

Teaching Dictionary Skills to Elementary School Students

G.Omarova¹, M.Kenzhegaliyeva²

¹Kazakh National Pedagogical University named after Abai (Almaty, Kazakhstan)

²Leipzig University (Leipzig, Germany)

Abstract

At the present stage, the role of the student in learning is becoming more significant, since the educational process is increasingly turning into a process of self-learning and the students themselves choose their education path. For successful self-directed learning, students need various skills. This article focuses on the teaching dictionary skills in primary schools. Under changed conditions, elementary schools are required to provide their students with the knowledge and skills in using various types of dictionaries, both printed and electronic media as well as monolingual and bilingual. Therefore, a clearly designed and properly organized educational environment is of utmost importance. Didactic conditions contribute to the development of dictionary skills and, in general, to self-development of students.

Key words: elementary school; self-learning; general skills; reference books; linguistic dictionaries; printed sources; sources on electronic media

Поступила в редакцию 30.04.2020

МРНТИ 14.23.11

М.Б. КАПИШЕВА

Казахский национальный педагогический университет имени Абая,
(Алматы, Казахстан),

moxi_love@mail.ru <https://doi.org/10.51889/2020-2.2077-6861.22>

ФОРМИРОВАНИЕ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ НА УРОКАХ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТРУДА НА ОСНОВЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Аннотация

Данная статья посвящена описанию способов формирования креативного мышления у учеников на уроках художественного труда с использованием информационно-коммуникативных технологий. Цель исследования – научное обоснование и разработка методики формирования креативного мышления школьников на уроках художественного труда на основе информационно-коммуникативных технологий. Методологической основой исследования послужили фундаментальные исследования и научные публикации, посвященные проблеме формирования креативного мышления с использованием информационно-коммуникативных технологий. Автор подробно описывает способы внедрения компьютерных технологий в образовательный процесс. Также рассматривается вопрос о том, как можно внедрить информационно-коммуникативные технологии в ход урока по художественному труду. Результатом внедрения компьютера в урок художественного труда является формирование креативного мышления и творческих способностей, повышается интерес учеников к образовательному процессу. В статье подробно описаны задания, которые помогут ученикам сформировать креативное мышление.

Ключевые слова: информационно-коммуникативные технологии, компьютер, креативное мышление, образование, урок художественного труда, цифровизация общества, школа.

Актуальность проведенного исследования обусловлена двумя факторами: необходимость внедрения в образовательный процесс информационно-компьютерных технологий и формирование у учеников творческих способностей, креативного мышления. Необходимость цифровизации современного общества, в частности, сферы образования описана в Программе «**Цифровой Казахстан**», Посланиях президента страны народу Казахстана, ряде государственных программ, а также активным внедрением в жизнь общества информационно-компьютерных технологий. Необходимо модернизировать учебный процесс, используя компьютер как инструмент обучения.

Цель исследования – научное обоснование и разработка методики формирования креативного мышления школьников на уроках художественного труда на основе информационно-коммуникативных технологий. Научная значимость исследования заключается в определении проблемы формирования креативного мышления на уроках художественного труда. *Практическая значимость* исследования заключается в том, что его результаты направлены на воспитание креативной и активной личности.

В современном мире с каждым днем к образовательному процессу предъявляется все больше требований. Это касается как содержания учебного процесса, так и используемых педагогических методов и технологий. Особую роль в модернизации учебного процесса играют компьютерные технологии. Компьютерные технологии представляют собой:

- способы создания, хранения и обработки информации, ее предоставления другим лицам;
- методы использования вычислительной техники при обработке информации, сборе данных, анализе;
- ресурсы, которые можно использовать для сбора, обработки, хранения и распространения информации [4, С.49].

Мы живем в век главенствования инфор-

мации, высоких технологий, что нашло отражение в реформировании системы образования [3, С.107].

В образование активно внедряются информационно-коммуникативные технологии, которые направлены на решение большого количества образовательных и воспитательных задач. Компьютеризация школьного образования относится к числу крупномасштабных инноваций, пришедших в казахстанскую школу в последние десятилетия. Компьютеризация школьного образования тесно связана с компьютеризацией общества. Важно, чтобы современное общество шагало в ногу с научно-техническим прогрессом. Для этого со стороны Правительства разрабатываются и внедряются программы по цифровизации общества.

Например, В сентябре 2017 году была презентована программа «Цифровой Казахстан», разработанная при участии Первого президента Казахстана Н.А. Назарбаева. В Послании народу Казахстана «Третья модернизация Казахстана: глобальная конкурентоспособность» от 31 января 2017 года Н.А. Назарбаев писал о необходимости разработать программу «Цифровой Казахстан». В послании была отмечена важность развития информационно-коммуникативных технологий и цифровой индустрии для экономики страны, важность внедрения цифровых технологий в производство [19, С.38]. Особое значение имеет цифровизация казахстанского образования и общественной жизни. В программе «Цифровой Казахстан» указано: «Всем казахстанцам – от школьников до пенсионеров – снова надо сесть за книги и изучать новые технологии» [15, С.112].

