

№1 28 08 2024 жыл
Педкеңесте каралды

Бекітемін Ис С.А.Искакова
Басқұдыс ЖОББМ директорының у.м.а



Қызылорда облысы
Аудандық білім бөлімі
Қызылорда облысы



Тақырыбы:
«Креативті ойлау»
(элективті курс)

Класы: II

Орындады: А.Ә.Ермағанбет

География пәнінің мұғалімі

Ә/Б отырысында каралды: Ис М.Ж.Жумакулова
№ 1 хаттама 28 күні 08 айы 2024

Тексерілді Ис С.Искакова

(Оқу-тәрбие ісінің меңгерушісі)

МАЗМҰНЫ

1. Түсінік хат
2. Бағдарламаның негізгі идеясы
2. Элективті курс мақсаты мен міндеттері
4. Бағдарламаның өзектілігі
5. Күтілетін нәтижелер
6. Тақырыптық сағаттар
6. Оқытушыларға арналған нұсқаулықтар
7. Реалистік кейс үлгілері
8. Оқушы жұмысын критериялды бағалау
9. Глоссарий
10. Әдебиеттер тізімі

Түсінік хат

Креативті ойлау – білім алушылардың берілген ақпаратты сұрыптап, кеңінен ойлауға талпынуы, елестету, қиялдау арқылы әртүрлі образдар, идеялар туындатып, өзгеше, жаңа дүниені ұсынуы.

Қазіргі таңда ақпарат ағымының жылдам атмасып отыруына байланысты білім алушылардың да жағдайға сай тез шешім қабылдай алу, икемделу, бейімделу қабілеттерін дамыту өте маңызды мәселе болып отыр. Сол себепті де жаһандану дәуірінде сыни көзқарасы дамыған, жан-жағымен еркін қарым-қатынасқа түсіп, таным көкжиегі кеңейген, идеяларын жариялап, өзін-өзі іске асыра білетін креативті тұлғаны қалыптастыру – заман талабы.

Креативтілік — оқушыны өркендеуге, дамуға, нәтижеге жетуге бағыттайтын, тез ойлап табу, жаңалық ашу, аяқ астынан ақыл табу, терең сезім, толғаныс, интеллектуалдық биіктік, ұшқыр ойлылыққа жетелейтін биік шын. Сонымен бірге креативтілік адамның саналы және бейсаналық психикасын зерттеу, өзін-өзі тану қажеттілігіне алып келеді. Шығармашылық- бүкіл болмыстың, қозғалыстың, дамудың яғни, бүкіл тіршілік көзі. Мектепті үздік бітірген оқушының өмірдің шындығымен бетпе-бет келгенде, икемсіз, дәрменсіз болып шығатын кездері аз болмайды. Сондықтан оқушының шығармашылық мүмкіндігін ашу, оған бағыт-бағдар беріп, қыр-сырына оқыту, мәні менорнын, заңдылықтарын ұғындыру – кезек күттірмейтін мәселелердің бірі.

Бұл элективті курс бағдарламасында білім алушылардың креативті ойлауын дамытып, заманауи тұлға ретінде өзін-өзі іске асыруға, болашағы туралы ой жүгірте білу, алған білімдерін өз мақсаттарына жету үшін пайдалана білу, өз өмірімен байланыстырып, қоғам өмірінде белсенділік таныту мақсатында білімдері мен мүмкіндіктерін дамыту қабілеттері көзделген. Оқушылардың креативті ойлауы арқылы табысты болуға, шығармашылыққа ұмтылу қабілетін дамыту үшін әдістемелік көмекші құрал ретінде пайдалануға ұсынылады. Бағдарлама 10-11 сынып білім алушыларына аптасына 1 сағат, жылына 34 сағатқа негізделіп құрастырылған.

Бағдарламаның негізгі идеясы: Инновациялық іс-әрекетке даярлау процесінде жоғары сынып оқушыларының креативті тұлғалық сапа ретінде дамуы, яғни, іс-әрекетте жаңа идеяларды өз бетінше жүзеге асыру қабілеті мен шығармашылыққа қабілетті, интеллектуалдық белсенділік, логикалық және стандартты емес ойлау деңгейіне жетудегі субъектілеріне айналуының маңыздылығы.

Мақсаты: Шығармашылық даралығы мен ерекше креативті ойлауы бар тұлғаны дамыту.

