовый, безымянный палец/ печальный красный и мизинец/ с открытым ртом ковиновый) и т.п.

цветовой/фоновой,
иллюстративный

Информационный,
зонтирующий,
«обратной связи»



Пространство туалетных комнат

!Зона «индивидуального гигиенического пространства» иногда совмещенная с зоной ожидания!
Эстетично, с учетом норм и стандартов здоровьесбережения, для поддержки норм гигиены.
Например: пиктограммы правил чистки зубов, мытья рук, песочные часы, различного типа замковые системы (в ДОО для отработки моторики и использования этих систем), изображения истории туалетной комнаты в разных странах мира, превентивные меры гигиены (в т.ч. анати-ВИЧ) и др.

цветовой/фоновой,
иллюстративный,
текстовый (фото туалета в аэропорту Таллина),
объектный

Зонпирующий,
информационный,
игровой
(режим «ожидания очереди»)



Пространство «предбанника» (место передачи детей от родителей - педагогам)

! Зона ежедневного контакта всех субъектов образования!
Задача – продлить добровольную продолжительность контакта, интенсивировав положительную «обратную связь»
Системно, кратко, эстетично, с учетом возможной поликультурности родительского консорциума
Например: видео-стена (плоский настенный экран для демонстрации фрагментов видео с камер наблюдения в организации, «день моего ребенка в ДОО/школе»; юридический аспект!), инфо-стенд для родителей (учесть возможность размещения информации и самими родителями), «ученик/семья дня/недели/месяца» (типа «доски почта»), проектные плакаты и проектные накопители (раздаточный материал для родителей и от родителей), информационные плакаты иных организаций.

Текстовый, иллюстративно-текстовый, цветовой/фоновой

Зонирующий, информационный, организационный, «обратной связи», мотивационный



<p>Пространство библиотеки</p>	<p>! Зона самообразования и относительно автономного выбора! Задача – облегчить поиск и выбор материала. Системно, кратко, конструктивно, эстетично, с учетом многоязычия <u>контентов</u> и наличия электронного и <u>принт-контента</u>. Например: QR-коды с объяснением системы расположения книг, цветовой зонирование по темам</p>	<p><u>Текстовый, иллюстративно-текстовый, иллюстративный</u> (в т.ч. <u>пиктограммы, указатели, QR-коды</u> <u>цветовой/фоновой</u>)</p>	<p><u>Зонированный, информационный, организационный, «обратной связи», мотивационный</u></p>
--------------------------------	--	--	--



Наконец, важно понимать, что «говорящие стены» так же мобильны (в целом и в своих элементах), как и все образовательное пространство в целом. Не стоит закреплять их «раз и навсегда», нужно подумать о носителях, допускающих перемещение и замену компонентов. При этом места размещения «говорящих стен» должны быть «закреплены» раз и навсегда (для ориентации детей – где и что находится), а смена должна быть определена потребностями участников образовательного процесса (не чаще 1 раза в месяц для материалов в предметных классах и 1 раза в год для материалов, отражающих систему организации в целом).



Это полезно знать: Для «говорящих стен» работает **правило «красного угла»** (угол, куда прежде помещали иконы в избе). Так, правый угол напротив двери является зоной повышенного (первичного, при входе в помещение) внимания. Здесь лучше размещать информацию по актуальной теме. Когда тема обсуждена, а информация остается в помещении (для закрепления, напоминания), оптимальнее перемещать ее против часовой стрелки, влево от «красного угла».

Угол около двери (к нему оказывается лицом выходящий из помещения человек) называется также **«углом рефлексии»**. Здесь можно разместить элементы «говорящих стен», связанные с саморефлексией участников образовательного процесса. Например, оценкой своего эмоционального настроения после занятия/ в конце дня.



ИСТОРИЯ В 6 СЛОВАХ

Учимся видеть и кристаллизовать смыслы!

- Фотография – запечатленный индивидуальный смысл общедоступного пространства.
- Иммерсионное чтение фотографии – та же мобильность. Возможность смены точек зрения на 1 объект, его объективизации путем обсуждения в диалоге культур.
- Презентация своей точки зрения – визуально (фото) и вербально (подпись) как путь самореализации и самопрезентации.

Мохаммед Мунти, г. Пермь (РФ)
ПГФА



Не будите лихо, пока оно тихо!

**Мобильность – в режиме онлайн:
технология онлайн-тандемов
индивидуальных и групповых на коренных
и родных языках**



Екатерина Львовна Кудрявцева

Кудрявцева Е.Л. - канд. пед. наук, эксперт
Федерального реестра РФ, учред.
<http://tandem-online.net>, отв. экстр.
Межд. учред. совета по
неязычному и межк. культур. коммуникац.
чл. правл. междунар. асоц., член WorldWide
Int. Создатель «WorldCamBilingual», Научн. руковод.
межд. учрежд. ИМК «Дети и мир»,
<http://www.msk.ru/profile/kudryavtseva/>



978-3-659-61181-0

Книга, которую вы держите в руках, рассчитана на людей, стремящихся глубже познать язык через коммуникацию, освоить культуру в диалоге с ее носителями. Она - для тех, кто готов стать участниками и организаторами межкультурных, языковых, дошкольных и индивидуальных языковых тандемов в режиме "онлайн". Здесь вы найдете не только историю и общую методологию, но и конкретные рекомендации по подготовке и проведению онлайн-тандемов, "Диалогический танец", планы оценки материалов и образцы рабочих листов. На наиболее часто встречающиеся вопросы, отвечает глава экспертов в разделе FAQ. Технологии инновационны не только для РФ, но и для стран ЕС. Мы будем рады поддерживать вас в поиске тандем-партнеров - через портал <http://tandem-online.net> и нашу Биржу онлайн-тандемов. Добро пожаловать в мир образования длиною в жизнь - языкового, профессионального и личностного развития! Книга создана при участии РОСНОУ (Москва), EIT KIBU (Баденбург), Института иностранных языков и медиа-технологий Университета Гвайфсальда (ВРП).

Кудрявцева, Е.Л.

Online-tandem: Выучи язык и интересно!



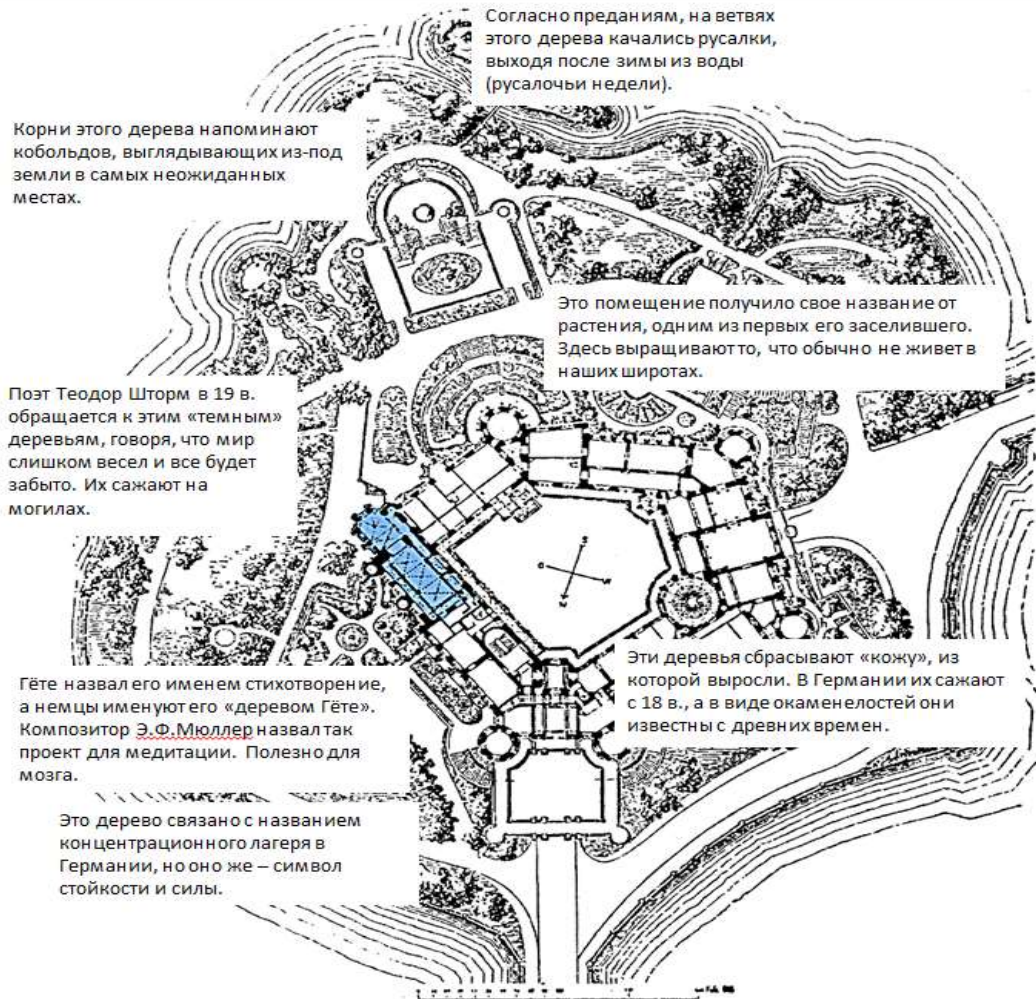
Екатерина Львовна Кудрявцева
Лариса Борисовна Бубикова

Online-tandem
**Учим языки легко и
интересно!**



Мобильность и этнолингвокультурная экология мышления и действия в окружающем мире – в технологии междисциплинарных тематических кейсов «Заботливая тетрадь»





Корни этого дерева напоминают кобольдов, выглядывающих из-под земли в самых неожиданных местах.