В мае 2001 года была принята Программа информатизации учебных заведений начального и среднего профессионального образования Республики Казахстан, которая регламентирует информатизацию профессионального образования. Основные цели реализации программы следующие:

- внедрение в профессиональное образование ИКТ;
- внедрение в управление профессиональным образованием информационных

компьютерных технологий.

Основные направления реализации программы являются следующие:

- научить специалистов среднего звена использовать компьютерную технику в профессиональной деятельности;
- объединить существующие телекоммуникационные сети в единое информационно-образовательное пространство с подключением к нему международных банков информации;
- интеграция информатизации в сферу профессионального образования [20, С.84].

Данная программа была реализована в 2002-2005 года. Результатом реализации Программы является то, что согласно Индексу готовности к сетевому миру, который был разработан Всемирным экономическим форумом, в 2007 году Казахстан занимал 73-е место из 122 стран. В 2015 году наша страна занимала 15-е место из 143 государств [18, С.17].

Цифровизация казахстанского образования началась с внедрения в школьное и высшее образование новых предметов, открытия кружков робототехники. Например, в начальное образование введен новый предмет «Информационно-коммуникативные технологии», суть которого в формировании у учеников базовых знаний о современных информационных и компьютерных технологиях, их работе. Также этот предмет помогает ученикам научиться использовать компьютер в обучении. Начиная с 5 класса, все ученики изучают предмет «Информатика», на котором обучаются компьютерной грамотности, учатся использовать компьютерные программы, осваивают пакет MS Office, осваивают языки программирования.

По инициативе Первого Президента Казахстана стали активно открываться кружки *робототехники*. На сегодняшний день их насчитывается 372 кружка, где детей учат основам программирования и функционированию роботов. В профессиональное образование также был добавлен предмет «Информационно-коммуникационные технологии», который формирует у студентов

знания использования компьютерных технологий в профессиональной сфере. Также информационно-коммуникативные технологии стали основой для разработки новых образовательных профессиональных стандартов [22, С.94].

Таким образом, цифровизация образовательной сферы является важным процессом, необходимость которого обусловлена потребностями общества и началом четвертой промышленной революции. Ежегодно появляются новые профессии, которые так или иначе связаны с компьютерными технологиями. Некоторых специалистов успешно заменяют компьютеры и роботы. В скором будущем не останется профессиональных сфер, специалистам которых не будут нужны компетенции в области ИТ-технологий. Например, с связи с активным внедрением компьютерных технологий в образование, в будущем понадобится координатор образовательной онлайн-платформы. Такой специалист должен иметь компетенции в онлайн-педагогике и сопровождать подготовку онлайн-курсов по конкретным дисциплинам, организовать и разработать конкретные онлайн-курсы для платформы.

В связи с цифровизацией казахстанского общества и регулярно повышающейся ролью компьютерных технологий необходимо максимально активно внедрять в образование компьютерные технологии. Если раньше их использовали только для обучения работе за компьютером, обучению компьютерной грамотности, то сейчас они стали неотъемлемой частью учебного и воспитательного процессов.

В настоящее время принято выделять следующие основные направления внедрения компьютерной техники в образовании:

- использование компьютерных технологий как средства обучения, которое может усовершенствовать процесс преподавания, повысить его эффективность;
- функционирование компьютера как инструмента обучения;
- использование компьютерных технологий для развития личности учеников, стимулирование творческой активности;

– использование компьютеров для автоматизации образовательного процесса, контроля и коррекции, психодиагностики и тестирования обучающихся;

– использование как инструмента коммуникации для интерактивного общения, обобщения педагогического опыта, доступа к научной, методической и учебной литературе;

– организация интеллектуального досуга с использованием ИКТ;

– внедрение компьютерных технологий в управление общеобразовательной организацией;

– формирование креативного мышления учащихся средней школы [12, С.71].

Примером положительного влияния цифровых технологий на мышление является развитие многозадачности, высокую скорость когнитивных реакций, а также способность защищаться от информационных перегрузок, рост невербального интеллекта, специфическую концентрацию внимания и повышение его устойчивости [8, С.21]. Пластичность развивающегося мозга позволяет молодым людям сформировать не только традиционные, но и оригинальные ментальные схемы. Главным же достижением становится принципиальная готовность усваивать новые когнитивные модели.

