

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**

**Конспект интеллектуальной игры
с методическими рекомендациями
Тема: «Едукарь»**

**Составила:
Горохова Ирина Александровна
педагог-организатор**

2025 г

Пояснительная записка

Интеллектуальная игра «Едукарь» разработана как мероприятие для обучающихся средних и старших класса с целью обогащения словарного запаса и формирования уважительного отношения к русскому языку. Игра опирается на материал общеупотребительных существительных современного русского языка и использует элементы соревновательности, что повышает мотивацию к изучению лексики. В ходе подготовки использованы авторитетные лексикографические источники: толковые, этимологические словари и словари иностранных слов.

Актуальность проекта определяется современными образовательными задачами: развитие коммуникативной компетенции, культуры речи и лингвистического кругозора школьников. Игра способствует развитию логического мышления, навыков коллективного обсуждения, умения формулировать определения и аргументировать свой выбор.

Мероприятие может выступать как форма работы с родителями: родители привлекаются к участию, либо знакомятся с методикой и получают рекомендации для домашней работы над лексикой.

Организационно-методические особенности:

- формат командной работы (3–5 человек в команде);
- три тура с различными заданиями (выбор определения, создание и распознавание подложного определения, игра «Да/Нет»);
- чёткая система протоколирования и подсчёта баллов;
- использование мультимедиа (проектор, экран) для демонстрации слов и иллюстраций;
- возможность адаптации сложности под разные уровни учащихся.

Ожидаемые образовательные результаты включают увеличение активного словарного запаса, повышение интереса к словарям и культуре речи, формирование умений точного смыслового анализа слов и работы в коллективе.

Цель методической разработки

Разработать организационно-методический материал для проведения интеллектуальной игры «Едукарь», направленной на систематическое обогащение словарного запаса обучающихся средних и старших классов и воспитание уважительного отношения к русскому языку через игровые формы работы, позволяющие формировать лексическую и коммуникативную компетенции, навыки коллективного взаимодействия и критического мышления.

Методическая разработка обеспечит педагога подробными инструкциями по подготовке, проведению и оцениванию мероприятия, а также предложить формат использования игры для вовлечения родителей в образовательный процесс.

Цель игры:

Обогащение словарного запаса обучающихся и формирование уважительного отношения к русскому языку.

Задачи

- образовательные:
расширить активный и пассивный словарный запас учащихся на основе общеупотребительных существительных;
развить навыки точного определения слов и понимания их этимологии/семантики;
- развивающие:
развить логическое мышление, умение формулировать определения и аргументировать выбор;
развить навыки командной работы, коммуникации и быстрого принятия решений;
- воспитательные:
воспитывать уважительное отношение к богатству русского языка;
формировать интерес к справочным лексикографическим источникам (толковые, этимологические словари).

Предполагаемые результаты

К концу игры обучающиеся:

- пополнят активный словарь на 20–30 редких, но общеупотребительных существительных и смогут давать корректные определения к ним;
- смогут объяснять происхождение (этимологию) отдельных слов и соотносить форму и содержание;
- научатся работать в команде, распределять роли и отвечать в ограничения времени;
- смогут применять навыки критического мышления при выборе правильного ответа;
- родители получают возможность познакомиться с образовательной формой и принять участие в совместной деятельности (см. раздел «Работа с родителями»).

Организация рабочего пространства и оснащение

- Название мероприятия: «Интеллектуальная игра «Едукарь»» — вывесить на видном месте.
- Рабочие места для команд (по 3–5 человек в команде):
на столах чистые листы бумаги, ручки, бланки для II тура, карточки с цифрами 1, 2, 3 (для I тура);
- Место для счетной комиссии:
протоколы, ручки, чистые листы бумаги;

- Техническое оборудование: экран и видеопроектор для проецирования слов и изображений; таймер/секундомер;
- Ведущий: дикторская карточка со сценарием; помощник (при необходимости) по работе с техникой.

Участники

- Ведущий (педагог дополнительного образования или учитель русского языка).
- Счетная комиссия (2–3 человека, можно привлечь ученика старшего класса, зам. директора, родителя).
- Команды учащихся (рекомендуется 3–5 команд по 3–5 человек).
- Приглашённые: родители (по желанию) — как зрители или участники отдельной команды.

Продолжительность: 60–90 минут (в зависимости от количества команд и времени на обсуждение)

Общие правила игры

Игра состоит из 3 туров. В игре используются общеупотребительные существительные современного русского языка. При подборе слов использовались словари: толковый, этимологический, словари иностранных слов.

