



სამაგიდო თამაში, გაკვეთილის გეგმები და დამხმარე რესურსები

შინაარსი

შესავალი და გაკვეთილის გეგმები	2
აქტივობა 1 - ამბავი.....	3
იყავი შემოქმედებითი, სემ!.....	4
აქტივობა 2 - გამოწვევა.....	6
აქტივობა 3 - სამაგიდო თამაში.....	7
აქტივობა 4 - პროექტი.....	8

შესავალი და გაკვეთილის გეგმები

გაკვეთილის გეგმები და დამხმარე რესურსები: განკუთვნილია დაწყებითი საფეხურის ზედა კლასებისთვის (IV-VI)

ასაკობრივი კატეგორია: 9-11 წელი

სასწავლო მიზნები:

- შემოქმედებითობისა და ინოვაციურობის მიმართ პოზიტიური დამოკიდებულების გაღვივება;
- შემოქმედებითობისა და ინოვაციურობის განვითარება;
- გააზრება იმისა, თუ როგორ და რატომ უნდა დავიცვათ ნაწარმოები.

გაკვეთილების გეგმაში მოცემულია ინტელექტუალურ საკუთრებასთან დაკავშირებული, ასაკობრივად შესაფერისი ცნებები, რომლებიც ქვემოთ ჩამოთვლილ აქტივობათა სერიაშია წარმოდგენილი:

- ამბავი
- პრობლემის გადაჭრაზე ორიენტირებული გამოწვევა
- სამაგიდო თამაში
- დიზაინის პროექტი

	აქტივობა 1 ამბავი 45 წთ	აქტივობა 2 გამოწვევა 25 წთ	აქტივობა 3 სამაგიდო თამაში 20 წთ	აქტივობა 4 პროექტი • შექმნა (30+ წთ) • შემოწმება და გაუმჯობესება (15 წთ) • წარდგენა (45 წთ)
პროცედურა	მოსწავლეები კითხულობენ ან უსმენენ ამბავს და შემდეგ მის შინაარსს განიხილავენ კლასში.	მოსწავლეები ბრეინსტორმინგის შედეგად ინოვაციური იდეების მოფიქრებას ცდილობენ.	მოსწავლეები სამაგიდო თამაშს ჯგუფურად თამაშობენ.	მე-2 აქტივობაში გამოკვეთილი ერთ-ერთი იდეის გარშემო მოსწავლეები ქმნიან მოდელს, რომელსაც კლასისთვის წარდგენამდე ერთობლივი მუშაობით აუმჯობესებენ.
რესურსები	ამბავი: იყავი შემოქმედებითი, სემ!	ფურცელი, ფანქარი, ტაბლეტი + ჩანაწერების გასაკეთებელი აპლიკაცია	სამაგიდო თამაში (თამაშისთვის აუცილებელი ატრიბუტიკა და კამათლები არ არის უზრუნველყოფილი)	სამშენებლო და საძერწი მასალები; ტაბლეტი + დიზაინის აპლიკაცია
მიზნები	შემოქმედებითობისა და ინოვაციურობის მიმართ პოზიტიური დამოკიდებულების წახალისება; ინტელექტუალური საკუთრების ძირითადი ცნებების შესახებ ინფორმაციის მიწოდება.	შემოქმედებითობისა და ინოვაციურობის განვითარების ხელშეწყობა	ინტელექტუალური საკუთრების ძირითად ცნებათა ცოდნის განმტკიცება	შემოქმედებითობისა და ინოვაციურობის განვითარება; თანამშრომლობისა და უკუკავშირის გაცემის წახალისება

აქტივობა 1 - ამბავი

მიზანი: ინტელექტუალურ საკუთრებასთან დაკავშირებული, ასაკის შესაფერისი ცნებების შესახებ ინფორმაციის დამუშავება; შემოქმედებითობის განვითარება

რესურსები: ამბავი (იხილეთ მომდევნო გვერდი)

აღწერა:

- მოსწავლეებს უამბეთ/წაუკითხეთ ან სთხოვეთ, რომ თავად წაიკითხონ ქვემოთ მოცემული ისტორია.
- ხელახლა მიუბრუნდით ამბავს და, შემოქმედებითი აზროვნების წასახალისებლად, სთხოვეთ მოსწავლეებს, სემის გამოგონებებზე საკუთარი ვარიანტებიც გაგიზიარონ.