В современной школе на уроках используются следующие компьютерные технологии: презентация, электронные тренажеры, учебники, энциклопедии, наглядные пособия и т.д. [17, С.59]. Использование презентаций позволяет визуализировать учебный материал, сопроводить его аудио- и видеоматериалом. Электронные тренажеры и учебная литература обогащают учебный материал, развивают у учеников навыки работы с компьютером [13, С.23].

Использование названных компьютерных технологий не только разнообразит ход урока, повышает заинтересованность учеников, но и позволяет повысить эффективность занятий. Используя компьютерные технологии, можно создавать как учителю, так и учащимся различные обучающие и де-

монстрационные программы, модели, игры. Такие эффективные разработки формируют позитивное отношение учащихся к учению, предполагают ненавязчивый способ оказания помощи, возможность выбрать индивидуальный темп обучения учащихся [23, С.142].

Также можно внедрять сотовые телефоны в ход урока. Например, Интернет-ресурс *Play Kahoot!* позволяет создавать небольшие викторины. Вопрос и варианты ответа выводятся на экран при помощи проектора, ученики отвечают, используя собственные мобильные телефоны. Данную викторину можно проводить для проверки домашнего задания, для установления уровня усвоения материала и подготовки домашнего задания. Использование компьютера в учебных целях в современном образовании практически не вызывает вопросов, его эффективность доказана большим количеством успешного педагогического опыта. Необходимо использовать компьютерные технологии для развития творческого и креативного мышления учеников.

Под креативным мышлением Дж. Гилфорд понимает совокупность различных способностей, представленных в различной степени, а не как единственное обстоятельство [14, С.44]. Креативность с точки зрения Т. Бьюзен есть особенность поведения личности, которая проявляется оригинальными способами достижениями результата, нахождением нового решения проблемы, различных подходах к проблеме с разносторонних точек зрения [1, С.64]. Развитие креативности помогает научить детей нестандартно мыслить, находить новые пути решения поставленных задач [5, С.49]. Именно развитие креативного мышления является важной задачей современного общества, в частности современной системы образования [9, С.18].

Школьные учителя должны с самого начала обучения развивать творческие навыки учеников, учить их мыслить критически и креативно. Для этого в ходе урока должны использоваться творческие задания [2, С.62]. Особую роль в формировании креативного мышления учеников играют такие предметы

как технология, ИЗО, урок художественного труда. Предмет «Художественный труд» был внедрен в систему казахстанского образования согласно инструктивно-методическое письмо «Об особенностях организации образовательного процесса в общеобразовательных школах Республики Казахстан в 2018-2019 учебном году». Предмет является обязательным для изучения в 5-8 классах. Основной целью изучения предмета «Художественный труд» является формирование у учеников функциональной грамотности в сфере труда и искусства, развитие творческой личности. Можно выделить следующие направления программы «Художественного труда»:

- научить учащихся осознанно воспринимать искусство;
- стимулировать изучение мирового и казахстанского художественного наследия;
- развитие навыков передачи творческой идеи окружающим, ее реализации;
- формирование у учеников креативного, творческого и критического мышления;
- получение опыта использования ИКТ в образовательном процессе, в ходе урока для выполнения заданий и при выполнении домашнего задания;
- эстетическое и трудовое воспитание учеников среднего звена, формирование системы нравственных ценностей;
- получение опыта групповой работы, совместного выполнения проекта.

Именно урок художественного труда является наиболее приоритетным в системе школьного образования для формирования креативного мышления учеников. Это обусловлено тем, что, выполняя задание, ученики воплощают собственные идеи, реализуют собственное видение, т.е. могут проявить свой творческий потенциал [10, С.82].

На уроке художественного труда для развития креативного мышления необходимо использовать следующие методики:

- метод интегрированного обучения, т.е. задействовать разные типы ощущений. Например, создать иллюстрацию к музыкальному произведению;

- методики, которые основаны на сочетании разнородных или несовместимых элементах;

- «мозговой штурм»;

- метод «фокальных объектов», позволяющий увидеть один объект с разных сторон, благодаря чему ученики смогут создать свое собственное произведение искусства [7, С.22].

Использование вышеназванных методик позволяет разнообразить ход урока «Художественный труд», развивать у учеников творческое мышление, умение анализировать и самостоятельно принимать решения. В ход современного урока художественного труда необходимо внедрять информационно-коммуникативные технологии. Это позволит не только сделать урок современным, повысить его социальную значимость, но и сделать его более эмоциональным, запоминающимся. У многих урок художественного труда ассоциируется с чем-то старомодным, бесполезным и скучным, частично бесполезным. Подростки хотят понимать в чем практическая значимость изучаемого предмета, не хотят просто рисовать и делать поделки как в начальной школе. Именно внедрение компьютерных технологий в ход урока художественного труда покажет им в чем практическая значимость, каким навыкам и умениям они научатся. Использование компьютерных технологий в ходе урока приблизит новый предмет к современной жизни подростков. Учитель художественного труда должен хорошо владеть компьютерными средствами, уметь работать со специальными программами, позволяющими создавать произведения искусства. Например:

- *Power Point* для создания презентаций;
- *Windows Movie Maker* поможет создать видеозаписи и слайд-шоу;
- *Adobe Flash* для самостоятельного создания мультфильмов;
- *ArtRage Studio u Paint* для компьютерного рисования.

