

ა(ა)იპ საქართველოს საპატრიარქოს წმიდა ტბელ აბუსერისძის სახელობის უნივერსიტეტი  
ჰუმანიტარულ მეცნიერებათა ფაკულტეტი  
განათლების მიმართულება

**ელზა ფუტყარაძე**

**კრეატიული პედაგოგიკა და თანამედროვე გამოწვევები**

ნაშრომი შესრულებულია განათლების მაგისტრის  
აკადემიური ხარისხის მოსაპოვებლად

ხელმძღვანელი ხათუნა ხალვაში,  
განათლების აკადემიური დოქტორი

ბიჭაური

2020

## ანოტაცია

განათლების მაგისტრანტ ელზა ფუტკარაძის ნაშრომში „კრეატიული პედაგოგიკა და თანამედროვე გამოწვევები“ განხილულია შემოქმედებითი სწავლის როლი და უპირატესობანი სასწავლო პროცესში. მოსწავლეზე ორიენტირებული გაკვეთილის წარმართვის მიზნით, სწავლების ტრადიციული მეთოდები და აქტივობები შემოქმედებითი სწავლის ტექნიკის გამოყენება ერთ-ერთი ეფექტური მეთოდია მოსწავლის პიროვნული და სოციალური განვითარებისთვის. აღწერილია თითოეული მეთოდი და მეთოდთა მიმდინარეობა, მითითებულია თუ როდის, გაკვეთილის რომელ ეტაპზე იქნას გამოყენებული თითოეული მათგანი.

კვლევის მიზანია სასწავლო პროცესში შემოქმედებითი სწავლის მეთოდების გამოყენების შესწავლა, მასწავლებლის დახმარება მოსწავლეებში შემოქმედებითი უნარების განსავითარებლად, პრობლემის გადაჭრის გზებისა და საშუალებების შეთავაზება, სტრატეგიების განსაზღვრა, კვლევის შედეგებისა და დასკვნების საფუძველზე რეკომენდაციების შემუშავება შემოქმედებითი სწავლის უნარის გასაუმჯობესებლად.

კვლევის ამოცანებია შემოქმედებითი სწავლების უნარების განვითარების შემაფერხებელი პრობლემების გამოვლენა, მასწავლებლის დახმარება საკუთარ პედაგოგიურ პრაქტიკაში დანერგოს მიდგომები მოსწავლეებში შემოქმედებითი უნარის გასაუმჯობესებლად.

კვლევის მეცნიერული სიახლეა მეთოდებისა და მიდგომების შეთავაზება შემოქმედებითი უნარის გასავითარებლად, გზებისა და საშუალებების შერჩევა.

წყაროებისა და კვლევის შედეგების ანალიზის საფუძველზე ჩამოყალიბებულია დასკვნები. მასალები წარმოდგენილია მაგალითებით, რაც ამაღლებს მათი პრაქტიკულად გამოყენების შესაძლებლობას.

ნაშრომი განკუთვნილია მასწავლებლებისა და სტუდენტებისათვის.

სტრუქტურა მოიცავს შესავალს, ორ თავს, შვიდ პარაგრაფს, დასკვნებსა და ლიტერატურის დასახელებას.

## Annotation

This thesis of Elza Phutkaradze, Master of Education, “Creative Pedagogy and Contemporary Challenges”, discusses the role and benefits of collaborative learning among students in the learning process. In order to conduct a student-centered lesson, the use of traditional teaching methods and activities. The use of creative learning techniques is one of the most effective methods for the student’s personal and social development. Each method is described and the course of the methods is indicated, indicating when, at what stage of the lesson each of them will be used.

The aim of the research is to investigate and study the extent to which a teacher uses creative learning methods and strategies in the learning process, how students have developed personal and social skills. How to help students develop these skills, how to ensure the development of creative skills among students.

Research Objectives: To identify problems hindering the development of creative teaching skills, to help the teacher to introduce approaches to improve the creative ability of students in their pedagogical practice.

The scientific novelty of research is to offer methods and approaches for developing creative skills, selecting ways and means.

Conclusions are drawn based on the analysis of sources and research results. The materials are presented with examples, which raises the possibility of their practical application.

The paper is intended for teachers and students.

The structure includes an introduction, two chapters, seven paragraphs, conclusions, and a title for the literature.

## სარჩევი

შესავალი .....	5
<b>I თავი. შემოქმედითობის სწავლების ტრადიციული და არატრადიციული მიდგომები</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
§1. პედაგოგიური იდეალი და მისი კონკრეტულ - ისტორიული განხორციელება ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
§2. პედაგოგიური შემოქმედების ძირითადი ცნებები და მახასიათებლები .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
§3. ინტელექტუალური, ემოციური და ნებაყოფიითი კომპონენტები შემოქმედებით საქმიანობაში .....	11
<b>თავი II. შემოქმედების პედაგოგიკა</b> .....	13
§1. თანამედროვე მასწავლებელი - პროფესიის სიყვარული, შთაგონება, კომპეტენტურობა .....	13
§2. შემოქმედებითი გაკვეთილის ორგანიზება - <i>გაკვეთილი-(დისკუსია, დისპუტი, დებატები); გაკვეთილი-შებრუნებული საკლასო ოთახი; გაკვეთილი- პრესკონფერენცია, საქმიანი თამაში, როლური თამაში; გაკვეთილი-მოგზაურობა (რეალური, ვირტუალური); გაკვეთილი – „პირიქით“ (მოსწავლე მასწავლებლის როლში)</i> .....	16
§3. ელექტრონული რესურსებით სწავლება (კომიქსი, ვიდეოანიმაცია, ილუსტრაცია, ციფრული სახელოსნო „მოდის დავწერო“, სამგანზომილებიანი ელ.წიგნი.....	38
§4. კრეატიული მეთოდები, შემოქმედებითი აზროვნების, პროდუქტიული სწავლის ხელსაწყოები .....	49
<b>დასკვნები და რეკომენდაციები</b> .....	59
<b>ლიტერატურის დასახელება</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## შესავალი

**თემის აქტუალობა.** სწავლა-სწავლების თანამედროვე მოთხოვნების და მიდგომების შესაბამისად, როცა აქცენტი გაკეთებულია სწავლა-სწავლების ხარისხის გაუმჯობესებასა და მოსწავლის მრავალმხრივ განვითარებაზე, დიდ მნიშვნელობას იძენს მოსწავლესა და მოსწავლის შედეგებზე ორიენტირებული საგაკვეთილო პროცესის დაგეგმვა და წარმართვა. ხარისხს უზრუნველყოფს გაკვეთილზე თანამედროვე სტრატეგიებისა და მეთოდების გამოყენება. ამ სტრატეგიებს შორის შემოქმედებითი სწავლა ყველაზე მოქნილი, ეფექტური ორგანიზების ფორმაა, რომელიც ზუსტად მოსწავლეზეა ორიენტირებული. თანამედროვე ცხოვრებაში მეტად მნიშვნელოვანია ადამიანი ფლობდეს შემოქმედებით უნარებს, შეემდოს არასტანდარტული გადაწყვეტილებების მიღება. შემოქმედებითი უნარების განვითარების აუცილებლობაზე მიუთითებენ ფსიქოლოგებიც და აღნიშნავენ, რომ ეს არის ადამიანის უნარი, ააგოს თავისი სამყარო, გამოხატოს თავისი დამოკიდებულება, წარმოაჩინოს თავისი თავი ამ სამყაროში, სწორედ ამიტომ, ამ უნარის განვითარებას სკოლაში განსაკუთრებული ყურადღება ენიჭება.

**კვლევის მიზანი:** სასწავლო პროცესში შემოქმედებითი სწავლის მეთოდების გამოყენების შესწავლა, მასწავლებლის დახმარება მოსწავლეებში შემოქმედებითი უნარების განსავითარებლად, პრობლემის გადაჭრის გზებისა და საშუალებების შეთავაზება, სტრატეგიების განსაზღვრა, კვლევის შედეგებისა და დასკვნების საფუძველზე რეკომენდაციების შემუშავება შემოქმედებითი სწავლის უნარის გასაუმჯობესებლად.

**კვლევის ამოცანები:** შემოქმედებითი სწავლების უნარების განვითარების შემაფერხებელი პრობლემების გამოვლენა, მასწავლებლის დახმარება საკუთარ

პედაგოგიურ პრაქტიკაში დანერგოს მიდგომები მოსწავლეებში შემოქმედებითი უნარის გასაუმჯობესებლად.

**კვლევის მეთოდები:** ინტერვიუ, ანკეტური გამოკითხვა, წყაროების ანალიზი, სასწავლო პროცესზე დაკვირვება, ინტერნეტრესურსების მოძიება, დახარისხება და გამოყენება.

**კვლევის მეცნიერული სიახლეა:** მეთოდებისა და მიდგომების შეთავაზება, გზებისა და საშუალებების შერჩევა შემოქმედებითი უნარის გასავითარებლად,

**ნაშრომის სტრუქტურა:** ნაშრომი შედგება შესავლის, ორი თავის, 7 პარაგრაფის, დასკვნისა და ლიტერატურის დასახელებისაგან. პირველ თავში შემოქმედებითობის სწავლების ტრადიციული და არატრადიციული მიდგომები-განხილულია სწავლების ტრადიციული და თანამედროვე მეთოდები. ასევე გაანალიზებულია პედაგოგიური იდეალი და მისი კონკრეტულ ისტორიული განხორციელება, პედაგოგიური შემოქმედების ძირითადი ცნებები და მახასიათებლები და ინტელექტუალური, ემოციური და ნებაყოფითი კომპონენტები შემოქმედებით საქმიანობაში.

მეორე თავში - შემოქმედების პედაგოგიკა - საუბარია, როგორი უნდა იყოს თანამედროვე მასწავლებელი და რა უნარები უნდა ჰქონდეს. ასევე განხილულია შემოქმედებითი გაკვეთილის ორგანიზება და თითოეული გაკვეთილის განხილვა, თუ როგორ ეხმარება ესა თუ ის სწავლების მეთოდი მოსწავლეებს შემოქმედებითი უნარის განვითარებაში. ამასთან ერთად განხილულია ელექტრორესურსებით სწავლება (კომიქსი, ილუსტრაცია, ციფრული სახელოსნო-მოდელი დაწეროთ სამგანზომილებიანი ელ.წიგნი).

ბოლოს კი მოცემულია ის დასკვნები და რეკომენდაციები, რომლებიც მნიშვნელოვანია შემოქმედებითი უნარის განვითარებისთვის. დასკვნები გაკეთებულია არსებული ინფორმაციისა და ჩატარებული კვლევების საფუძველზე და მოიცავს ყველა იმ საკითხს და პრობლემას, რომელზეც საუბარი არის აღნიშნულ ნაშრომში.