Согласно преданиям, на ветвях этого дерева качались русалки, выходя после зимы из воды (русалочки недели).

Это помещение получило свое название от растения, одним из первых его заселившего. Здесь выращивают то, что обычно не живет в наших широтах.

Поэт Теодор Штурм в 19 в. обращается к этим «темным» деревьям, говоря, что мир слишком весел и все будет забыто. Их сажают на могилах.

Гёте назвал его именем стихотворение, а немцы именуют его «деревом Гёте». Композитор Э.Ф.Мюллер назвал так проект для медитации. Полезно для мозга.

Это дерево связано с названием концентрационного лагеря в Германии, но оно же – символ стойкости и силы.

Эти деревья сбрасывают «кожу», из которой выросли. В Германии их сажают с 18 в., а в виде окаменелостей они известны с древних времен.

Источник карты: "Die Kunst- und Geschichts-Denkmäler des Grossherzogthums Mecklenburg-Schwerin", Friedrich Schlie, Bärensprungsche Hofbuchdruckerei, Schwerin, 1896

- Задачи:** 1) Найти ответы на вопросы и сделать селфи на их фоне.
2) Селфи с загадкой и ответом разместить в ФБ (@Katjalvash @SvetlanaSersun в тексте поста и теги #Шверин #замковыйсадШверина #мобильноеобучение #стажировкавГермании после текста поста).
3) Принести с каждого места один объект (ничего не срывать с растений!) для работы по Kreativ@TOR

Итог: 1) Мобильное образование по заданной теме с привязкой к месту 2) Позитивное использование селфи – как фиксации ответа/успеха 3) Реклама педагогам-организаторам



Задачи: В автобусе: 1) Нужно прочитать коды и присвоить каждому правильный № в соответствии с картой центра города (внимание! Некоторые коды ведут на страницы с текстом не на русском языке). 2) Распределите № по группам и, прочитав информацию, подготовьте краткую экскурсию (гаджет вам в помощь!)

На месте: 3) Проведите экскурсию! Каждая группа фотографируется как СКУЛЬПТУРА в соответствии с темой места у «своего» объекта. 4) Какой № остался без истории? Придумайте для него историю!

В автобусе: Рефлексия: Мы поняли.... И познали....

Итог: 1) Мобильное образование по заданной теме с привязкой к месту 2) Позитивное использование селфи – как фиксации ответа/успеха 3) Перевернутый класс в действии: экскурсоводы сами для себя. Экономия ресурса. 4) Реклама педагогам-организаторам

«СКАЗКОТЕКА II» - сказки народов России



- 55 народных и авторских сказок
- Единая система заданий (иммерсионный подход)
- Междисциплинарный и компетентностный подход
- Реализация преемственности для целевой аудитории от 5 до 12 лет
- Учет поликультурного состава аудитории и коренных языков
- Учет мультимедийного компонента (медиа – любой объект и ситуация)
- Внутренняя завершенность каждого материала
- Учет возможного отсутствия педагогического опыта (допобразование, родители) в системных комментариях

О чем и зачем истории котенка Рыка?



- Обыгрываемые авторские истории, открывающие ребенку разнообразие, вариативность мира, а взрослым – своих детей и их точки зрения на реальность.
- Интерактивная книга, соавтором которой становится юный читатель (в своей семье).
- Технология иммерсионного чтения – отчуждаемая, а следовательно реализуемая и на любом другом языке на основе этих и других историй. Важно: язык как отражение и фиксация культуры!
- Принципы компетентностного подхода (учета и развития опыта ребенка), открытой вариативной коммуникации (нет ошибок, есть точки зрения), игропедагогики и сказкотерапии (играя, обретаем новый опыт, снимаем страх ошибки и учимся говорить о себе).
- Работа не только с языком и речью, но и с визуализацией (вербальное и визуальное как взаимодополняющие компоненты реальности), тактильностью, эмоциями.



Казанский федеральный
УНИВЕРСИТЕТ
Елабужский ИНСТИТУТ

Школа компетенций для жизни «СоКол»©

(The School of Competencies for Life)©

*Мы поможем вам сделать сегодня то, о чем другие
задумаются завтра!*

<http://bilingual-online.net>




1. Игровые технологии и игропедагогика 3+

- Международный сетевой проект «Игро-мир образования 2035» <https://game2035.info/>
- Комплект модульных полифункциональных игр «Игротека «Дети мира», в т.ч. в электронном формате <https://game2035.info/games/>
- «Креативатор» (Kreativ@TOR) <http://bilingva.ru/Razvitie-intellekta/978-5-906875-46-4>
- Игро-тренинги для педагогов и родителей
- ФБ-группа «Игровые технологии и игропедагогика»
<https://www.facebook.com/groups/kreativator/>




- модульность (до 16 модулей в 1 игре для различных целевых групп)
- вариативность (выбор модуля, места и реализация игры как индивидуальной или парной или групповой – за игроками)
- полифункциональность (развитие всех составляющих коммуникативной компетенции, компетентностная диагностика, лидерский тренинг, командный тренинг и т.д.)
- надпредметность (возможность использовать как в рамках освоения предметов регулярного образования, так и в дополнительном и самообразовании)
- открытость (участники могут придумывать свои модули игр, варьировать правила игры, язык игры)
- интегративность (совмещается с любым ПМК, УМК; не требует специальной подготовки играющих или специального оборудования)
- интеркультурность (игры и персонажи игр составлены таким образом, чтобы при игре нельзя было применить этнокультурные клише и стереотипы)
- поли- и интер-лингвальность (язык игры выбирается игроками, ограничений нет; есть возможность переключения кодов всех типов)




Игротека "Дети мира" (от 2 до 99 лет):
 веселое, креативное и интерактивное общение
 - на любом языке мира!

R⁺


ИГРА «МУЛЬТ-КОНТАКТ» (5+)
 «Изучить обычаи, манеры и драмы себя, познать историю!»




ИГРА «ПИКТОГРАФ» (3+)
 Цель игры – ассоциация




ИГРА «ПОЙМИ МЕНЯ» (6+)
 Найди язык, вырази жест, вырази эмоцию + «отгадай» жесты»




ИГРА «РЕЧЕДРОМ» (5+)
 Друзья, играем, говорим




ИГРА «ТЯНИ-ТОЛКАЙ» (2+)
 Сосиски, фастфуд, торт»



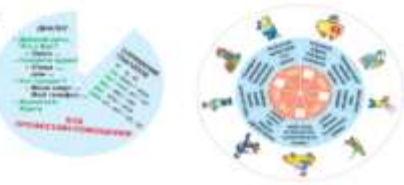
ИГРА «НОВЫЕ КРЕСТИКИ-НОЛКИ» (3+)
 Найди язык, фастфуд, уличка



ИГРА «КТО? ЕДЕ? КОГДА?» (ГЕНЕРАТОР ИСТОРИЙ) (8+)
 Размышляем, играем, фастфуд»



ИГРА "ПРОФЕССИИ-ПОМОЩНИКИ" (3+)



Игры «Азбучные истины»



Состав игр: 2 цв. двусторонних полноцветных листа А4 и А5 соотв. с описаниями модулей игр

Количество игроков: 1-30 (в т.ч. команды) Возраст игроков: 4-99

Количество модулей: 20

Необходимое оборудование: разрезной или неразрезной алфавит

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: нет (возможна адаптация под латиницу)

Направленность игры: знакомство и изучение русской азбуки, отработка внимания, концентрации и памяти; расширение словарного запаса и опыта использования однобуквенных и односложных слов в речи, креативизация мышления

Опыт использования в предметных областях: дошкольное и начальное образование, сравнительное языкознание, изучение и освоение языков, проектно-исследовательская деятельность

