**Пояснительная записка**

**к методической разработке для участия в**

**Международном фестивале онлайн-игр и тренажёров**

**«Любимый русский»**

**1. Авторы:** Адясова Людмила Евгеньевна

**2. Название:** Игра «Вкусно»

**3. Цель и актуальность создания методической разработки:**Цель игры – закрепление знаний о русской кухне в игровой форме. Так как на данный момент не существует онлайн-игр или тренажеров для проверки знаний учащихся в сфере русской кухни, данная разработка, безусловно, актуальна и необходима.

**4. Целевая аудитория методической разработки:** иностранцы, изучающие русский язык на уровнях В1/В2.

**5. Описание методической разработки:**
Игра представляет собой автоматизированный квиз, созданный на сайте kahoot.it. Квиз состоит из вопросов, проверяющих знание русской кухни.

**6. Методические рекомендации / инструкции по использованию методической разработки**

Игра может быть включена на проекторе в аудитории или во время демонстрации экрана в zoom. Студенты могут отвечать со своих телефонов индивидуально или в минигруппах, для этого они должны ввести пин-код, который генерируется автоматически. На ответ дается 20 секунд. Таймер включается автоматически. После ответа или по истечении 20 секунд показывается рейтинг студентов. В самом конце показывается подиум с победителями.
В игру можно играть индивидуально, для этого преподаватель задает дедлайн и сообщает студент пин-код. Время при индивидуальном выполнении может отсчитываться или нет (по настройкам преподавателя).

**Cсылка:** <https://create.kahoot.it/details/8ef1ee27-3312-437e-abc9-d6e8d3a86bf0>