

**Е.Л. Кудрявцева**

ekoudrjavnseva@yahoo.de

канд. пед. наук, научный руководитель международных лабораторий с распределенным участием «Инновационные технологии в сфере поликультурного образования»

Гюстро, Германия

**Л.Б. Бубекова**

bular@yandex.ru

канд. филол. наук, доцент Елабужского института Казанского федерального университета
Елабуга, Россия

**А.А. Тимофеева**

anastasiatimofeeva@seznam.cz

магистр филологии, научный сотрудник Масарикова университета
Брно, Чехия

**С.В. Буланов**

bulanovsv@centersot.net

канд. пед. наук, генеральный директор АНО «Центр современных образовательных технологий»
Москва, Россия

Современные игровые технологии в изучении и освоении языков

Многоязычие, креативность, межкультурная компетенция, инновационные игровые технологии.

Язык, выдвигаемый нередко на первый план в учебном процессе, в реальной коммуникации исполняет сугубо инструментальную функцию, «выражая» и «отражая» во вне специфику внутреннего мира одно-, дву- или многоязычной личности. Исходная принадлежность билингва к двум культурам, традициям, национальным картинам мира, результирующая (при корректном выстраивании индивидуального образовательного маршрута) из них интеркультурность, – вот тот фундамент, на котором родители и педагоги во взаимодействии с учащимся могут выстроить здание креативности / самоактуализации, бинарного и многогранного видения мира.

Что мы понимаем под креативностью и какую роль она играет в процессах интеграции личности (первичной – в семейном окружении; вторичной – в образовательный и профессиональный социум)? Как рост уровня креативности связан с развитием этнолингвокультурного сознания личности и ее успешностью в поликультурном мире? Для носителя русской национальной картины мира и русского языка как родного синонимами этого понятия являются творческий подход и смекалка. Также это понятие может быть прочитано как «гениальность», «инакомыслие», «иное видение ситуации и выхода из нее», «иная точка зрения».

Креативность (в форме предлагаемых заданий или возможности пережить рост собственной креативности, активного творчества) может являться основой мотивации к продолжению образования [8] и должна развиваться на всех уровнях взаимодействия с обществом (обществами) (рис. 2, 3).

Лестница развития креативности (рис. 1) идет от этапа получения и осмысления знаний-умений через период выработки навыков и перерастания жизненного опыта в компетенции. Креативность, таким образом, приводит к наиболее эффективному восприятию реальности отдельной личностью. Но оценка креативности – задача общества, поэтому важно обобществление результатов деятельности (их артикуляция в доступных

обществу данного уровня развития и временного периода категориях и ценностных ориентирах).

И.М. Кондаков утверждает: «Среди условий, стимулирующих развитие творческого мышления, выделяют: ситуации незавершенности или открытости в отличие от жестко заданных и строго контролируемых; разрешение и поощрение множества вопросов; стимулирование ответственности и независимости; акцент на самостоятельных разработках, наблюдениях, чувствах, обобщениях; внимание к интересам детей со стороны взрослых и сверстников. **Препятствуют развитию креативности ... жесткие стереотипы в мышлении и поведении; конформность; неодобрительные оценки воображения (фантазии), исследования; преклонение перед авторитетами»** [5]. Таким образом, креативность – это неотъемлемое качество личности, стремящейся к самоактуализации, росту и развитию сознания (не синонимично интеллекту) и оптимизации взаимодействия с окружающей реальностью. Все это невозможно без освоения личностью ключевых составляющих межкультурной коммуникативной компетенции: Я-компетенции, социокомпетенции, этнокомпетенции, медиакомпетенции, – инструментально оформленных лингвокомпетенцией. Т.е. осваиваемый путем погружения родной (родные) и усваиваемый через

целенаправленное изучение иностранный язык – всего лишь инструмент, а не самоцель в процессе самоактуализации и социализации личности.

С помощью «Лестницы развития креативности» (рис. 1) мы можем определить, какие задания необходимы для учащихся с учетом их возрастных особенностей, роли визуальной составляющей в мировосприятии естественных и искусственных билингов, интеркультурной составляющей и описанных выше аспектов



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

развития и проявления креативности: задания для индивидуальной работы (независимость в принятии решений); задания на наблюдение и описание реальности (сопоставление, обобщение, поиск различий); задания на переключение кодов всех типов; задания на дополнение и пересоздание реальности; задания-конструкторы (пазлы и т.п. на реконструкцию целостной реальности); ситуативные проблемные задания и вымышленные истории (что будет, если...; предположим, что...; прыгающая корова и др.); задания, требующие взаимодействия (демократичного, сетевого, на равных) членов разнокультурных и разновозрастных сообществ (предполагается коммуникация с целью получения / пополнения существующей информации с родителями, воспитателями и др.); многоуровневые задания на расширение активного и пассивного словарного запаса на родном (родных) языках ребенка. Причем для достижения мотивационного эффекта, чувства успешности необходимо, чтобы задания, требующие повышенной концентрации, сменялись простыми заданиями, а также сменялся тип деятельности. Оптимальная форма подачи заданий – в игре.

