

Тиражируется для участников курса повышения квалификации «Игро-мир образования 2035» в электронной форме с использованием гранта Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества, предоставленного Фондом Президентских грантов на 2018 г.

Игротренинг «Компетентностное поле личности» (10+)

Авторы идеи: Увэ Инго Крюгер (Uwe Ingo Krüger), ОЦ ИКаРус (IKaRuS e.V.); Е.Л. Кудрявцева, к.пед.н. (PhD), сотрудник Елабужского института КФУ, Германия

Рисунки А. Мамбетовой, руководителя изостудии «Юный художник» МАУ ДО «Центр дополнительного образования с. Доброе», село Доброе, Липецкая область.

Редакторы: магистр филологии, сотрудник Интеграционного центра для иностранцев г. Градец Кралове А.А. Мартинкова; к. псих. н, учитель-логопед ГБОУ Гимназии N 1593 СП N 1 г. Москвы Е.В. Эсаулова

ОПИСАНИЕ ИГРОТРЕНИНГА

Все компетенции личности XXI века – системно и доступно в одном игротренинге

Многие взрослые, не говоря уже о детях и подростках, даже используя понятия, связанные с компетенциями личности XXI века, не всегда подразумевают под ними то, что заложено в них создавшим их международным консорциумом. Причин тому несколько: начиная от разницы в понимании одного и того же слова на одном языке, обусловленной различным набором и уровнем компетенций отдельно взятой личности; и не заканчивая разнообразием переводческих трактовок понятий различными переводчиками-интерпретаторами.

«Компетентностное поле личности» дает возможность, с одной стороны, ознакомиться с принятыми в международном профессиональном сообществе описаниями понятий, входящих в это поле; с другой стороны, формирования личностного отношения каждого к реализации этих понятий в своей биографии – как ретроспективной (рефлексия), так и перспективной (создание индивидуального образовательного маршрута по «Компетентностному полю личности»).

Для кого предназначен игротренинг

Игротренинг рекомендуется использовать как индивидуальный или командный, в том числе, в поликультурных и многоязычных группах, временных детских и взрослых коллективах. Например, на личностных тренингах, в лагерях отдыха, при молодежных обменах, в школьных классах и университетских аудиториях, просто в дружеских компаниях и т.д. Очень простые правила, гарантированно с пользой проведенное время!

Опытные тренеры советуют воспользоваться помощью «Компетентностного поля личности» при освоении темы компетенций детьми с 10 лет и взрослыми, учащимися и педагогами, а также руководителями и сотрудниками различного типа (не обязательно образовательных) организаций.

Цель игротренинга

Основная цель, ради которой был создан этот игротренинг, - систематизация представлений о взаимосвязях и взаимодействии не только различных элементов компетентностного поля личности между собой (того, как связаны друг с другом многочисленные требуемые сегодня от человека XXI века знания, умения, навыки и компетенции), но и их практическое отражение и приложение к биографии каждого отдельно взятого человека. Понять состав компетенций и свое место на «Компетентностном поле личности» - вот для чего нужен данный игротренинг.

Кроме того, он учит целенаправленной (само)рефлексии, помогает отработать переключение вербальных и невербальных (визуальных) кодов общения, улучшает коммуникативные навыки и развивает креативность.

Игротренинг также способствует развитию логики, памяти, внимания и концентрации.

Что нужно для игротренинга?

В комплект материалов для игротренинга входят 42 двусторонние карточки с названием компетенции и ее символом на одной стороне и QR-кодом с описанием компетенции на другой стороне. И 42 односторонние карточки с текстовой презентацией описания компетенции.

Кроме того, игрокам понадобятся для отдельных модулей: бумага, ручка или карандаш, цветные карандаши или фломастеры; и технические приспособления (айфон, айпед и др.) с закачанной на них бесплатной программой для прочтения QR-кодов.

ПРАВИЛА ИГРОТРЕНИНГА

Педагог/водящий называет в начале каждого этапа тренинга язык, которым могут пользоваться играющие, или предоставляет им свободу выбора.

Важно: Несмотря на абсолютную свободу творчества, игроки должны:

- *верно использовать слова и их формы на языке этапа;*
- *не смешивать слова из разных языков; использовать не более одного языка в рамках одного этапа;*
- *использовать общий язык, которым владеют все игроки, если участники являются носителями разных родных языков.*

Игротренинг (в зависимости от избранного модуля) может быть реализован как индивидуально, так и в группах.