Бальная система:

- Тур I: правильный ответ — 2 балла, неверный — 0.
- Тур II: если команда изначально дала верное определение — 3 балла; если команда угадала верное определение среди предложенных — 2 балла; если выдуманное определение одной команды признано верным другой, то первая получает +1 балл за каждую обманувшуюся команду.
- Тур III: за каждый вопрос с ответом «да» команда получает 1 балл; команда, которая отгадала слово целиком — 2 балла; команда, отгадавшая определение (два слова — существительное + прилагательное) — 3 балла.

Подведение итогов: по окончании всех туров счетная комиссия суммирует баллы и объявляет победителей. Награждение — символические дипломы, грамоты, бейджи «Едукар» или небольшие призы.

Методические рекомендации для ведущего

- Подготовить карточки со словами и вариантами определений заранее; проверить орфографию и точность толкований по словарям.
- Чётко соблюдать время на ответы, использовать таймер.
- Поддерживать благожелательную атмосферу, поощрять попытки, даже неверные.
- После каждого слова давать небольшую справочную информацию (этимология, стилистическая характеристика, примеры употребления).

- Для повышения мотивации заранее продумать систему наград (дипломы, сертификаты, книги).
- При работе с молодёжью поощрять использование мобильных словарей только в качестве справки после тура, но не во время.

Оценивание и протоколирование

- Счетная комиссия фиксирует ответы команд по каждому заданию в протоколе (таблицу с колонками: номер задания, ответ команды 1, команда 2 и т.д., баллы).
- По окончании каждого тура комиссия озвучивает промежуточные результаты.
- Итоговый протокол подписывают члены счетной комиссии и ведущий.

Использование мероприятия как формы работы с родителями

- Формат «игры» удобен для вовлечения родителей: можно провести совместные туры, где родители участвуют в роли членов команд или наблюдателей.
- Организовать семейный этап: команды «обучающийся + родитель(и)» — это укрепляет образовательное взаимодействие семьи и образовательного учреждения.
- Провести отдельный вечер «Едукарь для родителей», где обсуждаются способы работы над лексикой в семье (чтение вслух, словарные игры, обсуждение слов).
- Пригласить родителей в состав счетной комиссии — это повышает прозрачность и вовлечённость.
- Раздать памятки с рекомендациями для родителей: как развивать речевую культуру в быту, какие словари и ресурсы использовать.

Варианты адаптации и развития игры

- Тематические выпуски: «Слова стран и народов», «Кулинарная лексика», «Слова профессий», «Историческая лексика».
- Усложнённый уровень для старших классов: использование словосочетаний, профессиональной лексики, фразеологизмов.
- Тур для родителей или смешанные команды «педагог + родитель + обучающийся».

Сценарий игры

Ведущий: Здравствуйте, уважаемые участники игры. Русский язык-великий и богатый словами язык. Язык- поистине, живое явление, развивается обновляется и устаревает. Некоторые слова уже давно забыты и не потребляются, некоторые –заменены современными синонимами, но многие слова живут по протяжении тысячелетий.

Именно таким словам будет посвящена наша игра. Сегодня мы проверим, насколько богат ваш словарный запас, а также у вас появится возможность его пополнить. В игре будут использоваться только общеупотребительные имена существительные современного русского языка, причем под литературным языком понимать следует не собственно язык художественной литературы, а вообще книжную и разговорную речь образованных людей.

При подборе слов использовались различные словари русского языка: толковый, этимологический, иностранных слов.

Команды готовы? Представляю вам членов счетной комиссии.

Представляется Считаная комиссия. Объясняются правила 1 тура.

Тур I — «Выбери определение»

1. Ведущий проецирует на экран слово и зачитывает три варианта определения (номера 1,2,3).
2. Команды в течение 1 минуты выбирают вариант и поднимают карточку с номером выбранного ответа.
3. Счетная комиссия фиксирует ответы в протоколе.
4. Ведущий объявляет правильный ответ, даёт краткое пояснение и при необходимости проецирует изображение/фотографию предмета.
5. Зачисление баллов (2 балла за правильный ответ).