Предложения подобных упражнений и тестов сотрудники Международных лабораторий при Елабужском институте Казанского федерального университета (ЕИ КФУ)

и Удмуртском государственном университете (УдГУ) совместно с «Ассоциацией русских школ Испании» сформировали как «Отрывной календарь-портфолио дошкольника» (готовятся также «Календарь-портфолио ученика начальной / средней школы»). Отрывной «Календарь-портфолио дошкольника» сделан по принципу тетради-блока, позволяющей отделять проработанные листы и скреплять их в папке-портфолио (по порядку выполнения или тематическому принципу, на усмотрение педагога). Таким образом ребенок наблюдает свой прогресс (визуально и тактильно – папка-портфолио растет, календарь уменьшается); происходит объективизация времени и знаний; возможно повторное обращение как самого ребенка, так и взрослых к уже выполненной работе (например, при выполнении заданий того же типа, с целью систематизации компетенций).

«Календарь-портфолио дошкольника» рассчитан на самостоятельную работу включая самопроверку и самооценку детей в возрасте 5–6 лет и может использоваться как для целенаправленной образовательной деятельности в дошкольном учреждении и дома, так и для занятий с ребенком в дороге. Помощь и поддержка со стороны взрослых приветствуется, но основной принцип «Календаря дошкольника» – «Помоги мне сделать самому!» (т.е., с одной стороны, не-

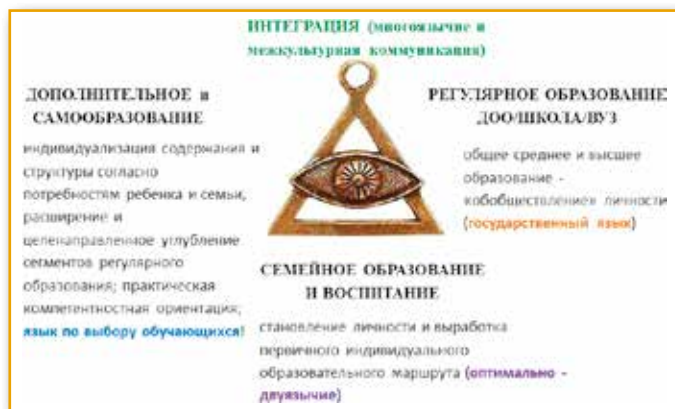


Рис. 2. Оберег «Символ Божественной мудрости» как основа для «треугольника взаимной интеграционной сохранности» билингва в поликультурной образовательной среде



Рис. 3. Первичная и вторичная социализация в этнолингвокультурном аспекте (L1 – монолингвизм, 2L1 – естественный билингвизм; L1 + L2 – приобретенный билингвизм с родным и иностранным языком)

обходимо, чтобы запрос помощи поступил от самого ребенка, а с другой – чтобы выполнение задания было самостоятельным, авторство решения принадлежало ребенку при возможной направляющей функции взрослого). С учетом новых ФГОС дошкольного образования «Интерактивный календарь-портфолио» можно использовать для промежуточного тестирования детей на уровень коммуникативной компетенции в каждой из сфер деятельности, актуальных для данного возраста. Для этого Календарь имеет как листы наблюдений для отметок родителей и педагогов ДОО, так и игровые тестовые задания (с предметной и надпредметной доминантами) для самих детей, с выводом итогов на т.н. «компетентностный ландшафт» (таблица 1, 2). Образцы страниц данного календаря доступны в разделе «Дети мира» портала <http://bilingual-online.net>.

Международными лабораториями при ЕИ КФУ, УдГУ, Университете имени С. Баишева при участии Масарикова университета разработана серия интерактивных игр на

развитие многоязычия и неотъемлемой от его реализации межкультурной коммуникативной компетенции.

Цели игр: «Мультиконтакт» – отработка межкультурной коммуникации без возможности использования этноклише на основе мультимедийных технологий; уровни межкультурной компетенции от А1 до С2; «Тянитолкай» – активизация и расширение словарного запаса и знаний по теме «Животный мир», развитие словотворчества, креативности; «Новые крестики-нолики» (на основе переосмысленной технологии тестов Э. Торренса) – развитие внимания, концентрации, активизация словарного запаса, творческих способностей и др. Все игры являются **модульными** (от 3 до 12 модулей в каждой игре) – т.е. могут быть использованы как в разновозрастных аудиториях, так и с различным целеполаганием (узко- или межпредметным). Их объединяет необходимость общения, а следовательно, и активизация русского языка (или других осваиваемых и усваиваемых языков) как одного из

Таблица 1

Таблица определения компетенций и предпочтений ребенка

| Предметы / Возраст | Крупная и мелкая моторика | Естественно-научные компетенции | Творческие (прикладные) компетенции I | Математические компетенции | Информационно-рефлективные компетенции | Этнолингвокультурные компетенции | Здоровье-сбережение |
|-------------------------|---------------------------|---------------------------------|---------------------------------------|----------------------------|--|----------------------------------|---------------------|
| Логика | | | | | | | |
| Наблюдательность | | | | | | | |
| Внимание и концентрация | | | | | | | |
| Память | | | | | | | |
| Креативность | | | | | | | |

Правила заполнения: Лист № ... «+» – самостоятельно выполненное задание; Лист № ... «+» «-» – при выполнении потребовалась помощь взрослых; Лист № ... «-» – выполнение неверно.