Міндеттері:

- Теориялық білім бере отырып, жаңа әдістеме арқылы креативті ойлауға бағыттау, стандартты емес шешімдерді қабылдауға ықпал ету;
- нарықтағы өнімнің барлығы адам еңбегінің жемісі екенін ұғынуға жетелеу;
- өмірдің өзгермелілігін ұғынып, жағдайға сай бейімделу қабілетін шыңдау;
- берілген ақпараттарды жинақтап, өмір тәжірибесімен салыстырып, өз өнімін ұсынуға бағыттау;

- білім алушылардың креативті тұлғасын қалыптастырудың құрылымдық-мазмұндық моделін жасау;
- креативті іс-әрекетке дайындау процесіне қалыптастырудың әдістемесін жасау және оның тиімділігін тәжірибелік-эксперименттік жұмыс барысында тексеру.

Бағдарлама өзектілігі: 2021 жылдан бастап, PISA зерттеуі алғаш рет жетекші компоненттердің бірі ретінде креативті ойлауды бағалау енгізді, демек бұл осы бағыттың маңыздылығы мен өзектілігін арттыра түседі. Адамның құндылығы оның бірегейлігімен, шығармашылығымен анықталады. Шығармашылық жаңа көзқарасты, жаңа шешімді, жаңа амалды, мінез-құлықтың, қабылдау мен ойлаудың әдеттегі схемалары мен стереотиптерінен бас тартуға дайын болуды, өзін-өзі өзгертуге дайын болуды қамтиды. Креативтілік – туа бітті талант емес, күнделікті жұмысыңа шығармашылықпен қараудан дамытын дағды екенін ескерсек, демек жоғары сыныптағы білім алушылардың осы қасиеттерін дамыту маңызды міндетке ие.

Сол себепті бағдарлама білім алушылардың танымдық қабілетін арттыру, өз өмірінің нәтижелерін талдау, ойын шоғырландырып, жинақтауға, қиялын, еске сақтау қабілетін, болашағын елестету қасиеттерін дамытуға және соның негізінде креативті тұлға ретінде өзін-өзі іске асыруға бағытталған.

Күтілетін нәтиже:

- Ақпараттарды қабылдау, мәселелерге сезімталдығы, жаңа идеяларды қабылдау икемділігі, өмірлік мәселелердің кездейсоқ шешімін табу дағдылары қалыптасады;
- алған ақпаратын талдап, оның шынайылығын бағалауға үйренеді, негізделген шешімдер қабылдайды;
- қиын жағдаяттардан шыға білу икемділігі нығаяды;
- керемет идеяларын, өз мүмкіндіктерін іске асыруға ұмтылады;
- стандартты жағдаяттарда стандартты емес шешімдерді қабылдауға үйренеді;
- жаңа дүниені байқап, сынап көру және өз қателіктерінен сабақ алу қабілеттері нығаяды;
- креативті ойлау арқылы оқуға қызығушылығы артады, шығармашылығы дамиды;
- өз бетімен ізденіс дағдылары, іскерлік қабілеттері жетіледі;
- ойларын логикалық түрде жүйелей алу ұстанымдары қалыптасады;
- әртүрлі жағдаяттарда мәселені өздігінен шешуге бағытталады.

«Креативті ойлау» ІІ-сыныпқа арналған элективті курс бағдарламасы Жылдық жүктемесі 34 сағат, аптасына 1 рет.

№	Сабактың тақырыбы	Сағат саны
1	Креативті ойлау дегеніміз не?	1
2	Креативті ойлаудағы білім, білік дағдылары	1
3	Креативті ойлаудағы мінез-құлық	1
4	Креативтілік және табыстылық	1
5	Шығармашыл тұлғаның ерекшеліктері	1
6	Шығармашыл тұлға және креативтілік	1
7	Шығармашылық процестің алғашқы дайындық кезеңі. Креативті идеяның көзі	2
8	Шығармашылық процестің екінші кезеңі Креативті ойлаудағы кедергілердің ролі	2
9	Үшінші кезең: креативті ойлау және шабыт	2
10	Шығармашылық процестің төртінші кезеңі: идеялардың дамуы, рәсімдеу, тексеру	2
11	Эвристиканың негізгі әдістері. Сократтың Маэвтикасы	1
12	Сынақ және қателік әдістері. Қателікті түйсіну	2
13	Миға шабуыл және кері байланыстар (нәтижелер фиксациясы)	1
14	Синектика әдісі – әртүрлі идеялардың тоғысуы	1
15	«Сынақ сұрақтар» әдісі	1
16	Фокальді объектілер әдісі	1
17	Креативтілік және көркем шығармашылық	1
18	Суретшінің шығармашыл тұлға ретінде елестетудің тарихи-мәдени эволюциясы.	1
19	Тәжірибелік шешім және нәтижелер талдамасы	2
20	Интеллектуалды қызметті ұйымдастыру кезінде жұмыс уақыты мен жұмыс кеңістігін реттеу әдістері	1
21	Интеллектуалды қызметті жоспарлаудың негізгі кадамдары	1
22	Креативтілік және интеллектуалды қызметті ұйымдастыру	1
23	Креативті тұлғаның жан-жақтылығы	1
24	Креативті жобалар «жәрменкесі»	2
25	Креативті жобалар және синектика әдісі	1
26	Креативті ойлау тренингтерін ұйымдастыру	1
27	Креативтілік моделі - менің «STARTUP-ым». Жобалар презентациясы	1
	Барлығы	34 сағат

