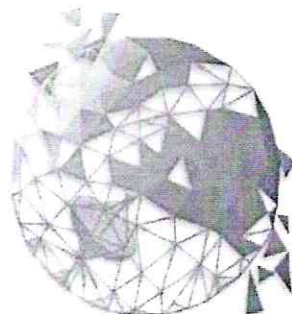


Министерство образования Красноярского края  
Краевое государственное бюджетное профессиональное образовательное  
учреждение «Красноярский колледж радиоэлектроники и информационных технологий»



МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА  
ОНЛАЙН-ВИКТОРИНЫ « ДЕНЬ ПРОГРАММИСТА»

Красноярск, 2023 г.

Методические рекомендации составлены:

Преподавателем первой квалификационной категории КГБПОУ СПО «ККРИТ»  
Е.О.Стефановской

Преподавателем первой квалификационной категории КГБПОУ СПО «ККРИТ»  
А.А.Кетровой

РАССМОТРЕНО

на заседании цикловой комиссии преподавателей

укрупненной группы специальностей 09.00.00

Информатика и вычислительная техника №1

Протокол № 1 от «26» сентября 2023г

Председатель ЦК  А.В.Татарников

Ответственный редактор: зам. директора по учебной работе М.А. Полютова

Одобрено Методическим советом КГБПОУ СПО «ККРИТ»

протокол №     от «   »     2023 г.

Председатель методического совета

Зам. директора по УР  М.А. Полютова

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА             | 4  |
| 2. УСЛОВИЯ ИГРЫ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ | 5  |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ                           | 6  |
| ЛИТЕРАТУРА                           | 7  |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 1                         | 8  |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 2                         | 10 |

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Профессиональное образование, основанное на теоретических знаниях, давно перестало соответствовать запросам современного рынка труда. Современное производство требует качественно нового уровня образованности работника. Возрастает потребность в мобильных, креативных, имеющих навыки и опыт работы специалистов.

Рассматривать качество профессионального образования нужно не только как уровень и глубину усвоения знаний в профессиональной области, но и как определенный уровень освоения культуры профессиональной деятельности, способов постоянного профессионально-личностного саморазвития и самосовершенствования.

Учебные заведения должны выпускать в жизнь людей, не только усвоивших набор определенных знаний и умений, но и умеющих добывать их самостоятельно. Подразумевается, что выпускники должны обладать определенными универсальными учебными действиями (УУД).

Универсальные учебные действия представляют собой совокупность различных способов действий обучающихся, обеспечивающих способность самостоятельному усвоению новых знаний и умений.

Викторины способствуют формированию у обучающихся системы способов познания окружающего мира, построения самостоятельного процесса поиска, обобщению и использованию полученной информации, т. е. способствуют формированию познавательных универсальных учебных действий.

Способность обучающегося самостоятельно успешно усваивать новые знания, формировать умения и компетентности, включая самостоятельную организацию этого процесса, т. е. умение учиться, обеспечивается тем, что универсальные учебные действия как обобщённые действия открывают учащимся возможность широкой ориентации как в различных предметных областях, так и в строении самой учебной деятельности, включающей осознание её целевой направленности, ценностно-смысловых и операциональных характеристик. Таким образом, достижение умения учиться предполагает полноценное освоение обучающимися всех компонентов учебной деятельности, которые включают: познавательные и учебные мотивы, учебную цель, учебную задачу, учебные действия и операции (ориентировка, преобразование материала, контроль и оценка). Умение учиться — существенный фактор повышения эффективности освоения учащимися предметных знаний, формирования умений и компетенций, образа мира и ценностно-смысловых оснований личностного морального выбора.

Викторина проводится с целью формирования у обучающихся интереса к будущей профессии, вовлечения наибольшего количества обучающихся в дистанционные мероприятия.

Задачи викторины:

- стимулирование интереса обучающихся к получению дополнительных знаний путём участия в интеллектуальных дистанционных мероприятиях;
- развитие навыков и умений обучающихся в поиске нужной информации;
- формирование общей культуры и кругозора обучающихся.

