Інфармацыя

аб правядзенні мерапрыемстваў **другога** дня ХІІ Педмарафона

**ў Дзяржаўнай установе адукацыі “Голацкая сярэдняя школа”**

У рамках правядзення ХІІ педагагічнага марафона кіруючых работнікаў і спецыялістаў адукацыі на базе ўстановы ў **другі** дзень згодна з зацверджаным планам былі адкрытыя заняткі з выкарыстаннем сучасных інфармацыйных тэхналогій выхавальнікамі дашкольных груп, бібліятэчная выстава на тэматыку Педмарафона.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Назва/Тэма мерапрыемства | Форма правядзення | Катэгорыя ўдзельнікаў | Колькасць удзельнікаў | Кароткая анатацыя аднаго (двух мерапрыемстваў) |
| Шчолачныя металы (хімія) | Урок з элементамі дзелавой гульні | Навучэнцы 11 класа, педагогі | 5/3 | У рамках дня маладога спецыяліста, з мэтай папулярызацыі прафесіі “педагог” маладыя спецыялісты правялі ў нестандартнай форме вучэбныя заняткі: у 11 класе па хіміі (наст Севярын В.У.), у сярэдняй дашкольнай групе (вых. Салаўёва В.В.). Педагогі-настаўнікі, якія прысутнічалі на дадзеных занятках, у асабістых гутарках пазнаёмілі маладых спецыялістаў з іншымі формамі і методыкамі правядзення заняткаў, бацькоўскіх сходаў, класных гадзін. |
| Хто такія насякомыя? | Занятак-казка | Выхаванцы сярэдняй  дашкольнай групы, педагогі | 14/4 |
| Цэнтральна-сіметрычныя фігуры (матэматыка) | Урок-гульня | Навучэнцы 6 класа, педагогі | 9/3 | У рамках дня настаўніка-прадметніка вопытам правядзення нестандартных урокаў падзялілася настаўнік матэматыкі Лапачук Г.П. Гульня прайшла ў хуткім тэмпе, клас быў падзелены на каманды, на занятку прысутнічаў дух суперніцтва, навучэнцы змагаліся за кожны бал, кожны стараўся, каб не падвесці каманду. Такая форма правядзення ўрока садзейнічала больш трываламу засваенню ведаў і навыкаў навучэнцаў. У канцы гульні пераможцы атрымалі добрыя адзнакі і салодкія прызы. |
| Марскі бой | Інтэлектуальная гульня (факультатыўны занятак) | Навучэнцы 6 класа, педагогі | 5/3 | Факультатыўныя заняткі – адна з эфектыўных форм групавога дыферэнцыраванага навучання, разлічаная на пашырэнне ведаў, набытых пры вывучэнні абавязковых вучэбных праграм, развіццё пазнавальных інтарэсаў, здольнасцей і прафесійную арыентацыю навучэнцаў. А такія заняткі, праведзеныя ў форме інтэлектуальнай гульні яшчэ больш спрыяюць павышэнню цікавасці да вывучаемага прадмета. Настаўнік інфарматыкі Міраненка І.А. паспрабавала гэта паказаць на прыкладзе інтэлектуальнай гульні. Кожны з навучэнцаў індывідуальна спаборнічаў з астатнімі. У ходзе гульні больш дэталёва пазнаёміліся са спецыфикай прафесіі “праграміст”. |

Дырэктара школы В.М.Сулім

18.04.2023