## I თავი. შემოქმედებითობის სწავლების ტრადიციული და არატრადიციული მიდგომები

### §1. პედაგოგიური იდეალი და მისი კონკრეტულ - ისტორიული განხორციელება

საზოგადოების მომავალი განათლებული, კარგად განვითარებული უნარ-ჩვევების მქონე თაობის აღზრდაშია, მაგრამ როგორი უნდა იყოს პედაგოგი, რომელიც ამას შეძლებს და რა უნდა იყოს მისი ძირითადი ორიენტირი? ადამიანი, რომელმაც აღზრდის ფორმირება უნდა ითავოს, არ არის ისეთი როგორც ბუნებამ შექმნა-იგი ისეთია როგორც საზოგადოებას სურს იყოს. საზოგადოებას კი ის ისეთი წარმოუდგენია, როგორსაც მისი ღირებულებები მოითხოვს. ღირებულებები დროთა განმავლობაში იცვლება. ამის კვალობაზე იცვლება აღზრდის სისტემებიც და მისი მოთხოვნები, შესაბამისად, წარმოდგენებიც ამ საქმის წარმმართველთა შესახებ.

ძველი დროის ადამიანებს, როგორც ჩვენ, მიაჩნდათ, რომ შეძლებდნენ შვილების ჭეშმარიტი ადამიანური სულისკვეთებით აღზრდას, მაგრამ ამ ცნების მათეზური გაგება არ ემთხვევა ჩვენსას, რადგან საზოგადოების ორგანიზაციაში მომხდარმა მეტ-ნაკლებად მნიშვნელოვანმა ცვლილებებმა ადამიანსაც შეუცვალა წარმოდგენა საკუთარ თავზე. როგორი უნდა იყოს პედაგოგიური იდეალები და რა გზით ხდებოდა მათი კონკრეტულ-ისტორიული განხორციელება? რით გამოიხატებოდა საზოგადოებაში მიმდინარე ცვლილებები და მათი გათვალისწინებით, რას უნდა ველოდოთ მომავალში? ამ კუთხით წარსულში მიმდინარე პროცესებს თუ ვადევნებთ თვალს, მიღებული გამოცდილება მნიშვნელოვანი ორიენტირი იქნება სამომავლოდ.

შუა საუკუნეებში სწავლის მიზნების მისაღწევად სხვა ხერხებიც იყო მიღებული, მაგალითად, ძალდატანება და დასჯა. ცვლილება დაეტყო მომდევნო ეპოქებსაც:

ჰუმანიზმი ქადაგებდა ჰარმონიულად განვითარებულ, თავისუფალ პიროვნებას, რომელიც გარდაქმნიდა საზოგადოებას, აღორძინებამ სამყაროს ცენტრში საერთოდ ადამიანი დააყენა, ამიტომ იყო აღორძინების ეპოქის იდეალი რაინდის სხვადასხვა უნარ-ჩვევის, მდიდარი კულტურის, დიდი ზნეობრივი ღირებულებების მქონე ადამიანის აღზრდა.

ევროპაში XV საუკუნის ბოლოს, აბსოლუტური მონარქიის ჩამოყალიბებისას, გაჩნდა აზრი, გადაეხედათ აღზრდის იდეალებისთვის და მალე ყოველმხრივ განვითარებული, აქტიური ადამიანის იდეალი ლიტერატურულ სახედ იქცა, თუმცა პედაგოგიური აზრის განვითარება მაინც მიდიოდა ფართოდ განათლებული, კრიტიკულად მოაზროვნე, შემოქმედი ადამიანის აღზრდისაკენ.

განმანათლებლობის ეპოქაში, მსგავსად აღორძინებისა, იდეალი გახდა ყოველმხრივ განვითარებული, საკუთარი შესაძლებლობების რეალიზაციისთვის მზადმყოფი პიროვნების აღზრდა. მაგალითად, ჟან ჟაკ რუსოს მიაჩნდა, რომ თავისუფალი სწავლა-აღზრდა შეხამებული უნდა ყოფილიყო მოზარდის ბუნებრივ თვისებებსა და უნარ-ჩვევებთან. ეს პროგრესული იდეები საფრანგეთში ახალი სკოლის თეორიულ საფუძვლად იქცა. ბუნებრივ მონაცემებთან ერთად ხაზგასმული იყო ოჯახის, საზოგადოებრივი და საოჯახო ურთიერთობების ერთდროულად განვითარების აუცილებლობა, ამიტომ ადამიანის დაბრუნება თავის თავთან, რასაც ზოგადსაკაცობრიო ღირებულება აქვს, დომინანტი გახდა პედაგოგიკაში. ვინაიდან აღზრდის მიზანი ადამიანთა საზოგადოების მთელი ისტორიის განმავლობაში არსებული წარმოდგენების, იდეალის შესაბამისი იყო. დღესაც პედაგოგიურ პროცესს საფუძვლად უდევს ის იდეალები, რომლებიც კონკრეტული სახელმწიფოს მოქალაქეებმა შექმნეს და ზოგადსაკაცობრიო ღირებულებების შემცველია. მაგრამ, როგორც წარსულში, ისევე ახლაც, ჩვენი პედაგოგიური იდეალი უმცირეს შტრიხებამდე საზოგადოების პროდუქტია- ის გვისახავს, როგორი უნდა იყოს იდეალური პიროვნება და ამ იდეალში აისახება მისი ორგანიზაციის ყველა თავისებურება წარსულის გამოცდილებას და ამჟამად არსებულ ვითარებას ერთ დასკვნამდე მივყავართ: კონკრეტული ისტორიული პირობები მნიშვნელოვანწილად განსაზღვრავს პედაგოგიური იდეალის განხორციელების შესაძლებლობებს და თუ საზოგადოება იზრუნებს თავის სრულყოფაზე, პედაგოგიური იდეალებიც გაცილებით განხორციელებადი იქნება.

ნებისმიერი პედაგოგიკა შემოქმედებითია. პასუხი ამგვარ დამოკიდებულებაზე მხოლოდ ასეთი შეიძლება იყოს - დიახ, მაგრამ გარკვეული დოზით, რადგან სპეციალური განათლების გარეშე შემოქმედებითი განვითარება ყოველთვის ნაწილობრივ მიიღწევა. სწავლისთვის საგნის სპეციპიკას შეიძლება არც კი ჰქონდეს

მნიშვნელობა, მაგრამ მეთოდოლოგიას (პედაგოგიკის ტიპს) ყოველთვის ძალიან დიდი მნიშვნელობა აქვს. მაგალითად, შემოქმედებითი, კრეატიული მეთოდური მიდგომით საერთოდ იცვლება სწავლა/სწავლების პროცესი, რადგან კრეატიული პედაგოგიკა გულისხმობს სუბიექტზე არამარტო პედაგოგიურ ზემოქმედებას გარკვეული მასალის/სასწავლო საგნის შეთვისების მიზნით, არამედ მოიცავს შემხვედრ პროცესსაც-ვისაც ასწავლიან ზემოქმედების ობიექტიდან შემოქმედების (კრეატიულობის) სუბიექტად გადაიქცევა და შედეგად ვიღებთ საოცარ მიღწევებს მოსწავლეთა ცოდნის დაუფლების თვალსაზრისით. ანუ კრეატიული პედაგოგიკის გამოყენებისას ტრადიციული სასწავლო მასალა ათვისების საგნიდან მიზნის მიღწევის საშუალებად გადაიქცევა, ხოლო დამატებითი მასალა მხოლოდ ევრისტული მიდგომებისა მეთოდების აღწერა/ჩენებით შემოიფარგლება. ამიტომ იყო, რომ კრეატიული პედაგოგიკა გამოქვეყნებისთანავე (1990წ.) პოპულარული გახდა. მისი გამოყენება შეიძლება ნებისმიერი საგნის სწავლებისას.

## **§2. პედაგოგიური შემოქმედების ძირითადი ცნებები და მახასიათებლები**

კრეატიულობა განიხილება როგორც სოციალურ-ისტორიული ფენომენი, რომელიც წარმოიქმნება და ვითარდება სუბიექტსა და საგანს შორის ურთიერთქმედების პროცესში, სოციალური პრაქტიკის საფუძველზე. ფილოსოფიის თვალსაზრისით, კრეატიულობა - ეს არის ადამიანების საქმიანობა, გარდაქმნის ბუნებრივ და სოციალურ სამყაროში ადამიანის მიზნების და საჭიროებების შესაბამისად, ობიექტური კანონების საფუძველზე.

ფსიქოლოგიური და პედაგოგიური მეცნიერება განასხვავებს შემოქმედების ფსიქოლოგიასა და შემოქმედების პედაგოგიკას. შემოქმედების ფსიქოლოგია გაგებულია, როგორც ცოდნის სფერო, რომელიც სწავლობს ახალი, ორგანული, სასარგებლო ადამიანის შექმნას საქმიანობის სხვადასხვა სფეროში. სამეცნიერო ფსიქოლოგების ყურადღება გამახვილებულია შემოქმედების სტრუქტურაზე, ახლის აღმოჩენისკენ მიმავალ გზებზე, ინტუიციის, წარმოსახვის, განჭვრეტის, მიზნის დასახვისა და შემოქმედებითი საქმიანობის შემეცნებით როლზე.

შემოქმედების პედაგოგიკა საგანმანათლებლო პროცესის ინოვაციური თეორიების, სისტემების, ტექნოლოგიების შექმნის მეცნიერებაა. კრეატიულობის პედაგოგიკის გამორჩეული თვისებაა ჰუმანიზმი, რომელიც მიზნად ისახავს მასწავლებლისა და მოსწავლის შემოქმედებითი „მე“ - კონცეფციის რეალიზაციას და თვითრეალიზაციას.

შემოქმედების პედაგოგიკის მიზანი- შემოქმედებითი პიროვნების ჩამოყალიბებაა. შემოქმედებით პიროვნებას ახასიათებს შემოქმედებითი სტილი ერთი ან რამდენიმე ტიპის საქმიანობაში, შესაძლებლობების, მოტივების, ცოდნისა და უნარების არსებობით, ამის წყალობით იქმნება პროდუქტი, რომელიც გამოირჩევა სიახლეებით, ორიგინალობითა და უნიკალურობით. ამ პიროვნების თვისებების შესწავლამ გამოავლინა წარმოსახვის, ინტუიციისა და იმპროვიზაციის მნიშვნელოვანი როლი- ფსიქიკური საქმიანობის არაცნობიერი კომპონენტები, ისევე როგორც ინდივიდის თვითრეალიზაციის საჭიროება, მათი შემოქმედებითი შესაძლებლობების გამოვლენისა და გაფართოების საქმეში. ამგვარი პიროვნების ფორმირების პროცესში ყველაზე მნიშვნელოვანი როლი მასწავლებლებს ეკუთვნით.