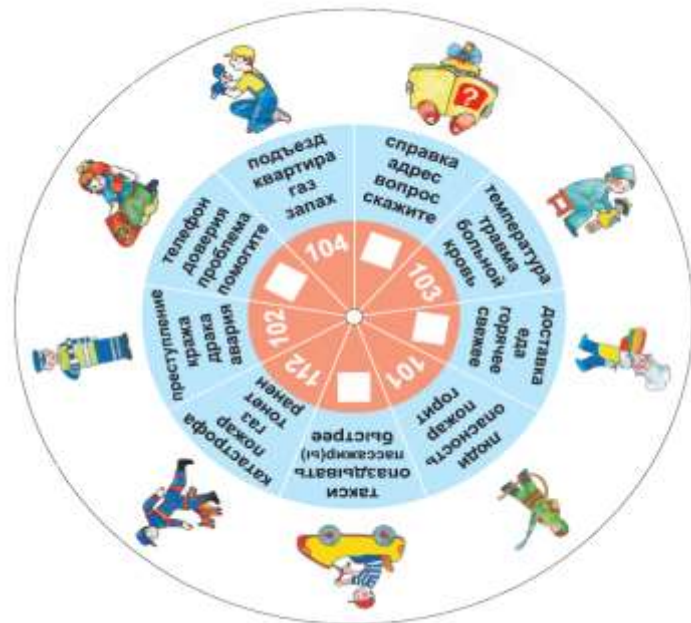
Опыт использования в неформальном образовании: тренинги для педагогов, психологов, социальных работников; обменные проекты, лагеря отдыха, детские дни рождения, семейные и дружеские вечера

Другие варианты использования: тренинг креативности, мобилизация образовательного пространства («умный класс»)

Издатель и контакт для приобретения: бесплатное скачивание <https://edrid.ru/rid/217.015.ee94.html>

Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л.; (илл.)

Игра «Профессии-помощники»



Состав игры: 2 цв. вращающихся относительно друг друга круга

Количество игроков: 1-10 Возраст игроков: 3-99

Количество модулей: 5 Необходимое дополнительное оборудование: нет

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: нет, необходимы др. илл. и № тел.

Направленность игры: здоровьесбережение, развитие речи (коммуникативная компетенция), память и логика, страноведение России, правила поведения (в ситуации)

Опыт использования в регулярном образовании: дошкольное и начальное образование, профориентация, русский как иностранный/неродной

Опыт использования в неформальном образовании: лагеря отдыха, семейное образование, обменные проекты

Другие варианты использования: инфо-ориентир для мигрантов, пожилых людей (деменция и т.п.) и детей

Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л.; Мамбетова Альфия (илл.)

Линк на регистрацию РИД: <https://kpfu.ru/igroteka-39deti-mira39-269239.html>



Игра «Тематическая рулетка»

«Продуктовая рулетка» выпускницы международных курсов по игропедагогике и игровым технологиям Натальи Сноу (США)

Состав игры: 24 цв. объекта, 12 глаголов, 8 местоимений, 4 наречия для распечатки и вырезания игроками (возможна иная комплектация с учетом ЦА)

Количество игроков: 1-20 (в т.ч. команды)

Возраст игроков: 5-99

Количество модулей: 4 (заказ меню, варианты приготовления – «данетки», съедобно-несъедобно, что загадано)

Необходимое оборудование: только данная игра

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: есть (возможны переводы на любые языки)

Направленность игры: знакомство и углубление представлений о языке и культуре нации, развитие речи (активный и пассивный словарный запас), образного и логического мышления, внимания, ЗУНов и компетенций в области тематики «рулетки», скорости реакции при коммуникации; креативизация и позитивизация мышления

Опыт использования в предметных областях: дошкольное образование, начальная и средняя, старшая школа, вуз (в т.ч. иностранные и неродные языки)

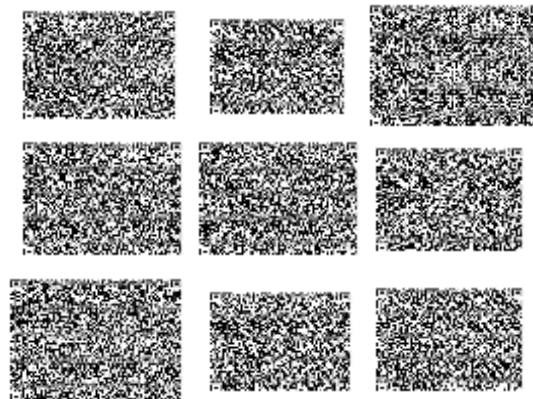
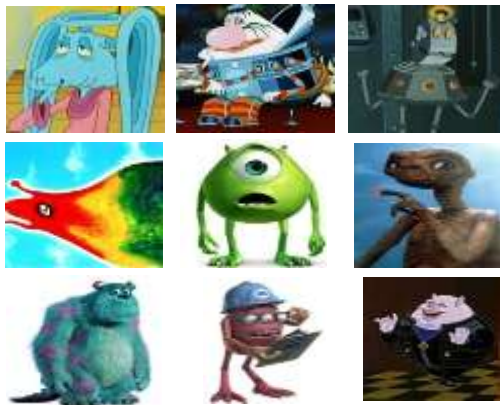
Опыт использования в неформальном образовании: тренинги с педагогами, социальными работниками, психологами; лагеря отдыха, детские дни рождения, семейные и дружеские вечера

Другие варианты использования: тренинги креативности, интеграционная работа с инокультурными мигрантами

Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л.; илл. Н. Сноу (США)

Линк на регистрацию РИД: <https://kpfu.ru/igroteka-39deti-mira39-269239.html>

Игра «Мульт-контакт I» (не издается, прототип)



Состав игры: 12 цв. карточек с персонажами фантазийных м/ф и х/ф и QR-кодами на обороте

Количество игроков: 1-12 (в т.ч. команды) Возраст игроков: 3-99 Количество модулей: 9 модулей + 6 ситуаций

Необходимое оборудование: гаджеты с QR-code Reader

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: да (нем., англ.)

Направленность игры: развитие всех ключевых составляющих межкультурной коммуникативной компетенции; развитие речи и активизация словарного запаса; деклиширование мышления; скорость реакции в нетиповых ситуациях; социализация в поликультурном сообществе; снятие барьеров коммуникации на родном/неродном/изучаемом языке; креативность

Опыт использования в предметных областях: русский как иностранный/неродной, обществознание, литература

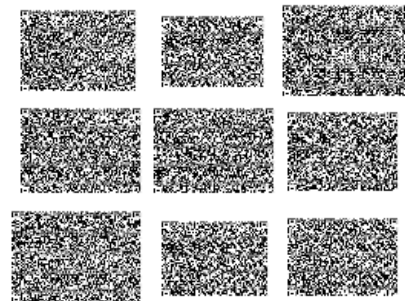
Опыт использования в неформальном образовании: тренинги для педагогов, психологов, социальных работников, менеджеров; обменные проекты, лагеря отдыха, детские дни рождения и др.

Другие варианты использования: лидерский тренинг, психологический тренинг (наблюдение психологом), интеграционные курсы

Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л.

Линк на регистрацию РИД: <https://kpfu.ru/igroteka-39deti-mira39-269239.html>

Игра «Мульт-контакт» II (русские сказочные персонажи)



Состав игры: 15 цв. игровых карточек со сказочными персонажами и QR-кодами на обороте

Количество игроков: 1-15 (в т.ч. команды)

Возраст игроков: 3-99

Количество модулей: 9 модулей + 6 ситуаций Необходимое оборудование: гаджеты с QR-code Reader

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: частично (нем., англ.; необходима замена илл. ряда)

Направленность игры: развитие всех ключевых составляющих межкультурной коммуникативной компетенции; развитие речи и активизация словарного запаса (в т.ч. описание, характеристика персонажей в рамках этнокультуры); деклиширование мышления; скорость реакции в нетиповых ситуациях; социализация в поликультурном сообществе; снятие барьеров коммуникации на родном/неродном/изучаемом языке и др.

Опыт использования в предметных областях: культуроведение, устное народное творчество, литература; РКИ/РКН

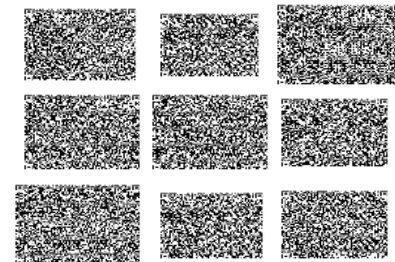
Опыт использования в неформальном образовании: тренинги для педагогов, психологов, социальных работников, менеджеров; обменные проекты, лагеря отдыха, детские дни рождения, семейные и дружеские вечера

Другие варианты использования: лидерский тренинг, психологический тренинг (сказкотерапия), интеграционные курсы; тест на владение этнолингвокультурной компетенцией, тренинг креативности

Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л.

Линк на регистрацию РИД: <https://kpfu.ru/igroteka-39deti-mira39-269239.html>

Игра «Мульт-контакт» III (фантазийные персонажи)



Состав игры: 12 цв. карточек с фантазийными персонажами и QR-кодами на обороте

Количество игроков: 1-12 (в т.ч. команды)

Возраст игроков: 3-99

Количество модулей: 9 модулей + 6 ситуаций

Необходимое оборудование: гаджеты с QR-code Reader

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: да (нем., англ.)