ПОРЯДОК ИГРОТРЕНИНГА

Оптимально реализовывать модули в данной здесь логической последовательности, поскольку это способствует самоактуализации игроков в процессе поступательного осмысления им слагаемых компетентностного поля личности.

I. Уровень «Я чувствую»

Модуль 1. Прочтение «компетентностного поля личности» по горизонталям и по вертикалям.

Игровое пространство: Игротренер размещает карточки на родной однотонной поверхности так, как показано на илл. 1

Игроки могут фотографировать данное поле для индивидуальной или групповой работы с ним.

«Компетентностное поле личности» организовано как по горизонталям, так и по вертикалям. Причем, после стрелок расположены «обобщающие» компетенции, тогда как до стрелок – их ключевые составляющие (способности или, в российской классификации, навыки).

Две горизонтали под чертой являются компетенциями «элементарного» уровня, обязательными для личности XXI века. Остальные компетенции (базового и продвинутого уровней) расположены над чертой и представляют из себя «надстройку». Все навыки и компетенции требуют постоянной актуализации в деятельности.

В рамках 1 модуля участникам тренинга предлагается проанализировать уже составленное тренером по данному ниже образцу «Компетентностное поле личности» и обосновать:

- причины именно такого распределения карточек по горизонтали и по вертикали
- причины отдельного размещения двух горизонталей поля

Работа может вестись как индивидуально (каждый участник высказывает свою т.з. относительно всего поля в целом или отдельно взятого фрагмента, горизонтали или вертикали), так и в группе/команде (участники проводят внутри команды дискуссию, результаты которой затем представляют публике и защищают).

Илл. 1 Комплексное «Компетентностное поле личности» в собранном виде.

Модуль 2. Определение и минимализированная вербализация состава компетенций.

Игровое пространство: Игротренер размещает карточки на ровной игровой поверхности вперемешку. Игроки по очереди вытягивают карточки (размещение QR-кодом наверх) или осознанно выбирают те из них, которые более понятны каждому индивидуально (при размещении QR-кодом вниз).

После относительно поверхностного знакомства с «Компетентностным полем» в рамках 1 модуля, игрокам предлагается вытянуть или осознанно выбрать 1 или более карточек каждому (или каждой команде).

После чего им нужно подобрать к каждой карточке навыков и компетенций соответствующую ей карточку с готовым текстом описания и аргументировать свой выбор.

Затем происходит самопроверка участников путем соположения выбранного ими варианта описания с описаниями авторов тренинга, данными на оборотах каждой карточки в формате QR-кода.

Результат I уровня: Сбор информации о навыках и компетенций, имеющейся в «рюкзачке» каждого из участников тренинга, ее обобщение и анализ; а также получение опыта систематизации понятий, поднимающей их осмысление на более высокий уровень, дающий возможность их рассмотрения как единого целого, как ресурса для последующей деятельности.

II. Уровень «Я хочу»

Модуль 1. Символы (пикто-иллюстрации) компетенций и их индивидуальные смыслы

Игровое пространство: Игротренер размещает карточки на ровной игровой поверхности вперемешку. Игроки по очереди вытягивают карточки (размещение QR-кодом наверх) или осознанно выбирают те из них, которые более понятны каждому индивидуально (при размещении QR-кодом вниз).

Для усложнения задачи названия навыков и компетенций под пикто-иллюстрациями можно закрыть (бумажка на скрепке).

Когда мы хотим что-то делать? Прежде всего, тогда, когда действие или его продукт/результат позволят нам реализовать свою потребность в самопрезентации, представлении своей точки зрения без страха ошибки и порицания. Ибо человек живет ради самореализации. И лучший мотиватор для него – право на свою т.з. и внимание, уважение окружающих (и в первую очередь, игротренера) к этой т.з.

Игрокам предлагается вытянуть или осознанно выбрать 1 или более карточек каждому (или каждой команде). Затем игроки индивидуально или в группе должны вербализовать те смыслы, которые представлены на рисунке (НЕ дублировать описание компетенции!). Если название компетенции закрыто, то также назвать ее.

