**Пояснительная записка**

**к методической разработке для участия в**

**Международном фестивале онлайн-игр и тренажёров**

**«Любимый русский»**

**1. Авторы:** Кирилл Палик.

**2. Название:** Комикс-игра «Эмоционируем»

**3. Цель и актуальность создания методической разработки:**Цель игры – закрепление коммуникативных интенций на уровне В2 в игровой форме. Так как на данный момент не существует онлайн-игр или тренажеров для отработки коммуникативных интенций на старших уровнях, данная разработка, безусловно, актуальна и необходима. К тому же, игр на усвоение интенций нет и в бумажном варианте, так что данную разработку можно назвать остроактуальной.

**4. Целевая аудитория методической разработки:** иностранцы, изучающие русский язык на уровнях В2/С1.

**5. Описание методической разработки:**
Игра представляет собой автоматизированный квиз, созданный на сайте app.genial.ly. Комикс для игры был создан на сайте Canva.com.

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

Игра может быть включена на проекторе в аудитории и проигрываться в группе. Комикс можно читать про себя или вслух (преподаватель или студенты). Затем студенты выбирают ответ. При неверном ответе возвращается прошлый вопрос. При верном - игра продолжается. Таким образом, игра представляет собой автоматизированный квиз, в который можно играть как самостоятельно (во внеурочное время), так и во время аудиторного занятия (в группах или парах). Во время аудиторного занятия задание может быть выполнено на время (какая минигруппа или пара быстрее выполнит).

**Cсылка:** <https://view.genial.ly/61941800ec7c6a0e0f6e7602/interactive-content-emocioniruem>