## 2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ

Викторина проводится с 12/13 сентября (в день празднования Дня программиста в РФ).

В викторине могут принимать участие студенты I - IV курса специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование всех квалификаций, студенты всех других специальностей.

Время проведения викторины не ограничено. Ссылка на онлайн ресурс с вопросами викторины может быть размещена на любом официальном ресурсе учебного заведения (например, в группе ВК, Телеграмм-канале и т.п.)

Прохождение викторины разбивается на 2 этапа.

Первый этап заключается в прохождении участником викторины непосредственно заданий викторины. Вопросы викторины размещены на платформе Google Forms -

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfXkI8UqVM5md\\_yyGrPanQxXyZl111NM39tZeViCvlp-2sfFO/viewform?pli=1&pli=1](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfXkI8UqVM5md_yyGrPanQxXyZl111NM39tZeViCvlp-2sfFO/viewform?pli=1&pli=1)

Фрагмент онлайн викторины «День программиста» (1 этап) представлен в Приложении 1.

Второй этап представляет собой проверку правильности ответов, данных участником, а также ознакомление с дополнительной информацией, предоставленной авторами вопросов викторины, по каждому вопросу.

Фрагмент онлайн викторины «День программиста» (2 этап) представлен в Приложении 2.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Одним из современных требований к соискателю в ИТ-сфере является развитие инновационного потенциала.

Участие в конкурсах, играх и других внеурочных мероприятиях дает колоссальную практику студентам и четкие представления о выбранной профессии, формирует творческую самостоятельность, правильную самооценку и самоопределение в профессиональной среде.

Формат викторины требует много времени только на подготовку. Но для участников викторины мероприятие проходит легко и интересно, решая при этом вполне серьезные задачи стимулирования интереса обучающихся к получению дополнительных знаний, развития навыков и умений обучающихся в поиске нужной информации и формирование общей культуры и кругозора обучающихся

Игровые форматы являются вполне эффективными при формировании будущих профессионалов. При грамотном использовании они могут привнести интерактива и динамики в любое обучающее событие совершенно любой тематики и профессиональной направленности.

С помощью игровых форматов можно организовать множество участников и предоставить им уникальный, ни с чем несравнимый опыт. Игровые форматы создают условия для гармоничного развития личности и её самореализации на основе готовности к непрерывному образованию; обеспечивают успешное усвоение знаний, формирование умений, навыков и компетентностей в любой предметной области

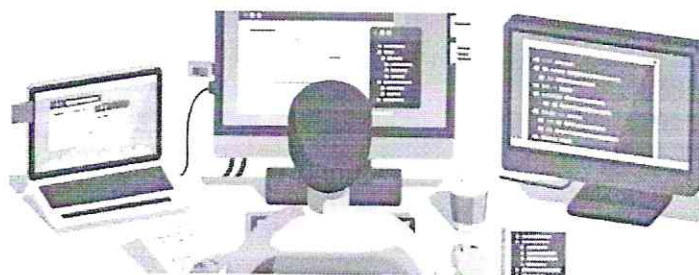
## ЛИТЕРАТУРА

1. Самыгин С.И. Столяренко Л.Д., Алексеенко И.Н.: Педагогические технологии в образовании. Учебное пособие. - Ростов н/Д.: Феникс, 2022. – 319 с.;
2. Современные образовательные технологии: учебное пособие для вузов / Л. Л. Рыбцова [и др.]; под общей редакцией Л. Л. Рыбцовой. — Москва: Издательство Юрайт, 2022. - 92 с.

Электронные ресурсы:


1. <https://wciom.ru/>
2. <https://rtmtech.ru/>
3. <https://www.gfk.com/>
4. <https://www.unesco.org/>

Фрагмент онлайн викторины «День программиста» (1 этап)



## 13 сентября - День программиста

О серьезной профессии несерьезно :)

 Совместный доступ отсутствует



\*Обязательный вопрос

Какой язык программирования получил имя в честь комедийного сериала? \*



Java



Python



Swift



Ruby



Программирование складывается не только из написания кода, но и из анализа пользовательского поведения.