Таблица 2

Ключевые компетенции

| | |
|---|--|
| Лидерские качества  | |
| Социальные компетенции  | |
| Творческие (неприкладные) компетенции II  | |
| Мотивационные компетенции  | |

Примечание: ключевые компетенции: мотивация, творческие компетенции II (неприкладного) уровня, социальные компетенции, лидерские задатки выявляются путем наблюдения за самостоятельным выбором ребенка, доведением им работы до конца и пр. и заполняются в свободной форме.

родных или иностранного в ситуации реальной коммуникации.

В некоторых играх используются QR-коды. Причин для их использования несколько, перечислим основные: современный мультимедийный подход к образовательной деятельности, позволяющий включить игры в международный образовательный контент; мотивационная составляющая для реальных пользователей (детей, подростков и студентов, изучающих РКИ для коммуникации в интерактивном контексте); отработка медиакомпетенции как одной из ключевых в составе межкультурной коммуникативной компетенции (целеполагание для учащихся XXI столетия); возможность прямого выхода в мультимедиа контент – непосредственно из айфона, айпада, планшета и других считывающих устройств; в связи с интерактивностью текста возможен его перевод непосредственно участниками игры в их мобильных устройствах (например, при помощи программы PROMT <http://www.online-translator.com>).

Игра «Мультконтакт» (мульт- как мультфильм, мульт- как мультипликатор, мульт- как мультикультурный). Девиз: «Научись общению, познай и прояви себя, познавая вселенную!»

Имена персонажей, использованных в игре, в породивших их культурах стали нарицательными. Внешность героев, далекая от человеческой, не является критерием, определяющим отношение к ним. Контакт или отказ от него происходят и мотивируются на уровне взаимной готовности, открытости коммуникации с «иным». Поэтому игра прекрасно подходит для отработки навыков межкультурной коммуникации (первый шаг к которой – толерантность и отказ от национально обусловленных критериев, от клише). Правильность же своих выводов участники игр смогут проверить, посмотрев мультфильмы – в том числе и как награду за попытку принять и постичь иные миры.

В наборе игры предложены 28 «портретов» персонажей и QR-коды с текстами характеристик этих персонажей на русском языке для уровней владения B1–B2 Европейского языкового портфеля. Поскольку материалы для игры предлагаются в нескольких форматах, в том числе электронном, варианты самой игры также могут быть различными.

1) QR-коды с текстами предоставляются отдельно от картинок (копии). Играть могут как 2 команды, так и 1 участник (водящий) против остальных участников.



Рис. 4. Персонажи анимационных фильмов, характеры которых положены в основу игры «Мультиконтакт»

В этом случае 1-я команда или все участники, кроме водящего, получают карточки с изображениями персонажей. 2-я команда или водящий вытаскивает карточку с QR-кодом. Член 2-й команды или водящий разыгрывает персонажа по прочитанной характеристике (QR-код), а члены 1-й ко-

манды или остальные игроки должны показать правильную картинку. В случае неправильного ответа все повторяется. Если же ответ верен, команды меняются ролями или водящим становится отвечавший.

