

«КЕЛІСІЛДІ»

«ШҚО кәсіптік білім беру орталығы»

КММ директорының м.а.

 З. Утепова

» 2022 ж.




«БЕКІТЕМІН»

«Абай атындағы Шығыс Қазақстан»

гуманитарлық колледжі»

КМКК директоры

 Ф.С. Курманов

» 2022 ж.



Шығыс Қазақстан облысы техникалық және кәсіптік білім беру ұйымдарының педагогикалық мамандықта оқитын студенттер арасында өткізілетін облыстық QUIZ «Педагогика шыңы» зияткерлік ойынының

ЕРЕЖЕСІ

1. ЖАЛПЫ ЕРЕЖЕЛЕР

1.1 Осы ереже «Педагогика шыңы» QUIZ зияткерлік ойынының (бұдан әрі – Зияткерлік ойын) мақсаттары мен міндеттерін, оны іске асыру тәртібі мен мерзімдерін, қатысушыларға қойылатын талаптарды айқындайды.

1.2. Зияткерлік ойын Өскемен қаласы, Қ.Бітібаева көшесі 1 мекенжайында орналасқан «Абай атындағы Шығыс Қазақстан гуманитарлық колледжі» КМҚК оқу орны базасында өткізіледі.

Зияткерлік ойынның өтетін күні: 2022 жылғы 30 қараша.

Басталуы: сағат 10.00

1.3. Зияткерлік ойынға ШҚО техникалық және кәсіптік білім беру жүйесі оқу орындарының педагогикалық мамандықта оқитын 4 курс білім алушылары қатысады. (Әр оқу орнынан 3 білім алушы қатыса алады).

1.4. Зияткерлік ойынға қатысуға өтінім (1-қосымша) зияткерлік ойынды ұйымдастырушы мекеменің электронды мекен-жайына (e-mail: vkgk@mail.ru) **2022 жылдың 25 қарашасына дейін** жіберілуі қажет.

2. QUIZ «ПЕДАГОГИКА ШЫҒЫ» ЗИЯТКЕРЛІК ОЙЫНЫНЫҢ МАҚСАТЫ МЕН МІНДЕТТЕРІ

Мақсаты - болашақ мамандардың ақпараттық-коммуникациялық технологиялар бағыты бойынша кәсіби құзыреттілігін дамыту.

Міндеттері:

2.1. Білім алушылардың ақпараттық-коммуникациялық технологияларды және интернет-ресурстарды пайдалануға қызығушылығын арттыру.

2.2. Байланыс және қашықтықтан ойындарға қатысудың практикалық тәжірибесімен алмасу.

2.3. Білім алушылар арасында ақпараттық-коммуникациялық технологияларды қолдану мәдениетін қалыптастыру.

2.4. Білім алушылардың танымдық белсенділігін, зияткерлік қабілетін дамыту, логикалық ойлау жүйесін қалыптастыру.

3. ЗИЯТКЕРЛІК ОЙЫНДЫ ҰЙЫМДАСТЫРУ МЕН ӘДІСТЕМЕЛІК ҚАМТАМАСЫЗ ЕТУ

3.1. Зияткерлік ойынды ұйымдастырушылар: «Шығыс Қазақстан облысының кәсіптік білім беру орталығы» КММ, «Абай атындағы Шығыс Қазақстан гуманитарлық колледжі» КМҚК.

3.2. Зияткерлік ойынды дайындау және өткізу бойынша ұйымдастыру жұмыстарын үйлестіру және жүзеге асыру үшін оқытушылар арасынан ұйымдастыру комитеті құрылады.

Ұйымдастыру комитетінің қызметі:

- зияткерлік ойын жайлы Ережені әзірлейді;
- зияткерлік ойынға тікелей басшылықты жүзеге асырады;
- зияткерлік ойынның барлық іс-шараларының орындалуын қамтамасыз етеді;
- зияткерлік ойынның тапсырмаларын бекітеді және құпиялылығына жауап береді;
- зияткерлік ойынның жұмыстарын бағалау әдістерін және шарттарын дайындайды;

- зияткерлік ойынның материалдарының сақталуын қамтамасыз етеді.
- зияткерлік ойынның қорытындысы жайлы есеп береді;
- зияткерлік ойын тапсырмаларының дұрыс жауаптары электронды жүйе арқылы бірден жарияланады.