Примеры слов для I тура (с правильными ответами и краткими комментариями):

- Паноптикум — 2. Музей или собрание разнообразных редкостей.
 - Шпрыхсталмейстер — 2. Ведущий в цирке.
 - Портшез — 2. Качалка, легкое переносное кресло.
 - Тюря — 2. Кушанье из хлеба, крошеного в квас/молоко/воду.
 - Чурчхела — 3. Сладкое грузинское кушанье из орехов в виноградном соке.
 - Ягдташ — 1. Охотничья сумка для дичи.
 - Митенки — 2. Женские полуперчатки без пальцев.
- (Ведущий может подготовить 8–12 слов на тур).

После завершения тура счётная комиссия оглашает промежуточные результаты.

Ведущий объясняет правила 2 тура.

Тур II — «Определение и подмена»

1. Ведущий проецирует слово и зачитывает его.

2. Дается 1–2 минуты на то, чтобы каждая команда написала своё определение слова на бланке и сдала ведущему.

3. Ведущий в произвольном порядке зачитывает все определения (включая правильное).

4. Команды в течение 1 минуты выбирают, какое из прочитанных определений, по их мнению, — верное, и записывают свой выбор.

5. Ведущий объявляет правильное определение, делает пояснения и при желании демонстрирует изображение.

6. Зачисление баллов:

3 балла — если команда сразу предложила верное определение;

2 балла — если команда угадала верное определение среди прочитанных;

1 балл — если придуманное определение одной команды признано верным другой командой (за каждую обманувшуюся команду).

Примеры слов для II тура (с краткими толкованиями для ведущего):

- Глетчер — ледник.
- Драпри — занавеска, портьера.
- Бриошь — сдобная булочка.
- Бильбоке — игрушка (шарик и чашечка).
- Тапёр — музыкант, играющий за плату на вечерах.
- Несессер — коробочка для туалетных принадлежностей.
- Тавро — клеймо, отметина на животных.
- Маркетри — деревянная мозаика (декор).
- Бедекэр — путеводитель.
- Цуг — способ запряжки животных (упряжка).

Ведущий : Второй тур завершен. Прошу счетную комиссию озвучить счет.

Выступление счетной комиссии

Ведущий объясняет правила 3 тура.

Тур III — «Да/Нет» (игра на угадывание определения) Правило:

• Ведущий дает слово; его определение состоит из двух слов — существительного и прилагательного. Команды поочередно задают вопросы, на которые ведущий отвечает только «да» или «нет».

• За каждый вопрос, на который ведущий отвечает «да», команда получает 1 балл.

• Команда, которая первым правильно отгадает само слово — 2 балла.

• Команда, угадавшая точное определение (существительное + прилагательное) — 3 балла.

Пример для демонстрации:

- Слово: «Едукарь».

- **Правильный ответ (определение):** «смышлёный человек». Команды задают вопросы (например: «Это человек?» — да; «Это слово положительное по смыслу?» — да; «Связан ли термин с едой?» — нет и т. д.). Побеждает та команда, которая быстрее соберёт достаточную информацию и даст точный ответ.

Начинает команда, первая отгадавшая ребус.

Ведущий : Внимание слово к третьему туру является название игры «Едукар».

Проведение третьего тура. Правильный ответ Едукар - смышлёный человек

Ведущий: Третий тур завершен. Я прошу счетную комиссию озвучить результаты.

Выступление Счетной комиссии. Награждение победителей игры.

Ведущий: Хотелось бы закончить игру словами Виссариона Григорьевича Белинского « Что русский язык - один из богатейших языков в мире и в этом нет никакого сомнения».

Подведение итогов: счетная комиссия объявляет общие результаты, награждение победителей.

Приложения (структуры бланков и протоколов)

- Бланк ответа для II тура: поле для слова, поле для собственного определения, поле для выбора среди прочитанных определений.
- Протокол счетной комиссии: таблица с нумерацией заданий, столбцами по каждой команде, итоговой суммой баллов.