Направленность игры: развитие всех ключевых составляющих межкультурной коммуникативной компетенции; развитие речи и активизация словарного запаса; деклиширование мышления; скорость реакции в нетиповых ситуациях; социализация в поликультурном сообществе; снятие барьеров коммуникации на родном/неродном/изучаемом языке; креативность; введение в проектную деятельность

Опыт использования в предметных областях: иностранные языки, обществознание, литература

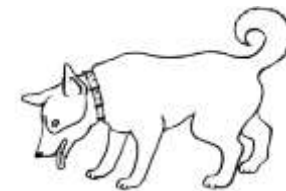
Опыт использования в неформальном образовании: тренинги для педагогов, психологов, социальных работников, менеджеров; обменные проекты, лагеря отдыха, детские дни рождения, семейные и дружеские вечера

Другие варианты использования: лидерский тренинг, психологический тренинг, тренинг креативности, интеграционные курсы.

Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л.; Лукебанова Ирина (илл.)

Линк на регистрацию РИД: <https://kpfu.ru/igroteka-39deti-mira39-269239.html>

Игра «Тяни-толкай»

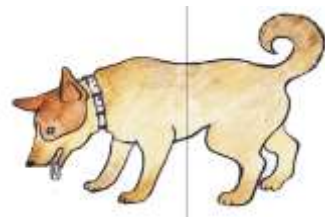


Собагай

Обитает в ...

Питается...

Характер...



ТЯНИ-ТОЛКАЙ

ТЯНИ-ТОЛКАЙ

2

1



ТЯНИ-ТОЛКАЙ

ТЯНИ-ТОЛКАЙ

10

9.



Состав игры: 25 цв. разрезных карточек с цифрами от 1 до 50 на обороте; 25 ч/б неразрезных профилей тех же живых существ с цифрами от 1 до 25 на обороте.

Количество игроков: 1-40 (в т.ч. команды)

Возраст игроков: 2-99

Количество модулей: 16

Необходимое оборудование: карта мира, самодельные карточки с цветами животных из игры и местоимениями «он», «она» или «они»

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: да (нем., англ.)

Направленность игры: развитие речи и активизация словарного запаса, словообразование, цветовосприятие, отработка счета, отработка понятий целого/части, контура/объекта; знания о животных, введение в проектную деятельность, креативизация/деклиширование мышления

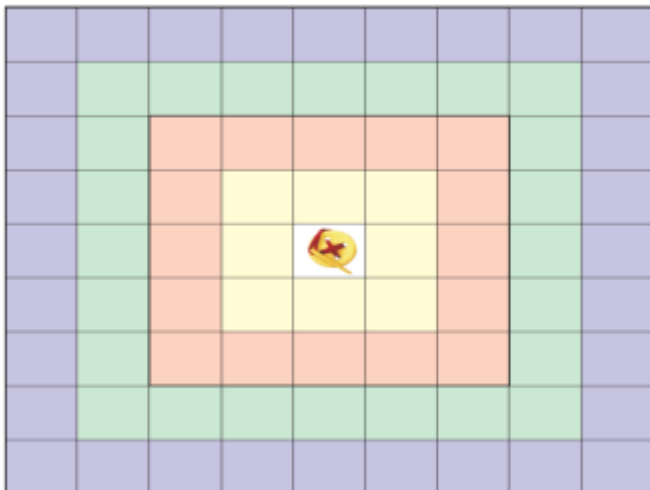
Опыт использования в предметных областях: дошкольное образование, начальная школы, изучение/освоение языков, зоология, рисование, введение в проектную деятельность, технология

Опыт использования в неформальном образовании: тренинги для педагогов, психологов, социальных работников, менеджеров; обменные проекты, лагеря отдыха, детские дни рождения, семейные и дружеские вечера

Другие варианты использования: лидерские тренинги, командообразование, тренинги с психологической доминантой, креатив.

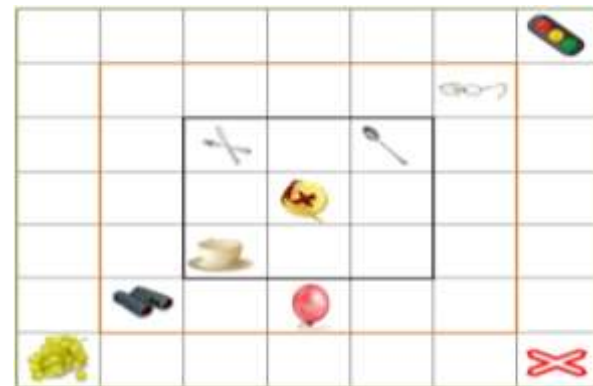
Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л.; Мамбетова Альфия (илл.)

Игра «Новые крестики-нолики»



НОВЫЕ КРЕСТИКИ-НОЛИКИ
ботинки
шнурки
die Schuhe,
die Schnürsenkel
shoes
shoelaces

НОВЫЕ КРЕСТИКИ-НОЛИКИ
ромашка
die Kamille
chamomile



Состав игры: 120 цв. карточек с объектами, содержащими X, 0 или XO (по 40 каждого типа) в себе и их наименованиями на обороте каждой карточки; 1 игровое поле на 100 клеток

Количество игроков: 1 (принцип судоку)-20 (в т.ч. команды)

Возраст игроков: 3-99

Количество модулей: 14 (в т.ч. соревнования)

Необходимое оборудование: гаджеты

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: да (нем., англ.)

Направленность игры: развитие речи и активизация словарного запаса, развитие внимания, концентрации, памяти; развитие переключения кодов (вербальных) в процессе межкультурной коммуникации; креативизация; деклиширование восприятия; введение в проектно-исследовательскую деятельность

Опыт использования в предметных областях: дошкольное образование, чтение и развитие речи, изучение языков

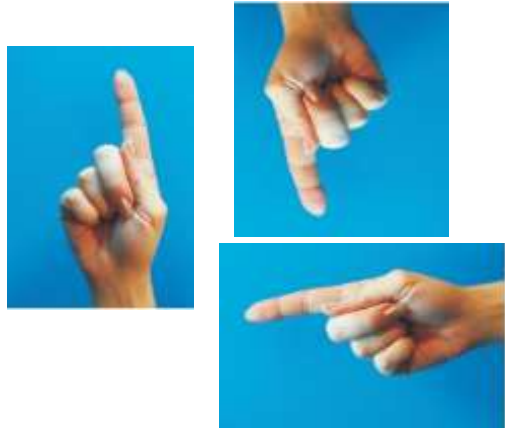
Опыт использования в неформальном образовании: тренинги для педагогов, психологов, социальных работников, менеджеров; обменные проекты, лагеря отдыха, детские дни рождения, семейные и дружеские вечера

Другие варианты использования: тестирование, командообразование, индивидуальный тренинг внимания и памяти

Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л.; Малеева Т.В. (илл.)

Линк на регистрацию РИД: <https://kpfu.ru/igroteka-39deti-mira39-269239.html>

Игра «Юими меня»



«ПУТЕВОДИТЕЛЬ ЖЕСТОВ»

Жест	Страна / значение жеста	Страна / значение жеста	Страна / значение жеста	Страна / значение жеста
	РОССИЯ немного	DEUTSCHLAND ein bisschen, so viel/gross		
				

Состав игры: 27 цв. карточек с изображениями жестов и 1 таблица «Путеводитель жестов» на неск. листах

Количество игроков: 1-20 (в т.ч. команды)

Возраст игроков: 6-99

Количество модулей: 7 + «Путеводитель жестов» Необходимое оборудование: только сама игра

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: да (нем., англ.)

Направленность игры: переключение кодов при межкультурной коммуникации, вербализация невербально выраженного контента с учетом этнолингвокультуры говорящего, внимание к невербальной форме общения, кросс-культурная коммуникативная компетенция, умение управлять аудиторией

Опыт использования в предметных областях: начальная школа, развитие речи, изучение и освоение языков

Опыт использования в неформальном образовании: тренинги для педагогов, психологов, социальных работников, менеджеров;

обменные проекты, лагеря отдыха, детские дни рождения, семейные и дружеские вечера

Другие варианты использования: киношкола (клуб юных кинематографистов), командные и лидерские тренинги

Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л.; Бубекова Л.Б. и Бубекова Юлия (илл.)

Линк на регистрацию РИД: <https://kpfu.ru/igroteka-39deti-mira39-269239.html>

Игра «Пиктограф»



Состав игры: 60 цв. карточек 3х уровней сложности с QR-кодами на обороте

Количество игроков: 1-20 (в т.ч. команды)

Возраст игроков: 3-99

Количество модулей: 10

Необходимое оборудование: гаджеты

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: да (нем., англ.)