თანამედროვე პირობებში, შემოქმედებითი მასწავლებელი არის მკვლევარი შემდეგი პიროვნული თვისებებით: მეცნიერული, ფსიქოლოგიური და პედაგოგიური აზროვნება, პედაგოგიური უნარის მაღალი დონე, გარკვეული კვლევითი გამბედაობა, განვითარებული პედაგოგიური ინტუიცია, კრიტიკული ანალიზი, პროფესიული თვითგანათლების საჭიროება და მოწინავე პედაგოგიური გამოცდილების გონივრული გამოყენება. ყველა ეს თვისება ახასიათებს მასწავლებლის მზადყოფნას პროფესიული შემოქმედებითი საქმიანობის ორგანიზების მიზნით. კრეატიულობის პრობლემის მკვლევარები მასწავლებლის მზადყოფნისა და შემოქმედებითი საქმიანობის ორგანიზებისთვის, მოიაზრებენ შემდეგი პიროვნული თვისებების ჩამოყალიბებას: საკუთარი თავის, როგორც შემოქმედებითი ინდივიდუალურობის შესახებ ცნობიერების, შემოქმედებითი საქმიანობის გაღრმავებას, მოსწავლეებთან შემოქმედებითი ურთიერთქმედების საჭიროებას, ცოდნის, უნარების, გამოცდილების შემეცნების, შრომის, კომუნიკაციის, როგორც შემოქმედებითი საქმიანობის ორგანიზებაში მუშაობის შესაძლებლობას.

პედაგოგს გააჩნია შემოქმედებითი შესაძლებლობებისა და კვლევითი უნარების ერთობლიობა, რომელთა შორის მნიშვნელოვან ადგილს იკავებს ორგანიზაციული შესაძლებლობები, ინიციატივა, აქტივობა, ყურადღება და დაკვირვება, ჩარჩოს გარეთ ფიქრის უნარი, მდიდარი წარმოსახვა, საგანმანათლებლო სიტუაციების ანალიზისთვის კვლევითი მიდგომა და შემოქმედებითი გადაწყვეტა პედაგოგიური დავალებები, განსჯის და დასკვნების დამოუკიდებლობა, ემოციური და ნებაყოფლობითი თვისებები.

ინდივიდუალური პროცენტების განვითარება პირდაპირპროპორციულია მასში შემქმნელის სრულყოფისა. კრეატიული ინდივიდუალობა მიიჩნევა, როგორც პროფესიული შემოქმედების უმაღლესი მახასიათებელი. მასში შედის ინტელექტუალური და შემოქმედებითი ინიციატივა, ინტელექტუალური შესაძლებლობები, ცოდნის სიღრმე, წინააღმდეგობათა მგრძობელობა, კრეატიული ექვისკენ მიდრეკილვა, შინაგანი შემოქმედებითი ბრძოლის გამოცდილების უნარი, ინფორმაციის შიმშილი, სიახლის შეგრძნება უჩვეულო პრობლემაში, პროფესიონალიზმი, წყურვილი შემეცნების.

კრეატიულობა ყოველთვის ნიშნავს რაიმე ახლის გაჩენას. კრეატიულობის შედეგად წარმოიშობა: აღმოჩენა, გამოგონება და შექმნა. გახსნა-გააზრება რაღაც ახალი, რაც ობიექტურად არსებობს. გამოგონება-არსებული თვისებრივი გარდაქმნა ისე, რომ წარმოიქმნება რაღაც ახალი, რაც ეფექტურად შეიძლება გამოყენებულ იქნას პრაქტიკაში. შექმნა- საქმიანობა, რომელშიც რაიმე ნივთის არსებობა მოცემულია შემოქმედებითი ძალისხმევით და შრომით, სიცოცხლე ხდება.

გამოგონება ხშირი მოვლენაა პედაგოგიურ შემოქმედებაში, თუმცა იშვიათად შეიძლება შეფასდეს, როგორც სრულიად ახალი წარმონაქმნი. პედაგოგიური საქმიანობის შემოქმედებითი ხასიათის დასადგენად, ყველაზე უფრო ადეკვატურად გამოიყენება „შექმნის“ კონცეფცია. პედაგოგი ჭეშმარიტად შემოქმედებითი ძალისხმევითა და შრომით უვითარებს პოტენციალს მოსწავლეს, ქმნის პირობებს უნიკალური პროცენტების განვითარებისა და სრულყოფისთვის.

### §3. ინტელექტუალური, ემოციური და ნებაყოფიითი კომპონენტები შემოქმედებით საქმიანობაში

დღეს შემოქმედების პრობლემა ძალზე აქტუალური გახდა და სამართლიანად განიხილება "საუკუნის პრობლემად". პედაგოგიურ შემოქმედებას თავისებურება აქვს: მისი შინაარსი არის რაციონალური, უნიკალური ადამიანის შექმნა (აღზრდა და ჩამოყალიბება). შემოქმედი ჰორიზონტის სიგანე არის პირველი და აუცილებელი პირობა შემოქმედებისთვის. ჩვენს შემთხვევაში, ეს არის იდეების უზარმაზარი მარაგი და მათში თავისუფალი ორიენტაცია. ამისათვის აუცილებელია იცოდეთ მიღწეული, პირველ რიგში, თანამედროვე ფსიქოლოგიური და პედაგოგიური მეცნიერებისა და ბავშვების აღზრდის შესახებ.

მოთხოვნები, რომლებიც უნდა აკმაყოფილებდეს ზემოთ მოცემულ კრიტერიუმებს: ასახავს მასწავლებელთა საქმიანობის როგორც პროდუქტიურ, ისე პროცედურულ მახასიათებლებს და ახასიათებს არა მხოლოდ მისი შედეგი, არამედ მისი მიღწევის გზებიც; სწავლებისა და განათლების დიდაქტიკური პრინციპების საფუძველზე, ისინი სოციალურად და ფსიქოლოგიურად მნიშვნელოვანია.

შემოქმედებითი საქმიანობის კომპონენტებია: მოტივაციური, სუბსტანციურ-ოპერატიული, ემოციური-ნებისყოფა.

სამოტივაციო კომპონენტი მოიცავს მოტივების სისტემას, რომელიც გამოხატავს აქტივობისადმი ცნობიერ იმპულსს, მათ შორის შემოქმედებითობას, იმ ფსიქიური მომენტების მთლიანობას, რომელიც განსაზღვრავს პიროვნების ქცევას, მთლიანობაში, რაც სტიმულირებს პირის საქმიანობას, რისთვისაც იგი შესრულებულია. მოტივაციური კომპონენტის მკვლევარები მიიჩნევენ, რომ ის წარმოადგენს სისტემის შექმნის ელემენტს შემოქმედებითობაში, რადგან არა მხოლოდ პირად საქმიანობას ანიჭებს პიროვნულ მნიშვნელობას, არამედ აწესრიგებს მას განხორციელების ყველა ეტაპზე.

სუბსტანციურ-ოპერატიული კომპონენტში მნიშვნელოვან ადგილს იკავებს ორგანიზაციული შესაძლებლობები და უნარები. ეს არის დაგეგმვის უნარი, თვითორგანიზების უნარი, ე.ი. ინდივიდის შესაძლებლობების მობილიზება შუალედური და საბოლოო მიზნების მისაღწევად, თავდაპირველი გეგმის მოდუნების, გასწორების, დახვეწისა და შევსების უნარი.

ემოციურ-ვოლტაჟური კომპონენტი ასახავს ემოციურ დამოკიდებულებას საგანმანათლებლო და შემოქმედებით საქმიანობასთან, მასში ჩარევისა და წარმატებული შედეგების მიღწევის ტენდენციის მიუხედავად, მიუხედავად სირთულეებისა. ამ კომპონენტის კიდევ ერთი კრიტერიუმი არის ნებაყოფლობითი პრინციპი, რადგან აქტივობას თან ახლავს ნებაყოფლობით გამოვლინებები, არის უფრო ცნობიერი, ორიენტირებული ბუნებაში. ინტელექტუალური, ემოციური და ნებაყოფლობითი კომპონენტები შემოქმედებით საქმიანობაში განუყოფელია.

მასწავლებელთა მზადყოფნის ფორმირება ბავშვთა შემოქმედებითი საქმიანობის აღზრდაში დაკავშირებულია პიროვნების ჩამოყალიბების ყველა ასპექტთან: საჭიროებებთან, ინტერესებთან, მიდრეკილებებთან, შესაძლებლობებთან, ნებაყოფლობით გამოვლინებასა და აქტივობებთან ემოციურ დამოკიდებულებასთან.

## **თავი II. შემოქმედების პედაგოგიკა**

### **§1. თანამედროვე მასწავლებელი - პროფესიის სიყვარული, შთაგონება, კომპეტენტურობა**

თანამედროვე ცხოვრებაში მეტად მნიშვნელოვანია ადამიანი ფლობდეს შემოქმედებით უნარებს, შეეძლოს არასტანდარტული გადაწყვეტილებების მიღება. შემოქმედებითი უნარების განვითარების აუცილებლობაზე მიუთითებენ ფსიქოლოგებიც და აღნიშნავენ, რომ ეს არის ადამიანის უნარი, ააგოს თავისი სამყარო, გამოხატოს თავისი დამოკიდებულება სიტყვით, ხატვით, მუსიკით, საქმიანობით და წარმოაჩინოს თავისი თავი ამ სამყაროში, სწორედ ამიტომ, ამ უნარის განვითარებას სკოლაში განსაკუთრებული ყურადღება უნდა დაეთმოს.

მასწავლებლის ნიჭიერება არა მარტო საგნის ღრმა ცოდნაში ვლინდება, არამედ იმაშიც, რამდენად იცნობს ის თავის მოსწავლეებს, რამდენად ესმის მათი. მასწავლებელმა უნდა აღმოაჩინოს, გამოავლინოს და განავითაროს მოსწავლეებში ის თვისებები, რომლებიც მათი შემოქმედებითი აზროვნების საფუძველში დევს ჩანასახის

სახით, ამას ის მოახერხებს შემოქმედებითი მიდგომით, ხელსაყრელი გარემო პირობების შექმნით.

ამბობენ, რომ შემოქმედ მასწავლებელს ჰყავს შემოქმედებითი უნარის მქონე მოსწავლეები, სრული ჭეშმარიტებაა, რადგან სწორედ მასწავლებელი უნდა იყოს, უპირველეს ყოვლისა, სიახლის მაძიებელი, ორიგინალური, არასტანდარტული გადაწყვეტილებების მიმღები, შემოქმედი. ის მუდმივად უნდა ზრუნავდეს გამოიწვიოს მოსწავლეები, წააქეზოს თამამად წარმოაჩინონ თავიანთი უნარები, შესაძლებლობები და, შემდეგ, ეს ისევ მათი შემოქმედებითი უნარების გასავითარებლად გამოიყენოს. მასწავლებელი მიზანმიმართულად უნდა წარმართავდეს თავის საქმიანობას და აუცილებლად მიაღწევს შედეგს.

