

« ЖШШ » Баишев мектеп-лицейі



«Бекітім»
Директоры Н.В. Аманжолбаев
«_____» _____ 2023ж

«Келісілді»
Хаттаманы №1
Қалдыбай Н.М.
«_____» _____ 2023ж

2023-2024 оқу жылына арналған тақырыптық-күнтізбелік жоспар

«ИНТЕЛЛЕКТУМ»

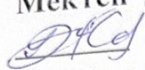
Пән мұғалімі: Есқұлова З. Н.

Сынып: 3 «А» 4 «А»

Сағат саны: 34 (аптасына 1 сағат)

Ақтөбе қаласы
2023-2024 оқу жылы

«Бекітемін»
Мектеп директоры



Ж . М . Ағысбай

Интеллектум пәні бойынша үйірме сабақтарына қатысатын оқушылар
тізімі

4 А класс

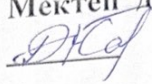
1	Асқар Амина Алтынбекқызы
2	Бақыткереев Алихан Айбекұлы
3	Забихулла Нұрсәт Қайратұлы
4	Махмудов Аманжан Серікбайұлы

3-Ұл

1-Қыз

Пән мұғалімі: Есқұлова З . Н .

«Бекітемін»
Мектеп директоры



Ж . М .Ағысбай

Интеллектуал пәні бойынша үйірме сабақтарына қатысатын оқушылар
тізімі

3А класс

1	Аманжол Амир Ақмырзаұлы
2	Бақыткереев Аслан Айбекұлы
3	Битенов Бекарыс Артурұлы
4	Қамбар Амина Нұланқызы
5	Русланқызы Айзере
6	Темірболат Омар Бақдәулетұлы
7	Забихулла Нүрәділ Қайратұлы
8	Бақытжан Амира Бақытжанқызы

5-Ұл

3-Қыз

Пән мұғалімі: Ескүлова З . Н .

«Интеллектум» курсының тақырыптық-күнтізбелік жоспары Түсінік хат

жылдың басталуын, ұзақтығын және каникул кезеңдерін айқындау туралы Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің 2022 жылғы 12 тамыздағы №363 бұйрығы, Батыс Қазақстан облысы білім басқармасының Білім беруі дамыту орталығының сараптама кенесінде (х.№2.30.04.2021ж.) қаралып, бекітілген интеллектум тандаулы курс мұғалімі З Н Есқұлованың «Интеллектум» бағдарламасына негіздеіп жасалды.

«Интеллектум» тандау курсының бағдарламасы оқушылардың логикалық ойлауы мен зейінін дамытуға, сәулет пен дизайнға қызығушылықтарын арттыруға, бәсекеге қабілетті тұлға қалыптастыруға бағытталып құрылған. «Интеллектум» тандау курсының бағдарламасы 3 «А» 4 «А» сыныптарға арналып 1 сағаттық апталық жүктемемен 34 сағатқа жасалған.

Интеллект (лат. Intellectus – таным, ұғыну, тандау) жеке тұлғаның ақыл ой қабілеті. Интеллект өзі логика арқалы табылатындығы жазылған.

Ойын орталарында балалардың қызығушылығын және әлсіз тұстарын байқау, өзін басқа оқушылармен салыстыру және бейімділіктерін байқауға мүмкіндік жасалады. Қиялын жалғастыратындай жұмыстар ұсынылады.

Әр ойын түрлі алаңда жоспар құруды көздейді, мысалы стратегиялық ойындарда ойын құруды, өзгерген жағдайларға қарай жоспар құру және қарсыласының ойын анықтауды үйретеді. Жанаша ойлау, көрнекі ойлау, стратегиялық ойындар, уарілар», «ТТСТ» ойындары ойналады. «Жасампаз өрендер» көрмесі өткізіліп, тапқырлыққа және креативтілікке байланысты жарыс өткізіледі. Бұл бағыттың мақсатыжанаша ойлау, мәселе туындағанда жана жол табу, мәселені шешу, тапқырлық қабілетін жетілдіру. Көрнекі ойлау көзбен өлшеуге, сәйкестендіре білуге, тани алуға үйретеді.Бұл бағыт бойынша «Architecto», «Equilibrio», «Tangram», «Block by Block», «Dizios», «Look Look» ойындары ойналады. Стратегиялық ойындар бағыты бойынша «Penago», «Skirritu», «Mangala», «Reversi», «Kilami», «Six» ойындары ойнатылып, жарыстар ұйымдастырылады. Бұл ойындардың пайдасы, оқушы ойындарды ойнай келе проблемаларды шеше білу, жағдайларды бағалап, ұтымды шешімді таба білуді үйренеді. Ойлау қабілеті бағытында баланын ойлау жүйесін қалыптастырып, жан-жақты ойлануға, дұрыс шешім қабылдауға машықтандырады. Оған «Qwirkle», «Meta-forms», ойындары жатады. Ұялы

