**Пояснительная записка**

**к методической разработке для участия в**

**Международном фестивале онлайн-игр и тренажёров**

**«Любимый русский»**

1. ФИО: Аббуд Хасан

2. Название методической разработки: Новый год по-русски (игра)

3. Цель и актуальность создания методической разработки.

Цель данной игры – познакомить иностранных учащихся с наиболее интересными и важными традициями празднования Нового года в России, а также с некоторыми фактами из истории праздника.

Известно, что Новый год – это праздник, любимый многими людьми по всему миру. В каждой стране, в том числе и в России, есть множество новогодних традиций, которые представляют собой богатый материал для изучения культуры и менталитета страны. Актуальность игры связана именно с тем, что новогодние традиции России самобытны, разнообразны и неизменно интересны для иностранных учащихся. В игре представлены вопросы, касающиеся символов праздника, традиционных блюд, наиболее известных песен и фильмов и т.п. Актуальность игры также связана с приближением праздничной даты.

4. Целевая аудитория методической разработки: иностранные студенты, владеющие русским языком на уровне А2 и выше.

5. Описание методической разработки:

Методическая разработка представляет собой игру в формате новогодней викторины, созданную на сайте Genial.ly. Игра включает в себя 20 тестовых вопросов. Вопросы разделены на несколько групп: **«**Шарики**»**, **«**Звёздочки**»**, **«**Огоньки**»**, **«**Бантики**»**, и расположены по возрастанию сложности. Первые 5 вопросов с тремя вариантами ответов являются наиболее простыми и касаются общеизвестных фактов. Вторые 5 вопросов содержат изображение и касаются в основном традиционных блюд и новогодней символики. Отвечая на вопросы третьего блока, студенты должны послушать мелодию или посмотреть видеофрагмент, использовать навыки аудирования. В каждом видео – некий факт русской культуры, который студентам нужно узнать. И наконец, в четвертом блоке – наиболее трудные вопросы, связанные с историей праздника и его отражением в культуре. Отвечая правильно, студент продолжает игру. Отвечая неправильно, он попадает на соответствующую страницу игры, на которой видит сообщение об ошибке. Студент может вернуться к вопросу и постараться дать верный ответ. Количество попыток не ограничено. За успешное прохождение каждой части викторины студент получает подарок – новогодние украшения (шарики, звёздочки, огоньки или бантики соответственно) и в конце украшает ими ёлку. Студенты могут играть самостоятельно или преподаватель может организовать командное состязание.

6. Методические рекомендации / инструкции по использованию методической разработки. Предварительно преподавателю рекомендуется организовать урок, на котором нужно будет рассказать студентам о новогодних традициях в России, узнать о традициях в их странах, а также предложить посмотреть дома или на уроке наиболее известные русские фильмы, посвященные празднованию Нового года.

Ссылка

<https://view.genial.ly/61a39f13dc01250d60e1925a/interactive-content-novyj-god-po-russki>