

КОМПЕТЕНТНОСТНОЕ ПОЛЕ ЛИЧНОСТИ XXI ВЕКА

Разработка команды международных сетевых лабораторий "Инновационные технологии в сфере поликультурного образования" (ЕИ КФУ, БашГУ, УдГУ) в рамках проекта "Игро-мир образования 2035"/ "Edu-Games 2035" (грант Президента РФ на 2018 г.). Поле состоит из 35 карт, которые могут использоваться при индивидуальных и групповых тренингах, направленных на саморефлексию участников относительно навыков/компетенций XXI века и мотивацию к их формированию и развитию в себе. Поле является инструментом реализации игрофикации в регулярном, неформальном и самообразовании.

Все права защищены.



Порядок работы:

- обсуждение состава компетенций (запись участников курса и авторские QR-коды на обороте)
- обсуждение различий между двумя данными под чертой компетенциями и остальными характеристиками личности (над чертой)
- анализ, интерпретация и обсуждение данных авторами поля пикто-иллюстраций
- предложение собственных пикто-иллюстраций
- обсуждение последовательности и прочтения по горизонтали и вертикали
- предложение собственной последовательности участниками курса
- составление каждым участником курса индивидуального компетентного поля на себя, вкл. выявление лаку и обсуждение с авторами или самостоятельного описания индивидуального маршрута самоактуализации (необходимости и последовательности развития недостающих компетенций и характеристик личности)