Направленность игры: здоровьесбережение, правила поведения и дорожного движения, развитие креативности, деклиширование мышления, внимание, память, развитие речи (вербализация невербальных контентов), медиа-компетенция в межкультурной коммуникации

Опыт использования в предметных областях: дошкольное и начальное образование (ОБЖ), проектно-исследовательская деятельность

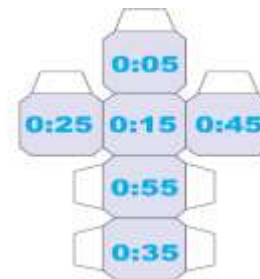
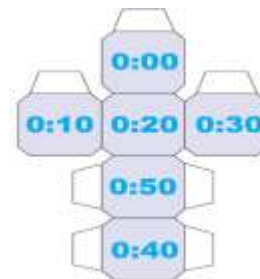
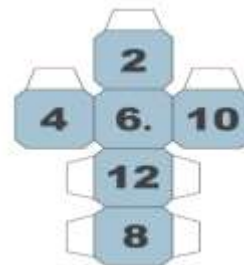
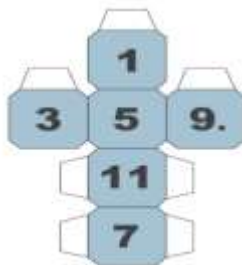
Опыт использования в неформальном образовании: тренинги для педагогов, психологов, социальных работников, менеджеров; обменные проекты, лагеря отдыха, детские дни рождения, семейные и дружеские вечера

Другие варианты использования: командные и лидерские тренинги, тренинги креативизации мышления

Издатель и контакт для приобретения: RetorikaA, Riga, LV; Alexey Zhuchkov zuckovs@gmail.com

Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л.; Мартинкова А.А. (илл.)

ИГРА «Речедром»



Состав игры: 40 цв. игровых карточек, заготовки для 4х кубиков

Количество игроков: 1 - 20 (в т.ч. команды)

Количество модулей: 12

Необходимое оборудование: кубики, глобус или карта мира/РФ

Возраст игроков: 5 - 99

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: да (нем., англ.)

Направленность игры: развитие речи, активизация словарного запаса, «распорядок дня» и время, времена года и занятия, занятия и время в разных странах мира, числительные и счет, межкультурная коммуникативн. компетенция

Опыт использования в предметных областях: изучение и освоение языков, география, дошкольное образование

Опыт использования в неформальном образовании: тренинги для педагогов, психологов, социальных работников, менеджеров; обменные проекты, лагеря отдыха, детские дни рождения, семейные и дружеские вечера

Другие варианты использования: лидерские и командные тренинги, тренинги внимания и управления ситуацией

Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л.; Мамбетова Альфия (илл.)

Линк на регистрацию РИД: <https://kpfu.ru/igroteka-39deti-mira39-269239.html>

Игра «Генератор историй»



ГЕНЕРАТОР ИСТОРИЙ

1

КТО?

КАК?

ЧТО
ДЕЛАЕТ?

6

У КОГО?

С КЕМ?

КТО?/
ЧТО?

КАК?

ЧТО
БУДЕТ
ДЕЛАТЬ?

КОГДА?

ГДЕ?

14

КТО?

ВМЕСТЕ
С КЕМ?
(БЕЗ
КОГО?)

КАК?

ЧТО
СДЕЛАЕТ?

КУДА?

КОГДА?

ЗАЧЕМ?/
ПОЧЕМУ?

Состав игры: 14 цв. заполненных и 1 пустая карточка для самостоятельного заполнения игроками

Количество игроков: 1-25 (в т.ч. команды) Возраст игроков: 6-99 Количество модулей: 6

Необходимое оборудование: ручка, бумага; комбинируема с др. играми игротеки «Дети мира»

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: нет (есть правила на нем., англ. яз.)

Направленность игры: развитие коммуникативной компетенции на русском языке, отработка/ активизация грамматики в письменной коммуникации, креативизация мышления, активизация лексического запаса

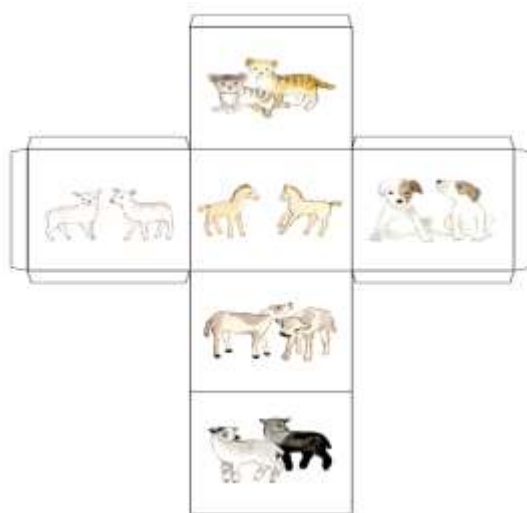
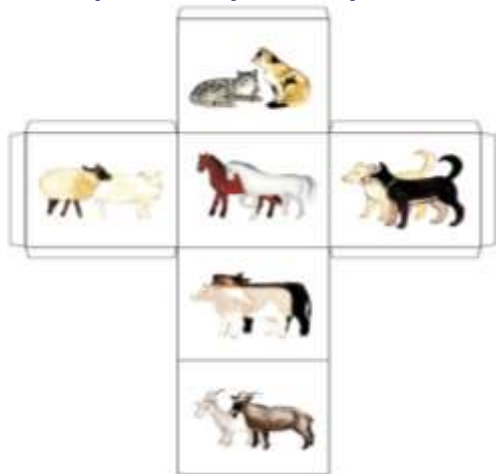
Опыт использования в предметных областях: изучение и освоение РКИ/РКН/РКР, развитие речи, чтение и придумывание историй (чтение и письмо в начальной школе)

Опыт использования в неформальном образовании: тренинги для педагогов, психологов, социальных работников; обменные проекты, лагеря отдыха, детские дни рождения. Другие варианты использования: интеграционные занятия с мигрантами, школа юного журналиста, интеграционные центры для мигрантов и др.

Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л. в технологии игры «В чепуху»

Линк на регистрацию РИД: <https://kpfu.ru/igroteka-39deti-mira39-269239.html>

Игра «Кубидром»



Состав игры: трафареты 2х кубиков из картона, 12 цв. тематических наклеек (животные и их детеныши)

Количество игроков: 1- 20 (в т.ч. команды)

Возраст игроков: 3-99

Количество модулей: 9

Необходимое оборудование: илл. для наклеивания на кубики по выбранной тематике модуля

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: нет (в работе перевод на нем. и англ. яз.)

Направленность игры: развитие речи, отработка тем по направлению модулей (история, литература, живопись и др.), развитие логики, креативизация мышления, систематизация и глубинное понимание взаимосвязей событий в истории и роль личности в истории и др.

Опыт использования в предметных областях: дошкольное образование и любые предметные области школьного и вузовского образования, междисциплинарный проектно-исследовательский подход

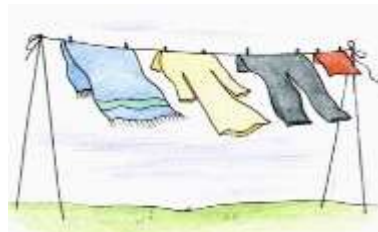
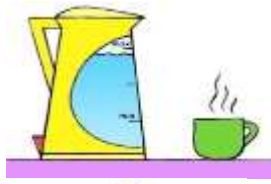
Опыт использования в неформальном образовании: тренинги работников образования по профобластям, лагеря отдыха и др. Другие варианты использования: тренинги креативности, интеграционные центры для мигрантов

Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л.; Мамбетова Альфия (илл.)

Линк на регистрацию РИД: <https://kpfu.ru/modulnye-igry-osnovannye-na-sistemnyh-igrovyyh.html>

Видео об игре: <https://www.youtube.com/watch?v=C2Cyg2PolmE>

Игра «Эко-мемори»



Состав игры: 40 цв. карточек с QR-кодами на обороте

Количество игроков: 1-6 или 2 команды

Возраст игроков: 3-99

Количество модулей:

6, в т.ч. 2 проектных модуля

Необходимое оборудование: с QR-code Reader

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: нет (в работе перевод на нем. и англ. яз.)

Направленность игры: развитие экологического ресурсного мышления, логики, внимания, концентрации и памяти; развитие речи, становление активной гражданской позиции; развитие речи (коммуникативной компетенции)

Опыт использования в предметных областях: дошкольное образование; ОБЖ, природоведение, проектная деятельность, география, обществознание

Опыт использования в неформальном образовании: тренинги с педагогами, социальными работниками, психологами; лагеря отдыха, проектная деятельность с эко-уклоном, семейные и дружеские вечера

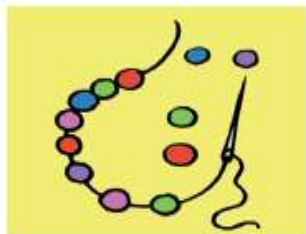
Другие варианты использования: в работе специалистов с аутистами, учениками с ЗПР, дефицитом внимания, синдромом Аспергера; при интеграции мигрантов с иными этнокультурными традициями

Авторы игры: Замплавски Лена, Крюгер Уве Инго, ред. Кудрявцева Е.Л.; Мамбетова Альфия (илл.)