XXI საუკუნის მასწავლებელს ბევრი რამ მოეთხოვება, მას რთული, საპასუხისმგებლო მისია დაეკისრა, რასაც წარმატებით უნდა გაართვას თავი. თანამედროვე მასწავლებლის წარმატების ასეთ ფორმულას გვთავაზობენ განათლების ექსპერტები: პროფესიის სიყვარული + შთაგონება + კომპეტენტურობა + შორსმხედველობა = თანამედროვე მასწავლებელი. ამ ფორმულიდან ვერცერთ შესაკრებს ვერ გამოვრიცხავთ, პირიქით, მათი რაოდენობა შეიძლება მეტადაც გაიზარდოს. შემოქმედი მასწავლებელი არა მარტო ცოდნას გადასცემს, არამედ ასწავლის ცქერას და დანახვას, ფიქრს და გაანალიზებას, კამათს და არგუმენტირებას, კვლევას და საკუთარი პოზიციის დაცვას. ყველა ბავშვს გააჩნია მდიდარი ფანტაზია, წარმოსახვა, გამოგონების, შეთხზვის, თამაშის მოთხოვნილება, ამიტომ მასწავლებელმა ეს უნდა გამოიყენოს მათი შემოქმედებითი უნარების გასავითარებლად, შესთავაზოს მათ სხვადასხვა სახის აქტივობა-დისკუსიები, თამაშები, პრობლემური სიტუაციები და სხვა.

ასეთი მასწავლებლისა და მისი მოსწავლეების საქმიანობა თავისთავად უკვე არის შემოქმედებითი პროცესი, რომლის საბოლოო შედეგი გახლავთ შემოქმედებითი პროდუქტის შექმნა - მოსწავლეთა შემოქმედებითი უნარების განვითარება.

შემოქმედებითობა, ანუ კრეატიულობა ეს არის შემეცნების, არასტანდარტულ სიტუაციებში გადაწყვეტილების პოვნის უნარი, ეს არის მიზანდასახული სვლა ახლის აღმოსაჩენად და საკუთარი გამოცდილების სიღრმისეული გაცნობიერება, ამიტომ შემოქმედებითი უნარების განვითარებას გაკვეთილზე დიდი მნიშვნელობა ენიჭება.

კარგი პედაგოგი უნდა აძლევდეს ბავშვს თავისუფლებას, გამოხატოს თავისი აზრები და დამოკიდებულებები, იყოს კრიტიკული, მაგრამ არა შემზღვეველი. ის უნდა იყოს სამაგალითო და კარგი განწყობა გადაჰქონდეს მოზარდებზე.

მასწავლებლის პროფესია აღმზრდელის მრავალმხრივ მოღვაწეობას გულისხმობს. პედაგოგი ის ადამიანია, რომელიც არა მხოლოდ ცოდნას აძლევს მოსწავლეებს, არამედ მისი მოვალეობა მოსწავლის, როგორც სრულფასოვანი მოქალაქის ჩამოყალიბებაცაა. დიდი ჩეხი პედაგოგი, ჰუმანისტი, მწერალი, საზოგადო მოღვაწე-იან ამოს კომენსკი მასწავლებელს მიიჩნევს პიროვნებად, რომელიც ადამიანობის სახელოსნოში საზოგადოებას უწვრთნის ღირსეულ მომავალ თაობას. ის ღირსებას უნდა იცავდეს და წინსვლა შეეძლოს, ისეთი სწავლების მეთოდები უნდა დანერგოს სკოლაში, რომ თითოეული მოსწავლის დაინტერესება შეძლოს. გარდა ამისა, მასწავლებელმა შესაბამისი სტანდარტები უნდა დაიცვას მოსწავლეებთან ურთიერთობაში, ყველა მოსწავლეს ერთნაირი მეთოდებით ასწავლოს და არავითარ შემთხვევაში არ გაარჩიოს მოსწავლეები. პედაგოგმა მოსწავლეებს ის თვისებები უნდა გამოუმუშაოს, რომლითაც ქვეყანას გამოადგებიან.

პედაგოგი ეროვნული სასწავლო გეგმის მოთხოვნებს აუცილებლად უნდა პასუხობდეს. ის მუდმივად ზრუნავდეს თავის პროფესიულ განვითარებაზე, რაშიც სახელმწიფო ნამდვილად ხელს უწყობს. გარდა ამისა, მასწავლებელმა მოსწავლეებთან ისეთი დამოკიდებულება უნდა ჩამოაყალიბოს, რომ ბავშვებმა თავისუფლად შეძლონ თავიანთი ინტერესების გამოვლენა და ამაში მასწავლებელმაც ხელი შეუწყოს. პედაგოგი მოსწავლეებთან ურთიერთობაში მომთხოვნიც უნდა იყოს და მეგობრულიც.

პედაგოგი მოტივირებული და სიახლეების მოყვარული უნდა იყოს. მთავარია, პედაგოგს ბავშვები უყვარდეს და შეეძლოს თითოეული მოსწავლის განწყობის ამოცნობა. როდესაც მასწავლებელი ბავშვს შეხედავს, მაშინვე უნდა მიხვდეს მის პრობლემას. პედაგოგი ფაქტობრივად ფსიქოლოგი უნდა იყოს და გააჩნდეს თანაგანცდის უნარი. ვალდებულია, კარგად იცნობდეს მოსწავლეების ასაკობრივ თავისებურებებს, იქიდან გამომდინარე, რომ ყველა ბავშვი ინდივიდუალურია და თითოეულ მათგანს თავისი დამოკიდებულება აქვს ცხოვრების მიმართ. ყველაფერს ამას კი მასწავლებელი იმ შემთხვევაში შეძლებს, თუ კარგად იცის პედაგოგიკა და

ფსიქოლოგია. პედაგოგი ვალდებულია, მოსწავლეები საზოგადოების სრულფასოვან წევრებად აქციონ, რასაც მაშინ მოახერხებს, თუ მოსწავლეებთან დამოკიდებულებას შეიცვლის და თანამედროვე ხედვით შევა სკოლაში. დღევანდელი განათლების რეფორმა მიმართულია იმისკენ, რომ გაიზარდოს პედაგოგის ცოდნის დონე და განათლებით დავეწიოთ მსოფლიოს წამყვან სახელმწიფოებს.

გარდა თავისი პროფესიონალიზმისა, პედაგოგი კარგი აღმზრდელიც უნდა იყოს. ის ვალდებულია, იცნობდეს მოსწავლეების ასაკობრივ თავისებურებებს, საჭიროებებს, უნარ-ჩვევებს და მოსწავლეს არა მხოლოდ საგანი, არამედ, ზოგადსაკაცობრიო ღირებულებებიც ასწავლოს. მასწავლებლის ვალია, აღზარდოს პატრიოტი, ტოლერანტი, შემწყნარებელი, მოყვასისა და სამშობლოს მოყვარული, სიკეთის მთესველი ადამიანი. როგორც მშობელი ზრდის საკუთარ შვილს ოჯახისა და ქვეყნის სასიკეთოდ, ასევე უნდა ზრდიდეს მასწავლებელიც მოსწავლეს. პედაგოგმა თავისი პოზიციის გამოხატვით მაგალითი უნდა აჩვენოს სხვებს. ამიტომ, პირველ რიგში, თვითონ უნდა იყოს შინაგანად ჰუმანური, კულტურული და ინტელექტუალი პიროვნება. დღევანდელი პედაგოგები იშვიათი გამონაკლისების გარდა, ნამდვილად არიან ამ თვისებებით დაჯილდოებულები.

**§2. შემოქმედებითი გაკვეთილის ორგანიზება - გაკვეთილი (დისკუსია, დისპუტი, დებატები); გაკვეთილი-შებრუნებული საკლასო ოთახი; გაკვეთილი-პრესკონფერენცია, საქმიანი თამაში; როლური თამაში; გაკვეთილი-მოგზაურობა (რეალური, ვირტუალური); გაკვეთილი - „პირიქით“ (მოსწავლე მასწავლებლის როლში).**

გაკვეთილი - ეს რთული საგანმანათლებლო სისტემაა, რომელიც მიმართულია მოსწავლეთა ცოდნის, უნარისა და ღირებულებების ფორმირებისკენ, პიროვნული ჩამოყალიბებისკენ. ამავე დროს იგი სწავლების დინამიკური და ვარიანტული ფორმაა, რომელშიც აისახება ორი ურთიერთსაპირისპირო ელემენტი – ნორმატიული და შემოქმედებითი. სადღეისოდ გაკვეთილს აღარ განიხილავენ მხოლოდ განათლების

გადაცემის ფორმად; იგი განიხილება როგორც მოსწავლეთა განვითარების წყარო, მათი შემეცნებითი ძალებისა და საშუალებების გამომწვეურების საშუალება.

გაკვეთილის მოცულობა დამოკიდებულია შესასწავლად განკუთვნილი ინფორმაციის მოცულობაზე და ამ მასალის ათვისების აუცილებლობაზე. დიდი მნიშვნელობა ენიჭება გაკვეთილის მრავალფეროვნებას. გაცილებით ეფექტურია სასწავლო პროცესი, თუ ტიპურ გაკვეთილებს ე.წ. „არასტანდარტული, არატრადიციული“ ფორმებით გავამრავალფეროვნებთ, ისინი მეტ შემოქმედებით თავისუფლებას ანიჭებენ მასწავლებელს.

გაკვეთილის კლასიფიკაციის რამდენიმე სქემა არსებობს, თუმცა უცვლელია აქცენტირება გაკვეთილის დიდაქტიკურ მიზანზე და გაკვეთილის ადგილზე განათლების პროცესში. დიდაქტიკური მიზანი მნიშვნელოვანი სტრუქტურული ელემენტია, რომელიც განსაზღვრავს გაკვეთილის ტიპსა და სტრუქტურას. გაკვეთილის სტრუქტურა ასახავს ცოდნისა და უნარის ათვისების პროცესს, ხოლო გაკვეთილის სისტემა კონსტრუირდება მოსწავლეთა მიერ ცოდნისა და უნარის ათვისების კანონზომიერების მიხედვით (დასახული მიზნის შესაბამისად, გაკვეთილის ცალკეული ფორმა შეიძლება სხვადასხვა ტიპს მივაკუთვნოთ, მაგალითად ინტეგრირებული გაკვეთილი შეიძლება მიეკუთვნოს კვლევით ტიპსაც).

ჩვეულებრივ, გაკვეთილის ოთხი ტიპი არსებობს: კომბინირებული; ახალი მასალის შესწავლის; განზოგადებისა და სისტემატიზაციის; ცოდნის, ხერხების, ჩვევების კონტროლისა და კორექციის (ანუ მოსწავლეთა ცოდნის შემოწმების). საინტერესოა, რა აქტივობები შეიძლება გამოვიყენოთ თითოეულ გაკვეთილზე?

კრეატიული პედაგოგიკის მიზანია სწავლების შემოქმედებით სასწავლო პროცესად გადაქცევა, შემოქმედი პიროვნების ფორმირება და განვითარება. ეს უმთავრესად იმის სწავლების ხელოვნებაა, თუ როგორ ვასწავლოთ შემოქმედებითად. კრეატიული მეთოდები საშუალებას იძლევა გაკვეთილების გარკვეული ორგანიზებისათვის. ამ ტიპის გაკვეთილებია: გაკვეთილი-დიალოგი (დისკუსია, დისპუტი, ევრისტიული საუბარი); გაკვეთილი-პარადოქსი; გაკვეთილი-ფანტაზია; გამოგონებების გაკვეთილი; საქმიანი თამაში; როლური თამაში; გაკვეთილი-მოგზაურობა (რეალური, ვირტუალური); გაკვეთილი – „პირიქით“ (მოსწავლე მასწავლებლის როლში) და სხვ.