Использование компьютерных техноло-

гий на уроке художественного труда придаст образовательному процессу следующие преимущества:

- у учеников повысится интерес к обучению;
- теоретическая информация будет лучше усваиваться, так как современные ученики лучше воспринимают информацию, представленную на мониторе компьютере или интерактивной доске, телевизоре и т.д., чем в учебниках. Это обусловлено формированием клипового мышления, когда информация воспринимается через яркие образы, небольшие текстовые фрагменты [6, С.101];
- при использовании анимации, видео- и аудиофрагментов усиливается обучающий эффект;
- увеличивается плотность урока, так как учитель заранее готовит информацию, размещает ее на рабочем компьютере;
- появляются новые возможности управления учебным процессом: появляется возможность давать ученикам разноуровневые задания, постоянно поддерживать диалог с учениками;
- обучение становится интерактивным;
- активизируется самостоятельная, творческая, поисковая деятельность учащихся;
- обучение приобретает новые формы;
- повышается педагогический опыт учителя, происходит обмен опытом по использованию компьютерных технологий в ходе урока с коллегами [16, С.72].

Формирование креативности на уроках художественного труда осуществляется параллельно с формированием у учеников других компетенций. Использование компьютерных технологий ускорит этот процесс. Для формирования креативного мышления учитель должен использовать активные и интерактивные методы обучения, подбирать интересные задания, которые будут активизировать мыслительную и творческую деятельность учеников.

Поскольку предмет «Художественный труд» преподается в среднем звене, учени-

ки уже имеют достаточно развитое мышление, умеют рассуждать, принимать решение, они владеют компьютерными технологиями в необходимой степени, имеют опыт взаимодействия с искусством. В связи с этим внедрение компьютерных технологий вход урока для развития креативного мышления будет эффективным.

Для развития креативности учеников чаще всего использую показ фрагмента фильма или видеоролика на определенную тему. Далее ученикам предлагается, используя компьютерные программы для рисования, *например Power Point или Windows Movie Maker*, нарисовать рисунок, который будет отражать основную идею фильма, нарисовать героев и т.д. [11, С.15].

Если в классе есть ученики, которые владеют компьютерными технологиями выше среднего или на продвинутом уровне, то им можно дать задание снять и смонтировать фильм, который потом будет показан в классе. Это эффективное задание, так как будет не только стимулировать развитие креативности, но и вдохновит учеников научиться владеть техникой таком же уровне. Кроме того, использование подобных заданий с повышенным уровнем сложности позволяет реализовывать свой научно-творческий потенциал сильным ученикам [21, С.62].

Также эффективно создание *презентации*. Создавая презентацию самостоятельно, ученики учатся подбирать цвета и сочетать их между собой, подбирать шрифт, графическое сопровождение: рисунки, видеоролики. Именно оформление презентации позволяет ученикам проявить свою оригинальность и художественное видение выполнения задания. Презентации как вид задания можно выполнять в классе или дать ученикам на дом. Развивать креативность можно, используя *текстовые редакторы*. Ученики могут написать свой рассказ на заданную или свободную тему. Такое задание будет комплексно развивать творческие способности учащихся: навыки составления рассказов, последовательного изложения мысли, оформление текста с использованием возможностей тек-

стовых редакторов. Рассказ можно сопроводить иллюстрацией, которую ученики делают в *ArtRage Studio u Paint* [24, С.33].

Креативность развивается, когда ученики создают какое-то произведение самостоятельно. Сегодня комиксы снова пользуются популярностью среди подростков. В связи с этим можно дать ученикам задание нарисовать свой комикс. Это поможет развить их творческое мышление, почувствовать себя художником, который создает свое уникальное произведение. Если ученики сделают серию комиксов, их можно распечатать и оформить как сборник, чтобы показывать следующим классам для стимуляции их деятельности.

Сегодня нельзя недооценивать роль соцсетей в жизни подростков. В соцсетях они общаются, обмениваются информацией, мемами, смотрят видеоролики, проводят досуг. Целесообразно внедрить соцсети в образовательный процесс, чтобы сблизить обучение с ценностями учеников. Это можно сделать несколькими способами. Во-первых, они могут выложить выполненное задание у себя на странице, где учитель его и проверит. Такая форма проверки заданий является новаторской для казахстанской системы образования, она вызовет интерес у детей. Кроме того им будет приятно поделиться своим трудом с друзьями. *Вторым* способом является создание в соцсети видеоролика или фильма, размещение комикса на заданную тему, публикация поста на заданную тему. Например, ученики могут написать рассказ и опубликовать его в соцсети. Интересным заданием будет ведение тематического блога об уроке художественного труда в школе. Многие сегодня хотят быть блогерами и учеников появится возможность овладеть навыками и компетенциями популярной профессии, а также повысить узнаваемость школы в соцсетях.

