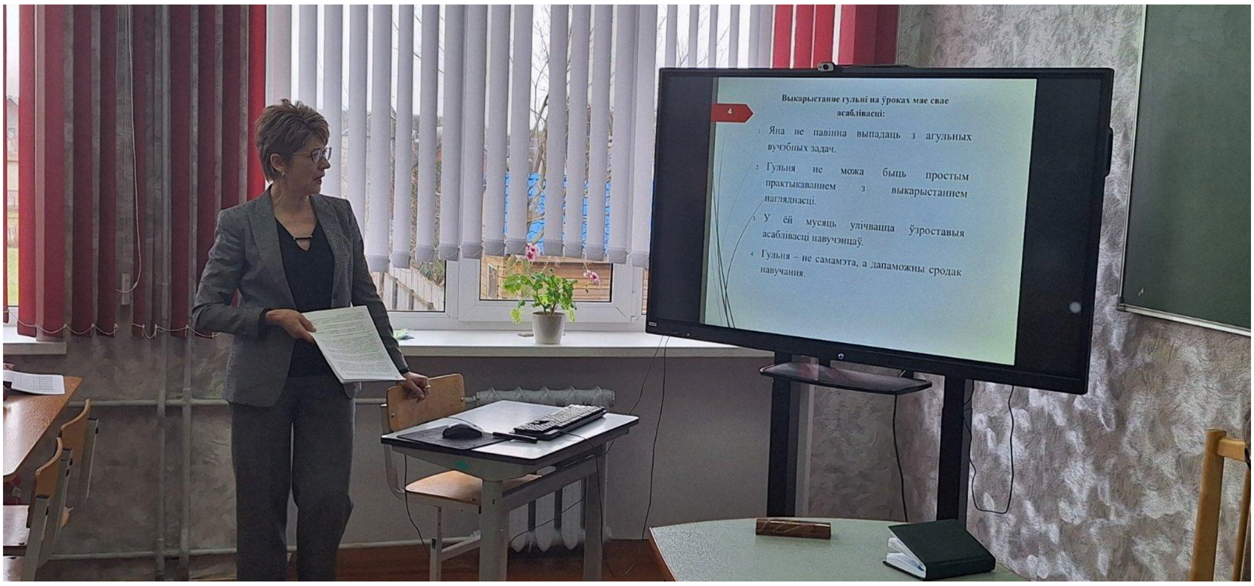
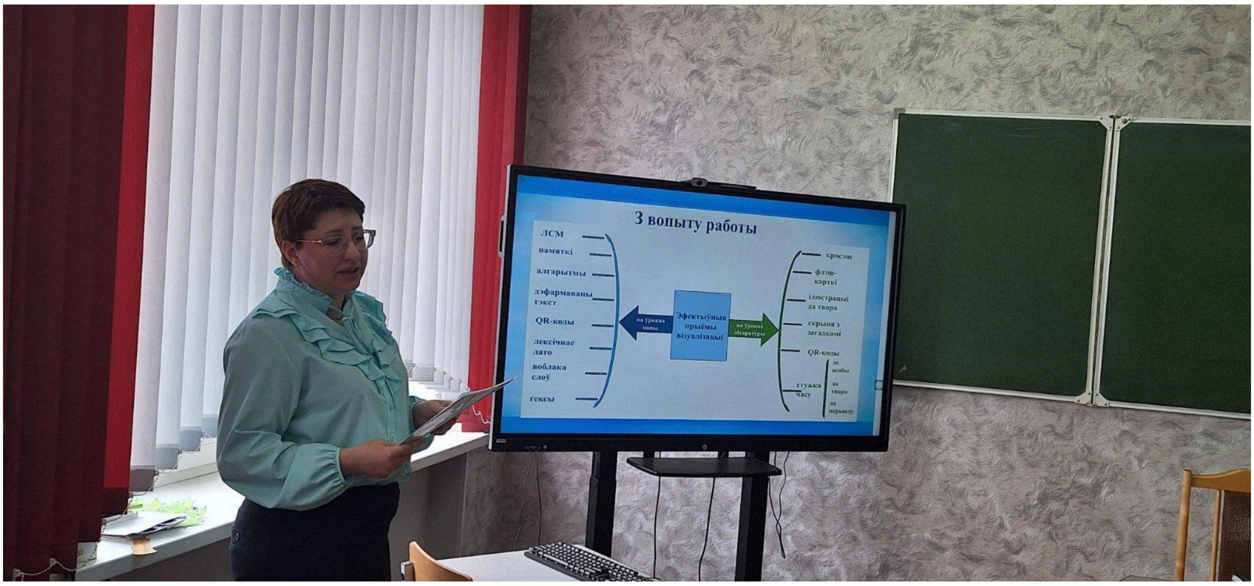
16 красавіка 2025 г. у ДУА “Сярэдняя школа № 2 г. Паставы імя Н.М. Асяненка” у межах раённага вучэбна-метадычнага аб’яднання настаўнікаў беларускай мовы і літаратуры адбыўся семінар-практыкум “Выкарыстанне інавацыйных форм і метадаў інтэнсіфікацыі навучання (кейс-метад, дэбаты, дыскусіі, гульнявыя метады і інш.) на ўроках беларускай мовы і літаратуры як інструментаў фарміравання функцыянальнай адукаванасці”