კონკრეტულად კი კრეატიული მეთოდი განიხილავს იმ ამოცანას, პრობლემას, სადაც აუცილებელია დაფიქრება და ჩაძიება, სადაც გამოცანა თავად დავალებაშია მოცემული.

გთავაზობთ შემოქმედი გაკვეთილების მოდელებს:

### 1. საქმიანი თამაში და როლური თამაში

თამაში ადამიანის საქმიანობის უძველესი ფორმაა, თანაც ისეთი, სადაც მას შეუძლია თავი გამოიჩინოს სხვადასხვა პოზიციაში – იყოს „უბრალოდ ის, ვინც არის“ ან გახდეს „აქტიური პირი“, „წამყვანი“, „ორგანიზატორი“, „საქმის ინიციატორი“ და ა.შ., ამიტომ თამაში კარგი მოტივატორია პიროვნების დასაინტერესებლად, ცოდნის ასამაღლებლად, უნარ-ჩვევების დასახვეწად. სასწავლო-შემოქმედებით საქმიანობაში თამაშის ჩართვის საჭიროებაზე დღეს განსაკუთრებით ბევრს საუბრობენ.

სათამაშო ტექნოლოგიების მთავარი დამსახურება ის არის, რომ მოსწავლეები ვერც კი ამჩნევენ, როგორ ერთვებიან სასწავლო პროცესში და რა დადებითი ემოციებით ივსებიან, ეს კი მთავარია სწავლისას, ამიტომ მასწავლებელი უნდა ეცადოს განავითაროს მოსწავლეთა ინიციატივა თამაშების ორგანიზებისთვის და წახალისოს კიდევ ისინი ახლის გამოგონებისთვის.

თამაში მოსწავლეს ეხმარება არა მარტო ცოდნის შეძენაში, არამედ პიროვნული თვისებების განვითარებაშიც: ის ავითარებს სააზროვნო პროცესებს, მეხსიერებას, წარმოსახვას, პროფესიულ ინტერესებს, აფართოებს თვალსაწიერს; ასწავლის მოსწავლეებს შრომას, გამომგონებლობას, ანალიტიკურ აზროვნებას, სწავლის მოდელირების ძირითად მეთოდებს, საქმისადმი პასუხისმგებლობას; ხელს უწყობს შემეცნებას, სისტემური აზროვნების პროვოცირებას, საგნობრივი დისციპლინების შესწავლას. თამაშს დიდი აღმზრდელობითი მნიშვნელობაც აქვს: მოსწავლეები ეჩვევიან სოციალიზაციას, ჯგუფურობას, მიზანსწრაფულობას და ა.შ.

განსაკუთრებით დიდია მოსწავლეთა დაინტერესება, როდესაც საქმე ე.წ. საქმიან თამაშებს ეხება. საქმიანი თამაში, პრაქტიკულად, სემინარის სპეციალური ფორმატია, რომელიც ორიენტირებულია ისეთი ცოდნის შეძენასა და უნარ-ჩვევების ჩამოყალიბებაზე, რომლებიც მაქსიმალურად უახლოვდება რეალურს. მისი ჩატარება

შესაძლებელია კომპიუტერისა და რთული გამოთვლითი სისტემის გარეშე, ამიტომ კონკრეტულ დროსა და სივრცეზე დამოკიდებული არ არის.

საქმიანი თამაშების არსი ისაა, რომ:

I – საქმიანი თამაში (როგორც შესაძლებლობა პროფესიული საქმიანობის იმიტაციისა, რომელსაც წარმართავენ საქმიანი, კონკრეტულ სფეროში მოღვაწე ადამიანები);

II – იმიტაცია (პირობით სიტუაციებში საქმიანობის ფორმა, რომელიც მიმართულია მეცნიერებისა და კულტურის სხვადასხვა სფეროში საზოგადოდ არსებული გამოცდილების ათვისებისკენ);

III – მოდელირება (ჯგუფური, ინდივიდუალური);

IV – თამაში (რეალურად არსებული ობიექტების, პროცესების, მოვლენების შეცვლილი ფორმა, რომელიც სხვადასხვა საშუალებით ხორციელდება).

თამაშის ბოლოს აუცილებელია ჯგუფისა და თითოეული მოსწავლის შეფასება (შეფასების სქემაზე ჯგუფის წევრები შეიძლება ერთდროულად შეთანხმდნენ).

საქმიანი თამაშის ფორმებია:

თამაში-ანალიზი – დეტალური ანალიზი კონკრეტული სიტუაციისა, რომელიც ამა თუ იმ გარემოებით არის გამოწვეული (მაგალითად, ისტორიის მასწავლებელი ამ დროს საგანგებოდ აწვდის მოსწავლეებს არასაკმარის მონაცემებს ისტორიული ინციდენტის შესახებ და სთავაზობს მათ, შეავსონ პრობლემების „ჩამონათვალი“ სპეციალური ლიტერატურის გაცნობით);

თამაში-„გონებრივი იერიში“ – იმპროვიზაციისა და ორიგინალურობის საშუალებას აძლევს მოსწავლეებს და ათავისუფლებს დამაბულობისგან. მასში კლასის მაქსიმალური რაოდენობის წევრია ჩართული და კარგი მოტივატორია საგაკვეთილო მიზნის მისაღწევად;

თამაში-ინფორმაციული ლაბირინთი – ორიენტირებულია მოსწავლეთა მიერ დოკუმენტების შერჩევა-გადარჩევაზე. თამაში-როლების გათამაშება – დაკავშირებულია კონკრეტული სიტუაციის ინსცენირებასთან;

საქმიანი თამაშები ხელს უწყობს მოსწავლის აქტიურობას, ზრდის მის მოტივაციას, დაინტერესებას. ასეთი თამაშები გამოგვადგება პრაქტიკულ ცხოვრებაში, XXI საუკუნის

საქმიანი ადამიანის თვისებების ჩამოყალიბებაში, ახალი ცხოვრებისეული მოთხოვნების შესაბამისი ახალგაზრდის აღზრდა-ფორმირებაში, მომავალი პროფესიების გააზრებაში, ცოდნისა და უნარ-ჩვევების სრულყოფაში, ამიტომ წარმატებით შეიძლება მათი ფართო გამოყენება სასწავლო პროცესში.

ინდივიდუალურ და კონკურენტულ სწავლებასთან თანამშრომლობითი სწავლების შედარებისას, იკვეთება, რომ უმრავლეს შემთხვევაში, თანამშრომლობითი სწავლება უზრუნველყოფს მოსწავლეებში: უფრო მაღალ მიღწევებს და შედეგს; უფრო ყურადღებიან დამოკიდებულებას ერთმანეთთან; სტრესული ფონის შემცირებას. ამ დროს მოსწავლეები მხოლოდ კოლექტივში მუშაობის წესებს კი არ სწავლობენ, არამედ ღირსების გრძნობასაც იძენენ.

როლური თამაშები სწავლების აქტიური ფორმაა. ამ დროს მოსწავლეები არა მხოლოდ გონებრივად, არამედ ფიზიკურადაც აქტიურები არიან, მათ საშუალება აქვთ, გამოხატონ საკუთარი დამოკიდებულებები, ემოციები, რაც აადვილებს სწავლის პროცესს და მასალის ათვისებას.

როლური თამაშის მიზანია: სხვა ადამიანის როლის თამაშით მოსწავლეებმა ერთსა და იმავე პრობლემას რამდენიმე განსხვავებული კუთხით შეხედონ, რაც მათ თვალსაწიერსა და მაღალ სააზროვნო უნარებს განუვითარებს; ემპათიის/თანაგანცდის უნარის განვითარება.

გასათამაშებელი როლი ზოგჯერ მეტად განსხვავებულია პიროვნების ხასიათისაგან, ზოგჯერ კი ძალიან ჰგავს მას. როლების გაცვლით შესაძლებელი ხდება, მოსწავლეები ჯგუფის იმ წევრების გრძნობებსა და ფიქრებს ჩასწვდნენ, რომელთა ხასიათი შეესაბამება გათამაშებულ როლს. ეს კი მათ უვითარებს ემპათიის გრძნობას.

სწავლების პროცესში როლური თამაშის გამოყენებას აქვს როგორც კოგნიტური, ასევე აფექტური (ემოციური) და ფსიქომოტორული მიზანი. მისი გამოყენებით მოსწავლეები შეძლებენ: თემატურად მსგავსი შინაარსების ურთიერთდაკავშირებას; ინფორმაციისა და გამოცდილებების როლური გათამაშებით გადმოცემას; შემოქმედებითი და კრიტიკული აზროვნების განვითარებას; ტოლერანტობისა და ემპათიის გრძნობის გამომუშავებას; კომუნიკაციური უნარების განვითარებას; შესაძლო

პერსპექტივების წარმოსახვას·თვითრეფლექსიას; თვითრეალიზებას;ქმედებაზე ორიენტირებული კომპეტენციისა და გადაწყვეტილების მიღების უნარის გამომუშავებას;

სოციალური კომპეტენციების გამომუშავებას;·განსაზღვრული/მოცემული ქმედებების იმიტაციას და დახვეწას.

როლური თამაში სამი ფაზისაგან შედგება: მომზადება; გათამაშება; განხილვა; მომზადება. როლური თამაშისთვის წინასწარ უნდა მოემზადონ როგორც მასწავლებელი, ასევე მოსწავლეები. მასწავლებელი განსაზღვრავს მიზანს - იგი ირჩევს როლურ თამაშს და ადგენს სცენარს, როდესაც საქმე გვაქვს რეგლამენტირებულ როლურ თამაშთან, ან სცენარის მონახაზს, სპონტანური როლური თამაშისას. როლური თამაშის შინაარსი უნდა შეესაბამებოდეს სასწავლო თემატიკას, მოსწავლეთა ცოდნის დონეს, ინტერესებსა და საჭიროებებს;

მასწავლებელი აძლევს მოსწავლეებს ინსტრუქციას, სასურველია – წერილობით. ინსტრუქცია დეტალურად უნდა აღწერდეს თამაშის მიზანს, შესრულების დროს, შესასრულებელ როლს, თამაშის წესს. იგი უნდა იყოს მარტივი ენით დაწერილი, გასაგებად ფორმულირებული და კონკრეტული;

მასწავლებელი მოსწავლეებთან ერთად შეიმუშავებს როლური თამაშის შეფასების კრიტერიუმებს;

თუ მასწავლებელს სურს, მოსწავლეებს დაკვირვების და ობიექტური შეფასების უნარები განუვითაროს, სასურველია, ჯგუფის წევრებს შორის გამოყოს დამკვირვებლები, რომლებიც შეაფასებენ როლურ თამაშში მონაწილეებს წინასწარ შემუშავებული კრიტერიუმების მიხედვით.

გათამაშების შემდეგი ეტაპი უშუალოდ თამაშის მსვლელობაა.

