


## БЕКІТЕМІН

Қарағанды облысы  
білім беруді дамытудың  
оқу-әдістемелік орталығы  
директордың м. а.

 Б.Х. Абдикерова  
«    »    2020 жыл



### «Күш - білімде» атты қашықтықтан өтетін білім беруге арналған интерактивті ойындар байқауының ЕРЕЖЕСІ

#### 1. Жалпы ереже

1.1. Облыстық қашықтықтан өтетін білім беруге арналған «Күш – білімде» интерактивті ойындар байқауының (бұдан әрі-байқау) осы ережесі конкурстық материалдарды беруді ұйымдастыру және өткізу тәртібін және оларды бағалау өлшемдерін; конкурс жеңімпаздары мен лауреаттарын айқындау тәртібін анықтайды.

1.2. Байқаудың ұйымдастырушысы және үйлестірушісі Қарағанды облысының білім беруді дамытудың оқу-әдістемелік орталығы болып табылады.

#### 2. Байқаудың мақсаты мен міндеттері.

2.1. **Байқаудың мақсаты:** Білім беру процесінде дидактикалық жабдықтауды құру бойынша педагогтердің кәсіби құзыреттілігін қалыптастыру, сондай-ақ балаларды қашықтықтан оқыту шеңберінде оқыту және тәрбиелеу құралы ретінде балалар интерактивті ойындарының әлеуетін дамыту.

##### 2.2. Байқаудың міндеттері:

1. Заманауи білім беру ортасын құру үшін АКТ қолдануды ынталандыратын жағдай жасау.

2. Оқытушыларда АКТ мүмкіндіктері туралы идеяларды оқыту және дамыту құралы ретінде қалыптастыру, бұл пәндермен жұмыс істеудің инновациялық және дәстүрлі әдістері мен тәсілдерін үйлестіруге мүмкіндік беру.

3. Білім беру процесінде АКТ қолданудың табысты тәжірибесін анықтау және тарату, үздік әдістемелік әзірлемелерді танымал ету.

#### 3. Байқауға қатысушылар.

3.1. Байқауға мектепке дейінгі білім беру ұйымдарының педагог қызметкерлері қатыса алады.



3.2. Қатысушылардың жас мөлшері шектелмейді және педагогикалық өтілі ескерілмейді.

3.3. Қатысу жеке немесе бірлескен болуы мүмкін. Бірлескен даму авторларының саны екіден аспайды.

#### **4. Байқауды өткізу тәртібі.**

4.1. Байқау үш кезең бойынша өткізіледі:

1 кезең: **01.10.2020 ж. бастап 09.10.2020 ж.** дейін қалалық және аудандық білім бөлімдерінің конкурстық жұмыстарын қабылдау;

**13.10.2020-19.10.2020 жж.** конкурстық материалдарды бағалау, қала/аудан деңгейінде жеңімпаздар мен лауреаттарды анықтау.

2 кезең: Жұмыс **2-қосымшаға** сәйкес 15.10.2020 жылға дейін жіберілуі керек.

3 кезең: Қорытындыларды **29.10.2020 ж.** [umckrg.gov.kz](http://umckrg.gov.kz) сайтында жариялау.

#### **5. Қатысу тәртібі.**

5.1. Қатысу үшін:

5.1.1. Байқауға қатысуға өтінімді толтырыңыз (**1-қосымша**)

5.1.2. **2-қосымшада көрсетілген** мекен-жайға «Конкурс» тақырыбымен хат жіберіңіз.

Хатқа екі файл тіркелуі керек:

- байқауға қатысуға өтінім;
- байқау жұмысы бар файл.

5.2. Әрбір байқау жұмысы үшін жеке хат қалыптастырылады.

5.3. Жұмыстарды байқаудың екінші кезеңі басталғанға дейін жіберу қажет. Екінші кезең басталғаннан кейін түскен жұмыстар қарастырылмайды.

5.4. Байқаудың материалдар пакетін тексергеннен кейін сіз байқау құжаттардың қабылданғаны/қабылданбағаны туралы растау аласыз.

5.6. Байқау қорытындылары шығарылғаннан кейін қатысушыларға ақпараттық хаттар жіберіледі және дипломдар, қатысу сертификаттары өтінімде көрсетілген электрондық пошта мекенжайына электрондық түрде жіберіледі.

#### **6. Байқаудың мәні.**

6.1. Байқаудың мәні мектеп жасына дейінгі балалармен білім беру процесінде қолдануға арналған мультимедиялық технологияларды қолданатын ойындардың авторлық әдістемелік әзірлемелері (кез-келген компьютерлік бағдарламада орындалған ойын файлы) болып табылады.

6.2. Байқау аясында интерактивті білім беру ойыны-бұл мұғалімдер, ата-аналар және мүдделі аудитория үшін әдістемелік ресурс.

6.3. Материалдардың тақырыбы білім беру сипатына ие болуы керек.

6.4. **Байқау материалдары** мынадай түрде ұсынылуы мүмкін:

- флипчарт ойыны (математикалық, сөйлеу, музыкалық, танымдық, зияткерлік);
- IT-технологияларды қолданылған мультимедиялық ойын;
- IT-технологияларды қолдану арқылы инженерлік ойын;
- IT-технологияларды пайдалана отырып Қазақстан қалалары бойынша ойын-экскурсия;
- Йохо-кубты қолдана отырып дамыту ойыны.

6.2. Материалдардың тақырыбы шектелмейді, бірақ материалдар білім беру сипатына ие болуы керек және Қазақстан Республикасының этикалық нормалары мен заңдарына қайшы келмеуі керек.

