**Пояснительная записка**

**к методической разработке для участия в**

**Международном фестивале онлайн-игр и тренажёров**

**«Любимый русский»**

1. ФИО: Аббуд Хасан

2. Название методической разработки: Однажды в музее (игра-расследование).

3. Цель и актуальность создания методической разработки.

**Цель** – помочь иностранным студентам разобраться в одном из наиболее трудных вопросов словообразования и лексики: глаголах, образованных с помощью приставок.

**Актуальность** разработки объясняется тем, что запоминание значений приставочных глаголов и использование их в речи традиционно вызывает трудности у иностранных обучающихся. Дополнительная сложность заключается ещё и в количестве слов, образованных от того или иного глагола. Подача такой сложной темы в виде игры должна, на наш взгляд, повысить мотивацию студентов к обучению, а также разнообразить учебный процесс и сделать его более интересным.

4. Целевая аудитория методической разработки: иностранные студенты, владеющие русским языком на уровне В1 и выше.

5. Описание методической разработки:

Игра создана на сайте Genial.ly и представляет собой детективную историю. Герои этой истории – знаменитый сыщик Шерлок Холмс и доктор Ватсон (условные), которым нужно расследовать загадочное ограбление Лондонской национальной галереи. Игрок должен правильно ответить на тестовые вопросы и проследить за действиями и логикой Холмса, поскольку все вопросы связаны в единую историю. В конце игры студент догадаться, кто же совершил преступление.

В игре 18 вопросов на выбор префиксального глагола из одной из лексико-семантических групп **«**думать**»**, **«**читать**»**, **«**смотреть**»**, **«**просить**»**, **«**держать**»** и **«**рисовать**»** спрашивать, держать и рисовать. Помимо тестовых вопросов на выбор глагола, есть 5 заданий на знание живописи. Они связаны с прогулкой доктора Ватсона по залам музея.

Наконец, на слайдах спрятаны цифры, служащие ключом к разгадке. Игрок должен их увидеть и выписать на бумагу, а затем найти им соответствие в русском алфавите (где 1 – это А, 2 – Б и т.д.), собрав из них слово. Это слово – преступник, которого все ищут.

6. Методические рекомендации / инструкции по использованию методической разработки. Перед тем, как приступить к игре, можно потренироваться на тренажере **«**Думай, читай, смотри**»**.

https://docs.google.com/presentation/d/16p6OmtboFZGftyIUNYARf4ZFK4lFilYn/edit?usp=sharing&ouid=103196842826758093892&rtpof=true&sd=true