Оқытушыларға арналған нұсқаулықтар:

Google disk (Google Docs, таблицалар, презентациялар) арқылы құжаттарды бірлесіп редакциялау. Бірнеше оқушы нақты уақыт режимінде құжаттар, презентациялар және электрондық кестелер бойынша бірлесіп жұмыс істей алады, түсініктемелер мен кері байланыс бере алады. Оқушылар google Docs ортақ жобалық жұмыс үшін пайдалана алады және жұмысына тікелей түсініктемелер мен бағалаулар бере алады.

«**Padlet**» сандық тактасы арқылы бірлескен интерактивті такталар негізінде оқушылар өз идеяларын, суреттерін немесе құжаттарын орналастыра алады. Оқушылар бұл платформа арқылы компьютермен немесе қолдарындағы смартфонмен ұйымдаса отырып, топтық жұмысты орындайды. Тапсырмаларға байланысты «Padlet» әртүрлі рәсімделген платформалар ұсынады.

Mentimeter – интерактивті презентацияларды құруға арналған онлайн-сервис. Бұл құрылғы аркасында көпшілік алдына шығып сөйлеу аудиториямен диалогке айналады. Мұның көмегімен жеке презентацияны қорғау кезінде сауалнама, дауыс беру, викторина жүргізуге болады, сонымен бірге «сөздер бұлтын» (облако слов) жасауға болады. Және де бұл сервис белгіленген нақты уақыт режимінде кері байланыс алуға мүмкіндік береді.

Minecraft платформасы – оқушылар өздері ойдан шығарған әлемді құрастырып зерттейтін, текше блоктардан құралған ашық ғалам, интерактивті ойын. Оқушы ресурстарды өзі тауып, объект, баспаналарды сала алады, жаңа тың жерлерді жеке жұмыстанып табады. Шынайы өмірге өте ұқсас «Күнкөріс режимі» арқылы ынталандырады: оқушы ресурс табады, жұмсайды, қиындықтарды жеңеді. Білім алушының сыни ойлауын ынталандырады, кез келген жағдайда жылдам және тиімді әрекет етуге үйретеді.

«**Edmodo**» платформасы – әлеуметтік желідегі идеяларды іске асырып, сыныпқа сай етіп ұсынатын веб-сайт. Жоғары сынып оқушылары «Edmodo» арқылы бір-бірімен қарым-қатынасқа түсіп, идея, проблемалар және пайдалы кеңестерімен пікір алмасуға алады. Сонымен бірге бұл платформа оқушыларды кез келген тақырыпта диалогке итермелейді және тағы да бір ерекшелігі – диалогтің қоңырау соққаннан кейін де үзілмей, жалғасын табу мүмкіндігі.

Mural (muго-қабырға) – архитектуралық құрылыстардың қабырғасына көркем сурет салу өнері. «Mural» онлайн ми шабуылы платформасы арқылы мына әрекеттерді жүзеге асыруға болады:

жұмыс жасау режимі)

шеберханасы) өткізу

ресерч (зерттеу) жасау және талдау. Бұл жерде ментальды карталар құрастыруға, бәсекелестерін талдауға, талантар мен фидбектер (кері байланыстар) жинауға тиімді.