Важно! Каждый игрок способен увидеть (понять) только то и так, насколько у него развита данная компетенция (ее понимание через реализацию в собственной деятельности) и насколько значителен его опыт работы с визуальным контентом/ восприятия и вербализации. Некоторые видят «глубже» того, что обозначено на иллюстрации, некоторые не замечают «явного». Чем более разнообразны «описания» пикто-иллюстраций, тем более свободно чувствуют себя участники игротренинга и тем оптимальнее будут общие результаты (взаимообразование, диалог между участниками, а не между игротренером и участниками).

Результат II уровня: осознание специфики пикто-иллюстрации относительно обычной пиктограммы и иллюстрации (опыт внимательного наблюдения и соположения); получение опыта индивидуальной (самоцензура) и групповой (взаимная цензура) работы с вербализацией пикто-иллюстрации (с учетом фильтрации передаваемой информации до минимума, без которой произойдет утрата смыслов).

III. Уровень «Я знаю»

Модуль 1. Поиск оптимального авторского символа (пикто-иллюстрации) для каждой (избранной) компетенции.

Игровое пространство: Игротренер размещает карточки на ровной игровой поверхности вперемешку. Игроки по очереди вытягивают карточки (размещение QR-кодом наверх) или осознанно выбирают те из них, которые более понятны каждому индивидуально (при размещении QR-кодом вниз).

Игрокам опять предлагается вытянуть или осознанно выбрать 1 или более карточек каждому (или каждой команде).

Только теперь игроки с использованием медиа или только бумаги и карандашей/фломастеров получают возможность создания собственной пикто-иллюстрации для выбранной или вытянутой компетенции. Для усложнения задачи можно установить временной регламент на разработку одной пикто-иллюстрации.

При создании пикто-иллюстраций игроки могут (по своему решению) использовать как собственные трактовки навыков и компетенций, сделанные во 2 модуле тренинга, так и трактовки авторов данного игротренинга. Возможно также сравнительное иллюстрирование обеих трактовок.

После завершения работы каждый игрок (при индивидуальной работе) или команда проводят презентацию своей пикто-иллюстрации и ее защиту (аргументацию).

Внимание! Каждая пикто-иллюстрация имеет право на существование как реализация т.з. автора. При повторном обращении к игре возможен пересмотр и пересоздание пикто-иллюстрации ее же творцом, но не критика или балльное оценивание игротренером.

Результат III уровня: обретение и расширение опыта визуализации индивидуальных смыслов; актуализация опыта работы в команде (порождения общего смысла из индивидуальных), а также сбора и предъявления аргументации.

IV. Уровень «Я могу»

Модуль 1. Авторские описания избранных компетенций.

Игровое пространство: Игротренер размещает карточки на ровной игровой поверхности вперемешку. Игроки по очереди вытягивают карточки (размещение QR-кодом наверх) или осознанно выбирают те из них, которые более понятны каждому индивидуально (при размещении QR-кодом вниз).

Игроки вытягивают или выбирают осознанно карточки для последующей работы.

Затем с использованием интернета, словарей и справочников проводят индивидуальное или командное исследование и дают (формулируют, презентуют и аргументируют) свое собственное описание представленных на полученных карточках навыков и компетенций.

В зависимости от целеполагания игротренинга возможно:

Вариант 1. Завершить самопроверкой участников путем соположения предложенного ими варианта описания с описаниями авторов тренинга, данными на оборотах каждой карточки в формате QR-кода. **Только сами**

участники, по своему желанию, могут внести изменения в свои описания, опираясь на описания авторов тренинга.

Вариант 2. Можно объединить описание и пикто-иллюстрацию одного и того же участника, сравнить их с исходными из комплекта игротренинга и сделать вывод: что описывал и что иллюстрировал данный участник (как правило, это субъективные индивидуальные смыслы, которые он заметил в карточке компетентностного поля авторов игротренинга; и само представление о навыках и компетенция тем самым оказывается мобильным, постоянно пересматриваемым, становящимся).

Внимание! Неверных мнений не существует. Есть только различные точки зрения, обусловленные контекстом ситуации и опыта их авторов. Поэтому все представляемые участниками описания оптимальны относительно своих создателей.

Результат IV уровня: расширение опыта самоанализа относительно объема и характера имеющихся навыков и компетенций, получение опыта индивидуальной и групповой вербализации осознанных и реализованных в действии, но ранее не структурированных в качестве понятия смыслов.

V. Уровень «Я делаю»

Модуль 1. Саморефлексия относительно «Компетентностного поля личности».