Более взрослым ученикам, например учащимся 7-8 классов, которые хорошо владеют компьютерными программами, можно дать задание сделать простую игру или бесплатное приложение. Сегодня сделать простое приложение или элементарную игру не со-

ставит большого труда для тех учеников, кто много времени проводит за компьютером. Такое задание является наиболее эффективным для развития креативного мышления учеников. Для развития креативного мышления у учеников в ходе урока художественного труда с использованием компьютерных технологий учитель должен соответствовать 2 важным критериям:

- владеть компьютерными технологиями на необходимом уровне, уметь пользоваться компьютерными программами, чтобы объяснять ученикам, помогать им выполнять задания. Если учитель будет некомпетентен, он не сможет использовать компьютер, будет вынужден обращаться за помощью к ученикам. Это снизит его авторитет среди учеников;
- иметь развитое креативное мышление, мыслить оригинально, выходить за рамки школьной программы и стандартов, обладать фантазией, чтобы придумывать задания, которые будут интересны ученикам.

Если учитель будет соответствовать названным критериям, то урок с ним будет интересен ученикам, он будет продуктивен. Именно таких учителей любят и уважают учащиеся, на занятиях у творческих учителей ученики смогут развивать креативное мышление. Если учитель не имеет творческое мышление, у него отсутствует фантазия, он не сможет интересно преподавать, заинтересовать детей и оценить их идеи. Для того чтобы у учеников развивалось креативное мышление в ходе обучения, они должны выполнять интересные задания, ход выполнения которых будет свободным. Современный урок художественного труда должен стать мастерской для учеников, где они смогут не только выполнять интересные задания и развивать свои творческие способности, но и будут самовыражаться, создавать актуальные для них произведения.

Таким образом, одной из важных характеристик современного образовательного процесса является его цифровизация, внедрение информационно-коммуникативных технологий. Основными целями внедрения инфор-

мационно-коммуникативных технологий в образовательный процесс казахстанской школы являются: осовременивание образовательного процесса, разнообразие хода урока видео- и аудиоматериалом, использование компьютерных технологий для развития личности учеников, стимулирование творческой активности, формирование креативного мышления учащихся средней школы.

Образование с помощью ИКТ, другими словами *Smart-образование* – это креатив, в течение всей жизни, которое не ограничивается социальными рамками, вписывается в жизнь человека; Работа с интерактивными досками улучшает концентрацию, помогает быстро усваивать учебный материал, в результате чего, успеваемость каждого из обучающихся повышается. Внедрение ИКТ в образование, это переход от старой системы репродуктивного знания к новой, креативной форме обучения [25, С.116].

Особую роль компьютерные технологии играют в формировании креативного мышления у учеников на уроках художественного труда. В ходе урока художественного труда можно использовать следующие программы: *Power Point, Windows Movie Maker, Adobe Flash, ArtRage Studio и Paint*. Их внедрение

в образовательный процесс будет стимулировать творческое мышление учащихся, развивать их навыки работы с компьютером при создании произведений искусства. При использовании ИКТ в образовании:

- повышается объем полученных знаний;
- быстрее и мобильнее обучающиеся получают нужные сведения;
- увеличивается быстрота использования инновационных технологий в образовательном процессе.

Преимущества и процессы ИКТ очень важны и нужны в перспективе развития современного процесса образования [25, С.117]. Для развития креативного мышления у учеников целесообразно использовать творческие, современные занятия. Например, создать презентацию к фильму или книге, на свободную тему; рисовать иллюстрации на заданную тему, создавать фильмы, игры и т.д. Важно, чтобы все задания были современными и творческими, чтобы учащиеся могли проявить творчество, фантазию, оригинальный подход, реализовать свои идеи. Учитель для формирования у учеников креативного мышления должен сам иметь творческое мышление, фантазию.

