

“Утверждаю”



зав.кафедрой клинических дисциплин I

к.м.н., доц. Маматова С.М.

“ ” 2022г

ПОЛОЖЕНИЕ О ПРЕДМЕТНЫХ ОЛИМПИАДАХ КАФЕДРЫ КЛИНИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН I ММФ.

1. ЦЕЛИ ОЛИМПИАДЫ

Основной целью проведения олимпиады по внутренним болезням является выявления одаренных и талантливых студентов, развития познавательных интересов обучающихся, а также умение в командной работе.

Предметная олимпиада по внутренним болезням — итог работы педагогического коллектива с одаренными обучающимися не только в ходе учебных занятий, но и внеурочной деятельности (кружках, группах и т.д.), развития у обучающихся творческого отношения к изучаемому предмету вне рамок образовательной программы, проявления склонности к самостоятельному поиску дополнительной информации в работе со справочной, научнопопулярной литературой и в Интернете.

2. ЗАДАЧИ ОЛИМПИАДЫ

- Пропаганда научных знаний и развития у студентов интереса к творческой деятельности.
- Создание условий для реализации способностей, склонностей, интересов обучающихся, ранней профилизации;
- Привлечение студентов к научно-практической деятельности;
- Выявление наиболее способных обучающихся;

3. ОРГАНИЗАЦИЯ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ОЛИМПИАДЫ

- Олимпиада организуется заведующей кафедрой и объединениями ППС кафедры на основании графика проведения.
- Содержание заданий и вопросов разрабатывается преподавателями-предметниками в соответствии с особенностями каждого учебного предмета и утверждается на кафедральном собрании. Там же обсуждаются решение этих заданий и количество баллов за каждое выполненное задание, критерии оценивания решения в зависимости от сложности задания.

- Предметная олимпиада проводится 1 раз в академический год, для студентов 3 и 4х курсов, в зависимости от традиции и плана работы.
- Студенты принимают участие добровольно. В Олимпиаде участвуют 2 и более команд
- Участники научных кружков являются со организаторами и капитан команды. Состав команды отбирается с учетом потоков и или групп. Капитан команды имеет возможность отбирать и составить команды.
- Срок и порядок проведения олимпиады объявляется за 1 мес. до ее проведения.
- Олимпиадные работы (письменные и устные) проверяются и оцениваются председателями и членами жюри.
- В состав член жюри входит преподаватели кафедры и капитаны команд прошлогоднего Олимпиады.
- Результаты объявляются всем участникам олимпиады не позднее чем через два часа после ее проведения.
- Победителем олимпиады считаются участники набравшие наибольшее количество баллов, занявшие 1-е места и награждаются дипломами 1-й степени.
- Финансовое обеспечение олимпиады осуществляется за счет кафедрального фонда.
- Претензии к процедуре проведения олимпиады принимаются только в день проведения олимпиады в письменной форме на имя заведующей кафедры.
- Решения по результатам рассмотрения зав. кафедры принимает в трехдневный срок, о чем информирует коллектив соответствующим приказом.
- Отчет о проведении олимпиады составляется ответственными лицами кафедры.

4. ОРГАНИЗАТОРЫ ОЛИМПИАДЫ

Кафедра клинические дисциплины I международного медицинского факультета ОшГУ и студенческий научный кружок «Юный Доктор»

ОБЩЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ ИГРЫ СТУДЕНТОВ "САМОЕ СИЛЬНОЕ ЗВЕНО"

Цель и задачи проведения интерактивной игры: - развитие умений и навыков сценического мастерства; -создание условий для профессионального развития студентов.

Порядок проведения игры: Команда из восьми студентов пытается заработать приз размером до 10 000 очко. Всего 8 раундов и финал. Время каждого раунда лимитировано: длительность первого раунда — 3,0 минуты, каждого последующего — на 10 секунд меньше предыдущего, предфинальный раунд — 1,5 минуты, время для размышления над вопросами финала не ограничено. Первый вопрос первого раунда задаётся игроку, чьё имя первое по алфавиту; в последующих раундах — самому сильному игроку предыдущего раунда, согласно статистике. Если самое сильное звено покинуло игру, то начинает раунд игрок, который являлся следующим по статистике сильным звеном; а если сильных звеньев несколько, то из них выбирается игрок, чьё имя первое по алфавиту. Далее игроки отвечают по очереди. В каждом раунде можно заработать до 1 000 очко, выстраивая цепочки верных ответов. В предфинальном раунде любая сумма, заработанная участниками, увеличивается вдвое, то есть можно заработать до 100 000 очко. Самый быстрый способ заработать максимальную сумму в раунде — выстроить цепь из 8 правильных ответов и отправить в банк заработанные деньги — в этом случае раунд закончится досрочно. Если кто-то из игроков отвечает на заданный вопрос неверно, цепочка правильных ответов «рушится», и команда теряет деньги, заработанные в «цепочке», и начинает «строить» цепь верных ответов заново. Однако если игрок после обращения к нему скажет слово «Банк!» до того, как будет задан вопрос, деньги команды сохраняются, однако цепь ответов нужно строить заново. Если игрок не знает ответа на вопрос, он может сказать «пас», однако этот ответ приравнивается к неправильному. В каждом раунде выигрышем становятся только те деньги, которые игроки успели отправить в банк. Сумма заработанных в каждом раунде денег составляет конечный приз.

Голосование После завершения каждого раунда (кроме последнего) проводится голосование. Каждый игрок пишет на табличке имя того, кто должен покинуть команду, и по окончании голосования демонстрирует табличку с именем кандидата на выбывание остальным. Каждый участник по очереди произносит имя игрока, против которого голосует. После этого ведущий общается с некоторыми из игроков и выясняет, почему они проголосовали именно таким образом. Игрок, который должен

покинуть команду, определяется большинством голосов. Если складывается ничья, окончательное решение принимает игрок раунда, который по статистике был самым сильным звеном раунда. В финале двоим оставшимся игрокам предстоит по очереди ответить на 5 пар вопросов (каждая пара примерно на одну тему). Время на раздумья для ответа не ограничено. Победителем считается тот, кто даст больше правильных ответов. Вопросы немного сложнее, чем в основной игре. Если после пяти пар вопросов счёт игроков равный, то ведущий продолжает задавать пары вопросов до «первого проигрыша», пока один из игроков не даст неверный ответ при правильном ответе соперника. Победитель получает главный приз.