მაგალითი: სთხოვეთ მოსწავლეებს გამოიცნონ, თუ რას მოიფიქრებდა სემი საბურავის დაშვებისას:

- საბურავის გამოცვლის უფრო მარტივ ვარიანტს ხანშიშესული ადამიანებისთვის;
- მანქანას, რომელსაც საბურავი არ სჭირდება;
- მფრინავ მანქანას და ა.შ.

წაახალისეთ მოსწავლეები, რომ მიჰყვნენ ფანტაზიას, გაშალონ ფრთები და იმდენი იდეა გაგიზიარონ, რამდენიც მოაფიქრდებათ.

- ინტელექტუალური საკუთრების ცნების წარსადგენად გამოიყენეთ ამბის დასასრული, როდესაც სემი შემოქმედებითობის ლაბორატორიას მიაღწევს.

საავტორო უფლებები

იმ მომენტიდან, როდესაც თქვენს იდეას დაწერთ ან გამოსახავთ, იგი თქვენს საკუთრებას წარმოადგენს; კუთვნილების ამ ფორმას კი საავტორო უფლებები ეწოდება. აჩვენეთ მოსწავლეებს საავტორო უფლების სიმბოლო და ჰკითხეთ, უნახავთ თუ არა იგი სადმე.

თქვენი ნებართვის გარეშე არავის აქვს უფლება, რომ თქვენ მიერ შექმნილი ნაწარმოების ასლი შექმნას. განუმარტეთ მოსწავლეებს, რომ სხვა ყველაფერთან ერთად ეს ეხება მუსიკას, ფილმებს, სურათებს და სხვ.

აღნიშნეთ, რომ აუცილებელია, მოსწავლეებმა პატივი სცენ სხვა ადამიანის საავტორო უფლებებს, განსაკუთრებით, ინტერნეტში მოძიებული ფოტოების, სიმღერების, ვიდეოების გამოყენებისას.

სასაქონლო ნიშანი

იყავი შემოქმედებითი! ეს ის ლოგოა, რომელიც სემის ბებიამ და ბაბუამ მისთვის დაამზადეს. შესაბამისად, ყველაფერზე, რასაც სემი აკეთებს, აღნიშნული ლოგოა დატანილი, რათა ყველამ იცნოს მისი შემოქმედება. ბებიამ და ბაბუამ ლოგო სასაქონლო ნიშნად დაარეგისტრირეს, შესაბამისად, მისი გამოყენება სხვას არავის შეუძლია.

ჰკითხეთ მოსწავლეებს, თუ რომელ სასაქონლო ნიშნებს იცნობენ და სთხოვეთ დაასახელონ პროდუქტები, რომლებსაც წარმოადგენს მათთვის ნაცნობი ესა თუ ის ნიშანი.

პატენტი

სემის ერთ-ერთი გამოგონება შეიძლება იყოს საბურავის გამოსაცვლელი დანადგარი. გამოგონებას პატენტი იცავს და რადგან ბებიამ და ბაბუამ აღნიშნული დანადგარი დააპატენტეს, სემის თანხმობის გარეშე ვერავინ შეძლებს მისი ასლის დამზადებას და გაყიდვას.

იყავი შემოქმედებითი, სემ!

სემს იზიდავს რაღაცების გამოგონება. ყოველ დილით ადრე დგება და თავის იდეებსა და ესკიზებს ბლოკნოტში ინიშნავს.

ზოგჯერ სემი ისტორიას თხზავს, რათა მოგვიანებით პატარა ძმას უამბოს. ხანდახან ისეთ აპარატზე ფიქრობს, რომელიც მშობლებს საშინაო საქმეებს შეუმსუბუქებს, ზოგჯერ კი მეგობრებთან სათამაშოდ ახალ თამაშს იგონებს.