Список использованной литературы

- [1] Buzan T. The Power of Creative Intelligence. HarperCollins Publishers, Inc., 2017.
- [2] Gardner H. Creative lives and creative works: a synthetic scientific approach //R. Sternberg, T. Tardif (eds.). The nature of creativity. – Cambridge: Cambr.Press, 2018. – P.298-324.
- [3] Jeremy G. Butler. A History of Information Technology and Systems [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://tcf.ua.edu/AZ/ITHistoryOutline.htm>. (дата обращения 23.12.2019).
- [4] Martin Hilbert, Priscila López The World's Technological Capacity to Store, Communicate, and Compute Information //Science. – 2017. – P.60-65.
- [5] Mednich S.A. The associative basis of the creative process //Psychol. Rewiew. – 2018. – №2. – P.66-72.
- [6] Toffler A. Future Shock. – 2018. – № 2310 – 1792. – pp.306.
- [7] Torrance E. Can we teach children to think creatively? //Journal of Creative Behavior. – 2018. – №6. – P.114-143.
- [8] Torrance E.P. Guiding creative talent – Englewood Cliffs. – NY: Prentice-Hall, 2017. – pp.286.
- [9] Torrance E.P. The Torrance Test of creative thinking: Technical-norm manual. Ill, 2016. – pp. 366.
- [10] Wollach M.A., Kogan N.A. A new look at the creativity – intelligence distinction //Journal of Personality. – 2017. – №33. – P.109-115.
- [11] Брыксина О.Ф. Конструирование урока с использованием средств информационных технологий и образовательных электронных ресурсов //Информатика и образование. – 2016. – №5. – С.123-129.
- [12] Васильев А.В. Использование Web-технологий и мультимедиа в образовании //Информационные тех-

нологии в образовании. – М.: Владос, 2017. – 106 с.

[13] Гайсагалеева Б.М., Туленгадиева М.Г., Рахметов А.М. Основные тенденции применения компьютерных технологий в образовании //Вестник Актыбинского университета им. С.Баишева. – 2017. – №2. – С.67-71.

[14] Гилфорд Дж. Три стороны интеллекта: Психология мышления /Сборник переводов под ред. А.М. Матюшкина. – М.: Прогресс, 2016. – 534 с.

[15] Цифровой Казахстан: Государственная Программа //Постановление Правительства Республики Казахстан от 12 декабря 2017 года №827 <http://adilet.zan.kz/rus/docs/P1700000827> (дата обращения 23.12.2019).

[16] Гребенев И.В. Методические проблемы компьютеризации обучения в школе //Педагогика. – 2016. – №5. – С.46-50.

[17] Жукембаева А.М., Садуов А.Т. Влияние компьютера на здоровье детей и подростков //Вестник КазНМУ. – 2016. – №4. – С.78-80.

[18] Индекс сетевой готовности. Электронный ресурс //Режим доступа: <https://gtmarket.ru/ratings/networked-readiness-index/networked-readiness-index-info> (дата обращения 23.12.2019).

[19] Третья модернизация Казахстана: глобальная конкурентоспособность: Послание президента страны народу Казахстана от 31 января 2017 года http://www.akorda.kz/ru/addresses/addresses_of_president/postlanie-prezidenta-respubliki-kazahstan-nnazarbaeva-narodu-kazahstana-31-yanvaryu-2017-g. (дата обращения 23.12.2019).

[20] Об утверждении Программы информатизации учебных заведений начального и среднего профессионального образования Республики Казахстан: Постановление Правительства Республики Казахстан, от 10 мая 2001 года №616 https://tengrinews.kz/zakon/pravitelstvo_respubliki_kazahstan_premier_ministr_rk/hozyaystvennaya_deyatelnost/id-P010000616_/(дата обращения 23.12.2019).

[21] Романова Ю.Д. Информатика и информационные технологии: Учебное пособие /Под ред. Ю.Д. Романовой. 5-е изд., испр. и доп. – М.: Эксмо, 2011. – 704 с.

[22] Такижбаева Н.З., Асырбеков Х. Программа «Цифровой Казахстан» и смешанное обучение: взаимосвязь и взаимозависимость //Вестник КазНПУ им. Абая, серия «Исторические и социально-политические науки». – 2017. – №3(54). – С 94.

[23] Эйрих Е.А. Применение информационно-коммуникационных технологий в учебном процессе – требование международных стандартов //Вестник Инновационного Евразийского университета. – 2016. – № 3(63) – 206 с.

[24] Яковлева Е.Л. Психологические условия развития творческого потенциала у детей школьного возраста /Е.Л. Яковлева //Вопросы психологии. – 2018. – №5. – С.37-53.

[25] Абишева О.Т. SMART-технологии в современном образовании /Педагогика и психология. – 2017. – №3(32). – С.116.

References

[1] Buzan T. The Power of Creative Intelligence. HarperCollins Publishers, Inc., 2017.

[2] Gardner H. Creative lives and creative works: a synthetic scientific approach //R. Sternberg, T. Tardif (eds.). The nature of creativity. – Cambridge: Cambr.Press, 2018. – P.298-324.

[3] Jeremy G. Butler. A History of Information Technology and Systems [Elektronnyj resurs]. – Rezhim dostupa: <https://tcf.ua.edu/AZ/ITHistoryOutline.htm>. (data obrashcheniya 23.12.2019).