\* 1 балл

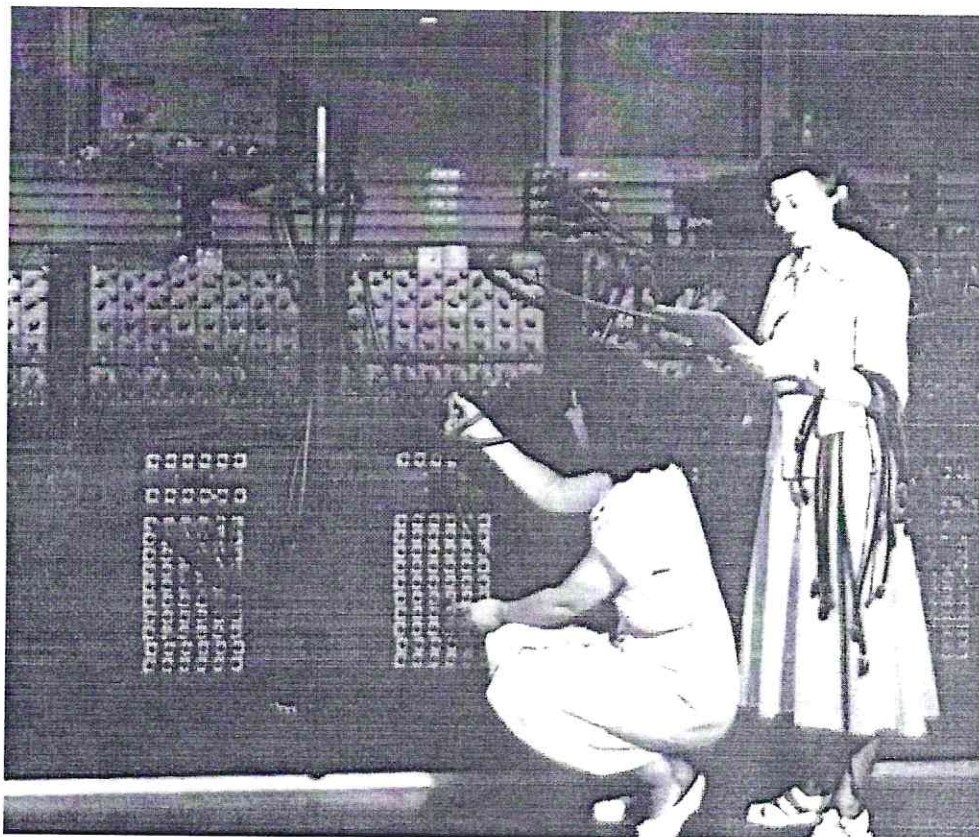
Сколько времени IT-специалисты в своей работе в среднем думают о том, как конечный пользователь будет работать с программой, приложением или сайтом?



- 10 %
- 15 %
- 25 %
- 30 %

Фрагмент онлайн викторины «День программиста» (2 этап)

- ✓ Как до изобретения ЭВМ в США называли работников, занимающихся ручной калькуляцией на арифмометрах сложных задач (например, рассчитывавших таблицы стрельбы)? \*1 из 1



- Компьютерами ✓
- Операторами
- Программистами
- Расчетчиками

Комментарий

*До изобретения электронно-вычислительных машин компьютерами в США называли работников, занимавшихся ручной калькуляцией на арифмометрах сложных задач — например, рассчитывавших таблицы стрельбы. Большинство компьютеров были женщинами, и их стало ещё больше в военное время. Многие из них затем успешно переквалифицировались в программисты. Так, среди шести ведущих программистов ЭНИАКа, первого электронного компьютера общего назначения, не было ни одного мужчины.*