

**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.). С 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 лагун, 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. Методические рекомендации 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. – С. 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.– с. 222-232