Пояснительная записка

**к методической разработке для участия
в Международном фестивале онлайн-игр и тренажёров**

«Любимый русский»

1. **ФИО автора / авторов**. Ракипова Элина Валерьевна
2. **Название методической разработки*.***Онлайн-бродилка с одушевлёнными и неодушевлёнными существительными.
3. **Цель и актуальность создания методической разработки.**

Цель: Знакомство с частью речи имя существительное, изучение категории одушевлённости и неодушевлённости.

Задачи: Раскрыть сущность понятия имя существительное, познакомиться с категорией одушевлённости и неодушевлённости существительных, выполнить упражнения на заданную тему.

Актуальность: Дистанционное и онлайн-обучение уже стало реальностью, заинтересовать студентов к обучению всё сложнее и сложнее. Преподавателям приходится осваивать новые платформы и возможности обучения в онлайн-формате. Данная разработка создана при помощи платформы Genially, которая позиционирует себя как инструмент для создания интерактивного контента (пер. с англ. — «Genially, the tool for creating interactive content»). Ресурс на английском языке, сейчас это не вызывает затруднения, потому что браузеры могут автоматически переводить сайты на русский язык; так же на youtube имеются обучающие видеоуроки по данной платформе.

1. **Целевая аудитория методической разработки (в тематическом блоке «Русский язык как иностранный» обязательно указание уровня владения русским языком как иностранным).** Уровень А2, иностранные обучающиеся.
2. **Описание методической разработки.**

 Данная разработка представляет из себя квэст в виде онлайн-бродилки на карте. Каждый пункт пронумерован (всего 13 пунктов с нумерацией от 1 до 13 и 3 без нумерации, но с иконкой в виде домика, обозначающего «домашнее задание»), обучающимся нужно идти строго от 1 до 13. Каждый номер содержит в себе определённое задание или теоретический материал.
За начальными номерами скрывается обучающая информация, далее следуют задания и упражнения для отработки и усвоения материала.

 Пункты содержат в себе ссылки на различного рода ресурсы. Такая форма организации материала, которая не находится непосредственно на игровом поле, а на стороннем ресурсе и есть своего рода квэст, который предполагает перемещение по точкам, или же станциям, выполнение различных заданий, связанных одной темой и идеей.

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

 Инструкция. Для работы понадобится стабильный интернет. Игру можно использовать в качестве полноценного интерактивного онлайн-урока
и возможно дать обучающимся в качестве домашнего задания. Ответы они могут формулировать непосредственно на самом занятии, либо же отправить преподавателю в текстовом варианте в MS Word или сообщением в мессенджере. Форму проверки работы в качестве домашнего задания определяет сам преподаватель.

<https://view.genial.ly/61a419102cfdf80d780c26fe/interactive-image-interactive-image>