Игровое пространство: Игротренер размещает карточки на ровной игровой поверхности вперемешку иллюстрациями наверх.

Также можно использовать авторские карточки самих игроков (заменяв ими, по решению игроков, карточки из основного набора). Т.о. со временем у каждого игрока может сложиться свое собственное, понятное и принимаемое им, компетентностное поле.

Этот последний и самый высокий уровень направлен на (само)реализацию игроков относительно компетентностного поля личности, на осмысление отражения теории компетентностного поля в их реальной, практической действительности.

Теперь игроки могут предлагать и аргументировать (относительно своего опыта) собственную последовательность карточек на поле - по горизонтали и по вертикали (сложнее) или только по горизонтали (проще).

Цель: составление и презентация индивидуального компетентностного поля каждым игроком на себя или командой на себя (используются только те карточки, которые отражают навыки и компетенции, имеющиеся у данного игрока/данных игроков по его/их собственному мнению; возможно как *вариант* расширение компетентностного поля игрока за счет дополнения карточек другими игроками, т.е. внешней оценки).

Задачи: выявление компетентностных лакун (не использованные карточки) и составление индивидуального маршрута самоактуализации игроком/командой (с учетом воспринимаемой им необходимости и последовательности развития недостающих в его поле компетенций и характеристик личности).

Внимание! Не рекомендуется удаление внешними наблюдателями (другими игроками) карточек из компетентностного поля личности или команды, поскольку нарушается внутренняя осознаваемая данным игроком целостность его личности. Добавление карточек с позитивной аргументацией извне приветствуется.

Результат V уровня: визуализация компетентностных преимуществ команды по сравнению с индивидуумом; визуализация компетентностного поля и его лакун; визуализация разработки индивидуального маршрута самоактуализации личности и команды.

ПРИЯТНОГО И ПОЛЕЗНОГО ИГРОТРЕНИНГА!

ПРИЛОЖЕНИЕ

Описания компетенций:

Внимание!

Компетенция – здесь как способность эффективно действовать для достижения поставленной цели, основывающаяся на личностных и поведенческих характеристиках, а также на приобретенных и регулярно практикуемых знаниях, навыках и умениях.

Способность – здесь как реализуемая, практикуемая способность; реализуемая как насущная потребность индивидуума.

Понятие	Описание (QR-коды созданы при помощи программы http://qrcoder.ru/)
антихрупкость	способность рассматривать проблему системно и видеть в ней шанс и ресурс для самоактуализации, извлекать пользу из стрессовых ситуаций и быть открытым изменениям (в т.ч. само-оптимизации для интеграции в меняющуюся реальность)
рефлексивность	способность к фактологическому («лестница контекстов») и эмотивному анализу и