2) QR-коды с текстами размещаются на обороте картинок. Игроки поочередно вы-

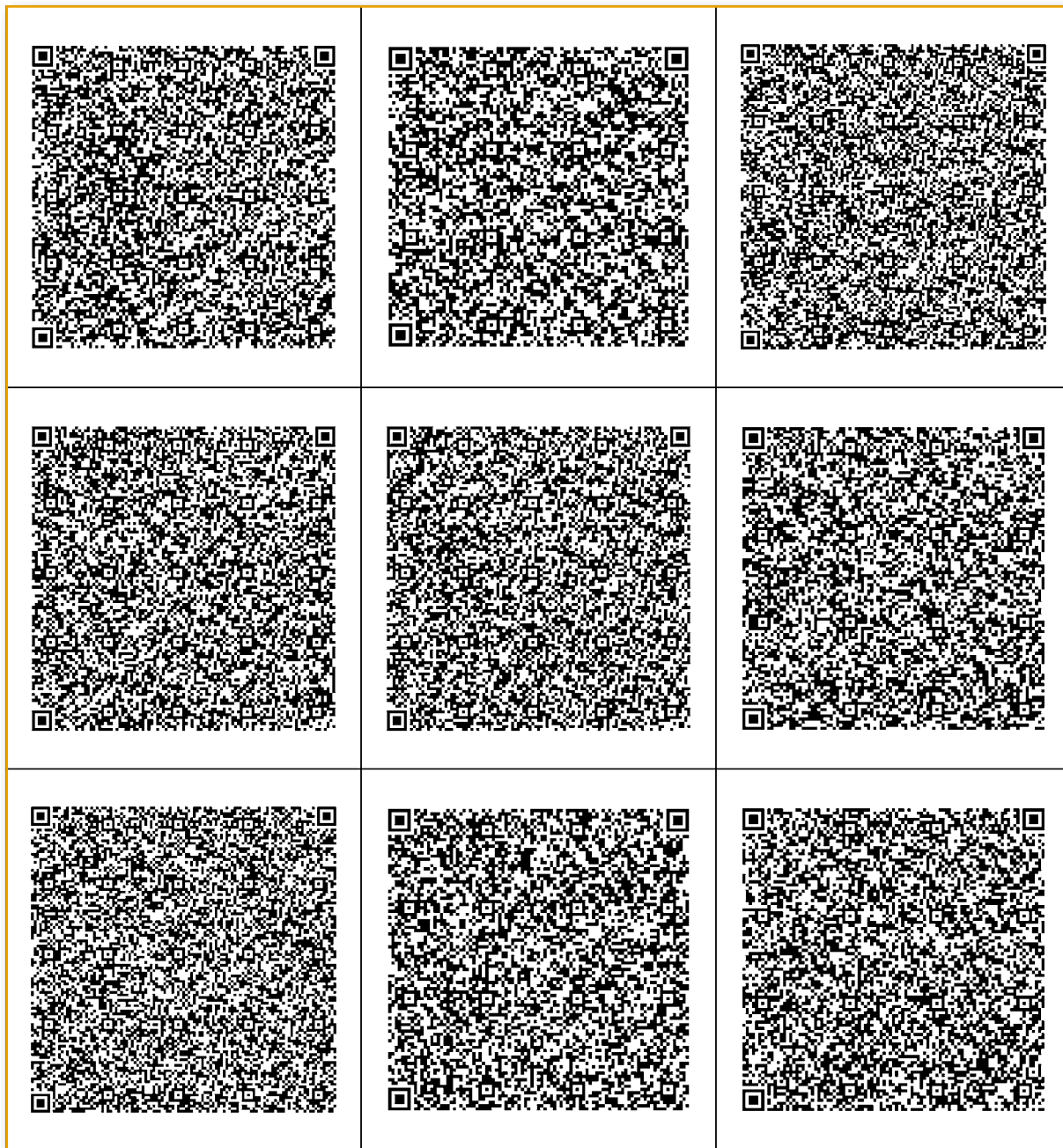


Рис. 5. QR-коды с описаниями характеров персонажей для разыгрывания коммуникативной ситуации межкультурного контакта

таскивают по одной карточке и пытаются, не читая кода, описать характер персонажа по его внешнему виду. По окончании код открывается и участники решают, чье описание оказалось ближе к «действительности».

Цель для 1 и 2 модулей игры: формирование уровней межкультурной коммуникативной компетенции А1–А2.

3) QR-коды с текстами предоставляются отдельно от картинок (копии). Играет команда на команду. Владелец карточки



Рис. 6. Образцы карточек с русскими сказочными персонажами

с кодом рассказывает о «себе» (показывает «себя» в действии), не описывая внешности. Член другой команды, обладатель правильной карточки-картинки, должен узнать своего персонажа и показать всем его портрет.

Театральность и игровой характер действия и порожденный ими эффект «отстра-

нного присутствия» («я говорю от иного лица») позволяют упростить процесс общения на иностранном или неродном языке даже с носителями этого языка как родного. Победителями являются обе команды, проявившие скоординированность межкультурной коммуникации.