Протокол для 1 тура

слова	1 команда		2 команда		3 команда		4 команда	
Паноптикум								
Шпрехшталмейстер								
Портшез								
Тюря								
Чурчхела								

Ягдташ								
Митенки								

Протокол для 2 тура

слово	1 команда			2 команда		
	Вариант определен ия от команды	Вариант верного определен ия	Кол- во балло в	Вариант определен ия от команды	Вариант верного определен ия	Кол- во балло в
Глетчер						
Драпри						
Бриошь						
Бильбок е						
Тапёр						
Несесе р						
Тавро						
Маркетр и						
Бедекэр						
Цуг						
Итого:						

--	--	--	--	--	--	--

Протокол для 2 тура

слово	3 команда			4 команда		
	Вариант определен ия от команды	Вариант верного определен ия	Кол- во баллю в	Вариант определен ия от команды	Вариант верного определен ия	Кол- во баллю в
Глетчер						
Драпри						
Бриошь						
Бильбок е						
Тапёр						
Несесе р						
Тавро						
Маркетр и						
Бедекэр						
Цуг						
Итого:						

Бланк для 2 тура

№ команды	Слово	Вариант определения

Бланк для 2 тура

№ команды	Слово	Вариант определения

Протокол для 3 тура

№ команды	Количество попаданий	Количество баллов
1 команда		
2 команда		
3 команда		
4 команда		

Список литературы

1. Лихачев В.В. Классификация интеллектуальных состязаний и задач. / В.В. Лихачев. Самара: Информационно-издательская служба СДДиЮТ, 2000
2. Игра в редкие слова «Ерундопель русского языка»/Составитель Студия Pagedown.-М.: Издательство «Студия Pagedown», 2010
3. Большая советская энциклопедия. Электронный ресурс. bse.sci-lib.com

Словари:

1. Большой толковый словарь русского языка (электронный ресурс) Главный редактор С.А.Кузнецов. М: Справочно-информационный портал «Грамота.ру», 2009 . <http://www.gramota.ru/slovari/dic/>.
2. Даль В.В. Толковый словарь живого великорусского языка /В.Даль 1 том, Москва : Русский язык, 1981
3. Даль В.В. Толковый словарь живого великорусского языка /В.Даль 2 том, Москва : Русский язык, 1981
4. Даль В.В. Толковый словарь живого великорусского языка /В.Даль 3 том, Москва : Русский язык, 1981
5. Даль В.В. Толковый словарь живого великорусского языка /В.Даль 4 том, Москва : Русский язык, 1981

Аннотация

Методическая разработка представляет собой сценарий интеллектуальной игры «Едукар» для учащихся 8 класса, направленной на обогащение словарного запаса и воспитание уважения к русскому языку. Игра состоит из трёх туров: I тур — выбор правильного определения из трёх предложенных; II тур — формирование собственного определения и распознавание правильного среди прочитанных; III тур — коллективная игра «Да/Нет» на отгадывание определения (существительное + прилагательное). Для проведения необходимы минимальные материалы: бланки, карточки с номерами, протоколы, экран и проектор. В методической разработке представлены правила, сценарий, примеры слов и толкований, методические рекомендации для ведущего, формы протоколирования и варианты использования мероприятия для работы с родителями. Документ содержит практические рекомендации по организации рабочего пространства, подсчёту баллов и адаптации игры под разные аудитории.

Ключевые результаты применения методики:

- повышение лексической компетентности обучающихся;
- развитие критического и логического мышления;
- укрепление взаимодействия образовательной организации и семьи через совместную деятельность по развитию речевой культуры.



Фото 1. Вступительная часть . Объяснение условий игры «Едукар» ведущим.