1. Брейншторм (таймер, дайын шаблондар, жеке

2. Митап (бейресми кездесу) және воркшоп (жұмыс

3. Стратегиялар мен жоспарлар құру (дизайн-ойлау) 4. Дизайн-

Реалистік кейс үлгілері:

Қоғамдағы өзекті проблемаларға байланысты тапсырма үлгілері	Ұсынылатын тәсіл	Нәтиже
1. Қалалық жерлерде қалдықтарды басқару күрделі мәселеге айнауда, бұл ластанудың өсуіне, денсаулыққа және қалалық инфрақұрылымның тиімсіздігіне әкеледі. Қазіргі жүйелер көбінесе қалдықтарды жинаудың кешігуінен, қоқыс таситын көліктер үшін тиімсіз маршруттардан және бүкіл қала бойынша қоқыс жәшіктері үшін нақты уақыт режимінде бақылаудың болмауынан зардап шегеді. Шешу жолдарын қарастыра отырып, өз жобаныңызды ұсыныңыз	«Ардуино» платформасы.	Оңтайландыру жолдарын қарастырып, мини-жобаларын ұсынады
2. Қазақстан көмірқышқыл газы шығарындыларын азайта отырып, энергияға өсіп келе жатқан қажеттіліктерді қанағаттандыру үшін атом электр станциясын (АЭС) салу мүмкіндігін қарастыруда. Алайда, бұл қауіпсіздік, қоршаған ортаны қорғау, қалдықтарды кәдеге жарату және энергияны тиімді өндіру сияқты бірқатар мәселелермен байланысты. Өз жобаныңызды ұсыныңыз.	«Интернет вещей» арқылы автоматтандыру және қауіпсіздікті басқару сияқты салаларда инновациялық шешімдерді ұсына алады.	Өз жобасын ұсынады
3. Статистика мәліметтері бойынша, бүгінгі күнде елімізде жиналып қалған қалдықтардың 10% ғана қайта өңделеді, 90% сол күйінде жатыр. Қала маңындағы үйілген қалдықтарды көріп жүрген боларсыз. Проблеманы шешу жолын ұсыныңыз.	Thunkable платформасы арқылы жақын орналасқан қайта өңдеу пункттерін тауып, қалдықтарды пайдаға жарату жобасын ұсынады	Нақты шешу жолын ұсынады
4. Ғаламдық экологиялық проблемаларға климаттың өзгеруі, озон қабатының бұзылуы, биоәртүрліліктің азаюы, шөлейттену және жердің құлдырауы (деградация) жатады. Осылардың басты себебі – транспорт түрлерінің көбеюі екенін ескеріп, шешу жолын ұсыныңыз	Unity платформасын қолданып, транспорт инфраструктурасын 3D модельдеу арқылы транспорт ағымын оңтайландыру жолдарын қарастырады	Платформаны қолданып, нақты жоба ұсынады

Оқушы жұмысын критериалды бағалау үлгілері:

№	Оқушының аты-жөні	+CSS түрінде колдану	Дизайн вебсайтын қолдану HTML+CSS	Мазмұны	Деректер базасы	Javascript колдануы	Презентация

Оқушының аты-жөні.....

<i>Құжатты критериалды бағалау. «Талдау» кезеңі</i>	
Критерийлер	Балл
Проблеманы сипаттайды	1
Ақпаратты жинақтау әдісін қолданады	1
Тұтынушының детальді талаптарын суреттейді	1
Жобамен жұмыс жасау жоспарын құрады	1

<i>Құжатты критериалды бағалау. «Жобалау» кезеңі</i>	
Критерийлер	Балл
Шешімдердің түпүлгісін жасайды	1
Блок-схема құрады	1
Әзірленген шешімдердің артықшылығын сипаттайды	1
Әзірленген шешімдердің шектеулерін сипаттайды	1

<i>Құжатты критериалды бағалау. «Реализация» кезеңі</i>	
Критерийлер	Балл
Деректер құрылымын сипаттайды	1
Таңдалған деректер құрылымының тиімділігін сипаттайды	1
Деректер құрылымындағы элементтерді циклдік алгоритмдер тұрғысынан қарастырады	1
Таңдалған құрылымның элементтерінің арасынан деректерді іздеуді ұйымдастырады	1
Таңдалған деректер құрылымының элементтерін сұрыптайды	1
Түсінікті (белгілі) идентификатор атауын қолданады	1
Бағдарлама кодына комментарий жасайды	1

<i>Құжатты критериялды бағалау. «Бағалау» кезеңі</i>	
Критерийлер	Балл
Шешім талдамаларының табыстылығын сипаттайды	1
Жасалған жүйеге тұтынушылар берген бағасы	1
<i>Жобалық жұмыстың рәсімделуіне байланысты талаптар</i>	
Шрифт: Times New Roman, Кегль 12, жоларалық интервал 1	1
Шегіністер: солынан-2,5, оңынан-2, жоғары-2, төменгі-2	1
Беттердің нөмірленуі – төменгі жағында, ортасында орналасқан	1
Дәлелдемелер: скриншоттар, суреттер, фотографиялар	1

Глоссарий

Креативтілік – индивидтің жаңа ұғым жасау және жаңа дағдыны қалыптастыра алатын қасиетін бейнелейтін қабілеті, яғни, шығармашылық жасауға қабілеттілік; бұл ұғым интеллекттен тыс ортада зерттеледі әрі тұлғаның шығармашылық жетістіктерімен байланысты.