სამწუხაროდ, სემის მშობლები მისი იდეებით აღფრთოვანებულები სულაც არ არიან. ყოველთვის, როცა მას ბლოკნოტით დაინახავენ, ერთსა და იმავე შენიშვნას აძლევენ: „სემ, შენ რა, ისევ ღრუბლებში დაფრინავ? შეწყვიტე ოცნება და გახსოვდეს, რომ იდეებით გადასახადებს ვერ გადაიხდი!“

იმ წელს, როცა სემი ათის გახდა, რაღაც განსაკუთრებული მოხდა: ბებიამ და ბაბუამ ზაფხულის გასატარებლად დაპატიჟეს. ისინი საკმაოდ შორს ცხოვრობენ სოფელში და სემი მათ პირველად ესტუმრება.

სემს ბაბუამ ჩამოაკითხა მანქანით და სოფელში წაიყვანა ბებიასთან. თითქმის მთელი დღე გზაში გაატარეს. გზის ერთ-ერთ მონაკვეთში მანქანის საბურავი დაეშვა. ბაბუამ ბევრი იწვალა და საკმაოდ დრო დახარჯა მის შესაცვლელად. ბაბუს რომ ეხმარებოდა, სემს იდეამ გაუელვა თავში და ჩასანიშნად დღიური ამოიღო. ბაბუამ ესკიზს დახედა და აღფრთოვანებულმა შესძახა: „მშვენიერია, სემ! იყავი შემოქმედებითი!“

სემს ძალიან უხაროდა - ასეთი რამ მისთვის ხომ არავის და არასოდეს უთქვამს.

ბოლოს და ბოლოს სახლამდე მიაღწიეს. სემი გაოცდა - მის თვალწინ უზარმაზარი, დია ფერებში გადაწყვეტილი, მაღალკოშკიანი სახლი აღიმართა. ბებიამ უთხრა, რომ ის თავად ააშენეს, თუმცა დამთავრებას ვეღარ ახერხებდნენ. ორივე გამომგონებლები არიან და სიახლეები იმდენად იტაცებთ, რომ შემოქმედებითი ლაბორატორიიდან ცხვირის გამოსაყოფად წუთიც არ რჩებათ. „რა დამთხვევაა, მეც მიყვარს ახალი რაღაცების გამოგონება“, - გამხიარულდა სემი და ბებიას თავისი იდეების დღიური აჩვენა. ბებიამ ფურცლები გადაათვალიერა და ბედნიერმა შესძახა: „რა მაგარია, ყოჩად, სემ. იყავი შემოქმედებითი!“

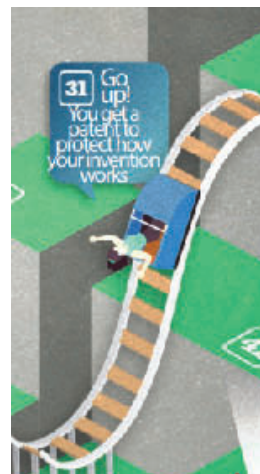
სემი არაჩვეულებრივად ატარებდა დროს ბებიასთან და ბაბუასთან. განსაკუთრებით ის მოსწონდა, ვახშობის შემდეგ, გვიანობამდე რომ არ აძალებდნენ დაძინებას. საღამოებს გიჟური იდეების განხილვაში ატარებდნენ და, რაც მთავარია, არც ერთი მათგანი არ უთითებდა, რომ ოცნება შეეწყვიტა.



დღის განმავლობაში სემის ბებია და ბაბუა საათების განმავლობაში ეფლობოდნენ თავიანთ საქმეებში. ბაბიდან სემი კოშკს უყურებდა, სადაც, წესით, მათი შემოქმედებითი ლაბორატორია უნდა ყოფილიყო განთავსებული. მაინც ვერ ხვდებოდა, იქ როგორ უნდა მოხვედრილიყო. ხანდახან ამჩნევდა, რომ ფანჯრებიდან ნაპერწკლები და კვამლი გამოდიოდა, ზოგჯერ კი იქიდან უცნაური ხმებიც აღწევდა.