## **7. Байқау материалдарын бағалау критерийлері.**

7.1. Байқауға: интерактивті білім беру ойыны, бір ойынның сипаттамасы ұсынылады.

7.2. **Ойынның сипаттамасында** Сіз мыналарды көрсетуіңіз керек: атауы, мақсаты, жасы, жабдықтары, ережелері, әдістері мен формалары, өткізуге арналған нұсқаулықтар (қажет болған жағдайда ойынды өткізудің бірнеше нұсқасын сипаттауға болады). Сипаттама көлемі Word форматындағы 2 беттен аспауы тиіс, кегль 14.

7.3. Ойынға экран сақтағышын, жүгіретін жолды, кадр сыртындағы мәтінді, музыкалық сүйемелдеуді, еренсілтемелердің болуын пайдалануға рұқсат етіледі.

7.4. Ресурстың мөлшері 20 мегабайттан аспауы керек.

7.5. Байқауға бұрын Интернет желісінде және өзге де деңгейдегі конкурстарға орналастырылмаған жұмыстар қатысады.

7.6. Конкурстық материалдарды бағалау мынадай шарттар бойынша жүргізіледі:

- АКТ, IT технологияларды қолданудағы инновациялық тәсіл;
- дидактикалық құндылық-ойынның тәрбиелік әсері;
- ойын мазмұнының өзіндік ерекшелігі;
- практикалық маңыздылығы мен жаңалығы;
- мазмұнның балалардың жас ерекшеліктеріне сәйкестігі;
- ойын ережелерінің қол жетімді сипаттамасы;
- техникалық талаптарға сәйкестігі;
- ойынды басқарудың қол жетімділігі.

7.7. Балалармен, мұғалімдермен, ата-аналармен нәтижелі қарым-қатынасқа бағытталған жаңа формаларды, әдістерді, әдістерді қолдану;

7.8. Материалды жүйелендіру, егжей-тегжейлі, түсінікті әдістемелік сипаттаманың болуы.

7.9. Пайдаланылатын технологиялардың тереңдігі, пысықталуы.

## **8. Марапаттау.**

8.1. Байқау қорытындысы бойынша қазылар алқасы жеңімпаздарды (I, II, III орын) және лауреаттарды анықтайды.

8.2. Жеңімпаздар мен лауреаттар қатарына кірмеген конкурсанттарға катысу сертификаттары беріледі.

### **9. Материалдарға қойылатын талаптар.**

9.1. Байқау материалдары электронды түрде қазақ, орыс тілдерінде Doc, ActivInspire форматында немесе кез келген компьютерлік бағдарламада қабылданады.

9.2. Байқау жұмысында жұмыстың атауы, жұмыс авторының ТАӘ (толық), сондай-ақ пайдаланылатын әдебиетке сілтемелер болуы тиіс.

9.3. Байқауға жіберер алдында жұмысты және қосымша материалдары бар файл (олар болған жағдайда) форматтың **бірыңғай файлына мұрағатталады**: ZIP, RAR НЕМЕСЕ 7Z. Мұрағаттың максималды мөлшері-40 Мб.

*1- қосымша*  
*«Күш - білімде» атты қашықтықтан өтетін*  
*білім беруге арналған*  
*интерактивті ойындар*  
*байқауына қосымша*

**«Күш - білімде»**  
*атты облыстық қашықтықтан*  
*өтетін педагогикалық*  
*интерактивті ойындар байқауының*  
*ұйымдастыру комитетіне*

### **Өтінім**

Облыстық қашықтықтан өтетін «Күш білімде» атты интерактивтік ойындар байқауына Т.А.Ә., лауазымы, Ұйымның атауы (Жарғы бойынша) қатысуға жіберуіңізді сұраймын  
Ережемен таныстым

Күні

Қолы

*2 Қосымша*  
*«Күш - білімде» атты қашықтықтан өтетін*  
*білім беруге арналған*  
*интерактивті ойындар*  
*байқауына қосымша*

**Байқау жұмыстары қалаларға, аудандарға сәйкес пошта арқылы  
қабылданады:**

№	Қала, аудан	Электронды мекен-жай
1	Темиртау, Қараганды, Жанаарқа	<a href="mailto:tanyushakrug@yandex.kz">tanyushakrug@yandex.kz</a> Круг Татьяна Леонидовна <a href="mailto:maksimargarita@mail.ru">maksimargarita@mail.ru</a> Зурдеева Маргарита Станиславовна
2	Шахтинск, Абай, Саран, Қарқаралы	<a href="mailto:baiterek@kargoo.kz">baiterek@kargoo.kz</a> Есмаханова Марина Вячеславовна, <a href="mailto:mankenova72@mail.ru">mankenova72@mail.ru</a> Манкенова Айгуль Ереженовна
3	Бухар-Жырау, Ұлытау ауданы, Қаражал, Шет, Ақтоғай	<a href="mailto:Kaz.ast.92@mail.ru">Kaz.ast.92@mail.ru</a> Хуанган Кенжегуль <a href="mailto:Balbobek.13@mail.ru">Balbobek.13@mail.ru</a> Шокубаева Гульжазира Мамаевна
4	Сатпаев, Жезказған, Осакаровка	<a href="mailto:svetlana-472340@mail.ru">svetlana-472340@mail.ru</a> Пилецкая Светлана Александровна <a href="mailto:neo_abay@mail.ru">neo_abay@mail.ru</a> Петрова Светлана Ивановна
5	Балхаш, Приозерск, Нұра	<a href="mailto:galina.stavickay@mail.ru">galina.stavickay@mail.ru</a> Ставицкая Галина Михайловна <a href="mailto:kargatayeva@inbox.ru">kargatayeva@inbox.ru</a> Каргатаева Мариямкуль Карикболовна