Интеллект – психологиялық ұғым, оны ойлауға қабілеттілік, тиімді тану

Тұлға – адамның даралығын сипаттайтын тұрақты психологиялық сапаларының жиынтығын белгілейтін ұғым, саналы іс-әрекет субъектісі.

Зерттеушілік іс-әрекет – оқушылардың алдын-ала белгісіз нәтижеге қарай шығармашылық зерттеу тапсырмаларын шешуге бағытталған оқу-тәрбие жұмысын ұйымдастырудың формасы

Креативті ойлау - түпнұсқа және сонымен бірге құнды идеяларды құру мүмкіндігі

Таланттың креативтілігі - «шығармашылықтың керемет және айқын өнімдерінде» көрінетін креативтілік түрі.

Шығармашылық - адамның өнер туындыларын жасау үдерісі. Шығармашылық – бұл шығармашылықпен айналысудың ерекше шарты. Нәтижесінде шығармашыл тұлға әрқашан шығармашылыққа ие, бұл оны нағыз ырама с бөлігі.

Эвристика (гр. *heurisko* – іздестіремін, ашамын) – жаңалықтарды ашу мен оқытуда қолданылатын шығармашылық қызметті, тәсілдерді зерттейтін ғылым.

Синектика - ой қозғаудың жетілдірілген түрі. Егер ой қозғауда идеяларды топ құрамына кездейсоқ түрде жиналған оқушылар келтіретін болса, синектикада идеяларды сарапшылар (бұл мәселе бойынша хабардар, осы бағытта жұмыс жасап жүрген оқушылар) талқылап, қорытындылайды. Мұнда проблема құрастыру жұмысы бірнеше кезеңдерден өтеді: идеялар туындаудан сараптауға қарай, сараптаудан қайтадан идеяларды келтіруге қарай. Синектиканың мақсаты: ой қозғаудағы жаңа идеяларды келтіріп, бірлесіп талқылау барысында оларды проблема шешетіндей деңгейге жеткізу.

Мәбәтика – жетекші сұрақтар арқылы әр адамда жасырын жатқан білімді шығаратын Сократтық әдіс.

Сынақ және қателер әдісі – жасаған қателіктер мен әрекеттерді көптеп қайталау нәтижесінде білімнің, икемділіктер мен дағдылардың қалыптасуы. «Сынақ және қателер» әдісін американ зерттеушісі Э. Торндайк енгізген.

Әдебиеттер тізімі

1. Мырзагелді Кемел. «Өзіңді таны» - «Аударма», 2007
2. Йерун ван Хейла. «Поддай идею» - «Миф», 2019
3. Майкл Микалко «Рисовый шторм» - «Миф», 2018
4. Майкл Микалко «Взлом креатива» - «Миф», 2021
5. Остин Клеон «Кради как художник» 10 уроков творческого самовыражения - «Миф», 2020
6. Остин Клеон «Кради как художник» Творческий дневник - «Миф», 2019
7. Марк Леви «Гениальность на заказ» - « Эксмо», 2013
8. Дмитрий Чернышев «Как люди думают» - «Миф», 2020
9. Кристоф Ниманн «Скетчи по воскресеньям» - «Миф», 2017
10. Эстанислао Бахрах. «Гибкий ум» - «Миф», 2022
11. Арег и Майлз Маклеод. «Создай свою вселенную» - «Миф», 2017
12. Уильям Гордон. «Синектика: шығармашылық қиялды дамыту» - <https://solncesvet.ru/применение-метода-синектики-для-разв/>
13. Негізгі және жалпы орта мектеп мұғалімдеріне арналған критериалды бағалау бойынша нұсқаулық. Оқу-әдістемелік құрал. Астана, 2017
14. Д.Барретт. «Мечты и творческое решение проблем» - Нью-Йоркская академия наук, 2017
15. Састре-Риба С., Виана-Саенс Л. Высокие интеллектуальные способности, решение проблем и креативность