როცა ბებია და ბაბუა მუშაობდნენ, სემი სახლისა და ბაღის შესწავლით იყო დაკავებული. აქ პატარა სათამაშო მოედანი მოეწყოთ სასრილოებით, ბატუტით, ლიფტით, ამერიკული მთებითა და საცურაო ავზით.

მიუხედავად იმისა, რომ ეს ყველაფერი ძალიან მოსწონდა, პრობლემებიც არ დარჩენია შეუმჩნეველი: სასრილოს ქვემოთ დიდი ღრმული იყო, ლიფტი არ მუშაობდა, ამერიკული მთები შუა გზაში ჩერდებოდა, საცურაო ავზში კი წყალი არ ესხა.



წააწყდებოდა თუ არა პრობლემას, სემი თავის დღიურში ინიშნავდა მისი გადაჭრის იდეას. სადამოს კი, სადილის შემდეგ, დღიურს აჩვენებდა ბებიას და ბაბუას. ისინიც, იდეებით მოხიბლულნი, აქებდნენ სემს და მეტი შემოქმედებითობისკენ მოუწოდებდნენ.

სემისთვის ეს საუკეთესო არდადეგები იყო, რაც კი აქამდე ჰქონია. თუმცა, ერთი რამ მაინც უკარგავდა მოსვენებას: მან ხომ აქამდე ვერ მიაგნო კომპი მოსახვედრ გზას. ამიტომ ძალიან ხშირად იჯდა ხოლმე თავისი დღიურით ხელში და ცდილობდა წარმოედგინა, თუ როგორ აღმოჩნდებოდა ამ სანუკვარ კომპი: ვთქვათ, ბატუტზე ან უზარმაზარ ზამბარაზე რომ დამხტარიყო? იქნებ, საბაგირო გზით ან ფუნიკულიორით ასულიყო? ვეტრმფრენი ან პარაშუტი რომ ჰქონოდა, ფრენით მიაღწევდა კომპამდე და მისი პრობლემაც საბოლოოდ გადაიჭრებოდა.



ერთ დღესაც სემმა პატარა კაბინეტს მიაგნო. მაგიდასთან დაჯდა, თუმცა ზედაპირი მისთვისაც კი ზედმეტად დაბალი აღმოჩნდა. იდეა კი გაუჩნდა, როგორ უნდა მოქცეულიყო, მაგრამ დღიურში ადგილი აღარ ჰქონდა. ცარიელი ფურცლების პოვნის იმედად უჯრა გამოადო, იქ კი მხოლოდ და მხოლოდ ძველი წიგნი და ჟანგიანი გასაღები დახვდა. წიგნი ცარიელი დღიური აღმოჩნდა, რომელსაც საკეტი არ ჰქონდა. სემი ადგა და ირგვლივ ყველაფერი მოათვალიერა. ისეთ რამეს ეძებდა, რასაც უჯრიდან ამოღებული გასაღები გააღებდა. ოთახის უკან პატარა საკუჭნაო აღმოაჩინა. აღტაცებისგან კანკალებდა და ისე ცდილობდა გასაღების მორგებას. საბოლოოდ კარი გაიღო და სემმა ზემოდან ჩამომავალი ხმები გაიგონა. ზემოთ აიხედა და ნაპერწკლებსაც მოჰკრა თვალი. ეს ნიშნავდა, რომ კომპის ძირში იმყოფებოდა. თუმცა, როგორ უნდა ასულიყო ზემოთ? აქ კიბე არ იყო.