телефон арқылы тапсырмалар беріліп, қортындылау жарысы өткізіледі. Жас мөлшеріне қарай ойындар таңдалып және кейбір ойындардың қиындау сатысына қарай сыныптарда жіктеледі.

Мақсаты:

Білімділік:

- сабақта алған білімдерін бекіту және кеңейту.
- осы ойындардың көмегімен бейнелі, кеністіктік ойлау және өз ойын білдіру қабілетін қалыптастыру;

Дамытушылық:

- тапқырлықты және ойындарға тұрақты қызығушылықты дамыту;
- шығармашылық қабілеттерін қалыптастыру;
- проблемалық жағдайларды бағдарлай білуді дамыту;
- схемалармен, нұсқаулық карталармен жұмыс негізінде ойлаудың аналитикалық-синтетикалық қызметін түзету және дамыту;
- сауақтардың қозғалысын, қолдың ұсақ моторикасын түзету және үйлестіруді дамыту.

Тәрбиелік:

- оқушылардың еңбек және эстетикалық тәрбиесін жүзеге асыру;
- шығармашылықтың дербестік қабілетін дамыту;
- оқушыларда шыдамдылық, еңбекқорлық, шыдамдылық, жұмысты сапалы орындау дағдыларымен қаруландыру;

Бағдарламаның міндеттері:

- Оқушылардың негізгі түстер, геометриялық фигуралар туралы түсініктерін қалыптастыру, көрнекі қабылдауды, ойлау әрекеттерін, математикалық ойлау мен зейінді дамыту, сәулелі пен дизайнға қызығушылық тудыру;

Қырағылдыққа, икемділікке, табандылыққа, парасаттылыққа баулу, релятивті ойлау, математикалық ойлау және зейін қою, көрнекі қабылдау, бөлік - бүтіннің байланысы, сынақ және қателік әдісі сияқты дағдыларды дамыту;

-Визуалды зейін дағдыларын және стратегияны әзірлеу, визуалды қабылдау, проблемаларды шешу, үш өлшемді көруді дамыту, сынақ, қателік пен шоғырлану дағдыларын дамыту.

Нысанғы: 3А-4А сыныптар

Күтілетін нәтиже:

Курсты оқу нәтижесінде оқушылар білім алуы үшін қажетті қабілеттерді дамытып, жақсартуы керек:

- материалдар туралы түсінік алады;
- қауіпсіздік ережелерін сақтайды;
- құрастыру түрлерін біледі;
- нұсқаулықпен жұмыстануға дағдыланады;
- жұмысты жүйелі түрде жүргізеді;
- бәсекеге қабілетті тұлға қалыптасады.

Пайдаланылған әдебиеттер мен интернет ресурстары:

1. А.М.Фонарева «Развитие личности ребенка» Общая редакция Москва 1987
2. Ә.Н.Нысанбаев «Адамзат ақыл ойдың қазынасы» Алматы 2005
3. Ә.Тұрғынбаев «Логика» Алматы «Білім», 2004ж.
4. Е. Аубакиров, О. Метин «Зейін және ақыл ойды дамыту кітабы».
5. О.Степанов «Беларускае АТЭЛД» <https://otbello.gomel.by/stepanov/>
6. Ойын инструкция кітапшалары