Разгледжаны тэарэтычныя асновы камунікатыўна-дзейнаснага падыходу да фарміравання функцыянальнай адукаванасці вучняў на ўроках беларускай мовы і літаратуры: праз узаемадзеянне да гарманічна развітай асобы (Саўчанка М.А. ДУА “Сярэдняя школа № 2 імя Н.М. Асяненка”).

Абмеркаваны вопыт выкарыстання дыдактычных гульняў на ўроках беларускай мовы і літаратуры для павышэння матывацыі вучняў пры рабоце з рознымі відамі тэкстаў (Салавей С.Ф., ДУА “Сярэдняя школа №4 г. Паставы”), дэбатаў і дыскусій на ўроках беларускай мовы як інструменты фарміравання прэзентацыйнай і функцыянальнай адукаванасці навучэнцаў (Атрахімовіч М.А., ДУА “Варапаеўская сярэдняя школа Пастаўскага раёна”), патэнцыял інструментаў візуалізацыі тэксту ў развіцці метапрадметных кампетэнцый вучняў як асновы функцыянальнай адукаванасці (Савасцюк В.В., ДУА “Сярэдняя школа №1 г. Паставы”).

Настаўніца ДУА “Сярэдняя школа № 2 імя Н.М. Асяненка” Несцяронак Л.Э. правяла майстар-клас “Мадэляванне этапаў вучэбных заняткаў з выкарыстаннем розных інструментаў візуалізацыі ў кантэксце фарміравання функцыянальнай адукаванасці”, пазнаёміла з выкарыстаннем прыёму “Пантбук” як сродкам замацавання ведаў.


4
Выкарыстанне гульні на ўроках мае свае асаблівасці:
1. Яна не павінна выпадаць з агульных вучэбных задач.
2. Гульня не можа быць простым практыкаваннем з выкарыстаннем нагляднасці.
3. У ёй мусяць улічвацца ўзроставыя асаблівасці навучэнцаў.
4. Гульня – не самамэта, а дапаможны сродак навучання.


З вопыту работы
ЛСМ
памяткі
алгарытмы
дэфармаваны тэкст
QR-коды
лексічнае лато
воблака слоў
гексы
на ўроках мовы
Эфектыўныя прыёмы візуалізацыі
на ўроках літаратуры
красэнс
флэш-карткі
ілюстрацыі да твора
скрыня з загадкамі
QR-коды
стужка часу
да асобы
да твора
да перыяду