სემი ჩაფიქრდა. კაბინეტში დაბრუნდა და სხვადასხვა ნივთის მოგროვება დაიწყო. თითქმის მთელი დღე უკირკიტებდა და, საბოლოოდ, მაინც მოახერხა კომპის წვერში ასვლა. ბებია და ბაბუა ღიმილით შეეგებნენ: „კეთილი იყოს შენი მობრძანება ჩვენს შემოქმედებით ლაბორატორიაში, სემ. ეჭვიც არ გვეპარებოდა, რომ მოგვაგნებდი.“



ლაბორატორია საოცარი ნივთებით იყო სავსე. სემმა შენიშნა, რომ ბებიას და ბაბუას მის დღიურში აღწერილი იდეების განხორციელებისთვის მომზადებაც დაეწყო. „ეს იდეა შენია, სემ. მოდი, ერთად დავასრულოთ მასზე მუშაობა. ვინაიდან იდეა შენ გეკუთვნის, ამიტომ პროდუქტიც შენია. იცი, რომ მისი დაცვა შეგიძლია? თუ დაიცავ, ვერავინ შეძლებს მის მოპარვას და ასლის გაკეთებას.“

მთელი დარჩენილი ზაფხული სემის იდეების დღიურში აღწერილი ფანტასტიკური გამოგონებების ხორცშესხმაში გაატარეს. არდადეგების ბოლო დღეს ბაბუამ და ბებიამ სემი სახლში სატვირთო მანქანით ჩამოიყვანეს, რომელსაც ლოგო **იყავი შემოქმედებითი!** ამშვენებდა. მანქანა სემის გამოგონებებით იყო სავსე.

სახლში დაბრუნებულმა სემმა ოჯახის წევრებს საჩუქრები დაურიგა. ნაჩუქარი საგნებით დედას სახლის საქმეები შეუმსუბუქებოდა, მამას კი - ბაღის საქმე. პატარა ძმას კაბინეტში ნაპოვნი წიგნი უსახსოვრა. აქ ის ამბები ეწერა, ბებიასთან და ბაბუასთან ერთად რომ განიხილავდა სადამომობით. დანარჩენი ნამუშევრები ონლაინ გაყიდვისთვის ატვირთეს. მათ მთელი მსოფლიოდან ეცნობოდნენ და ყიდულობდნენ კიდევც.

ახლა, როცა მშობლები სემს დღიურით ხელში, იდეების ჩაწერისას წააწყდებიან ხოლმე, ეუბნებიან: „ყოჩაღ, სემ. იყავი შემოქმედებითი!“ მათი სახლი გამოგონებებით აივსო; და არა მარტო მათი - მსოფლიოს არაერთ ოჯახში შეხვდებოდა სემის შემოქმედების ნაყოფს. ასე რომ, სემის იდეებს ნამდვილად შეუძლია გადასახადების გადახდა.

აქტივობა 2 - გამოწვევა

მიზანი: შემოქმედებითობისა და ინოვაციურობის განვითარება

რესურსები: ფურცელი და ფანქრები; ტაბლეტები, რომლებშიც ჩანაწერების ან სკეტჩების გასაკეთებელი აპლიკაციაა ჩამოტვირთული

დისტანციური სწავლებისას: ონლაინ გაკვეთილის მსვლელობისას მოსწავლეები ჯგუფებად იყოფიან ან სკოლის შემდეგ ჯგუფურად მუშაობენ დავალებებზე ონლაინ ფორმატში; ტაბლეტებზე თავიანთი იდეების მონახაზს აკეთებენ შესაბამისი აპლიკაციის გამოყენებით.

იდეების დღიური: იდეების დღიურის ტარება იდეების შესახებ ჩანაწერების ან ჩანახატების გაკეთების მიზნით ძალიან კარგი საშუალებაა შემოქმედებითი და ინოვაციური აზროვნების უნარის განვითარებისათვის.