Линк на регистрацию РИД: <https://kpfu.ru/modulnye-igry-osnovannye-na-sistemnyh-igrovyyh.html>

Видео об игре: <https://www.youtube.com/watch?v=EBVophBsWAU&t=64s>

Игра «Хоббидром»



БИСЕРОПЛЕТЕНИЕ

бисер
плести
схема
бижутерия
проволока



ФОТОГРАФИЯ

камера (вспышка)
штатив
съёмка
фотокарточка
проявлять

Состав игры: 42 цв. заполненных карточки по хобби, 5 пустых карточек для заполнения игроками

Количество игроков: 1-20 (в т.ч. команды) Возраст игроков: 4-99

Количество модулей: 7 Необходимое оборудование: только данная игра

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: нет (в работе перевод на нем. и англ. яз.)

Направленность игры: знакомство и углубление представлений о хобби/профессиях, развитие речи (активный и пассивный словарный запас), внимания, концентрации, логики; креативизация мышления

Опыт использования в предметных областях: дошкольное образование, начальная и средняя школа,

Опыт использования в неформальном образовании: тренинги с педагогами, социальными работниками, психологами; лагеря отдыха, детские дни рождения, семейные и дружеские вечера

Другие варианты использования: тренинги креативности, интеграционная работа с инокультурными мигрантами

Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л.; Мамбетова Альфия (илл.)

Линк на регистрацию РИД: <https://kpfu.ru/modulnye-igry-osnovannye-na-sistemnyh-igrovyh.html>

Видео об игре: <https://www.youtube.com/watch?v=c6WNOdHEbTo&t=307s>



Игра «Поздравляндия»

Состав игры: 70 цв. карточек, 5 пустых карточек для заполнения игроками

Количество игроков: 1-20 (в т.ч. команды) Возраст игроков: 4-99

Количество модулей: 5 (с карточками и без) Необходимое оборудование: только данная игра

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: есть (в работе перевод на нем. и англ. яз.)

Направленность игры: знакомство и углубление представлений о праздниках/подарках/поздравлениях вне традиционных дат, развитие речи (активный и пассивный словарный запас), внимания, концентрации, логики; креативизация и позитивизация мышления

Опыт использования в предметных областях: дошкольное образование, начальная и средняя школа, вуз (в т.ч. иностранные и неродные языки)

Опыт использования в неформальном образовании: тренинги с педагогами, социальными работниками, психологами; лагеря отдыха, детские дни рождения, семейные и дружеские вечера

Другие варианты использования: тренинги креативности, интеграционная работа с инокультурными мигрантами

Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л.; Мамбетова Альфия (илл.)

Линк на регистрацию РИД: <https://kpfu.ru/igroteka-39deti-mira39-269239.html>

ӨҒ иџшти
Семья
The Family

Аал
Посёлок
The Village

Киши өө.
Өглер иџштіндээ
чүмелер
Жилище и быт человека
Dwellings and daily life

ашняк
мурушка
шак
ата
отца
ata

ача
папа
acha



Аш-чиишкин
Пища
Food, Meal

Кедім, иџтік
Одежда, обувь
Clothes, Footwear

Киши боды
Тело человека
Human body

Этно-игротека с тофаларским языком (кейс «Мотивационный хакатон»)

Состав игры: 150 цв. карточки, 5 пустых карточек для заполнения игроками

Количество игроков: 1-20 (в т.ч. команды) Возраст игроков: 4-99

Количество модулей: 30 Необходимое оборудование: только данная игра

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: есть (трехязычная игра)

Направленность игры: знакомство и углубление представлений о языке и культуре нации в межкультурном и интерлингвальном пространстве, развитие речи (активный и пассивный словарный запас), внимания, логики, интереса к другим языкам и культурам; креативизация и позитивизация мышления

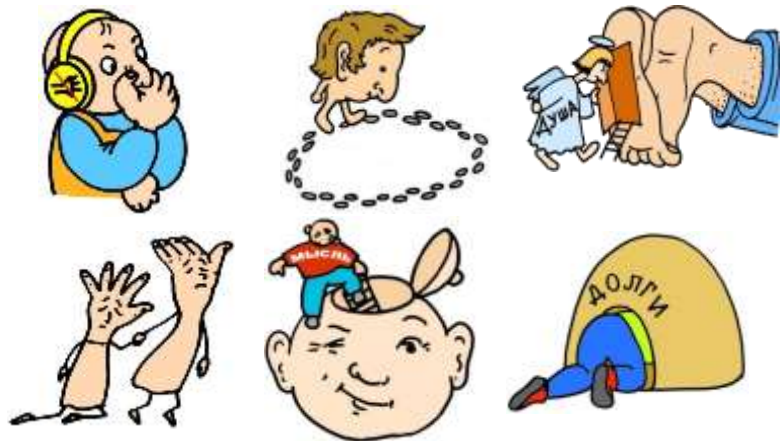
Опыт использования в предметных областях: дошкольное образование, начальная и средняя школа, вуз (в т.ч. иностранные и неродные языки)

Опыт использования в неформальном образовании: тренинги с педагогами (хакатон по выработке модулей), социальными работниками, психологами; лагеря отдыха, детские дни рождения, семейные и дружеские вечера

Другие варианты использования: тренинги креативности, интеграционная работа с инокультурными мигрантами

Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л.; илл. из картинного словаря тофаларского языка

Линк на регистрацию РИД: <https://kpfu.ru/igroteka-39deti-mira39-269239.html>



Игра «Фразеологика» (визуальный модуль)

Состав игры: 60 цв. карточек, 5 пустых карточек для заполнения игроками

Количество игроков: 1-20 (в т.ч. команды) Возраст игроков: 6-99

Количество модулей: 5 Необходимое оборудование: только данная игра

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: нет (игра узко-этнолингвокультурная, но технология адаптивна и к др.ЭЛК)

Направленность игры: знакомство и углубление представлений о языке и культуре нации, развитие речи (активный и пассивный словарный запас), образного и логического мышления, внимания; креативизация и позитивизация мышления

Опыт использования в предметных областях: дошкольное образование, начальная и средняя школа, вуз (в т.ч. иностранные и неродные языки)

Опыт использования в неформальном образовании: тренинги с педагогами, социальными работниками, психологами; лагеря отдыха, детские дни рождения, семейные и дружеские вечера

Другие варианты использования: тренинги креативности, интеграционная работа с инокультурными мигрантами

Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л.; илл. А.Б. Мамбетова

Линк на регистрацию РИД: <https://kpfu.ru/igroteka-39deti-mira39-269239.html>



Игра «Одевай-ка» Анатомический (фразеологический) модуль

Состав игры: 30 цв. объектов для распечатки и вырезания игроками

Количество игроков: 1-20 (в т.ч. команды) Возраст игроков: 6-99

Количество модулей: 2 Необходимое оборудование: только данная игра

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: нет (игра узко-этнолингвокультурная, но технология адаптивна и к др.ЭЛК)

Направленность игры: знакомство и углубление представлений о языке и культуре нации, развитие речи (активный и пассивный словарный запас), образного и логического мышления, внимания, знания анатомии тела человека; креативизация и позитивизация мышления

Опыт использования в предметных областях: дошкольное образование, начальная и средняя, старшая школа, вуз (в т.ч. иностранные и неродные языки)

Опыт использования в неформальном образовании: тренинги с педагогами, социальными работниками, психологами; лагеря отдыха, детские дни рождения, семейные и дружеские вечера

Другие варианты использования: тренинги креативности, интеграционная работа с инокультурными мигрантами

Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л.; илл. А.Б. Мамбетова

Игра «Одевай-ка»

Состав игры: более 100 цв. и ч/б объектов для распечатки, раскрашивания и вырезания игроками

Количество игроков: 1-20 (в т.ч. команды)

Возраст игроков: 6-99

Количество модулей: 2

Необходимое оборудование: только данная игра

Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре: есть (игра существует как в узком этнолингвокультурном, так и в интеркультурном вариантах для культур наций, населяющих РФ и ЕС)



Направленность игры: знакомство и углубление представлений о языке и культуре нации, развитие речи (активный и пассивный словарный запас), образного и логического мышления, внимания, знания правил и норм поведения и их реализации в связи с одеждой, развитие самостоятельности/осознанности действия; креативизация и позитивизация мышления и др.