[4] Martin Hilbert, Priscila López The World's Technological Capacity to Store, Communicate, and Compute Information //Science. – 2017. – R.60-65.

[5] Mednich S.A. The associative basis of the creative process //Psychol. Rewiew. – 2018. – №2. – R.66-72.

[6] Toffler A. Future Shock. – 2018. – № 2310 – 1792. – pp.306.

– rr.306.

[7] Torrance E. Can we teach children to think creatively? //Journal of Creative Behavior. – 2018. – №6. – P.114-143.

[8] Torrance E.P. Guiding creative talent – Englewood Cliffs. – NY: Prentice-Hall, 2017. – rr.286.

[9] Torrance E.P. The Torrance Test of creative thinking: Technical-norm manual. III, 2016. – rr. 366.

[10] Wollach M.A., Kogan N.A. A new look at the creativity – intelligence distinction //Journal of Personality. –

2017. – №33. – R.109-115.

[11] Bryksina O.F. Konstruirovaniye uroka s ispol'zovaniem sredstv informacionnyh tekhnologij i obrazovatel'nyh elektronnyh resursov // Informatika i obrazovanie. – 2016. – №5. – S.123-129.

[12] Vasil'ev A.V. Ispol'zovanie Web-tekhnologij i mul'timedia v obrazovanii // Informacionnye tekhnologii v obrazovanii. – M.: Vlados, 2017. – 106 s.

[13] Gajsagaleeva B.M., Tulengalieva M.G., Rahmetov A.M. Osnovnyye tendencii primeneniya komp'yuternykh tekhnologij v obrazovanii // Vestnik Aktyubinskogo universiteta im. S.Baisheva. – 2017. – №2. – S.67-71.

[14] Gilford Dzh. Tri storony intellekta: Psihologiya myshleniya / Sbornik perevodov pod red. A.M. Matyushkina. – M.: Progress, 2016. – 534 s.

[15] Cifrovoy Kazahstan: Gosudarstvennaya Programma // Postanovlenie Pravitel'stva Respubliki Kazahstan ot 12 dekabrya 2017 goda №827 <http://adilet.zan.kz/rus/docs/P1700000827> (data obrashcheniya 23.12.2019).

[16] Grebenev I.V. Metodicheskie problemy komp'yuterizatsii obucheniya v shkole // Pedagogika. – 2016. – №5. – S.46-50.

[17] ZHukembaeva A.M., Saduov A.T. Vliyanie komp'yutera na zdorov'e detej i podrostkov // Vestnik KazNMU. – 2016. – №4. – S.78-80.

[18] Indeks setевой gotovnosti. Elektronnyj resurs // Rezhim dostupa: <https://gtmarket.ru/ratings/networked-readiness-index/networked-readiness-index-info> (data obrashcheniya 23.12.2019).

[19] Tret'ya modernizatsiya Kazahstana: global'naya konkurentosposobnost': Poslanie prezidenta strany narodu Kazahstana ot 31 yanvarya 2017 goda http://www.akorda.kz/ru/addresses/addresses_of_president/poslanie-prezidenta-respubliki-kazahstan-nnazarbaeva-narodu-kazahstana-31-yanvarya-2017-g. (data obrashcheniya 23.12.2019).

[20] Ob utverzhdenii Programmy informatizatsii uchebnykh zavedenij nachal'nogo i srednego professional'nogo obrazovaniya Respubliki Kazahstan: Postanovlenie Pravitel'stva Respubliki Kazahstan, ot 10 maya 2001 goda №616 https://tengrinews.kz/zakon/pravitelstvo_respubliki_kazahstan_premier_ministr_rk/hozyaystvennaya_deyatelnost/id-P010000616_/ (data obrashcheniya 23.12.2019).

[21] Romanova YU.D. Informatika i informacionnye tekhnologii: Uchebnoe posobie / Pod red. YU.D. Romanovoj. 5-e izd., ispr. i dop. – M.: Eksmo, 2011. – 704 s.

[22] Takizhbaeva N.Z., Asyrbekov H. Programma «Cifrovoy Kazahstan» i smeshannoe obuchenie: vzaimosvyaz' i vzaimozavisimost' // Vestnik KazNPU im. Abaya, seriya «Istoricheskie i social'no-politicheskie nauki». – 2017. – №3(54). – S.94.

[23] Ejrih E.A. Primenenie informacionno-kommunikacionnyh tekhnologij v uchebnom processe – trebovanie mezhdunarodnykh standartov // Vestnik Innovacionnogo Evrazijskogo universiteta. – 2016. – № 3(63) – 206 s.

[24] YAkovleva E.L. Psihologicheskie usloviya razvitiya tvorcheskogo potentsiala u detej shkol'nogo vozrasta / E.L. YAkovleva // Voprosy psihologii. – 2018. – №5. – S.37-53.

