

БЕКІТЕМІН

Қарағанды облысында білім
беруді дамытудың оқу-әдістемелік
орталығы директорының м.а.
Б. Абдикерова



« 11 » 12 2020 жыл

**«Менің өлкем. Қарағанды облысы бойынша виртуалды саяхат»
облыстық байқауының
ЕРЕЖЕСІ**

**Қарағанды қ.
2020 жыл**

**«Менің өлкем. Қарағанды облысы бойынша виртуалды саяхат»
облыстық байқауының
ЕРЕЖЕСІ**

I. Жалпы ережелер

«Менің өлкем. Қарағанды облысы бойынша виртуалды саяхат» байқауы заманауи АКТ құралдарын оқытуда пайдалануды насихаттау, білім беру ұйымдарының педагогтері мен оқушыларының АКТ-құзыреттіліктерін меңгерудің тұрақты дағдыларын игеру және дамыту, сондай-ақ оқушылардың туған өлкемен тереңірек танысу мақсатында ұйымдастырылады. Қатысушылар жұмыс барысында өздерінің туған жері, көрікті жерлері, қасиетті жерлері, сәулеті, туған өлкесінің флорасы мен фаунасы туралы ақпараттарды kartakrg.kz сайтына (бұдан әрі-сайт) орналастырады.

Байқауға қатысу үшін облыс мектептерінің, Қарағанды облысының аудан және қала мектептерінің командалары шақырылады.

Жұмыс нысаны. Жобадағы жұмыс веб-квест түрінде жүзеге асырылады.

Білім беру веб-квесті (webquest) – бұл орындау үшін Интернеттің ақпараттық ресурстары қолданылатын, рөлдік ойын элементтері бар қызықты тапсырмалар. Байқауда веб-квесттерге арналған жұмыс алаңы – оқушылар мен педагогтер белгілі бір оқу тапсырмасын орындай отырып жұмыс істейтін сайт болып табылады. Веб-квест басталғаннан кейін қатысушыларға хостинг пен деректер базасына кіруге арналған құписөздер және зерттеулер, командалардың жұмысы, 3D панорамасына енгізілген сілтемелер, ютубтағы немесе басқа бейнехостингтегі Фильмдер, жергілікті жердің карталары және т.б. сипатталатын мақалалар жарияланатын сайтты орналастыруға арналған екінші деңгейдегі домен беріледі. Веб-квесттерді әзірлеу кезінде қатысушылар топпен жұмыс жасай отырып, мазмұнын пысықтайды, және бір немесе бірнеше пәндерді қамти отырып, виртуалды 3D модельдерді қамтитын өздерінің жұмыс нәтижелерін жариялауға дайындайды.

1.1. Осы Ереже байқаудың тәртібі мен шарттарын айқындайды.

1.2. Байқаудың негізгі міндеттері:

- 1) педагогтердің, оқушылардың ақпараттық технологияларды, қызметтің жобалық әдістерін игеруге деген ынтасын арттыру;
- 2) АКТ-ны белсенді пайдалануға бейім оқушыларды анықтауға жәрдемдесу;
- 3) оқушылардың, педагогтердің шығармашылық дағдыларын дамыту;
- 4) оқушылардың АКТ және оқу-танымдық құзыреттіліктерін қалыптастыру болып табылады.

1.3. Байқаудың бағыты: ғылыми-зерттеу.

1.4. Байқаудың ұйымдастырушысы – Қарағанды облысында білім беруді дамытудың оқу-әдістемелік орталығы болып табылады.

II. Байқауды ұйымдастыру нысаны және өткізу мерзімі

2.1. Оқушылардың зерттеу жұмысы «Менің өлкемнің үздік 3D-жобасы» тақырыбында екі бағыт бойынша жүзеге асырылады:

- Қатысушылар Туған өлкенің көрікті жерлерін, қасиетті жерлерін, флорасы мен фаунасын зерттеуі қажет;

- Объектілерге маршруттары қамтылған 3D панорамасын жасау, сонымен қатар материалдарды берілген хостингке орналастыру.

2.2. Байқау үш кезеңде өтеді: сырттай, қашықтық және күндізгі нысандарда.

2.3. Байқауды өткізу күні:

Сырттай нысан 25.12.2020 – 02.04.2021 ж.ж.,

Қашықтықтан 02.04.2021 – 25.04.2021 жж.,

Күндізгі кезең: 26-27 сәуір 2021 ж.

III. Байқауға қатысу шарттары мен тәртібі

3.1. Байқауға пән мұғалімдері, орта және жоғары сынып оқушылары қатысады.

3.2. Осы Ереженің негізінде Байқауды ұйымдастыру мен өткізуді басқаруды Ұйымдастыру комитеті жүзеге асырады.

3.3. Байқаудың қазылар алқасын ұйымдастыру комитеті автоматтандырылған құрастыру және жобалау саласында практикалық қызмет тәжірибесі бар білікті маман-сарапшылардан, өнеркәсіптік кәсіпорындар мен жоғары оқу орындарының бейінді кафедраларының қызметкерлерінен құрады.

3.4. Қазылар алқасы:

- қатысушыларды байқауға қатыстыру;
- орындалған жұмыстарды бағалау;
- балдарды хаттамаға енгізу;
- жеңімпаздар мен жүлдегерлерді анықтау;
- байқауды ұйымдастыру-әдістемелік қамтамасыз етуді жетілдіру бойынша ұсыныстар енгізу жұмыстарына жауап береді.