Опыт использования в предметных областях: дошкольное образование, начальная и средняя, старшая школа, вуз (в т.ч. иностранные и неродные языки)

Опыт использования в неформальном образовании: тренинги с педагогами, социальными работниками, психологами; лагеря отдыха, детские дни рождения, семейные и дружеские вечера

Другие варианты использования: тренинги креативности, интеграционная работа с инокультурными мигрантами

Авторы игры: Крюгер Уве Инго, Кудрявцева Е.Л.; илл. А.Б. Мамбетова

Линк на регистрацию РИД: <https://kpfu.ru/igroteka-39deti-mira39-269239.html>

Катя Иваш, Увэ Инго Крюгер

Kreativ@TOR

ТРЕНАЖЕР КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ



Для детей дошкольного и начального школьного возраста «Эмофон» реализуется в рефлексивно-деятельностном формате «Дерево эмоций» (2,5-4 года) и рефлексивно-образном «Перчатки эмоций» и «Эмо-животные» (4-6 лет).

Для учащихся начальной школы – в рефлексивно-игровом формате «Эмо-овечки» (7-11 лет).

В начальной, средней и старшей школе – «Линейка эмоций» (7+ лет).

В вузе и поствузовском (само)образовании реализация происходит в рефлексивно-проектом варианте «Мотивационно-эмоциональный октализ» (16+ лет).

«Игрушки-теребушки», «Помпоны настроения» и эмо-конструктор «ЭМОФОН с ЙОХОКУБ» - с 3 до 99 лет!

Откуда наши эмоджи?

Это НЕ эмоджи ФБ и интернета! Разработка психолога и методиста!

злость, раздражение, ненависть



потребность в помощи



стремление к общению



радость, восхищение



уверенность, благополучие



активность, напористость



Эмо-фон для дошкольников
и начальной школы

Формат звезды - как символ для объединенных указателей вверх и вниз.
Возможность прироста и спада состояний.

спокойствие, задумчивость



обида, горе



грусть, печаль



сомнения, стыд



удивление



пассивность, безразличие



страх



МОБИЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО: ГОВОРЯЩИЕ СТЕНЫ. Тренажер «ДЕРЕВО ЭМОЦИЙ»

- Строго фиксированное место (по технологии мобильного образовательного пространства) – стена от угла справа от входа в помещение
 - Строго фиксированные (оговоренные как правила игры) с детьми цвета
 - Система обратной связи для педагога (фиксируется фото-документацией, для саморефлексии педагога и отслеживания динамики группы, выявления проблем дома и в группе)
 - Приятный на ощупь, износостойкий (стирающийся) материал и доступные детям, однако прочные крепления (кнопки или крючки)
- ! Мотивация настроения часто идет от физического состояния ребенка (см. выше базовый физико-эмоциональный компонент компетенции)

Подробнее о системной организации мобильного образовательного пространства (методика и технология реализации говорящих стен и умного пола)

<https://www.youtube.com/watch?v=uUfK4O29-hQ&list=PLVKGJZWfmPnpiKBctCcBA6SS9uXFBWoFI&index=40&t=20s>





«Дерево эмоций» («Уголок настроения», источники фотоиллюстраций – ДОО «Агви», Таллинн, Эстония и группа «Любознайки» ДОО № 119, Калининград, МАДОУ №14 «Алёнушка» г. Советск, РФ)



Эмо-тренажер «Перчатки эмоций»



- Как и для «Дерева эмоций» важно постоянное присутствие в поле зрения и доступности детей - для инициации ими самостоятельного обращения к перчаткам (например, если не могут выразить свое состояние словами – педагог подсказывает: покажи на перчатку, как ты себя чувствуешь)
- Регулярное обращение к перчаткам в игре и режимных моментах (встаем после сна, выбираем перчатку, с которой идем чистить зубки!)
- При прослушивании чтения педагогом историй и сказок – эмо-комментирование (как в ЙОХОКУБ, но с перчатками)
- На утреннем и вечернем кругу – «сбор» эмоций, выбор эмоции дня, недели... в группе и д/с
- Оптимально – у каждого ребенка – свой набор перчаток эмоций
- Материал – фланель. Нанесение эмоджи – специальной краской для ткани (не смываемой при стирке!)

«Перчатки эмоций» («Театр эмоций», источники фотоиллюстраций - ДОО «Агбу», Таллинн, Эстония и МАДОУ №14 «Алёнушка» г. Советск. РФ)

ЭМО-ТРЕНАЖЕР «Зоосад»

Кто ты сегодня? Какой (какая) ты сейчас? На кого похожее твое настроение? Почему это так?

Важно – учитывать индивидуальное восприятие детей (их отношение и представление обо всех животных эмоционального круга!)



Эмо-тренажер «Театр эмоций»



- Театр эмоций может использоваться как и «Перчатки эмоций» в течение всего дня – для эмо-комментирования, эмо-сопровождения режимных моментов и т.д.
- Театр также позволяет выбрать свою роль – эмоджи – и действовать под ее маской, играя ее роль. Остальные должны угадать – что за маска выбрана. Важно для понимания, что все наши действия протекают под влиянием эмоций.
- Маски эмоджи как маски сказочных персонажей при постановке сказки. Напоминают о характере персонажа.
- **Возможно как эмо-комментирование (эмо-сурдоперевод) во время представления или чтения**
- Диалоги эмоджи – каждый от лица своего эмоджи. Могут ли договориться? Социализационный тренинг.
- Реализация «Театра масок» - зачем люди надевают маски. Что такое эмоциональная маска. Как опознать ложную улыбку и поддельный смех, страх...
- Рекомендуется и для домашнего театра с родителями (Школа взаимопонимания)

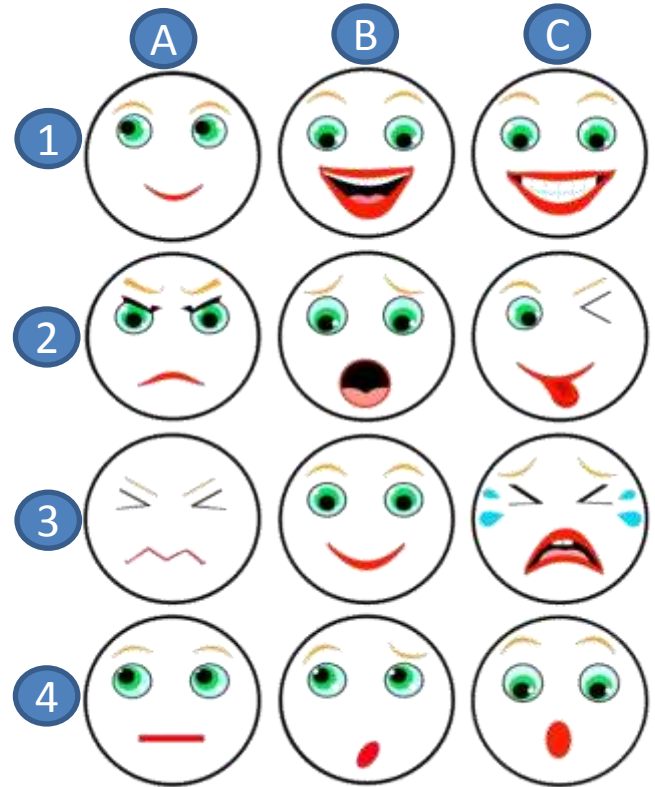
«Перчатки эмоций» («Театр эмоций», источники фотоиллюстраций - ДОО «Arbu», Таллинн, Эстония и МАДОУ №14 «Алёнушка» г. Советск. РФ)

Обратная связь по эмоции на уроке онлайн

Явная цель – получить обратную связь учеников.

Скрытые цели – проверить эмоциональный фон на входе, в середине урока и в конце.

Что нужно актуализировать педагогу, как иначе расставить акценты?



Как настраивать эмоции на занятия?

- ✓ Явная цель: отработать сложный Творительный падеж, расширить и актуализировать ЛЗ, диалоговую речь, скорость реакции («как в жизни»). Показать разницу восприятия визуального контента разными людьми (видим разное в одном, индивидуальное «прочтение»)
- ✓ Скрытая цель: поднять настроение; образное мышление, креативизация и позитивизация мышления
- ✓ Придумываем свои варианты: с карточками и без!



Что у вас хорошего – на неделе, сегодня, сейчас? («Поздравляндия»)

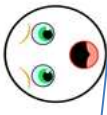
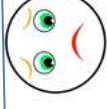
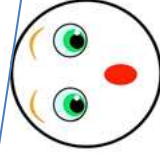
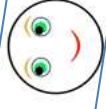
Иванов

Иванов

«Линейка эмоций» на выходе с урока

Я – герой!

Я сделал!



Линейка эмоций по итогам занятия: ГДЕ Я?

Пирамида саморефлексии: ГДЕ Я В ТЕМЕ?

