

Суправаджальны ліст

ДУА “Агарэвіцкая сярэдняя школа” Ганцавіцкага раёна прапаноўвае інтэрактыўную гульню “Памятаць, каб жыць” (самыя разумныя). Гульня распрацавана ў рамках інфармацыйна-адукацыйнага праекта “ШАГ” па вывучэнні гісторыі Вялікай Айчыннай вайны для вучняў 9 класа.

Аўтар: Савіцкі Арцём, вучань 9 класа.

Кіраўнік: Бобка Лілія Яўгеньеўна, настаўнік гісторыі.

Правілы гульні

У гульні могуць прымаць удзел тры каманды. Гульня складаецца з 2 тураў. У 1 туры гульні вучні выбіраюць па чарзе схаванае за выявай савы на табло слова, якое патрэбна растлумачыць.

Конкурс “Шыфравальшчык”. Удзельнікам прапануецца адгадаць слова, зашыфраванае пры дапамозе алфавітна-лічбавага кода, дзе кожная літара замяняецца адпаведным нумарам у адпаведнасці з сістэмай Т9. Каманда, што спраўляецца з гэтай задачай першай, мае права выбіраць першай у 2 туры тую катэгорыю (пэўны колер), якая больш зразумелая для каманды .

2 тур. На табло схавана 24 заданні, каманды выбіраюць адпаведны колер з пытаннем і атрымліваюць балы ад 1 да 3.

Матэрыял можна выкарыстоўваць на ўроках гісторыі Беларусі ў 9, 11 класах, у адукацыйным праекце “ШАГ” і падчас правядзення выхаваўчых мерапрыемстваў. Ён будзе карысным і цікавым для пазнавальнай дзейнасці вучняў.