[25] Abisheva O.T. SMART-tekhnologii v sovremennom obrazovanii // Pedagogika i psihologiya. – 2017. – №3(32). – S.116.

Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар негізінде өнер туындылары сабағында мектеп оқушыларының шығармашылық ойлауын қалыптастыру

Канишева М.Б.

*Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогика университеті
(Алматы Қазақстан)*

Аннотация

Бұл мақала ақпараттық-коммуникациялық технологияларды қолдана отырып, көркемөнер сабақтарында студенттердің шығармашылық ойлауын қалыптастыру жолдарын сипаттауға арналған. Зерттеудің мақсаты - ақпараттық-коммуникациялық технологиялар негізінде өнер туындылары сабағында мектеп оқушыларының шығармашылық ойлауын қалыптастыру әдістемесін ғылыми негіздеу және дамыту. Зерттеудің әдіснамалық негізі ақпараттық-коммуникациялық технологияларды қолдана отырып, шығармашылық ойлауды қалыптастыру мәселесі бойынша іргелі зерттеулер мен ғылыми жарияланымдар болды. Автор компьютерлік

технологияны оқу процесінде қалай қолдану керектігін егжей-тегжейлі сипаттайды. Көркем шығармада сабақ барысында ақпараттық-коммуникациялық технологияларды қалай қолдану керек деген сұрақ қарастырылуда. Көркем өнер сабағына компьютерді енгізудің нәтижесі шығармашылық ойлау мен шығармашылық қабілеттерін қалыптастыру болып табылады, оқушылардың оқу процесіне деген қызығушылығы артып келеді. Мақалада студенттердің шығармашылық ойлауын қалыптастыруға көмектесетін міндеттер егжей-тегжейлі сипатталған.

Түйінді сөздер: ақпараттық-коммуникациялық технологиялар; компьютер; шығармашылық ойлау; білім беру; өнер сабағы; қоғамды цифрландыру; мектеп.

Formation of creative thinking of schoolchildren in artwork lessons based on information and communication technologies

M.B. Kapisheva

*Master student, Abai Kazakh National Pedagogical University,
Kazakhstan, Almaty*

Annotation

This article is devoted to the description of the ways of forming creative thinking among students in artwork classes using information and communication technologies. The purpose of the study is the scientific justification and development of a methodology for the formation of creative thinking of schoolchildren in artwork lessons based on information and communication technologies. The methodological basis of the study was basic research and scientific publications on the problem of the formation of creative thinking using information and communication technologies. The author describes in detail the ways of introducing computer technology into the educational process. The question of how to implement information and communication technologies in the course of a lesson in art work is also being considered. The result of introducing a computer into an artwork lesson is the formation of creative thinking and creative abilities, and the students' interest in the educational process is growing. The article describes in detail the tasks that will help students form creative thinking.

Key words: information and communication technologies; a computer; creative thinking; education; art lesson; digitalization of society; school.

Поступила в редакцию 07.03.2020

FTAXP 14.25.05

*A. СОВЕТХАНОВ¹, С. ТАШБОЛАТОВ¹, Н. ШЫҢЫБЕК¹, F. ӘШІМХАНОВ²,
Ф. АЙТБАЕВА²*

¹*Аймақтық әлеуметтік инновациялық университеті (Шымкент, Қазақстан),*

²*Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті (Алматы, Қазақстан),
kulalbek@mail.ru; nurzhik_0202@mail.ru; ashimkhanov.77@mail.ru; Aytbayeva1967@mail.
ru <https://doi.org/10.51889/2020-2.2077-6861.23>*

ҚАЗАҚ КҮРЕСІ НЕГІЗІНДЕ КҮРЕС ТҮРЛЕРІН САБАҚТАРДА ҮЙРЕТУДІҢ ТЕХНИКАЛЫҚ ӘДІСТЕРІ

Аңдатпа

Дене шынықтыру бағдарламасындағы «Жекпе-жек» бөлімін қамтитын күрес өнері – ұлттық салт-дәстүрге жататын, ұлттық мәдениеттің дамуымен бірге жетілген спорттық сала. Балаларды ержүректілікке, намысқойлыққа, қайраттылыққа тәрбиелейтін бұл спорт түрі мектептегі жоғары буын сыныптарына арналған.

Көшпенділердің тұрмыстық, әлеуметтік өмірінде кездесетін той-томалақ, ойын-тамаша, сауық-сайран, ас беру, алуан спорттық қимылдар кезінде орындалатын дәстүрлі өнер түрі. Ептілікті, күштілікті, қайсарлықты, ерлікті шындайтын көне сайыстардың қайнар көзі. Күрес өнері әлем халықтарында ортақ кезігетін, тари-