მოსწავლეები ასრულებენ როლებს ინსტრუქციის შესაბამისად. როლური თამაშების შედეგი პირდაპირ უკავშირდება ჯგუფის წევრების პროცესში ჩართულობასა და დადებითი ატმოსფეროს შენარჩუნებას. ამიტომ, ჯგუფის პასიური წევრები უნდა წავახალისოთ, რათა მონაწილეობა მიიღონ პროცესში.

განხილვა - როლური თამაშების დასრულების შემდეგ მონაწილეები ასრულებენ მოქმედებას და გამოდიან როლიდან; ისინი გამოთქვამენ მოსაზრებებს, რა შეიძინეს/

ისწავლეს და გამოხატავენ ემოციებს, თუ რას გრძნობენ, რა იყო პოზიტიური და ნეგატიური მუშაობის პროცესში. განხილვა უნდა შეეხებოდეს მხოლოდ შინაარსსა და პროცესს და არა მონაწილეებს.

ამის შემდეგ დამკვირვებლები გამოთქვამენ კომენტარებს ჯგუფის მუშაობასთან დაკავშირებით; ბოლოს მასწავლებელი მოსწავლეებთან ერთად აჯამებს შედეგებს. იმისათვის, რომ როლური თამაში იყოს ეფექტიანი, მასწავლებელმა უნდა გამოიყენოს როლური თამაშის სამივე ფაზა.

როლური თამაშები მოსწავლისა და მასწავლებლის მხრიდან მოითხოვს წარმოსახვის კარგად განვითარებულ უნარს. ამიტომ ამ მეთოდის გამოყენებამდე მასწავლებელმა ისეთი შემოქმედებითი აქტივობები უნდა დაგეგმოს, რომლებიც ხელს შეუწყობს ამ უნარების განვითარებას (მაგ., დაასრულე მოთხრობა, შეცვალე მოთხრობის ფინალი, დაწერე ესე, შექმენი სცენარი და სხვ.).

როლურმა თამაშმა მოსწავლესა და მასწავლებელს შორის არსებული დისტანცია შეიძლება ზედმეტად დაარღვიოს, რაც მასწავლებელს შემდგომში კლასის მართვაში შეუშლის ხელს. ამ სირთულის დასაძლევად მასწავლებელი თანმიმდევრული უნდა იყოს

ჯგუფის ზოგიერთ წევრს უჭირს როლიდან გამოსვლა, რამაც შეიძლება გამოიწვიოს ერთგვარი გაუგებრობა და ნეგატიური ურთიერთგანწყობა. მასწავლებელი უნდა დაეხმაროს მოსწავლეებს როლიდან გამოსვლაში (მაგ., სისტემატურად უნდა შეახსენოს მათ, რომ ეს თამაშია და არა რეალობა).

როლური თამაშების ჩატარება ძნელია დიდ ჯგუფებთან. როდესაც მასწავლებელს დიდ ჯგუფებთან უწევს მუშაობა, სჯობს, მოსწავლეთა ნაწილი დამკვირვებლის როლში ჩააყენოს.

საქმიანი და როლური თამაში შემოქმედითი უნარის განვითარებას უწყობს მოსწავლეებში. რით განსხვავდება საქმიანი თამაში როლური თამაშისგან? საქმიანი თამაშის დროს მოსწავლე კითხულობს მასწავლებლის მიერ მიცემულ ტექსტს, ხოლო როლური თამაშის დროს მოსწავლე კითხობს ტექსტს და ამასთან ერთად ის შედის როლებში და ამატებს მისეულ ვერსიას.

## 2. შებრუნებული საკლასო ოთახი

ტრადიციული საკლასო ოთახები თითქმის ყველგან ერთნაირად გამოიყურება. ყველა მოსწავლე ერთსა და იმავე დროში ზუსტად ერთსა და იმავე ინფორმაციას იღებს. ზოგი მოსწავლე ყველაფერს იგებს და აკეთებს, ზოგი კი ამას ვერ ახერხებს, უჭირს საშინაო დავალების შესრულება. მასწავლებელი აცნობიერებს, რომ ყველა მოსწავლეს განსხვავებული მიდგომა სჭირდება, ამ პრობლემის გადაჭრის ერთ-ერთი გზა შებრუნებული საკლასო ოთახია, რომელიც შემდეგნაირად გამოიყურება. მოსწავლეები სხდებიან სახლში და უყურებენ იმ ვიდეოგაკვეთილს, რაც მათ მასწავლებელმა დავალებად მისცა. ზოგი მოსწავლე ჩვეული ტემპით მუშაობს, ზოგი დაინტერესებულია, ვინაიდან მას შეუძლია გამოიყენოს ახალი ტექნოლოგიები, წინ გადაახვიოს ვიდეომასალა, მისთვის ადვილი საკითხები გამოტოვოს და საინტერესო საკითხებზე გადავიდეს, ზოგი კი აღარაა სასოწარკვეთილი, ვინაიდან ახლა მას შეუძლია გადაახვიოს მასალა უკან და განმეორებით უყუროს იმას, რაც მისთვის ბუნდოვანი იყო.

გთავაზობთ გაკვეთილის ნიმუშს:

კლასი

V

გაკვეთილის თემა ადამიანთა ურთიერთობები

გაკვეთილის მოდელი

შებრუნებული საკლასო ოთახი

**გაკვეთილის მიზანი:** ცოდნა-მოსწავლეები: დაახასიათებენ და განარჩევენ ფაქტობრივ და სააზროვნო შეკითხვებს; გაიაზრებენ მოხუცი, შეჭირვებული ადამიანის პრობლემებს; **უნარები** - დაახასიათებენ ანასა და მის საქციელს როგორც ტექსტში ექსპლიციტურად მოცემულ ინფორმაციაზე დაყრდნობით, ისე მისი შინაარსის გააზრების საფუძველზე; გააცნობიერებენ იმ ფაქტორებსა და პირობებს, რომლებიც აფერხებს ან ხელს უწყობს სასწავლო პროცესის მსვლელობას; აღმოაჩინონ ის ხერხები და მიდგომები, რომლებიც აუმჯობესებს სწავლის შედეგებს. **დამოკიდებულებები/ღირებულებები** - მოსწავლეებს გაუღვივდებათ პატივისცემა ადამიანების მიმართ; მოსწავლეები მოერიდებიან მოხუცებისადმი უდიერ, შეუბრალებელ, შეურაცხყოფელ მოპყრობას,

**ეროვნული სასწავლო გეგმის სტანდარტი:** **ქარ. V. 11.** მოსწავლეს შეუძლია ტექსტის ვერბალური და არავერბალური ნაწილების ერთმანეთთან დაკავშირება, ინტერპრეტირება და მსჯელობა მათ ურთიერთმიმართებაზე; აქვს მედიაწიგნიერების საწყისი უნარ-ჩვევები. **ქართ. V. 12.** მოსწავლეს შეუძლია კითხვის სხვადასხვა სტრატეგიის გამოყენება ტექსტის უკეთ გააზრების მიზნით. **ქართ. V. 13.** მოსწავლეს შეუძლია სხვადასხვა სახის ტექსტების დამოუკიდებლად შექმნა.

**მოსწავლეთა წინარე ცოდნა** შემეცნების ობიექტის დადებითი და უარყოფითი მხარეების გამოყოფა; სწავლა/სწავლების კომუნიკაციური პრინციპების ცოდნა, პრობლემების ერთობლივი მოგვარების გზების ძიება; მოსწავლე-მასწავლებლის „პარტნიორული“ ურთიერთობა;

**გაკვეთილზე გამოყენებული მეთოდები/სტრატეგიები/აქტივობები:** დისკუსია, გამოხმაურების ბარათები, ონლაინ რეჟიმში ტესტირება, სიტყვების გამომძიებელი, სქემის შევსება, როლური წერა, წიგნის ანოტაციის შექმნა

მოსწავლეთა დაჯგუფების ფორმები მთელი კლასი და ჰეტეროგენული, შერეული ჯგუფები; დაჯგუფების კრიტერიუმი - შემთხვევითობის პრინციპი

**რესურსები** „მე და ანა“ (სანდრა ჰამფრის მიხედვით), კომპიუტერული ტექნიკა, ინტერნეტრესურსები: <http://LearningApps.org/display?v=pbcg01jw17> - ინტერაქტიული მოდულებით სწავლისა და სწავლების მხარდაჭერი პლატფორმა: <http://intel-khatunakhalvashi.blogspot.com/> - ბლოგი-მასწავლებლის პორტფოლიო

**დამატებითი რესურსები:** პოსტერი („კითხვის დროს დაუსვი შენს თავს შეკითხვები“)-მოხუცი ქალის სურათი (ამობეჭდილი/ელ.ვერსია პროექტორით გასაშვებად) შეკითხვების დასახარისხებელი T-სქემა, ინდივიდუალური ბარათები

**გაკვეთილისთვის მომზადება** განვათავსებ მასალას ბლოგზე <http://intel-khatunakhalvashi.blogspot.com/>

1. სასწავლო ტექსტი

2. ტექსტზე მუშაობის ინსტრუქციები

- *სიტუაციური ამოცანა - მოსწავლეებს ვთხოვთ, წარმოიდგინონ თავი შეთავაზებული სურათის რომელიმე პერსონაჟად და აღწერონ საკუთარი ქცევა, ახსნან რატომ, გაიხსენონ სად უნახვთ ან წაუკითხავთ მსგავსი რამ.*
- *ვარაუდების გამოთქმა - ყდისა და სათაურების მიხედვით, ვთხოვ ივარაუდონ: რა თემაზეა ეს წიგნი; საინფორმაციოა თუ მხატვრული;*

*ვინ არიან პერსონაჟები; თხრობა რომელ პირობაში წარიმართება; რას მიგვანიშნებს მინაწერი სათაურის ქვეშ*

- *შევადგინოთ პატარა ამბავი საკვანძო სიტყვებისა და ფრაზების გამოყენებით: ხასიათი, გრძნობა, შერცხვა, საგზალი, არაფერი გვაქვს საერთო*
- *ამოიწერეთ უცხო სიტყვები, შეავსეთ სქემა „სიტყვების გამომძიებელი“*
- *კითხვის დროს დაუსვი შენს თავს შეკითხვები პოსტერის მიხედვით.*

3. ინტერაქტიული

ტესტი

თვითკონტროლისთვის

<http://LearningApps.org/display?v=pbcg01jw17>

4.

პოსტერი-ეფექტური მკითხველი

1. **გაკვეთილის მსვლელობა მინიდიკუსია - შთაბეჭდილებები წიგნის წაკითხვის შემდეგ - 5წთ.**

მოსწავლეები წარმოადგენენ წაკითხვამდე და წაკითხვის დროს შესასრულებელ დავალებებს, შთაბეჭდილებებს წაკითხულ წიგნზე.

2. **დისკუსია - 10წთ**

დისკუსიისას მოსწავლეები პოსტერის დახმარებით გამოყოფენ პრობლემას, სახავენ მისი გადაწყვეტის გზებს, იხსენებენ მთხრობაში აღწერილ მოქმედებებს ქრონოლოგიურად, ადგენენ მიზეზ-შედეგობრივ კავშირებს, ასახელებენ მოქმედების გარემოებებს, ახასიათებენ პერსონაჟებს.