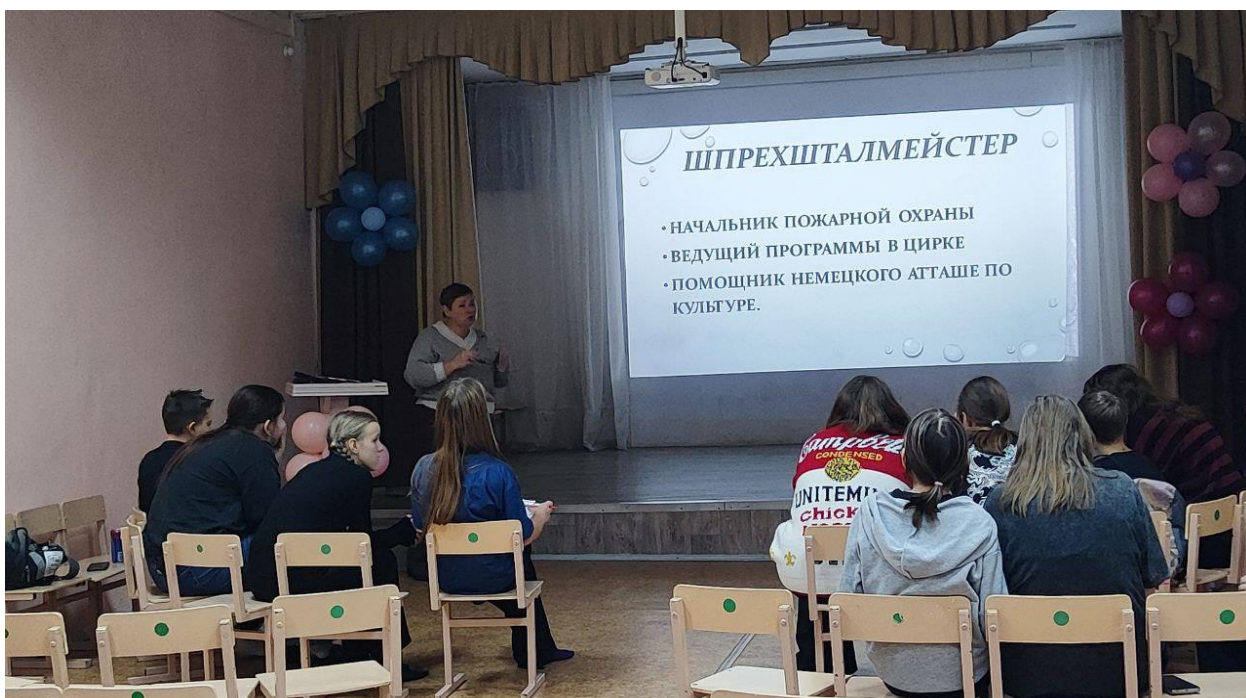


Фото 2. 1 тур игры «Едукар»

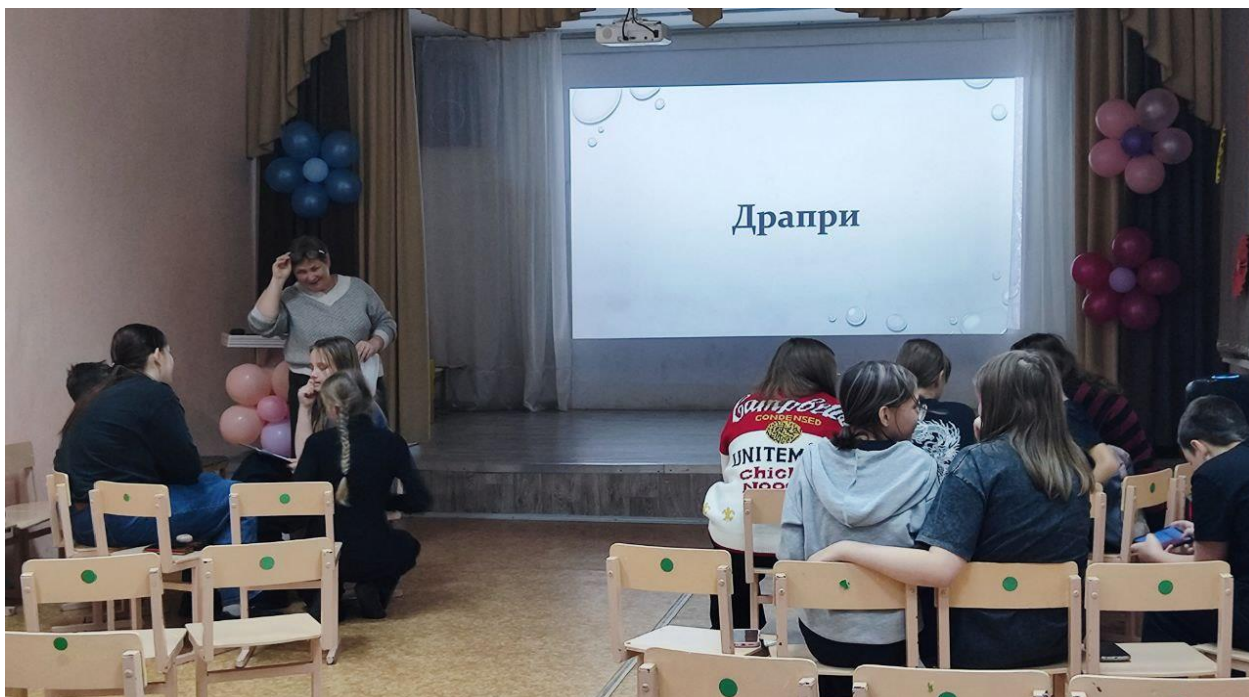


Фото 3. 2 тур игры «Едукарь»



Фото 4. Работа команд.