

Yunus 12-də Təhsil Nazirliyinin tabeliyindəki Tofiq Səməylov adına 6 nömrəli məktəb-liseydə "Rəqsə bacarqlar" pilot layihəsi çəçivəşində görüln işlər həsr olunmuş tədbir keçirilib.

Tədbirdə Təhsil nazirinin müavini Məhəbbət Vəliyeva, "Alqoritmika" şirkətinin baş direktoru Andrey Lobanov, "Rəqsə bacarqlar" layihəsinin rəhbəri Fəxr Qurbanov, informasiya texnologiyalar vətəhsil üzrə ekspertlər, ümumtəhsil məktəblərinin rəhbərləri, müəllim və əgirdlər iştirak edib.

Tədbirdə çəçivəş edən Təhsil nazirinin müavini Məhəbbət Vəliyeva vətəhsil sahəsində son illər rəzində təhsil sahəsində idəş olu olunan uşurlardan danəşşəş "Rəqsə bacarqlar" layihəsinin həmiyyəşini vurşlayan nazir müavini bildirib ki, beynəlxalq təcübəş öyrəşilməklə müasir informasiya texnologiyalar nətədris prosesində tətbiqi "Azərbaycan Respublikasında təhsilin inkişaf üzrə Dövlət Strategiyası"nda öz əksini tapş.

Məhəbbət Vəliyeva qeyd edib ki, informatika fəşninəş yeni formatda tədris müasir texnologiya və rəqsə bacarqlar təcübəş dəş öyrəşilməş qəş proqramlaşdırmanəş sirləşrinəş bəşləş olmaş imkan veriş, uş aqlara təkəş proqramlaşdırmanəş deyil, biliyən praktikada tətbiqi bacarqlar nətəş öyrəşdir.

Tədbirdə çəçivəş edən layihə rəhbəri Fəxr Qurbanov son illər rəzində layihə çəçivəşində hətəş keçirilən tətəş birlər barədə məlumat verib. İdəş olunan nailiyyətləri sadəşlayan Fəxr Qurbanov, yeni tədris ilinin başlanışından etibarən layihənin ümumilikdə 6 cəş hərdəş (Bakəş, Gəşncəş, Biləşsuvar, Şumqay t, Mingəşçevir, əşamax) hətəş keçiriləcəşini vətəş 120 məktəbin 4-8 sinif əgirdlərini hətəş edəcəşini söyləşyib.

Tədbirdə "Alqoritmika" şirkətinin baş direktoru çəçivəş edərək layihənin uşurlar vətəş dünyada təhsil sahəsində aparışlan yeniliklər barədə danəşşəş.

Sonra Təhsil Nazirliyi vətəş "Alqoritmika" beynəlxalq şirkəşti ilə birgə keçirilən "Marsıada-2019" müsabiqəşinin qalibləri mükafatlandırış.

Müsabiqənin əşsas məqsədi Scratch proqramlaşdırma mühitində 5 vətəş 6-cəş sinif əgirdlərinin yaradəcəş qabiliyyətlərinin aşkarlanmaş, bilik səviyyəşinin qiymətləndirilməşsi, onlar nətəş marağında olan mövzu vətəş qəşhrəşmanlar nətəş müyyəş edilmişdir.

Müsabiqədə Bakəş, Gəşncəş vətəş Biləşsuvar hətəş yerləşşən 73 məktəbdə 1024 əgird iştirak edib. "Alqoritmika" nətəş platformasında Scratch proqramlaşdırma mühitində hazırlanan məktəbləri orijinal layihələri müsabiqəyə qəşbull edilib. İştirakçılar nətəş 5 meyar əşsas nətəş qiymətləndirilib. İdeyan bütöylüyü vətəş layihənin məzmunu; texniki reallaşdırma; yaradəcəş; qrafik keyfiyyəti; sətəşsin keyfiyyəti.

Müsabiqə 2 əşsas nətəş yaxışş çizgi filmi vətəş yaxışş oyun vətəş 2 xüsusi nətəş yaxışş qrafik vətəş sətəş dizaynlar nominasiyalar üzrə keçirilib. İştirakçılardan 28 nətəş qalib olub, 5 nətəş isə müsabiqənin beynəlxalq mərhələşində yer tutub. Qaliblər müxtəlif hədiyyə vətəş diplomlarla mükafatlandırış.

Tədbirdə hətəşçinin ilin yekunlarına əşsas nətəş layihənin 15 nətəş yaxışş müəşllimi vətəş 3 nətəş yaxışş məktəbi mükafata layiq görülb.