

Название игры:	«Алфавит. Словарик артековца»
Формат игры:	Образовательная настольная игра
Цель игры:	Обучение русскому языку как иностранному (РКИ) школьников из разных стран (демонстрация гостям), знакомство с Международным детским центром «Артек» и популяризация через словарь артековца, насыщенный деятельностью центра
Задачи игры:	Образовательные: • актуализировать и расширить знания детей-иностранцев/участников игры с МДЦ «Артек»; • содействовать знакомству с активностями, профилями, детскими лагерями, историей и традициями «Артека»
	Развивающие: • способствовать личностному росту, умению взаимодействовать во время игры; • развивать кругозор, логическое мышление, интерес к МДЦ «Артек», как к культурному и образовательному наследию своей страны
	Воспитывающие: • воспитывать уважительное отношение к истории России у детей-иностранцев, её культурному наследию, традициям через знакомство со словарем артековца; • формировать гражданскую позицию каждого участника образовательного процесса временного детского объединения в условиях непрерывного обучения
Планируемые результаты:	Личностные: • осознание российской гражданской идентичности; • готовность участников игры к развитию творческих способностей, познавательных процессов (внимания, памяти, мышления, воображения, речи), волевых и деловых качеств, эмоциональной сферы; формирование потребности в самопознании, саморазвитии; • ценность самостоятельности и инициативы; • сформированность внутренней позиции личности как особого ценностного отношения к себе, окружающим людям и жизни в целом. Метапредметные: 1. базовые логические действия: • освоение обучающимися межпредметных понятий; • выявлять и характеризовать существенные признаки объектов (явлений); • выявлять причинно-следственные связи при изучении явлений и процессов; 2. базовые исследовательские действия: • использовать вопросы как исследовательский инструмент познания. 3. работа с информацией: • овладение навыками работы с информацией; • выбирать, анализировать, интерпретировать информацию; • эффективно запоминать и систематизировать информацию; 4. Овладение универсальными учебными коммуникативными действиями: общение и совместная деятельность. Предметные:

	• формирование лексического запаса и языковой компетенции иностранных обучающихся; • формирование у обучающихся навыков говорения, аудирования, чтения и письма, необходимых для общения с носителями русского языка в соответствии с уровнем изучения; • умение определять последовательность событий, явлений, процессов; • формирование ценностного отношения к Артеку; • понимание духовно-нравственной и культурной ценности; • умение с опорой на полученные знания, факты общественной жизни и личный социальный опыт, определять и аргументировать с точки зрения социальных ценностей и норм свое отношение к явлениям, процессам социальной действительности	
Участники	<i>Возраст:</i> от 10 лет	
	<i>Количество участников:</i> от 2-х и более	
	<i>Уровень подготовки участников:</i> отсутствует	
Техническое обеспечение:	<i>Комплект игры:</i> Алфавит - игровое поле (для способа 3), 128 карточек с информацией об Артеке и лексикой	
	<i>Для проведения игры:</i> столы и стулья по количеству участников	
Общая продолжительность:	Знакомство с правилами игры, разделение на команды – 3 минуты Время на игру – 30 минут. Рефлексия – 5 минут. Общее время, затраченное на игру – приблизительно 40 минут	
Особенности	• Наличие одного ведущего; • форма игры индивидуальная и/или командная	
Ход реализации (краткое описание игрового процесса):	<i>Действия ведущего</i>	<i>Действия участника</i>
	<i>Играть с обучающимися можно несколькими способами:</i> Вариант 1. Ведущий знакомит участников с правилами игры: «Игра называется «Алфавит. Словарик артековца». Существует 4 варианта ее проигрывания. Начнем с первого! Ребята вы по очереди вытаскиваете карту, не смотря на картинку произносите слово по буквам. Если вы правильно ответили, то карту забираете себе, при неправильном ответе карта выкладывается картинкой вверх рядом со мной». Вариант 2. «Перед вами игровое поле – алфавит. Ваша задача разложить карточки по буквам, проговаривая слова и пытаясь запомнить». <i>Для закрепления лексики из словаря артековца подходит способ 3 и 4:</i>	Участники внимательно слушают правила

	Вариант 3. «Посмотрите на парту, ребята. Здесь находится несколько трудных слов. Эти карточки (4-6 штук) лежат изображениями вверх. Ваша задача посмотреть на карточки, запомнить их, отвернуться и я уберу одну из них. Если вы отгадаете, какая карточка исчезла со стола и правильно произнесет слово, карта переходит к вам, а на ее место выкладывается новая. Если вы не отгадали карту или неправильно ее назвали, то карта возвращается обратно на игровое поле». Вариант 4. «Игра начинается так же, как и «Слова на одну букву»: вы выбираете букву и говорите какое-нибудь слово на эту букву. Но следующее слово должно начинаться с буквы, на которую кончается предыдущее. Например: Артек - Кипарис – ставить (постановку) и т.д.»																																				
Приложение № 1	Игровое поле - алфавит Алфавит. Словарик артековца <table><tr><td>Аа</td><td>Бб</td><td>Вв</td><td>Гг</td><td>Дд</td></tr><tr><td>Ее</td><td>Ёё</td><td>Жж</td><td>Зз</td><td>Ии</td></tr><tr><td>Йй</td><td>Кк</td><td>Лл</td><td>Мм</td><td>Нн</td></tr><tr><td>Оо</td><td>Пп</td><td>Рр</td><td>Сс</td><td>Тт</td></tr><tr><td>Уу</td><td>Фф</td><td>Хх</td><td>Цц</td><td>Чч</td></tr><tr><td>Шш</td><td>Щщ</td><td>Ъъ</td><td>Ыы</td><td>Ьь</td></tr><tr><td></td><td>Ээ</td><td>Юю</td><td>Яя</td><td></td></tr></table>	Аа	Бб	Вв	Гг	Дд	Ее	Ёё	Жж	Зз	Ии	Йй	Кк	Лл	Мм	Нн	Оо	Пп	Рр	Сс	Тт	Уу	Фф	Хх	Цц	Чч	Шш	Щщ	Ъъ	Ыы	Ьь		Ээ	Юю	Яя		
Аа	Бб	Вв	Гг	Дд																																	
Ее	Ёё	Жж	Зз	Ии																																	
Йй	Кк	Лл	Мм	Нн																																	
Оо	Пп	Рр	Сс	Тт																																	
Уу	Фф	Хх	Цц	Чч																																	
Шш	Щщ	Ъъ	Ыы	Ьь																																	
	Ээ	Юю	Яя																																		
Приложение № 2	128 слов																																				

Список использованных источников:

1. <https://artek.org>