Я делаю

Я умею

Я могу

Я знаю

Я хочу

Я понимаю

Я чувствую

Я вижу, я слышу

Я не вижу, не слышу

Я не чувствую

Я не понимаю

Я не хочу

Я не знаю

Я не могу

Я не умею

Я не делаю

Игро-тренажер «ЭМО-ОВЕЧКИ»



ЭМО-ОВЕЧКИ (авторская технология, модуль 3, начальная школа)

«Эмо-овечки» (источник фотоиллюстрации - МБОУ СОШ с УИОП №48 города Кирова, РФ)

Игры с «Эмо-овечками»

- **Эмо-пазл** (*смайлы, разрезанные на 2 половинки, глаза и рот*) подбери к низу смайлика верх – изобрази их вместе. Что ты чувствуешь?
- **Эмо-дубли** (*зеркало*) посмотри на ротик овечки – изобрази его, что она чувствует? Теперь посмотри на глазки – прими такое же выражение лица, что ты чувствуешь? Изобрази сам(а) выражение глаз и рта овечки одновременно. Что ты чувствуешь теперь?
- **Эмо-граф** (*зеркало, карандаши, бумага*) вспомни, как ты себя чувствовал(а), когда тебя кто-то обидел. Посмотри в зеркало. Нарисуй свое выражение лица. Теперь найди похожее выражение у овечки
- **Эмо-фон** выбери овечку и сыграй ее эмоцию, пусть другие отгадают (социальный аспект, осознание связи между «чувствую» и «реализую» и «понимают»); опиши ситуацию или расскажи историю - когда так себя чувствует овечка (для связи физиологии и психологии, социального и личностного)
- **Эмо-стиль** (*продукты питания или их изображения, в зависимости от возраста; элементы одежды*) покорми или одень овечку так, чтобы ее эмоция изменилась (для связи вкусового, эстетического и эмоционального);
- **Поле эмоций** (*картонное поле, раскрашенное разными цветами как облачками; на его обороте под каждым цветом – печатно крупными буквами название эмоции; иголки – потому что «поселить» значит прикрепить к полю, по проколу определив соответствующую подпись*) посели овечку на поле эмоций (цвета должны совпасть, надписи на поле - какая эмоция, на обороте) и др.



Игро-тренинг «Игрушки-теребушки» и «помпоны настроения»

Материалы: нити, клубки разной текстуры и структуры, толщины и цвета. Нить может быть более плотная или более пушистая, «кусачая» или мягкая. Размер клубка - удобен для держания в руке и наматывания (оптимальная длина нити – от 30 см.).

Трафареты для изготовления клубков.

Состав и численность группы: оптимальный размер группы (в зависимости от возраста участников) - от 1 до 20 человек. (Для младшего возраста оптимально до 8 человек; взрослые - до 20 человек).

Цель работы в данной технике: проектно-проекционная и рефлексивная проработка эмоций и чувств. Снятие эмоционального напряжения, проживание и переживание (перенос на объект) сильных позитивных (объект сохраняется как «якорь» счастья) и негативных (объект уничтожается как «якорь» негатива), стрессовых ситуаций. Осознание дихотомичности эмоции (в плохом есть и хорошее; хорошее может сопровождаться тревожными чувствами).

Технология работает как в развивающей, так и в терапевтической группе.

ЭМО-ФОН С ЙОХОКУБ

I. С не соединенными друг с другом кубиками с эмоджи (3 отдельных кубика):

- **Эмо-дубли** (*зеркало*) Посмотри на ротик эмоджи – изобрази его сам(а) перед зеркалом. Как ты думаешь, что чувствует этот человек-эмоджи?

Теперь посмотри на его глаза – прими такое же выражение лица. Что ты чувствуешь? Изобрази теперь выражение глаз и рта одновременно. Что ты чувствуешь?

*Как ты это назовешь?

**Какой цвет похож на твои ощущения? Почему?

- **Эмо-граф** (*зеркало, карандаши, бумага*) Вспомни, как ты себя чувствовал(а), когда тебя кто-то обидел. Посмотри в зеркало. Нарисуй свое выражение лица. Теперь найди похожее выражение у эмоджи на кубе.

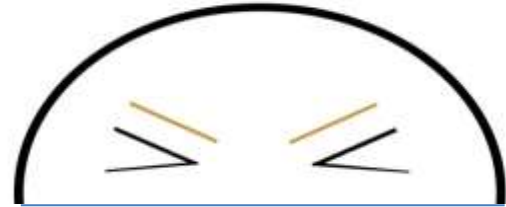
- **Эмо-фон** (*кубики с эмоциями*) Выбери одну эмоцию на картинке/загадай ее и запомни! и сыграй эмоцию на ней. Пусть другие отгадают – что это за эмоция и найдут кубик с этой эмоцией (социальный аспект, осознание связи между «чувствую» и «реализую» и «понимают»).

* Вспомни и расскажи ситуацию/историю – когда/почему эмоджи так себя чувствует (для связи физиологии и психологии, социального и личностного)

Вариант: Брось кубик и посмотри, какая эмоджи выпадет на нем (окажется сверху). Изобрази ее (сам(а) или вместе с друзьями).

ЭМО-КОНСТРУКТОР

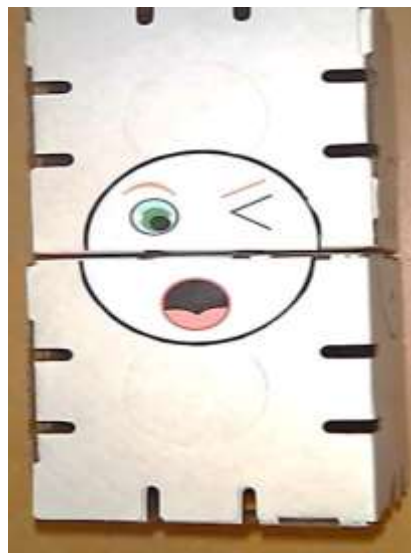
- Соотнесение верхней и нижней части лица при определенной эмоции (проблематично при клиповом мышлении)
- Важно не только соотнести, но и аргументировать
- Формат игры подобен «Тяни-толкай» (эмоджи разрезаются пополам и наклеивается каждая половинка на свой кубик; задача – подобрать вторую «соответствующую» половинку или наоборот, создать новую эмоцию и рассказать о ней – см. эмоции на стыке двух у Плутчика!)





Варианты задач:

- собери и назови эмоцию
- собери и назови варианты эмоций (чем больше, тем лучше)
- вращая кубики, называй каждый раз получающуюся эмоцию и придумывай/вспоминай ситуацию, когда ты или другой человек ее испытывал
- какой сказочный герой испытывает какую эмоцию (можно с карточками «Мульт-контакта»)



ЭМО-ФОН С ЙОХОКУБ

- **Эмо-стори** (сторителлинг) (*кубики с эмоциями, можно бумага и карандаш для записей*) Выбери осознанно или путем случайного выбора (бросая кубики) на каждом кубике по 1 эмоции (если играют несколько человек, то каждый может взять по 1 кубик и выбрать свою эмоцию).

Теперь расставь эти эмоции-кубики по порядку (последовательности выпадения – сложнее, или установив свою последовательность - проще). И – придумай короткую историю, герои которой испытывают именно такие эмоции. Запиши и расскажи ее.

*Можно не бросать кубики, а набрать их на скрепы (скрепить друг с другом в ряд скрепами 3 кубика) и вращать, «собирая» нужную последовательность. Причем, начинать можно как со сбора кубиков и придумывания истории по ним, так и с истории (например, сказки), - для персонажей которой дети подбирают соответствующие ситуациям сказки эмоции (см. **Эмо-комментирование**).*

Вариант: Потом можно перемешать эмоции и предложить слушателям по истории восстановить правильный порядок, пересказать историю; или составить с теми же эмоциями в новой последовательности новую историю.

До этого рекомендуется дать игрокам листочек с правилом составления историй:

Зачин – Жил(и)-был(и) герои истории... Где? и когда? (если это важно для истории)

Завязка – И был(о,а,и) у них... или не был(о,а,и) (то, что исчезло и нужно добыть)

Основная часть – Что сделали герои, чтобы получить необходимое (шаги, действия)

Кульминация – Как они получили искомое?

Развязка – Что было после этого, что они с полученным сделали?

Эпилог – Зачем все это рассказано?

Важны эмоции, испытываемые героями на каждом этапе истории. И – краткость истории (вычленение самого важного) без утраты связности. Одновременно идет отработка я- и социо-компетенции.

Контакты и ...продолжение следует...



Кудрявцева Екатерина
к.п.н. (PhD), научный руководитель сетевых
международных лабораторий "Инновационные
технологии в сфере поликультурного образования"
ФГАОУ ВО КФУ,
эксперт Федерального реестра научно-технической
сферы РФ, член правления МОЦ ИКаРус,
координатор Международного методсовета по
многоязычию и межкультурной коммуникации
(45 стран мира),
научный руководитель проекта, ФРГ

- ФБ [Katja Ivash](#)
- Skype [ekoudrjajtseva1](#)
- Телеграмм [@Kudrjajtseva](#)
- ekoudrjajtseva@yahoo.de

Группа Фейсбука:

[«Игровые технологии и игропедагогика»](#)

Канал youtube: [СКАЗКОТЕКА](#)