	интерпретации прошлого с целью осознания причинно-следственных связей в настоящем и синтеза оптимального будущего
любопытность	открытость и стремление к новому с целью формирования, аккумулирования и развития индивидуальных информированности, знаний и опыта для их оптимального целенаправленного применения, в т.ч. в нетипичных ситуациях
автономность	способность к целенаправленной продуктивной самостоятельной деятельности и позитивному саморазвитию, основанному на самодисциплине, самомотивации, саморефлексии, самооценке и др. элементах самоуправления, и на осознании и реализации своих индивидуальных особенностей и самоценности
системность	способность к целостному многоуровневому ретроспективно-перспективному восприятию, обработке и передаче информации и реализации действий с учетом специфики пространственно-временного континуума и целевых аудиторий
мобильность, переключаемость	открытость вариантам решений и способность вариативного прогнозирования развития ситуации, готовность к поливариативному мышлению и его реализации в деятельности, базирующаяся на понимании многозначности каждой ситуации и разнообразии позиций ее участников
метапредметность (трансдисциплинарность)	способность и стремление к интегрирующему меж- и над-дисциплинарному подходу к познанию и деятельности, отражающему сущность и реалии быта и бытия человека в постоянно меняющемся окружающем мире; способность к продуктивному целенаправленному сетевому взаимодействию с экспертами из различных областей деятельности
системное принятие решений	способность принимать решения с учетом развития ситуации в ретроспективе, современности и перспективе, а также саморефлексии и специфики ее участников и контекстов на локальном и глобальном уровнях
цифровое мышление	структурное векторное мышление, основанное на ускоренном поиске, анализе и фильтрации значительного объема данных и синтезе фактографии
перспективное мышление	способность просчитывать варианты результатов событий и действий в настоящем с экскурсом в прошлое и ориентацией на будущее, понимание необходимой множественности перспектив с учетом индивидуальных и обобщаемых контекстов и интертекстов реальности
критическое мышление	способность независимых суждений с опорой на факты (фактологический анализ) и открытость различным точкам зрения; стремление к обнаружению в информации того, в чем логически возможно сомневаться (по Декарту) и продуктивной (позитивной) реализации данных сомнений
многоуровневое восприятие	способность видеть неизвестное в известном, проникать вглубь вещей и событий, не нарушая их системности (основано, в первую очередь, на логике, критическом мышлении и мобильности)
кумулятивное и логическое мышление	способность целенаправленно аккумулировать и систематизировать, анализировать и интерпретировать информационные ресурсы с целью ускорения доступа к ним при необходимости для облегчения их использования в своей деятельности
дизайнерское мышление	способность воспринимать преобразования как шанс, критически осмысливать ситуацию и видеть потенциал ее развития, создавая готовый к реализации образ оптимального преобразования и способствуя его апробации, коррекции и внедрению; способность адаптировать пространство и процессы с целью создания эффективной среды для достижения результатов
я-компетенция	осознание личностью своей индивидуальности, самоценности и ответственности, понимание себя как неотъемлемой составляющей мини-, меза- и мега-социумов; стремление к системной самоактуализации путем саморефлексии, самонаблюдения, самомотивации и самооценки
социо-компетенция	способность к позитивному целенаправленному межличностному взаимодействию (в т.ч. в виртуальном пространстве, посредством медиа), базирующемуся на понимании и учете личных, социальных, этнокультурных и др. особенностей, равноправии и готовности к контакту всех участников коммуникации; а также на учете специфики каналов взаимодействия
этно-компетенция	глубинное ретроспективно-перспективное осознание одной или нескольких этнолингвокультур во всем многообразии их проявлений и реализаций в жизни их носителей и своего отношения к ним; способность к фактологическому критическому мышлению в отношении своей этнолингвокультуры и ее проявлений
лингво-компетенция	способность к осмысленной целенаправленной и продуктивной вербальной и невербальной коммуникации с носителями различных этнолингвокультур, базирующаяся на системном понимании развития (в т.ч. физиологического и психологического начал) и владении всеми инструментами и механизмами языка и

