**Пояснительная записка**

**к методической разработке для участия в**

**Международном фестивале онлайн-игр и тренажёров**

**«Любимый русский»**

**1. Авторы:** Анна Дмитриевна Прозорова, Евгения Владимировна Ивченко.

**2. Название:** Текстовый квест «Вспомнить всё»

**3. Цель и актуальность создания методической разработки:**Цель игры – обучение активному чтению, закрепление такой проблематичной грамматической темы, как префиксальные глаголы движения в ситуации виртуальной реальности и знакомство с разговорным стилем речи. Кроме этого, данную игру можно рассматривать как написание собственного рассказа, т.к. каждый шаг участника – это развитие истории. Так как на данный момент аналогичных онлайн-игр или тренажеров по РКИ не существует, данная разработка, безусловно, актуальна, т.к. многофункциональна, а главное – развивает навыки активного чтения и использования грамматики.

**4. Целевая аудитория методической разработки:** иностранцы, изучающие русский язык на уровне В1.

**5. Описание методической разработки:**   
Игра представляет собой текстовый онлайн-квест с историей, случившейся с иностранным студентом. Игрок прочитывает фрагмент истории и должен выбрать действие, которое затем совершит герой. Таким образом, каждая кнопка в квесте – это ход в контексте сложившейся ситуации. Затем прочитывается следующий фрагмент – следующие варианты действий. Если действие было неадекватным, игрок возвращается назад и вновь может выбирать ход.   
Игра выполнена в программе twine в виде файла с расширением html.

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

Студенты могут скачать файл и пройти квест самостоятельно или в парах.

Для начала игры нужно скачать файл и открыть его. Затем нужно прочитать начало истории, чтобы сделать свой ход. Для осуществления хода нужно нажать на соответствую кнопку: «выйти из комнаты» / «отойти от стола» / «подойти к шкафу». Студент может выбрать любой вариант. Если вариант не очень логичен, то следующий фрагмент текста подскажет ему правильный ход. Переходы между фрагментами происходят во время нажатия кнопок с действиями героя. В конце истории игрок увидит слово «Молодец!». В целом, игра довольно интуитивно проста в использовании и позволяет давать ее на дом.

Ссылка: https://drive.google.com/file/d/1-zcH53qjbBXtqRyKjeSLNUvPjO-ampaf/view?usp=sharing