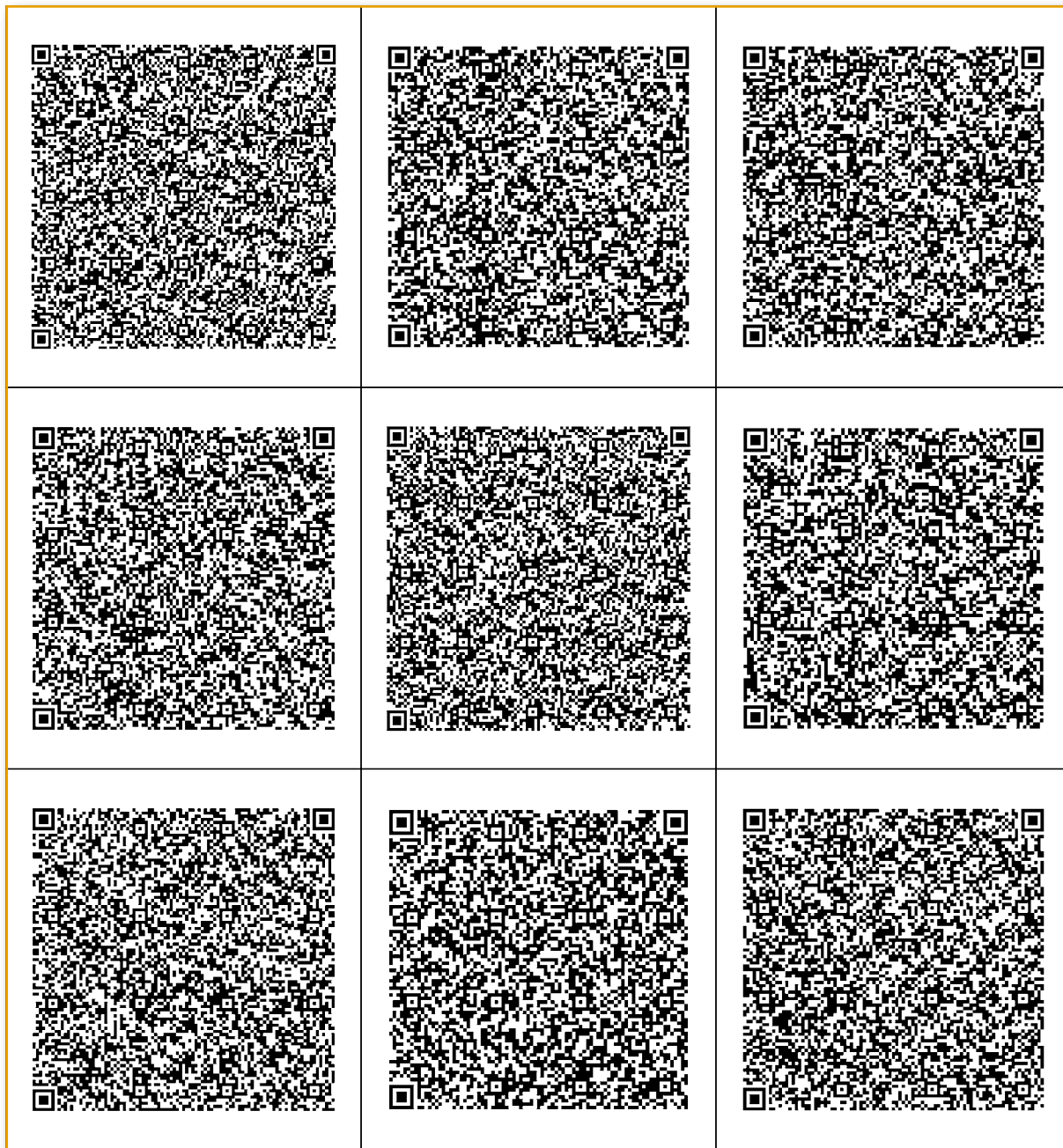


Рис. 7. QR-коды с характеристиками сказочных персонажей русских сказок

Цель 3 модуля: формирование уровней межкультурной коммуникативной компетенции В1–В2 [7].

4) QR-коды с текстами есть только на обороте картинок. Картинки кладутся изображениями вниз, кодом вверх. Игроки (по одному от команды) тянут по одной

карточке, не показывая друг другу лица персонажей. Их задача: прочитать текст QR-кода и вступить друг с другом в коммуникацию от лица своего персонажа, в его роли. При этом оба игрока не знают, с кем они общаются (представителем какой цивилизации или сказки) и должны выраба-

тивать тактику поведения в процессе разговора (реальной межкультурной и даже межгалактической коммуникации). Ближайшая цель – решить свою коммуникативную задачу; дальнейшая цель – понять, кто перед тобой (смог описать характер собеседника).

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

Ситуацию коммуникации выбирает из списка предложенных педагог / водящий. Но цели и задачи, тактику поведения внутри ситуации каждый игрок определяет для себя сам с учетом характера и профессии своего персонажа (межкультурная коммуникация происходит не только между представителями разных наций, но и разных социальных слоев).

Цель 4 модуля: формирование уровней межкультурной коммуникативной компетенции С1–С2.

Перечень возможных ситуаций: встреча в космокафе, встреча на космозаправке, встреча в косморемонтной мастерской, встреча в космоклинике, встреча в космопарикмахерской, встреча на космовокзале.

5) Если цель – отработка специфики русской национальной картины мира, а не русского языка как языка межкультурной коммуникации, то вместо интернационализированных (или, точнее лишенных сугубо национальной принадлежности в «земном» понимании) фантастических мультгероев необходимо прибегнуть в рамках той же игровой технологии к персонажам русских сказок.

Можно начинать игры с молчаливого построения по росту персонажей (карточки на руках у каждого игрока) с последующей аргументацией на изучаемом языке с учетом русской этнокультуры; с поиска положительных черт у отрицательных и отрицательных – у положительных персонажей и т.д.; с нахождения себе «пары» или «антагониста» или выяснения – «Кто я?» (карточки прикреплены на спинах игроков, и они могут только узнавать: Что я ем? Где я живу? Как я двигаюсь? и пр.)

Игра «Тянитолкай»

Идея игры отражена в ее названии¹ – совмещение, на первый взгляд, несовместимых элементов и его вербализация – от присвоения имени (интернационального или этноспецифического) только что рожденному образу до создания истории характера (интеркультурного как Тянитолкай или этнокультурного как гуси-лебеди).