3. **გამოხმაურების ბარათები - 5წთ**

მოსწავლეები ინდივიდუალურად გამოხმაურების ბარათებზე დასმული კითხვების საშუალებით გამოთქვამენ საკუთარ მოსაზრებას წიგნზე, პერსონაჟებზე

4. **დავალებები ჯგუფებში სამუშაოდ-10წთ.**

- შევადაროთ მოთხრობები

მოსწავლეები მოიხმობენ ლიტერატურულ პარალელებს, იხსენებენ მსგავს მოთხრობას, გამოყოფენ სათაურს, გარემოებებს, პერსონაჟებს, პრობლემას, პრობლემის გადაწყვეტასა და მოქმედებებს

- როლური წერა

მოსწავლებელი სთხოვს მოსწავლეებს მოირგონ მითითებული როლი და ჯგუფურად შეავსონ T-სქემა (რა მახარებს/რა მადარდებს)

- წიგნის ანოტაცია

მოსწავლეები ქმნიან ანოტაციას წაკითხულ წიგნზე, უწევენ რეკომენდაციას წასაკითხად.

### 5. პრეზენტაცია-8წთ.

არჩეული პრეზენტატორები წარმოადგენენ ჯგუფების ნამუშევრებს

### 6. ინტერვიუ - 5წთ

მოსწავლე იღებს ინტერვიუს თანაკლასელებისგან წინასწარ მომზადებული შეკითხვებით.

### შეფასება -2წთ

ს/დ - ილუსტრაცია ტექსტისათვის - დახატე, აღწერე შენი სურათი.

## 3. დებატები, დისპუტი, დისკუსია

დებატი მოსაზრებათა ურთიერთგაცვლის ისეთი ფორმაა, რომლის დროსაც ორი მხარე მაყურებლებისა და მსმენელების თანდასწრებით გამოთქვამს საკუთარ მოსაზრებებს და აგებს მსჯელობას. დებატების მონაწილე მხარეები ერთმანეთთან კონტრარგუმენტაციას იმიტომ არ მიმართავენ, რომ ერთმანეთი გადაარწმუნონ, მათი მთავარი მიზანი ყოველთვის მესამე მხარის (მაყურებლების, მსმენელების, აუდიტორიის) დარწმუნებაა საკუთარ სიმართლეში. დებატების გამოყენება კარგია ერთი და იმავე მოვლენის შესახებ დიამეტრულად განსხვავებული თვალსაზრისის მქონე სხვადასხვა წყაროს დამუშავების პროცესში.

დისპუტი კამათის ისეთი სახეობაა, რომლის დროსაც ერთი მხარე ეპაექრება მეორეს და ცდილობს თავს მოახვიოს თავისი შეხედულება, ხაზი გაუსვას საკუთარი პოზიციის უპირატესობას, სისწორესა და უტყუარობას. დისპუტები ხშირად იმართებოდა შუა საუკუნეებში ევროპულ სქოლასტიკურ წრეებში. სახალისო და სასარგებლო იქნება საგაკვეთილო პროცესს შუა საუკუნეების დისპუტის სახეც მივცეთ-მით უფრო მაშინ, თუ ამ ეპოქის თემატიკაა განსახილველი. როლურ თამაშებს ყოველთვის დიდი ხალისით ასრულებენ მოსწავლეები... დისპუტის განმასხვავებელი

ნიშნებია: არბიტრი ან პუბლიკა, საკითხით დაინტერესებული აუდიტორია, რომელიც განსჯის მხარეებს და გამოავლენს გამარჯვებულს. პოზიციების დაცვისა და არგუმენტირების დროს განსაკუთრებული მნიშვნელობა ენიჭება ავტორიტეტების ციტირებას. დისკუტის შედეგად მოცემული სადავო თეზისი ანუ დებულება უნდა იყოს დადასტურებული ან უარყოფილი.

დისკუსია ხელს უწყობს საკუთარი აზრის გამოთქმასა და მოსაზრების დასაბუთებას, არჩევს მოსწავლეებს კამათის ხელოვნებას- მოსმენას, რეგლამენტის დაცვას, სხვისი აზრის პატივისცემას, საკუთარი აზრის გამოთქმას და აუდიტორიისათვის მისაღები ფორმით. ეს არის სწავლა/სწავლების ერთ-ერთი აქტიური ფორმა.

ჩვეულებრივ განიხილავენ დისკუსიის შემდეგ ფორმებს:

- 1) „მრგვალი მაგიდა“- კლასი იყოფა 4-5 კაციან ჯგუფებად, რომლებიც განლაგდებიან მრგვალი მაგიდის გარშემო. ამ დროს ხდება აზრთა ურთიერთგაზიარება როგორც ჯგუფის წევრებს შორის, ისე კლასთან;
- 2) პლენარული დისკუსია- ჯგუფს ჰყავს წინასწარ დანიშნული ლიდერი. ჯგუფი საკითხს განიხილავს დამოუკიდებლად, შემდეგ ლიდერი მას წარმოადგენს კლასის წინაშე, თუმცა არც ჯგუფის წევრები არიან შეზღუდულნი საკუთარი აზრის გამოთქმისგან;
- 3) სიმპოზიუმი- მონაწილეები გამოდიან ინფორმაციებითა და დასკვნებით კლასის წინაშე, ასევე პასუხობენ კლასის შეკითხვებს.

დისკუსია შეგვიძლია გავამრავალფეროვნოთ და მოსწავლეთათვის საინტერესო გავხადოთ ე.წ. „მიკროფონით“. ამ დროს მხოლოდ იმ მოსწავლეს აქვს თავისი აზრის გამოთქმის უფლება, რომელსაც მიკროფონს გადასცემენ ( მიკროფონის როლში შეიძლება მოვიაზროთ რაიმე ნივთი, მაგ: კალმისტარი, ფანქარი...რომელსაც კამათში გამოსულ მოსწავლეს გადასცემენ ხოლმე).

ისიც უნდა აღინიშნოს, რომ ლიტერატურული მასალის დამუშავებისას დისკუსია უფრო აქტიურად გამოიყენება სწავლების შედარებით მაღალ საფეხურზე (საბაზო ან საშუალო სკოლაში), თუმცა გარკვეული დოზით მისი გამოყენება შეიძლება მეხუთე-მეექვსე კლასებშიც.

#### 4. გაკვეთილი პრესკონფერენცია

გაკვეთილი პრესკონფერენცია სწავლა-სწავლება აქტიური შემეცნებითი პროცესია და „მოსწავლე-მასწავლებლის“ მუდმივ თანამშრომლობაზეა დაფუძნებული. მოსწავლე აგებს ცოდნას მასწავლებლის მიერ გადაცემული ინფორმაციის საფუძველზე, მასწავლებელი კი თანამშრომლობს მასთან ცოდნის კონსტრუირებაში. სწავლება უნდა დაეხმაროს მოსწავლეებს საკუთარი აზრის ჩამოყალიბებასა და შეძენილი ცოდნის რეალურ ცხოვრებაში გადატანაში. პედაგოგებმა კარგად ვიცით, რომ მოსწავლე სასწავლო მასალას ყველაზე უკეთ მაშინ ითვისებს, როდესაც მოტივირებულია, თავად აკეთებს არჩევანს და საკუთარი გამოცდილების მეშვეობით წყვეტს მნიშვნელოვან საკითხებს. წარმატებული სასწავლო პროცესი დაფუძნებულია სწავლების ისეთი ეფექტური სტრატეგიების გამოყენებაზე, რომელთა უშუალო მონაწილე და შემოქმედიც თავად მოსწავლეა.

სასწავლო პროცესში მასწავლებლის მიზანია, სასწავლო აქტივობები ისე წარმართოს, რომ მოსწავლეებმა მნიშვნელოვანი იდეები კარგად გაიაზრონ, ინდივიდუალური შესაძლებლობების ფარგლებში გაითავისონ, საკუთარი ინტერპრეტაციითა და წარმოსახვით გადმოსცენ ან სოციალური ურთიერთობების გზით განახორციელონ, ძველ ცოდნას ახალი დააშენონ და წამოაყენონ მრავალფეროვანი მოსაზრებები. მხოლოდ ასეთ გარემოში არიან ჩვენი მოსწავლეები მოტივირებულნი და განწყობილნი ცოდნის მისაღებად.

სასწავლო გარემოს უკეთ ორგანიზებისა და ცოდნის კონსტრუირებისთვის ხშირად ვიყენებთ თანამშრომლობითი სწავლების ფორმას როგორც სწავლების საუკეთესო საშუალებას. საკუთარმა პედაგოგიურმა პრაქტიკამ დამანახა, რომ მოსწავლე მაშინ სწავლობს კარგად და არ უჭირს სასწავლო აქტივობების შესრულება, როდესაც კარგად აქვს გააზრებული სასწავლო მასალა და თანატოლებთან თანამშრომლობს ან სახალისო როლების გათამაშებით წარმოადგენს საკუთარ მოსაზრებას, ეძებს პრობლემის გადაჭრის გზებს და არგუმენტირებულად მსჯელობს. ეს უფრო სახალისოა, როცა მოსწავლე რომელიმე ჯგუფის წევრია და თანატოლების მხარდაჭერას გრძნობს, აქვს კონკრეტული მიზანი და კონკრეტული დავალება, შესაფერისი სასწავლო გარემო.

შესაფერისი გარემოს შესაქმნელად და საგაკვეთილო პროცესში მოსწავლეთა აქტიურად ჩასართავად ინტერაქციული სწავლების ეფექტური სტრატეგიაა პრესკონფერენციის გათამაშება.

რატომ პრესკონფერენცია? პრესკონფერენცია ინფორმაციის გადაცემისა და მასმედიასთან შეხვედრის ისეთი ფორმაა, როდესაც დაინტერესებული მხარე გამოხატავს საკუთარ პოზიციას რომელიმე მნიშვნელოვანი საკითხის შესახებ და პასუხობს დასმულ კითხვებს. პრესკონფერენციაში მონაწილეობენ, ერთი მხრივ, საკითხის გაშუქებითა და ინფორმაციის მიწოდებით დაინტერესებული სუბიექტები, მეორე მხრივ – მასმედია და საზოგადოების წარმომადგენლები. პრესკონფერენცია საუკეთესო საშუალებაა მრავალმხრივი რეალობის წარმოსაჩენად, მით უმეტეს, როდესაც მასში მოსწავლის ინტერესები და მოთხოვნილებია გათვალისწინებული.

