



Бекітемін
«ШҚО кәсіптік
білім беру орталығы»
КММ директоры
А. Ақылбек
" " 2020 ж.

**«PUTHON-дағы ОЛИМПИАДА ОЙЫНДАРЫ»
қашықтықтан өтетін облыстық сабақтан тыс іс-шараның
ЕРЕЖЕСІ**

Өскемен, 2020

СТ 06.11.20.

1. Общие положения

Интеллектуально-познавательная игра «ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В PYTHON» по дисциплине «Алгоритмизация и программирование» проводится в игровой форме, где студенты повторяют, систематизируют теоретический материал, закрепляют пройденный материал. Игра содействует развитию сообразительности, смекалки студентов; воспитанию коммуникативных навыков.

Игра предназначена для студентов 3-го курса, по специальности 1304000 – «Вычислительная техника и программное обеспечение (по видам)». Игра предполагает средний уровень образованности студентов, но обладающих стремлением к его повышению.

При проведении игры используется дистанционная форма работы, рассчитанная на 60 минут.

Внеурочное мероприятие предназначено для формирования следующих компетенций:

образовательная

- содействовать систематизированию и углублению знаний студентов по дисциплине;

воспитательные

- привитие студентам интереса к информатике;
- воспитание духа соревновательности, коммуникабельности, креативного мышления;

развивающие

- формирование у студентов умений и навыков по дисциплине;
- развитие у студентов творческого мышления;

социально-коммуникативных

- способность строить свои отношения в коллективе,
- способность к самокритике и самоанализу,

инновационных

- способностью к индивидуальной образовательной работе;
- способностью создания условий для самопознания и самореализации;
- способностью работать дистанционно.

При проведении данной игры студент должен повторить теоретические знания, полученные на занятиях по дисциплине «Алгоритмизация и программирование».

Игра представляет собой процесс с последовательной сменой туров.

В методической разработке

- показана структура внеурочного мероприятия.
- представлены материалы, необходимые для проведения игры: положение, план мероприятия, методика проведения игры, мультимедийная презентация.
 - необходимо провести подготовительную работу:
 - подготовить вопросы для проверки и закрепления знаний к последующей игре,
 - дать задания студентам выбрать две команды и двух капитанов из числа студентов; каждой команде придумать название и девиз;
 - сформировать задания для внеурочного мероприятия;
 - подготовить презентации для проведения внеурочного мероприятия.

Важность использования межпредметных и внутрипредметных связей обусловлена тем, что необходимо соблюдать правило дидактики, повышать качество

теоретической и практической подготовки студентов.

Успех игры зависит от психологической обстановки в группе, мотивации студентов, готовности преподавателя к занятию, наличия дидактического материала, технических средств обучения.

В процессе игры каждый студент побуждается к активной деятельности, у него вырабатываются навыки самостоятельности, воспитывается понимание того, насколько важно уметь применять полученные знания на уроках информатики.

2. Цели игры

- 2.1. Развитие у студентов способность работать в команде.
- 2.2. Формирование у студентов умений и навыков по дисциплине.
- 2.3. Формирование и развитие интереса студентов к занятиям, расширение кругозора студентов.
- 2.4. Развитие у студентов способность работать дистанционно.

3. Задачи игры

- 3.1. Реализация принципа умственного развития студентов;
- 3.2. Развитие познавательной и творческой деятельности студентов;
- 3.3. Привитие навыков самостоятельного поиска новых закономерностей, пробуждение их любознательности;
- 3.4. Развитие культуры коллективного умственного труда.

4. Организация игры.

- 4.1. Внеклассное мероприятие проводится в соответствии с утвержденным планом, положением, методикой проведения игры.
- 4.2. Игра проводится дистанционно. Весь ход игры представлен в презентации.
- 4.3. Общее руководство организации и проведения игры осуществляется преподавателями дисциплины
- 4.4. Участниками игры являются две команды из числа студентов 3 курса
- 4.5. Максимальный состав каждой команды – 6 человек.
Среди студентов выбирается для каждой команды по одному капитану.
- 4.6. Время проведения – 60 минут.
- 4.7. Дата проведения – 06.11.2020 года.

5. Порядок проведения игры (этапы).

1-й этап: Организационное начало мероприятия.

2-й этап: Основной.

- 1 тур «Биатлон»
- 2 тур «Керлинг»
- 3 тур «Скелетон»
- 4 тур «Фристайл»
- 5 тур «Олимпийские кольца»
- Подведение итогов

3-й этап: Рефлексия.

4-й этап: Заключительный.

Каждый тур оценивается определенным количеством баллов.

6. Подведение итогов.

6.1. Каждый верный ответ оценивается предусмотренным количеством баллов.

6.2. По окончании игры подсчитываются баллы участников команд, набранные по проведенным турам.

6.3. Определяется команда – победитель по максимальному количеству набранных баллов.

6.4. По завершении внеурочного мероприятия осуществляется награждение победителей дипломами, грамотами.

1. Жалпы ереже

«Алгоритмдеу және бағдарламалау» пәні бойынша «PYTHON-дағы ОЛИМПИАДА ОЙЫНДАРЫ» интеллектуалды-танымдық ойыны (одан әрі – Ойын) барысында студенттер теориялық материалдарды қайталап, жүйелеп білімдерін бекітеді.

Ойын студенттердің зеректігін, тапқырлығын дамытуға ықпал етеді, коммуникативті дағдыларын тәрбиелейді.