3.1.1. Сырттай кезең:

Қатысушы команданың жетекшісі (немесе бірнеше жетекшілері) әртүрлі пәндік дағдылары бар (АКТ-ға, ғылыми жұмысқа бейімділігі, ақпаратты талдай және жүйелей алатын) балалардың шығармашылық тобын құрады.

Жеке жауапкершілік.

Жеке жауапкершілік тағайындалады, қатысушылардың командасында рөлдер бөлінеді, соған сәйкес белгілі бір жұмыс ауқымы орындалады:

- Веб-дизайнер – HTML немесе CMS сайттарының жұмыс істеу дағдылары бар және 3D графикалық бағдарламаларымен жұмыс істеу дағдылары бар қатысушы.

- Журналист – топтың басқа мүшелерімен бірлесіп зерттеу жүргізетін және жариялауға арналған материалды сауатты баяндайтын қатысушы.

- Зерттеуші – зерттелетін аймаққа байланысты ерекшеліктерді - флора, фауна, көрікті жерлер, сәулет және қасиетті жерлерді зерттей алатын қатысушы немесе қатысушылар.

- PR менеджер – байланыс дағдылары бар, зерттеу жұмысының әлеуетті демеушілерімен байланыс орнатуға, осы жобаға қатысуға кәсіпкерлер арасынан үшінші тұлғаларды қызықтыруға қабілетті қатысушы.

Қатысушы командалар байқау сайтында тіркеледі және командалар құрамын орналастырады.

Ұжымдық жауапкершілік.

Қатысушылар топта жұмыс істей отырып, өздерінің зерттеу жұмыстары (сәулетті ескерткіштер, көрікті жерлер, флора, фауна және т.б.) туралы ақпаратты жинайды және жүйелейді.

Команда жетекшісі Веб-дизайнермен бірлесіп, байқауды ұйымдастырушылар ұсынатын екінші деңгейдегі домендегі сайтты толтырады. Қатысушылар сайтта өздерінің құрған панорамалары мен белгілерін, сондай-ақ өз жұмысы туралы әртүрлі ақпаратты және өз қалауы бойынша кез келген басқа ақпаратты орналастырады.

Байқау барысында тапсырмаларды орындауға құзыретті тәсіл, байқау материалдарын орналастырудың техникалық ерекшеліктері мәселелері бойынша, сонымен қатар мекенжайы қатысушыларға қолжетімді болатын Екінші деңгейдегі ашық доменде веб-квесттерді құру жөніндегі қосалқы нұсқаулықтар, қосымшалар, мысалдарға сілтемелер орналастыру мәселелері бойынша ұйымдастыру комитетімен және команда жетекшілерімен онлайн кездесулер жүзеге асырылатын болады.

Сырттай кезеңді бағалау критерийлері:

- эстетикалық
- фотосурет сапасы;
- белгілерді, анимацияларды, өтулерді пайдалану;
- дыбыстық эффектілерді қолдану (фондық музыка, нұқу дыбыстары және т.б.)
- идеяның өзіндік ерекшелігі

3.1.2. Қашықтық кезеңі:

Қашықтық кезеңінде байқаудың қазылар алқасы барлық жұмыстарды қарастырып, сырттай кезеңде іріктеуден өткен қатысушыларды анықтайды.

Сырттай кезеңде іріктеуден өткен қатысушылар күндізгі кезеңге қатысуға жіберіледі және ұйымдастыру комитетінің шақыруларын алады.

3.1.3. Күндізгі кезең:

Әр команда стендтік қорғауға арналған презентация дайындайды.

Баяндамашы стендтік қорғау жүргізудің барлық кезеңінде өзінің стендінің (ноутбугының) жанында тұрып, сарапшыларға, қонақтарға жобаны іске асыру мәселелері бойынша толық ақпарат беруге дайын болуы тиіс. Жобаны қорғау уақыты – 3-5 минут.

Күндізгі кезеңді бағалау критерийлері

- Бірінші ұстаным – зерттеудің техникалық жағы:
 - фотосуреттер саны (0-2 балл);
 - 3D панорама (0-2 балл);
 - безендіру (0-2 балла);
 - белгілерді, анимацияларды, өтулерді пайдалану (0-2 балл);
 - дыбыстық эффектілерді қолдану (0-2 балл).
- Екінші ұстаным-зерттеудің мазмұнды жағы:

- материалды ұсыну ерекшелігі (0-2 балл);
- тақырыптың сәйкестігі (0-2 балл);
- командалық жұмысты ұйымдастыру (0-2 балл);
- зерттеу аспектісі (0-2 балл);
- жобаның тақырыптық көрсетілімінің тұтастығы (0-2 балл).

Байқау жеңімпаздарын жұмыстарды презентациялау қорытындылары бойынша бағалау критерийлеріне сәйкес байқаудың қазылар алқасы айқындайды. Нәтижелері umckrg.gov.kz сайтына жарияланатын болады.

- Байқаудың ұйымдастырушылары авторларды, басшыларды көрсете отырып, зерттеу жұмыстарының материалдарын пайдалану құқығын өзіне қалдырады.

- Ұйымдастырушылар қосымша номинациялар құруға құқылы, бұл туралы байқаудың Ұйымдастыру комитеті қатысушыларды хабардар етеді.

- Жеңімпаздарды марапаттау байқау аяқталғаннан кейін өткізіледі.