7. С. Ергали «Қазақы зияткерлік ойындарды жасөспірім логикасын дамытуға пайдалану» үйрету-әдістемелік көмекші құрал. <https://kitap.kz/book/serik-erhali-qazaqu-ziyatkerlik-oiyndardy-zhasospirim-logikasy-damutuha-pajdalanu>
8. <http://imllectum.kz/> сайты
9. <https://logicle.com/> сайт

3А-4А - СЫНЫП БАРЛЫҒЫ 3А САҒАТ (АПТАСЫНА 1 САҒАТ)

№	Сабақ тақырыбы	Мақсаты	Сағат саны	Мерзімі		Ескертту
				3А	4А	
І-ТОҚСАН						
1	1 Кіріспе және ТТСТ	Оқушылардың қиялының деңгейін байқау және пән туралы мәлімет беру.	1			
2	2 Весетікі ойынын Нұсқаулық дәлгеріндегі стадион құрылысын жасау тапсырмасы.	Сәулет пен дизайнға деген қызығушылықты арттыру. Кеністікте орнын анықтауға, салыстыруға, сәйкестендіруге, олардың логикалық ойлауын дамыту. Таяқшаларды үлгі бойынша құрастырады, әңгімелейді және уақытты тиімді пайдаланады.	1			
3	3 Весетікі Уәрілар ен ұзын көпір тақырыбында көпір құрастыру бойынша сынып көрмесін ұйымдастыру.	Сәулет пен дизайнға деген қызығушылықты арттыру. Кеністікте орнын анықтауға, салыстыруға, сәйкестендіруге, олардың логикалық ойлауын дамыту. Таяқшаларды үлгі бойынша құрастырады, әңгімелейді және уақытты тиімді пайдаланады.	1			
4	4 Q-bitz ойын ережесімен танысу, карточкалармен жұмыс. 61-70	Психикалық визуалды зейін, жан жақты байланыс және құрылыс негіздері, қысқа мерзімді есте сақтау дағдыларын дамыту.	1			
5	5 Q-bitz ойынынан жарыс. 71-80	Психикалық визуалды зейін, жан жақты байланыс және құрылыс негіздері, қысқа мерзімді есте сақтау дағдыларын дамыту.	1			
6	6 Оригами жасау	Шығармашылық ойлау арқылы сұлалық пен үйлесімділікті қабылдай білуді, көзбен мөлшерлеуді	1			

			үйрету. Оқушыларды еңбекке деген сүйспеншілігін, қызығушылығын арттыру және қағазбен жұмыс жасағанда бүктеуге, құрастыруға көңіл бөлу, шеберлікке, әсемдікке баулу.				
7	7	Арchiлeштo ойынның ойнау. 16-40	Мәселені шешу, тандаулы назар, шоғырлану, бөлшек байланыс, білімді бөлісу сияқты дағдыларды дамыту. Сонымен қатар, қосу мен алу үшін практикалық тапсырмалар.	1			
8	8	Арchiлeштo ойынның ойнау. 16-40	Мәселені шешу, тандаулы назар, шоғырлану, бөлшек байланыс, білімді бөлісу сияқты дағдыларды дамыту. Сонымен қатар, қосу мен алу үшін практикалық тапсырмалар.	1			
		Токсан ішінде барлығы		8			

II-ТОКСАН

9	1	Reversi ойын ережесін еске түсіру, ойнау.	Стратегиялық ойлау, зейінді шоғырландыру және математикалық ойлау қабілеттерін дамыту.	1			
10	2	Reversi ойынның ойнау	Стратегиялық ойлау, зейінді шоғырландыру және математикалық ойлау қабілеттерін дамыту.	1			
11	3	Qwirkle ойын ережесімен танысу.	Ойлау процестерін дамытады, алгоритм құру. Топтастыру, жүйелеу, жинақтау, визуалды ойлау процестерін жақсарту.	1			
12	4	Qwirkle ойынның ойнау	Ойлау процестерін дамытады, алгоритм құру. Топтастыру, жүйелеу, жинақтау, визуалды ойлау процестерін жақсарту.	1			
13	5	Block bu блок ойын ережесімен танысу, ойнау	Ұсақ моториканың дамуына, көздің , қолдың координациясының үйлесімділігінің дамуына әсер етеді. Зейін қою секілді қабілеттерді туындағын	1			