Ойын 1304000 - «Есептеу техникасы және бағдарламамен қамтамасыздандыру (түрлері бойынша)» мамандығының 3 курс студенттеріне арналған. Студенттердің орташа білім деңгейіне бағытталған және оны жоғарылатуды көздейді.

Ойын қашықтықтан өткізіледі, 60 минутқа есептелген.

Сабақтан тыс іс-шара келесі құзыреттіліктерді дамытуға арналған:

білімділік

- студенттердің пән бойынша білімдерін жүйелеуге және тереңдетуге ықпал ету;

тәрбиелік

- оқушылардың информатика пәніне қызығушылықтарын арттыру;
- бәсекеге қабілеттілік рухын, коммуникативті дағдыларын, шығармашылық ойлауын тәрбиелеу;

дамытушылық

- студенттердің пән бойынша қабілеттері мен дағдыларын қалыптастыру;
- студенттердің шығармашылық ойлауын дамыту;

әлеуметтік-коммуникативті

- өзара қарым-қатынасты командада құру мүмкіндігі;
- өзін-өзі сынау және ішкі ойлау қабілеті;

инновациялық

- жеке тәрбие жұмысына қабілеттілік;
- өзін-өзі тану және өзін-өзі жүзеге асыру үшін жағдай жасау мүмкіндігі;
- қашықтықтан жұмыс істеу мүмкіндігі.

Ойын барысында «Алгоритмдеу және бағдарламалау» пәні бойынша сабақта алған теориялық білімдерін қайталайды. Ойын турлары кезекті түрде өзгеріп отырады.

Әдістемелік әзірленімде:

- сабақтан тыс іс-шараның құрылымы көрсетіледі;
- ойынды өткізуге арналған қажетті материалдар ұсынылған: ереже, іс-шара жоспары, ойын өткізу әдістемесі, мультимедиялық презентация;
- дайындық жұмыстары жүргізілу қажет;
- студенттердің білімін тексеруге, бекітуге және келесі ойынға өту үшін сұрақтар әзірлеу;
- екі команда және студенттер арасынан екі капитанды таңдау, студенттерге тапсырмалар беру, әр командаға ат пен ұран ойлап табу;
- сабақтан тыс іс-шараларға арналған тапсырмаларды жинақтау;
- сабақтан тыс іс-шараға презентация дайындау.

Пәнаралық байланыстарды пайдаланудың маңыздылығы - дидактика ережесін сақтау, студенттердің теориялық және тәжірибелік дайындық сапасын арттыру.

Ойынның сәттілігі топтағы психологиялық ахуалға, студенттердің ынтасына, сабаққа дайындығына, дидактикалық материалдың, оқытудың техникалық құралдарының болуына байланысты. Ойын барысында әрбір студенттің белсенділігі артады, информатика сабағында алған білімдерін қолдана білудің қаншалықты маңызды екендігі туралы түсінік қалыптасады.

2. Ойынның мақсаты

- 2.1. Студенттердің топта жұмыс жасау қабілетін дамыту.
- 2.2. Пән бойынша студенттердің қабілеттері мен дағдыларын қалыптастыру.
- 2.3. Студенттердің сабаққа деген қызығушылығын қалыптастыру және дамыту, оқушылардың ой-өрісін кеңейту.
- 2.4. Студенттердің қашықтықтан жұмыс жасау қабілетін дамыту.

3. Ойынның міндеттері

- 3.1. Студенттердің психикалық даму принципін жүзеге асыру;
- 3.2. Студенттердің танымдық және шығармашылық әрекеттерін дамыту;
- 3.3. Жаңа үлгілерді өз бетінше іздеу дағдыларын қалыптастыру, олардың қызығушылығын ояту;
- 3.4. Ұжымдық ой еңбегінің мәдениетін дамыту.

4. Ойынды ұйымдастыру

- 4.1. Сабақтан тыс іс-шара бекітілген жоспарға, ережеге, ойын әдістемесіне сәйкес өткізіледі.
- 4.2. Ойын қашықтықтан өткізіледі. Ойынның барысы презентацияда көрсетіледі.
- 4.3. Ойынды ұйымдастыру мен өткізуге жалпы басшылықты пән оқытушылары жүзеге асырады.
- 4.4. Ойынға қатысушылар - 3 курс студенттері арасынан екі команда қатыса алады.
- 4.5. Әр команданың максималды құрамы - 6 адам. Студенттер арасынан әр командаға бір капитаннан сайланады.
- 4.6. Өткізу уақыты - 60 минут.
- 4.7. Шараның өтетін күні – 6 қараша 2020 жыл.

5. Ойынды өткізу тәртібі (кезеңдері)

1 кезең: Шараны ұйымдастыру кезеңі.

2 кезең: Негізгі.

- 1 тур «Биатлон»;
- 2 тур «Керлинг»;
- 3 тур «Скелетон»;
- 4 тур «Фристайл»;
- 5-тур «Олимпиада сақиналары».

3 кезең: Қорытындылау. Рефлексия.

4 кезең: Финал.

Әр тур белгілі бір ұпай санымен бағаланады.

6. Қорытындылау

6.1. Әрбір дұрыс жауап көрсетілген ұпай санымен бағаланады.

6.2. Ойын соңында команда мүшелерінің өткен турларда жинаған ұпайлары есептеледі.

6.3. Ең көп ұпай санын жинаған команда жеңімпаз болып табылады.

6.4. Іс-шара соңында жеңімпаздар ШҚО кәсіптік білім беру орталығының дипломдарымен марапатталады.