3.5. Зияткерлік ойынның комитеті өткізу бағдарламасын әзірлейді.

4. ЗИЯТКЕРЛІК ОЙЫНДЫ ӨТКІЗУ ТӘРТІБІ

4.1. Зияткерлік ойын үш кезеңнен тұрады. Қатысушылар берілген сілтеме арқылы арнайы <https://wordwall.net/> бағдарламада жұмыс жасайды. Қатысушылар берілетін тапсырмалар **педагогика, жаңа педагогикалық технологиялар, ғылыми педагогикалық зерттеулер, педагогикалық шеберлік, этнопедагогика, тәрбие жұмысының әдістемесі** пәндері бойынша құрастырылып, дайындалған. Бағалау электронды балдық жүйеде жүргізіледі.

4.2. Әрбір кезеңде берілетін тапсырмалар:

1 кезең. «Ақиқат және жалған». Қатысушылар берілген сұрақтардың ақиқат немесе жалған пікір екенін анықтайды.

Берілетін уақыт – **10 мин.**

Бағалау электронды жүйе арқылы бірден жарияланады.

2 кезең. «Сәйкестігін тап». Қатысушылар берілген сұрақтарды дұрыс жауаптарымен сәйкестендіреді.

Берілетін уақыт – **15 мин.**

Бағалау электронды жүйе арқылы бірден жарияланады.

3 кезең. «Лабиринт». Қатысушы берілген сұрақтың дұрыс жауабын тауып, оған тез жету керек.

Берілетін уақыт – **10 минут.**

Бағалау электронды жүйе арқылы бірден жарияланады.

4.3. Зияткерлік ойынның міндетті шарты – алдыңғы кезеңнен төмен ұпай жинаған қатысушы келесі кезеңге қатыса алмайды.

4.4. Зияткерлік ойынның барысында қатысушыларға қойылатын талаптар.

- ұйымдастыру комитеті ұсынған материалдардан басқа материалдарды қолдануға тыйым салынады.

Көрсетілген талаптарды сақтамаған жағдайда қатысушы сайыстан шығарылып, жұмысына «0» балл қойылады.

4.5. Зияткерлік ойынға кешіккен және тіркелмеген білім алушылар зияткерлік ойынға қатыстырылмайды.

5. ЖЕҢІМПАЗДАР МЕН ЖҮЛДЕГЕРЛЕРДІ МАРАПАТТАУ

5.1. Зияткерлік ойын қорытындысы үш кезеңнен өткен қатысушылар арасында жүргізіледі.

5.2. Зияткерлік ойын жеңімпазы болып үш деңгей кезеңдерін орындау қорытындысы бойынша үздік көрсеткіш көрсеткен бір жеңімпаз анықталып, марапатталады.

5.4. Зияткерлік ойын қатысушыларына сертификаттар беріледі.

Зияткерлік ойынның өтілуі, жеңімпаздары мен қатысушылары туралы ақпарат «Шығыс Қазақстан облысының кәсіптік білім беру орталығы» КММ, «Абай

атындағы Шығыс Қазақстан гуманитарлық колледжі» КМҚК сайттарынан көре аласыздар.

Ұйымдастыру комитетінің мекенжайы: ШҚО, Өскемен қаласы, Қ.Бітібаева көшесі, 1-үй. Тел: 8 (7232) 540-115; 87715401484.

e-mail: vkgk@mail.ru

Өтінім үлгісі:

№	Қатысушының Т.А.Ә. (құжат бойынша)	Оқу орнының толық атауы, курсы	Қатысушыны дайындаған оқытушының Т.А.Ә. (құжат бойынша), байланыс телефондары

Оқу орнының директоры

қолы

аты-жөні

М.О.