Основой для создания игры послужили исследования лингвокреативности, межъязыкового и интерлингвального творчества детей би- и монолингвов в дошкольном и начальном школьном возрасте² [4, 6, 9].

Установку на интра- или интерлингвокультурное творчество дает педагог / водящий, называя в начале каждого тура игры языки, которыми могут пользоваться играющие, или предоставляя им самим свободу выбора³.

¹ Название игры – имя персонажа детских сказок Хью Лофтинга (1886–1947) о докторе Дулиттле и его зверях (1920–1952). Упоминается также в произведениях К. Чуковского из серии «Доктор Айболит» (1925–1936).

² Пиджинизированные, гибридные лексемы проявляют активность обоих языков в лингвокультурном пространстве личности и их относительное равноправие (зарождение контактного пиджина, русско-национального или национально-национального). Пиджинизация, а затем и креолизация языков являются «необходимой составляющей при формировании глобальной культуры... в условиях экстремальных языковых контактов, когда у двух или нескольких групп людей, которым необходимо договориться о чем-то конкретном, нет общего языка» [1], а тем самым в развитии целенаправленной межкультурной коммуникации в глобализованном культурном и образовательном пространстве. Через вербализацию результатов креативного, атипичного творческого процесса – на грани языков и культур – запускается механизм лингвокультурной интеграции личности как итога мифотворчества, создания и описания фантазийных картинок (не связанных ни с одной конкретной культурой, освобожденных от заложённых в них этнокомпонентов).

³ Ограничение интралингвальностью важно для естественных би- и полилингвов, особенно в дошкольном и начальном школьном возрасте (закрепление понятий за объектами и креативное использование элементов одной слово- и формобразовательной системы). Для монолингвов возможно постепенное усиление интерлингвального компонента как в именах-пиджинах, так и в создании истории характера (пиджинизация при создании имен собственных – географических названий и т.п.; имен нарицательных – названий фантазийных существ и предметов; но не интерференция в самом тексте описания).

Для подростков и взрослых эта игра представляет собой путь сохранения лингвокультурной креативности, с возрастом утрачиваемой (при расширении активного и пассивного словарного запаса в одном или нескольких языках, типизации и нормированности использования в речи определенных лексем и их форм, необходимости словотворчества уходит). «Тяни-Толкай» – своеобразная гимнастика ума и творческой фантазии, совмещенная с проверкой закрепленности, освоенности и усвоенности языковых норм каждого из языков и лингвистических предпочтений играющих. Рекомендуется использовать игру в поликультурных и многоязычных, в том числе временных, коллективах в рамках знакомства и «запуска» процесса коммуникации. Например, в детских лагерях отдыха, при молодежных обменах и т.п.

Правила игры. Несмотря на абсолютную свободу творчества, игроки должны:

- соблюдать нормы слово- и формообразования в языке / языках игры;
- использовать не более одного языка в рамках именованной одной пары карточек;
- если участники являются носителями разных родных языков, то устанавливается лингва франка (русский или английский

язык) для всех участников, а вторым языком каждый раз является язык «хозяина» картинки.

Модуль 1.

1. Участники перемешивают и раскладывают карточки изображениями вниз. На каждой представлена только половина живого существа (зверя, птицы, рыбы). Каждый участник вытягивает одну карточку, не показывая ее остальным.

2. Первый участник (можно определить по считалочке или иным способом) кладет карточку изображением вверх. Остальные смотрят на свои карточки и решают, какая подойдет лучше всего. Предложений может быть несколько – тогда карточки подставляются поочередно и участники все вместе дают полученным изображениям пиджинизированные названия. Принимается наиболее смешное или лучше всего отражающее сущность данного существа.

3. Существо на двух совмещенных карточках можно сфотографировать и выложить вместе с названием в Интернете (создав, например, в Фейсбуке группу авторов таких фантазийных картинок-пиджинов).

4. Две использованные карточки убираются, и игра продолжается с начала.

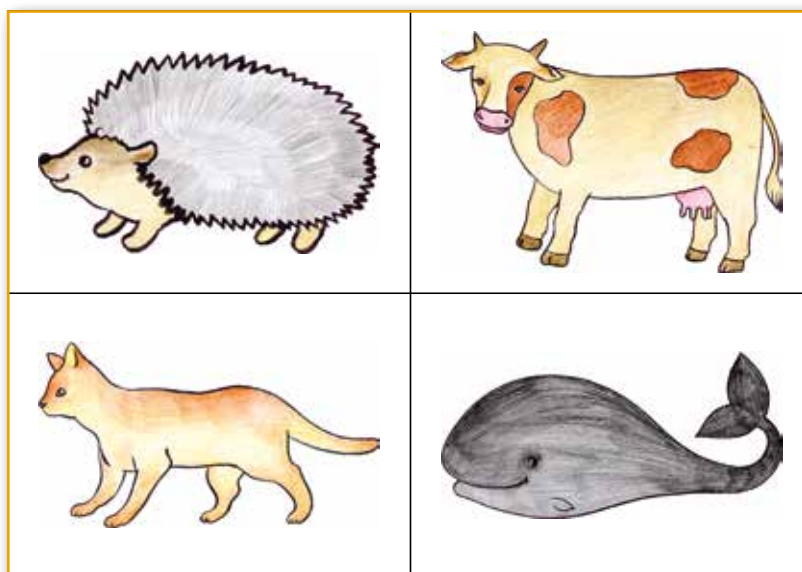


Рис. 8. Образцы карточек для игры «Тяни толкай»