აღწერა:

- სემის იდეების დღიურის განხილვისას შესთავაზეთ მოსწავლეებს, რომ მათაც იქონიონ მსგავსი რამ ჩანაწერების გასაკეთებლად;
- მოსწავლეები 3-4-წევრიან ჯგუფებად იყოფიან. ისინი სემის ერთ-ერთ გამოწვევას ირჩევენ - პრობლემას, რომელიც სემმა ინოვაციური იდეით გადაჭრა.
- მოსწავლეები მარტივად აღწერენ პრობლემას და წერენ მათ წინაშე არსებულ გამოწვევას, მაგ. გვსურს ისეთი მანქანა გამოვიგონოთ, რომელიც საბურავების გარეშე ივლის.
- წინასწარ განსაზღვრული დროის გათვალისწინებით (10-15 წთ.), ჯგუფები მაქსიმალურად ბევრ ესკიზს აკეთებენ. სთხოვეთ, რომ აღწერონ ესკიზები და განმარტონ, თუ როგორ მუშაობს ესა თუ ის საგანი. წაახალისეთ, რომ ფანტაზიას ფრთები შეასხან და ამ დავალების შესრულებისას მხოლოდ მას მისდიონ.
- ჯგუფებად დანაწილებული მოსწავლეები შიდა განხილვებს აწყობენ და ირჩევენ საუკეთესო, ყველაზე გიჟურ და ორიგინალურ ესკიზებს.
- უკუკავშირის გაცემის დროც დადგა. შეამოწმეთ, თუ რამდენი ესკიზი შექმნა თითოეულმა ჯგუფმა და სთხოვეთ, რომ წარადგინონ სამი საუკეთესო.

აქტივობა 3 - სამაგიდო თამაში

მიზანი: ინტელექტუალური საკუთრების ცნებების ცოდნის გაღრმავება სამაგიდო თამაშის საშუალებით

რესურსები: სამაგიდო თამაში „იყავი შემოქმედებითი!“, თამაშის ატრიბუტიკა და კამათლები თითოეული ჯგუფისთვის

დისტანციური სწავლებისას: ონლაინ გაკვეთილის მსვლელობისას მოსწავლეები ჯგუფურად თამაშობენ გაზიარებულ ეკრანზე გამოტანილ დაფაზე და იყენებენ ვირტუალურ კამათელს.

აღწერა:

- მოსწავლეები ჯგუფებში თამაშობენ სამაგიდო თამაშს.
- თითოეულ ჯგუფში პირველი მოსწავლე, რომელიც შემოქმედებით ლაბორატორიას მიაღწევს, შეარჩევს საუკეთესო ესკიზს მე-2 აქტივობიდან. სწორედ მასზე დაყრდნობით განავითარებს ჯგუფი იდეას მე-4 აქტივობაში.

აქტივობა 4 - პროექტი

მიზანი: შემოქმედებითობისა და ინოვაციურობის განვითარება; თანამშრომლობისა და უკუკავშირის წახალისება.

რესურსები: სამშენებლო და საძერწი მასალები (საძერწი თიხა, რეციკლირებული მასალები, სამშენებლო ბლოკები და ა.შ.), ტაბლეტები და ღიზანის აპლიკაცია.

დისტანციური სწავლებისას:

მოსწავლეები მოდელების შექმნაზე კლასგარეშე ფორმატში მუშაობენ. ისინი ონლაინ ჯგუფებად იყოფიან და ცდილობენ, რომ მათ მიერ შერჩეული მოდელი დახვეწონ. ჯგუფები თავიანთ ნაშრომს კლასს უტარებენ ონლაინ პრეზენტაციას მათ მიერ შერჩეული ინსტრუმენტის გამოყენებით, მაგალითად, [Explain Everything](#).

აღწერა:

- თითოეული მოსწავლე ირჩევს იმ მასალას, რომლის გამოყენებაც სურს ჯგუფური გამოგონების მოდელის შესაქმნელად;
- მოსწავლეები მუშაობენ თავთავიანთი მოდელების შექმნაზე;
- მოსწავლეები საკუთარ მოდელს ჯგუფის დანარჩენ წევრებს წარუდგენენ და ერთად განიხილავენ მისი დახვეწის გზებს; **შემდეგ** ერთ-ერთ მათგანს შეარჩევენ ჯგუფური პრეზენტაციისთვის და ერთად მუშაობენ მის გაუმჯობესებაზე.
- მოსწავლეები კლასს წარუდგენენ საკუთარ ჯგუფში შექმნილ მოდელებს.