	речи, а также готовности к их актуализации
эмоциональная компетенция	способность рефлексировать, осознавать и управлять своими эмоциями, а также контекстно-ориентированно воспринимать и учитывать в процессе коммуникации эмоции (их проявление с учетом этнолингвокультуры) других людей
физическая компетенция	способность рефлексировать, осознавать и управлять своим физическим состоянием и способствовать оптимизации условий для сохранения и укрепления физического (и связанного с ним психического) здоровья своего и других людей; понимание человеческого организма как единой системы в его взаимодействии с окружающей средой
общеобразовательная и профессиональная компетенция	способность личности к самореализации в задаваемой извне системе общественных норм и ценностей путем аккумуляции основополагающей информации, ее осмысления (в диалоге с др. участниками процесса) и ее индивидуального использования для достижения поставленных образовательных и профессиональных целей
продуктивное виртуальное сотрудничество	способность личности к целенаправленному поиску потенциальных партнеров по виртуальной коммуникации с целью продуктивного и перспективного взаимодействия с ними; активное позитивное взаимодействие в сетевом виртуальном сообществе с учетом индивидуального целеполагания, этнолингвокультур коммуникантов, а также специфики инструментов и норм коммуникации в виртуальном пространстве
интерактивность и интегративность	способность к открытому позитивному и продуктивному дву- и многостороннему взаимодействию («включаемость» в различные этнолингво- и социокультурные контексты), стремление к целенаправленному сетеобразованию на паритетных началах
многоязычие в диалоге культур	владение несколькими языками на уровне, достаточном для свободной целенаправленной и продуктивной коммуникации с их носителями с учетом этнолингвокультур собеседников; понимание многоязычия как ресурса при условии системного овладения и развития лингво-компетенции в составе межкультурной коммуникативной компетенции
готовность к распределенному (сетевому) лидерству	понимание сложноструктурности, мобильности, трансдисциплинарности, поликультурности современного пространства профессиональной и общественной деятельности и проистекающее отсюда осознание необходимости распределения ответственности и вознаграждения за агирование в нем; осознание сетеобразования как ресурсной базы продуктивной целенаправленной и перспективной самореализации каждого из членов сообщества
межкультурная коммуникативная компетенция	способность к целенаправленному и продуктивному взаимодействию с представителями иных этнолингво-, социо-, гендерных и поколенческих культур на основе вербальной и невербальной коммуникации в реальном и виртуальном пространстве
медиа-компетенция	способность к целенаправленному рецептивно-(ре)продуктивному использованию медиа, в т.ч. в качестве посредников (каналов) реализации интер- и интра-культурной коммуникации, с учетом специфики каждого медиа и пониманием основ их манипулятивности и ресурсности ("золотое сечение истины" через фактологический анализ)
социально-эмоциональный интеллект	способность осознавать свои и чужие эмоциональные состояния и учитывать их возможные причины и следствия в межличностном взаимодействии, ответственно управляя ими с целью продуктивного и перспективного сотрудничества
ресурсоориентированность	способность воспринимать окружающую реальность и ее проявления как ресурс, открытый каждому в меру его компетенций, при условии экологичного/ответственного и позитивно развивающего использования
управление временем	способность воспринимать время как конечный ресурс и реализовывать сознательный индивидуальный (рефлексивно-перспективный) контроль над ним, направленный на повышение эффективности его использования
управление смыслами	смыслоориентированность, способность к раскрытию глубинных индивидуальных и общественных значений действий и событий и управления ими для достижения личных и общественных целей (начиная с постановки перед собой и иными исполнителями аутентичных задач, реализации индивидуальной и групповой рефлексии и ситуативной коррекции мотивации и целеполагания, и заканчивая валидацией результатов относительно практик целевых аудиторий)
управление информацией	способность к комплексному анализу и интерпретации информации как ресурса с учетом каналов ее передачи и этнолингвокультурных контекстов («лестницы контекстов») с целью выявления «золотого сечения истины» (фактографии, лежащей в

	основе информации), фильтрации/ практикоориентированной минимизации и делегирования информационных потоков
управление вниманием	способность направлять, переключать и концентрировать свое и чужое внимание для ситуативно-ориентированной постановки/корректировки целей и оптимального их достижения
управление когнитивной нагрузкой	способность аккумулировать, критически анализировать и интерпретировать с целью фильтрации (практикоориентированной минимизации) логические связи и переходы, необходимые мозгу для осознания и понимания входящей информации
управление эмоциями	способность воспринимать, анализировать и интерпретировать (в т.ч. в ретроспекции и вероятностной перспективе) свои и чужие эмоции и психофизические состояния с целью продуктивного позитивно-ориентированного управления ими в процессе коммуникации
инфо-компетенция	способность и стремление к оптимальному и целенаправленному аккумулированию, критическому анализу и интерпретации, систематизации и внедрению в свою практику информации как ресурса с учетом специфики каналов передачи и реципиентов
способность самостоятельно добывать информацию	способность и стремление к самостоятельному (с учетом своих лагун и компетенций) поиску и целенаправленной обработке новых и известных источников информации, с учетом специфики каналов ее поступления
способность анализировать и интерпретировать информацию	способность и стремление к критическому осмыслению информации, ее логическому анализу с учетом «лестницы контекстов» и ее систематизации с целью доступа не только к явным, поверхностным, но и к скрытым, глубинным смыслам; противодействие манипулированию информацией и обретение «золотого сечения истины»
способность запоминать путь к информации	способность и стремление не к заучиванию фрагментов информации, а к (само)рефлексии с целью осознания оптимального пути к получению информации как системы с учетом специфики каналов ее поступления, запрашивающего реципиента и ситуации запроса
способность целенаправленно использовать информацию	способность целенаправленно минимизировать, систематизировать и канализировать информацию с учетом целеполагания и специфики («лестницы контекстов») всех участников процесса, а также ситуации и каналов создания и трансляции информации
способность структурировать и развивать информацию	способность и стремление к рассмотрению информации как системы с потребностью ее целенаправленной оптимизации путем качественного развития (детализации, минимизации и т.д.)
способность презентовать информацию	способность к оптимальному целенаправленному тиражированию и трансляции информации с учетом специфики информации, каналов ее трансляции, правовых и этнолингвокультурных норм, запроса и потенциала развития целевой аудитории