Гарцуев Эдуард Леонидович, директор , “Антоновский детский сад-средняя школа Жлобиснкого района” [e-gartsuev@mail.ru](mailto:e-gartsuev@mail.ru) +375447301974, Зарецкая Мария Николаевна, учитель белорусского языка и литературы“Антоновский детский сад-средняя школа Жлобиснкого района” +375296757999

Няхай гучыць роднае беларускае слова!

У пачатку навучальнага года ў нашай установе адукацыі было абвешчана, што кожны месяц 21 чысла - Дзень беларускай мовы і літаратуры. Кожны раз вучні актыўна прымалі ўдзел у разнастайных мерапрыемствах: віктарынах, інтэрактыўных гульнях, квэст-гульнях. Праводзіліся мерапрыемствы як для старэйшых, так і для малодшых вучняў. Школьнікі праяўлялі свае інтэлектуальныя і творчыя здольнасці.

Дапамагае ажыццявіць гэтыя мерапрыемствы дыдактар Wordwall, які уяўляе сабою шматфункцыянальны інструмент для стварэння як інтэрактыўных, так і друкаваных матэрыялаў. Інтэрактыўныя практыкаванні прайграваюцца на любой прыладзе, якая мае доступ у інтэрнэт: на камп’ютары, планшэце, тэлефоне. Для стварэння навучальнага задання выбіраецца шаблон, а затым уводзіцца кантэнт.

Гэтыя шаблоны ўключаюць у сябе вядомыя дыдактычныя гульні, якія часта сустракаюцца ў педагагічнай практыцы. Нават у бясплатнай версіі можна атрымаць доступ да вялікага арсенала гульняў. Падрыхтаванае гульнявое практыкаванне укараняецца на сайце ці адпраўляецца ссылкай вучням. Заданні можна персаніфіцыраваць. Дзякуючы гэтаму, ёсць магчымасць прасачыць за вынікамі працы кожнага вучня. Трэба звярнуць увагу на тое, што стварэнне гульні займае не шмат часу. Вялікай падмогай у гульне з’яўляецца падключэнне да пошукавай сістэмы Bing, якая дапаможа хутка знайсці патрэбны малюнак. З дапамогай тэкставага рэдактара можна выкарыстоўваць розныя варыянты ўвядзення шрыфта (тоўсты, падрадковы, надрадковы), уставіць сімвал ці матэматычную формулу.

Безумоўна, выбіраецца той варыянт, які лепш падыходзіць пад вашу задуму. Напрыклад, гульня Віктарына ўяўляе сабой тэкст са шматлікім выбарам. Вы атрымліваеце чатыры варыянты адказу, адзін з якіх правільны.

Такім чынам, выкарыстоўваючы Wordwall, настаўнік атрымлівае якасную прыладу для працы з вучнямі ў класе і ў якасці хатніх заданняў.

Дзякуючы дыдактару, вялікую цікавасць выклікала гульня з прымяненнем QR-кодаў, якая праводзілася ў музеі нашай школы. З вучняў пачатковых класаў сфарміравалі дзве каманды, якім трэба было прайсці розныя выпрабаванні. У кожнай каманды свае маршрутныя лісты і тэлефон. Вучні прыходзілі з лістамі ў музей, чыталі QR-коды і выконвалі прапанаваныя задачы. Спачатку разгадвалі рэбусы, потым шарады, філворды. Усе заданні былі на хуткасць, логіку, веданне беларускай мовы. Некаторыя значэнні слоў трэба было знаходзіць у слоўніках школьнай бібліятэкі.

У настаўнікаў школы ёсць магчымасць актуалізаваць веды па беларускай мове і літаратуры, у вучняў - паказаць узровень эрудыцыі, задаволіць сваю цікаўнасць, захапіцца прыгажосцю беларускага мастацкага слова.