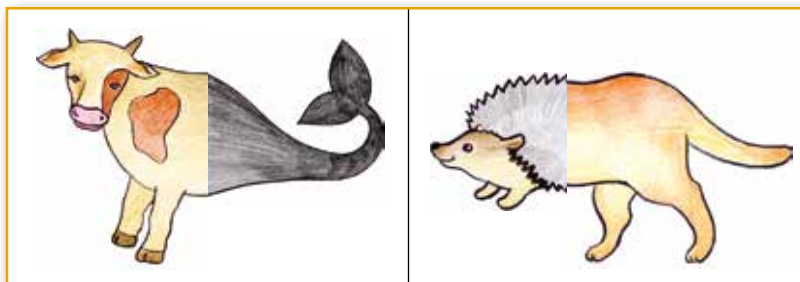


Рис. 9. Образцы пиджинов по фразеологизованным сочетаниям (ни рыба ни мясо; ежкин кот)

Модуль 2.

1. Цветные карточки лежат изображенными вверх и выбираются игроками сознательно.

2. Игроки одной команды называют поговорку или поговорку, игроки другой команды должны за ограниченное время подобрать к ней из цветных карточек иллюстрацию.

3. Педагог / водящий присуждает баллы команде (автору картинка-пиджина), только если их вариант отражает и смысл, и словесное выражение поговорки. Примеры поговорок: *ни рыба ни мясо, ни бе ни ме ни кукареку, ни пуха ни пера; от ворон отстала, к павам не пристала; ежкин кот, чудо-юдо, гуси-лебеди, голова – два уха* и др. Также поговорки или загадки могут быть придуманы командами: *ни с воды, ни с суши, длинные уши; ни зверь, ни птица, а в пищу годится*.

Иные варианты использования картинок: командообразование для последующих игр (парообразование – при объединении элементов одной и той же картинки, находящихся у разных игроков; образование команд «домашних» / «диких» животных, «птиц» или «рыб» – также на основании карточек); отработка счета (благодаря расположенным на обороте карточек номерам от 1 до 50); отработка названий домашних и диких животных и т.д.

Игра «Новые крестики-нолики»

Играть в «Новые крестики-нолики» (рис. 10) могут как дети с 5 лет, так и подростки, молодежь и взрослые, изучающие язык как иностранный, неродной или один из родных индивидуально или в рамках

группового обучения. Идея игры основана, с одной стороны, на международной игре крестики-нолики, с другой стороны, на инновационном применении теста Э.П. Торренса. Причем важно отметить, что Торренсом была предложена проверка креативности вне вербализации (игра крестики-нолики невербальна), мы же совмещаем вербальный и невербальный компоненты в акте межкультурного сотворчества.

Игра считается полифункциональной, поскольку ближайшие задачи игры:

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

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

1) при использовании фишек с готовыми изображениями: выбор фишек, лежащих

лицевой стороной к играющим и название предмета на фишке самим игроком / другим игроком перед размещением фишек на поле на языке (языках) игры; выбор фишек, лежащих тыльной стороной к играющим и название предмета на фишке самим игроком / другим игроком перед размещением фишки на поле;

2) без использования фишек (самостоятельное рисование объектов): игрок сам ставит крестик или нолик и сам дорисовывает и называет предмет (на своем родном языке или языке партнера по игре); один игрок ставит X или 0, другой дорисовывает его до предмета и называет предмет (на языке первого игрока); один игрок ставит X или 0, другой дорисовывает его до предмета и третий называет предмет (на языках первого и второго игроков);

3) заполнение поля по диагоналям – по образцу привычных «Крестиков-ноликов»

(каждый игрок пытается заполнить первым свою диагональ и помешать сделать это другому игроку);

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

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

6) заполнение всеми игроками совместно всего поля, по однонаправленным диагоналям, последовательно дорисовками крестиков и ноликов (диагональ «крестики», диагональ «нолики» и т.д.) (сотрудничество и



Рис. 10. Образец начала заполнения игрового поля на 49 клетках с тематизацией составляющих мини-полей

сотворчество для достижения совместного результата).

Игра может вестись на результат (количество дорисованных и верно названных предметов) или на время (количество предметов в определенный отрезок времени). Игра в зависимости от возраста игроков (лексического запаса, личного опыта наблюдений за окружающей реальностью, способностью на длительную концентрацию и переключение внимания и т.д.), может вестись на 9 / 25 / 49 и т.д. клетках игрового поля.

