

## КЕЛІСЕМІН

Қарағанды облысында  
білім беруді дамытудың  
оқу-әдістемелік орталығы  
директорының орынбасары  
Сарсембаева А.Ж.  
« 26 » 10 2020ж.

## БЕКІТЕМІН

Қарағанды облысында  
білім беруді дамытудың  
оқу-әдістемелік орталығы  
директорының міндетін атқарушы  
Абдикерова Б.Х.  
« 26 » 10 2020ж.



### Қарағанды облысы колледждерінің математика және физика пәндері оқытушыларының облыстық әдістемелік бірлестігі аясында студенттер арасында математикалық ойынды өткізу туралы ЕРЕЖЕ

#### 1. ЖАЛПЫ ЕРЕЖЕЛЕР

1.1 Осы «Логика» математикалық ойынын (бұдан әрі – *Ойын*) өткізу туралы Ереже ойынды ұйымдастыру және өткізу тәртібін анықтайды.

1.2 Ойынның ұйымдастырушылары: Қарағанды облысында білім беруді дамытудың оқу-әдістемелік орталығы, Қарағанды жоғары политехникалық колледжі.

1.3 Ойын өткізу үшін ZOOM, Kahoot платформалары және WhatsApp мессенджері қолданылады.

1.4 I тур Kahoot платформасында өткізіледі.

1.5 II тур ZOOM платформасында өткізіледі.

1.6 II тур кезінде камера ажыратылған жағдайда қатысушы автоматты түрде ойыннан шығады.

#### 2. ОЙЫННЫҢ МАҚСАТЫ МЕН МІНДЕТТЕРІ

##### Мақсаты:

Студенттердің шығармашылық әлеуетін, өзін-өзі дамыту және көрсетудегі қажеттіліктерді барынша толық ашып көрсету және жүзеге асыру үшін қолайлы жағдай жасау, математика саласындағы қабілетті студенттерді белсенді әлеуметтік тұрғыда тәрбиелеу, олардың пәнге деген нақты қызығушылығын бекіту.

##### Міндеттері:

- Зейінді, есте сақтауды, ой-өрістің ұшқырлығын дамыту.
- Математикалық мазмұндағы тапсырмаларды орындау және нақты пән тапсырмаларын орындау стереотиптерін жою кезіндегі құзыреттіліктерін қалыптастыру.
- Студенттердің ақпараттық-коммуникациялық кеңістігін кеңейту.

#### 3. ОЙЫНҒА ҚАТЫСУШЫЛАР

3.1. 1-ші курс студенттері *Ойынның* қатысушылары болып табылады. Әр колледжден 1 ғана студент қатысуға құқылы (мемлекеттік тілде оқитын 1 студент немесе орыс тілінде оқитын 1 студент). *Ойын* мемлекеттік және орыс тілдерінде өткізіледі.

3.2. Әр команда *Ойынға* қатысу үшін **logika\_kvptk@mail.ru** электрондық поштасына ұсынылған формаға сәйкес **2020 жылдың 03 қарашасынан** кешіктірмей Өтініш (1 қосымша) жіберуі керек.

*А.Кер*

#### 4. ОЙЫННЫҢ ӨТКІЗІЛУ УАҚЫТЫ ЖӘНЕ ОРНЫ

Ойын 2020 жылдың 25 қарашасында «Қарағанды жоғары политехникалық колледжі» ҚМҚК базасында ZOOM, WhatsApp, Kahoot платформалары арқылы онлайн режимде өткізіледі. Қатысушылар көрсетілген уақытта кешікпей тіркеледі.

09.30-09.45. Ойынға қатысушыларды тіркеу;

10.00-10.30. Ойынның 1-кезеңі

#### 5. ОЙЫНДЫ ҰЙЫМДАСТЫРУ ЖӘНЕ ӨТКІЗУ

Ойын ережелері:

Ойын екі кезеңнен тұрады.

Бірінші кезеңге мемлекеттік және орыс тілінде оқитын барлық қатысушылар қатысады. Қатысушыларға 15 сұрақ ұсынылады, олар 30 минут ішінде жауап беруі керек (әр сұраққа 2 минут беріледі). Барлық қатысушылардың ішінен ең көп балл жинаған (II турға қатысу үшін) 10 студент іріктеледі.

Екінші тур ZOOM платформасында өтеді. Екінші кезең үш кезеңнен тұрады.

Бірінші кезең. Қиындық деңгейі жеңіл 16 сұрақ беріледі. Әр сұрақ 10 ұпаймен бағаланады. Егер қатысушы 20 секунд ішінде өз сұрағына жауап бермесе, онда жауап беру құқығы басқа қатысушыға беріледі.

Екінші кезең. Қиындық деңгейі орташа 16 сұрақ беріледі. Әр сұрақ 20 ұпаймен бағаланады. Егер қатысушы 20 секунд ішінде өз сұрағына жауап бермесе, онда жауап беру құқығы басқа қатысушыға беріледі.

Үшінші кезең. Қиындық деңгейі күрделі 16 сұрақ беріледі. Әр сұрақ 30 ұпаймен бағаланады. Егер қатысушы 20 секунд ішінде өз сұрағына жауап бермесе, онда жауап беру құқығы басқа қатысушыға беріледі.

Ең көп ұпай жинаған қатысушылар жеңімпаз болып табылады. Егер нәтижелер бірдей болса, онда жеңімпаздарға қосымша сұрақтар қойылады.

#### 6. ҰЙЫМДАСТЫРУШЫ КОМИТЕТ

Ұйымдастыру комитетінің өкілеттіліктері:

- Ойынды дайындау және өткізу;
- Ойынды өткізуге арналған материалдың мазмұнын анықтау;
- Ойынның сценарийін жасау;
- Ойын қонақтарын тіркеу;
- Төрелік етуді ұйымдастыру;
- Ойынды қорытындылау және жеңімпаздарды анықтау;
- Марапаттау рәсімін ұйымдастыру.

Қосымша ақпарат алу үшін телефон нөмірлері: 87023844285 (мемлекеттік тілде), 87054153919 (орыс тілінде).

#### 7. ҚОРЫТЫНДЫ ШЫҒАРУ ЖӘНЕ ҚАТЫСУШЫЛАРДЫ МАРАПАТТАУ

Ойын нәтижелері бойынша жеңімпаздар аныкталып, I, II, III дәрежелі дипломдармен марапатталады және барлық қатысушыларға сертификаттар беріледі.

**Ескертулер.** Ұйымдастырушылар қатысушылардың техникалық мүмкіндіктері үшін (жарықтың өшіп қалуы, төменгі деңгейдегі интернет, соңғы үлгідегі құрылғыларды қолдану) жауап бермейді.



**«ЛОГИКА» математикалық ойынына қатысу үшін  
ӨТІНІШ**

Білім ұйымының толық атауы	
<b>ҚАТЫСУШЫ</b>	
Тегі, Аты, Әкесінің аты	
Оқыту тілі	
Байланысу ақпараттары телефон (WhatsApp) эл.адресі	
<b>ЖЕТЕКШІ</b>	
Тегі, Аты, Әкесінің аты	
Байланысу ақпараттары (телефон және эл.адресі)	