		беттен жалғастыру, көмектесу, түгендеу 41-60	мидын талдау операциясын жетілдіру, тапсырмаларды нұсқаулық бойынша шешуге дағдыландыру.					
23	7	Малғала, Reverse және Meta – forms ойындарынан жарыс	Әр ойынның ережесі бар, ережеге сәйкес бағынып ойнап керек деген түсінік қалыптастырып, жеңу мен жеңілу кезіндегі эмоциялық жағдайды басқара білуді үйретеді.	1				
24	8	Веселікі Дженга ойыны ойнау	Кеністіктік және архитектуралық ойлауға үйрету, командалық рухты және коммуникативті дағдыларын жақсарту.	1				
25	9	Веселікі Ұарілар Құмыра құрастыру.	Сәулет пен дизайнға деген қызығушылықты арттыру. Кеністікте орнын анықтауға, салыстыруға, сәйкестендіруге, олардың логикалық ойлауын дамыту. Таяқшаларды үлгі бойынша құрастырады, әнгімелейді және уақытты тиімді пайдаланады.	1				
26	10	Таңграмлар-үстел ойынын Таяқша бөлімі. Жұмыртқа бөлімі. Жүрек бөлімі.	Бөлшектерден бүтінді көріп, бүтіннен бөлшектерді көріп, құрастыруды, бөлшек пен бүтіннің байланысын, пішін мен бейненің арақатынасын табуды, қиялының дамытуын арттыру. Ұсақ моторикасын дамытуға мүмкіндік береді. Зейіннің шоғырлануына, ауысуына, маныздысына мән беруге дағдыландыру. Мұқияттылыққа, сабырлыққа үйрету.	1				
IV-ТОКСАН								
Токсан ішінде барлығы								
27	1	Хангалапай ойынын ойнау	Ұлтымыздың негізсіз ұмытылып бара жатқан ойынын жанғырту, бабаларымыздың ойыны туралы түсінік беріп, қызығушылық ояту.	1				
28	2	Looklook ойынын ойнау	Зейіннің шоғырлануы, ауысуы, көлемі дамиды. Пішіндерді тану, ажырату, визуалды қабылдау арқылы	1				

			ой қорытуы, ойлау қабілеттерін дамытады. Мұқияттылық, байқампаздық, шапшаңдық қасиеттерін қалыптастырады.				
9	3	Dizios ойынын ойнау.	Заттар мен құбылыстар арасындағы логикалық заңдылықтарды көру, таңдау, салыстыру, түсінік қалыптастыру сияқты процестерін дамытады. Зейіннің шоғырлануын, ауысуын, көлемін, өнімділігін дамытады. Топтық ойындар бағалардың қарым қатынасқа түсу, сыйласу сияқты құндылықтарға дағдыландыруға көмектеседі.	1			
30	4	Skirriti ойынын ойнау, топтық жұмыс.	Ойын бағанын ойлау процестерінің логикалық заңдылықтарды көру білу, жоспарлау, алгоритм құру дағдыларын дамытады. Мұқияттылығы мен зейінінің шоғырлануына жұмыс жасайды. Есте сақтау қабілеттерін дамытады.	1			
	31	5 Skirritu, Look және ойындарынан топтық жарыс.	Топтық жұмыстың маныздылығын және топта өзін өзі ұстауды үйренеді.	1			
	32	6 Six ойынын ойнау	Алдын ала өз іс әрекетін жоспарлау (ойша әрекет жасау) ой қорту, жобалау, анализ синтез жасау, есептеу процестерін дамыту. Сабырлыққа баулу.	1			
	33	7 Six ойынын ойнау	Алдын ала өз іс әрекетін жоспарлау (ойша әрекет жасау) ой қорту, жобалау, анализ синтез жасау, есептеу процестерін дамыту. Сабырлыққа баулу.	1			
	34	8 Kahoot арқылы интеллектуалдық тапсырмалар турды	Логикалық тапсырмаларды шектеулі уақыт арасында шешіп үлгеру, викторина кезінде ойды таза ұстауға және жену үшін қобалжуды женуге дағдыландырады.	1			

Токсан ішінде барлығы
Жалпы саны

8
34