Можно договориться до начала игры, что внутри одного поля размещаются только предметы из одной сферы жизнедеятельности (продукты питания, вспомогательные предметы, столовые приборы...). Также предварительно оговаривается, за что присуждаются очки игрокам: заполнение диагонали, время и количество заполненных полей и т.д. Возможны бонус-пункты за совмещение в одном поле нескольких предметов с данной узнаваемой фигурой (крестиком или ноликом): например, чашка на блюде, виноградины, светфор и т.д. Повторения в рамках одной игры не допускаются.

Цель: популяризация многоязычия через создание нового варианта массовой игры, направленного на активизацию словарного запаса на родном и иностранном языке – в креативном, творческом процессе и общении по принципу межкультурного тандема.

Задача образования XXI столетия, на наш взгляд, заключается в развитии опыта творческой деятельности всех субъектов

данного процесса, участников глобального и мобильного образовательного и профессионального сообщества. Результатом такого образования должна стать готовность к выбору нестандартных решений для достижения наилучшего результата и формирование потребности воспроизведения не ранее известного, а создания нового, превосходящего существующее по ряду параметров и характеристик.

Что значит разработка инновационных игр для русского и других языков носителями русского языка и национальной картины мира как родных?

- Выход игровых технологий, созданных в образовательных целях в России, на международный рынок и тем самым – реальное укрепление позиций русского языка как языка межкультурной коммуникации в профессиональной сфере.

- Реализация продвижения русского языка как языка обучения (а не только изучаемого) в страны Дальнего и Ближнего зарубежья за счет внедрения инновационных медиатехнологий, актуальных для международных образовательных ресурсов XXI века.

- Мотивация подрастающего поколения к изучению (усвоению и освоению) русского языка как родного, неродного и иностранного с дошкольного до послеузовского периода за счет предложения интерактивных модульных («растущих вместе с потребителем») игр с интеркультурным компонентом.

- Расширение прикладных аспектов игровых технологий XX столетия и т.д.

Литература

1. Багана Ж. Роль смещения языков в формировании глобальной культуры // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. 2009. № 4 (14). cyberleninka.ru/article/n/rol-smesheniya-yazykov-v-formirovani-globalnoy-kultury.
2. Дункер К. Психология продуктивного (творческого) мышления // К. Дункер Психология мышления. М., 1965.
3. Карпенко Л.А., Петровский А.В., Ярошевский М.Г. Краткий психологический словарь. Ростов-на-Дону, 1998.
4. Касимова Е.В. К вопросу об изучении русско-китайского языкового взаимодействия в Дальневосточном регионе в начале XX в. // Слово: Фольклорно-диалектологический альманах. 2013. № 10. cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-ob-izuchenii-russko-kitayskogo-yazykovogo-vzaimodeystviya-v-dalnevostochnom-regione-v-nachale-hh-v.
5. Кондаков И.М. Психология-2000: Иллюстрированный справочник. М., 2000. psychology.academic.ru/1001/креативность.

6. Коровушкин В.П., Джон Олубунми Фалоджу. Лингвокреативный потенциал нигерийско-английского пиджина как проявление современной социально-языковой ситуации в Нигерии // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: лингвистика креатива. 2013. № 3 (22). cyberleninka.ru/article/n/lingvokreativnyu-potentsial-nigeriysko-angliyskogo-pidzhina-kak-proyavlenie-sovremennoy-sotsialno-yazykovoy-situatsii-v-nigerii.
7. Кудрявцева Е.Л., Корин И.В. Создание единой системы тестов для определения уровня межкультурной компетенции // Русский язык за рубежом. 2013. № 3.
8. Маслоу А. Мотивация и личность / Пер. А.М. Татлыбаевой; терминологическая правка В. Данченко. psylib.org.ua/books/masla01.
9. Чиршева Г.Н. Межъязыковые инновации в речи американских русских детей // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: лингвистика креатива. 2012. № 3. cyberleninka.ru/article/n/mezhyazykovye-innovatsii-v-rechi-amerikanskih-russkih-detey.

E.L. Koudrjajtseva, L.B. Bubekova, A.A. Timofeeva, S.V. Bulanov

MODERN GAME TECHNOLOGIES IN STUDYING AND DEVELOPMENT OF LANGUAGES

Ontogenesis, multilingualism, creativity, intercultural competence, innovative game technologies.

Usually during all kind of tests, surveys, observations examining, etc. the requirements to the staff concerning languages become of top priorities. In the cases when bilinguals and multilinguals are being involved, the language requirements become only secondary, instrumental, thus “expressing and reflecting” the specific features of their inner world. The initial belonging of a bilingual to two cultures simultaneously, to two types of national traditions and world perception results in intercultivation. If the educational process was built up correctly from the very beginning, a bilingual acquires a very solid intercultural foundation. Based on this foundation parents and teachers together with a bilingual child can erect a very strong building of creativity/ self-actualization, binary and multisided world perception. Such a characteristic will never become a single-sided for a bilingual and a multilingual person. The above-mentioned process should take place and be implemented as a game.