პრესკონფერენციაში მონაწილეობით მოსწავლეები სწავლობენ არგუმენტირებულ მსჯელობას და რაიმე საკითხის მიმართ საკუთარი პოზიციის გამოხატვას, უკეთ ეცნობიან საზოგადოებასთან კომუნიკაციის ამ ფორმას, ჟურნალისტურ საქმიანობას, იყენებენ კითხვების დასმის სტრატეგიას, იღებენ საჯაროდ გამოსვლის გამოცდილებას, სწავლობენ საუბრის დაგეგმვას, ფაქტების გაანალიზებასა და სისტემატიზაციას, სხვისი აზრის ყურადღებით მოსმენას, ამასთან ერთად, ეცნობიან დიპლომატიური ურთიერთობების ტაქტიკასა და ჟურნალისტიკური ეთიკის მნიშვნელობას.

პრესკონფერენციაზე საკუთარი პოზიციის გამოსახატად მოსწავლეები წინასწარ უნდა ფლობდნენ მნიშვნელოვან ცოდნასა და ინფორმაციას საკვანძო საკითხის სხვადასხვა კუთხით წარმოსაჩენად, არგუმენტირებული მსჯელობისთვის და კითხვების დასასმელად, ამიტომ ამ სტრატეგიის გამოყენება წინასწარ სათანადო მომზადებას მოითხოვს.

გთავაზობთ გაკვეთილის გეგმის ნიმუშს:

**საგანი** ქართული ენა და ლიტერატურა

**კლასი** IX

**გაკვეთილის თემა** ტოტალიტარული სივრცე და ადამიანის უფლებათა რღვევა - არქიფო სეთურის ქვეყანა. ჭაბუა ამირეჯიბის „მოსე ზამთარამის ნაამბობის“ („დათა თუთაშხია“) მიხედვით

**გაკვეთილის მიზანი:** ცოდნა - სიღრმისეული გააზრება ჭაბუა ამირეჯიბის „მოსე ზამთარამის ნაამბობისა“ , ისტორიაში და სამოქალაქო განათლებაში მიღებული ცოდნის ტრანსფერი, ლოგიკურ

მსჯელობაზე დაფუძნებული შეხედულებების ჩამოყალიბება და ოპონირება; მიღებული ცოდნის რეალურ ცხოვრებასთან ინტეგრირება; **უნარები** - მოსწავლეთა არგუმენტირებული მსჯელობის, ანალიზის, კონცეპტუალური ინფორმაციის გამოყოფის, განზოგადებისა და სისტემატიზირების უნარის განვითარება, მტკიცება და უარყოფა, ოპონირება, საგანთაშორის კავშირების წარმოჩენა, არსებული ცოდნის, განცდების, შთაბეჭდილებების გააქტიურება.

**ეროვნული სასწავლო გეგმის სტანდარტთან შესაბამისობა:** **ქართ. IX. 1.** მოსწავლეს შეუძლია მოისმინოს და აუდიტორიის წინაშე წარმოადგინოს სხვადასხვა თვალსაზრისი სადავო ან პრობლემურ საკითხზე. **ქართ. IX. 2.** მოსწავლეს შეუძლია დისკუსიის მონაწილეთა მეტყველების მოსმენა და შეფასება საკომუნიკაციო ამოცანისა და აუდიტორიის გათვალისწინებით. **ქართ. IX. 6.** მოსწავლეს შეუძლია პრობლემურ ან სადავო საკითხებზე სხვადასხვა თვალსაზრისის შემცველი მხატვრული და არამხატვრული ტექსტების გააზრება-გაანალიზება და მათ მიმართ საკუთარი დამოკიდებულების გამოხატვა.

**მოსწავლეთა წინარე ცოდნა** შემეცნების ობიექტის დადებითი და უარყოფითი მხარეების გამოყოფა; სწავლა/სწავლების კომუნიკაციური პრინციპების ცოდნა, პრობლემების ერთობლივი მოგვარების გზების ძიება;

**გაკვეთილის მოდელი** გაკვეთილი პრესკონფერენცია

**გამოყენებული მეთოდები/სტრატეგიები/აქტივობები:** სიმულაცია, ვიდეოკლიპის შექმნა და ჩვენება, ინტერვიუ, ბუკლეტის გამოცემა, პრეზენტაცია, ჩანაწერების გაკეთება

**მოსწავლეთა დაჯგუფების ფორმები** მთელი კლასი, ინდივიდუალური

**შეფასება** თვითშეფასება, მასწავლებლის შეფასება - პრესკონფერენციაში მონაწილეობის შეფასება, ინდივიდუალურად შევსებული თვითშეფასების სკემების ანალიზი

**რესურსები:** სახელმძღვანელო \_ ვახტანგ როდონაია, ნინო ნაკუდაშვილი და სხვ., ქართული ენა და ლიტერატურა 9, გამომცემლობა „სწავლანი“ 2011, კომპიუტერული ტექნიკა, ინტერნეტრესურსები.

**დამატებითი რესურსები:** ანტურაჟის შესაქმნელად ბუტაფორიული მიკროფონები;

**გაკვეთილის მსვლელობა**

- **მასწავლებლის შესავალი სიტყვა - 3**

მასწავლებელი-პროდიუსერი იწყებს პრესკონფერენციას, საკლასო სივრცე ორგანიზებულია შესაბამისად, მოსწავლე ირგებს მისთვის კუთვნილ როლს (წამყვანი, მოპასუხენი, ანალიტიკოსები, კრიტიკოსი ჟურნალისტები, კორესპონდენტი, ფოტოგრაფი).

- **ვიდეორგოლი: ნაწყვეტები მხ. ფილმიდან „დათა თუთაშხია“, დოკ. ფილმიდან „სტალინი“- 7**

- **წამყვანის სიტყვა-5**

ხაზს უსვამს ვიდეორგოლში წარმოდგენილ ლიტერატურულ-ისტორიულ პარალელებს, აწესებს რეგლამენტს, წარადგენს მოპასუხეებს: არქიფო სეთურსა და იოსებ სტალინს, წარმართავს პრესკონფერენციის მსვლელობას.

- **ინტერვიუ სეთურთან -7**

კრიტიკოსი ჟურნალისტები უსვამენ წინასწარ მომზადებულ კითხვებს არქიფო სეთურს, პერსონაჟი ცდილობს მოიგერიოს მათი კითხვები.

- **სიტყვა ანალიტიკოსს -3**

ლიტერატურის კრიტიკოსი აჯამებს პრესკონფერენციის პირველ ბლოკს, ახასიათებს პერსონაჟს, აანალიზებს დასმულ პრობლემებს.

- **ინტერვიუ სტალინთან -7**

კრიტიკოსი ჟურნალისტები უსვამენ წინასწარ მომზადებულ კითხვებს იოსებ სტალინს, ისტორიული პიროვნება ცდილობს მოიგერიოს მათი კითხვები.

- **სიტყვა ანალიტიკოსს - 6**

ისტორიკოსი წარმოაჩენს საბჭოთა სინამდვილეს, დიქტატორულ რეჟიმს, გვიხატავს სტალინის ფსიქოლოგიურ პორტრეტს, აანალიზებს დასმულ პრობლემებს.

სოციოლოგი გვიჩვენებს მოპასუხეთა ფილოსოფიის სიღრმეს, საუბრობს ადამიანის უფლებებზე ტოტალიტარულ სივრცეში, აანალიზებს დასმულ პრობლემებს.

- **კორესპონდენტის ჩანიშვნები - 5**

კორესპონდენტი წარმოადგენს ძირითად საკითხებს, რომელსაც დაეფუძვნება მისი სტატია. უსვამს კითხვებს რეფლექსიისათვის თითოეულ მონაწილეს.

- **შეფასება -2**

პრესკონფერენციის შემდეგ, მასწავლებელი-პროდიუსერი შეაჯამებს შედეგებს და “თანამშრომლებს დააწინაურებს”, დაასახელებს ყველაზე ყურადღებიანს, ქარიზმატულს, დიპლომატიურს, ენერგიულს, დაწერს შეფასებებს.

ს/დ - ესე: „ჩემთვის საინტერესო გაკვეთილი».

## **5. გაკვეთილი-მოგზაურობა (რეალური, ვირტუალური)**

ვირტუალური ექსკურსია ლიტერატურის გაკვეთილზე სასწავლო პროცესის ორგანიზების ერთ-ერთი ეფექტური ფორმაა. თანამედროვე პირობებში სასწავლო პროცესის წარმატებით ორგანიზებისთვის, მასწავლებელს უწევს სწავლების ახალი ფორმების, მეთოდებისა და მასალის მიწოდების ახალი საშუალებების ძიება. ვინაიდან კომპიუტერი და ინტერნეტი მჭიდროდ დამკვიდრდა ჩვენს ცხოვრებაში, თანამედროვე ახალგაზრდობა კი განსაკუთრებულ ინტერესს იჩენს ტექნოლოგიების მიმართ, ამიტომ მასწავლებელმა ეს ინტერესი აუცილებლად უნდა გამოიყენოს სწავლების პროცესში, რადგანაც კომპიუტერმა და ინტერნეტმა შეიძლება ითამაშოს მასწავლებლის დამხმარეს როლი.

დღეს მოსწავლეებს უწევთ დიდი რაოდენობით ინფორმაციასთან მუშაობა და აქვთ უამრავი შესაძლებლობა სწავლის, კვლევისა და ნასწავლის გასაზიარებლად.მათ შეუძლიათ: გამოიყენონ ინსტრუმენტები კონფერენცკავშირისთვის, ისეთი, როგორიცაა

Polycom, Adobe Connect, Microsoft Teams და Skype, რათა იურთიერთონ თანატოლებთან მთელ მსოფლიოში, ჩაერთონ ვირტუალურ ექსკურსიებში, ერთობლივად განახორციელონ ონლაინ პროექტები, მიიღონ წვდომა ვირტუალურ საგანმანათლებლო ქსელებზე, ვებ ფორუმებზე, გახდნენ ექსპერტები, ავტორები, გამომცემლები, პროდიუსერები, გადაიღონ ფილმები, შექმნან მუსიკა და ასე შემდეგ. ვირტუალური სწავლება შეიძლება იყოს სინქრონული (როდესაც ყველა მოსწავლე რეგისტრირდება ერთდროულად ერთ კლასში ან ონლაინ სივრცეში) ან ასინქრონული (სადაც მოსწავლეები იღებენ წვდომას ინფორმაციასა და შინაარსზე ჩანაწერის სახით) ვირტუალური სწავლებით შესაძლებელი ხდება: ფორმალური და არაფორმალური განათლების მიღების შესაძლებლობის გაზრდა;

ვირტუალური და დისტანციური სწავლების სხვადასხვა ფორმა არსებობს. განვიხილოთ სასწავლო პროცესში ახალი ინფორმაციული ტექნოლოგიის გამოყენების ერთ-ერთი ვარიანტი – ვირტუალური ექსკურსია.

ექსკურსია, როგორც სასწავლო მეთოდი, გაჩნდა XVIII საუკუნის ბოლოსა და XIX საუკუნის დასაწყისში. ის ხელს უწყობს მოსწავლეებში დაკვირვებისა და დამოუკიდებელი მუშაობის უნარების განვითარებას. XIX საუკუნის განმავლობაში ექსკურსიები თანდათანობით იქცა სასწავლო პროცესის ორგანულ ნაწილად.

ამ ფაქტის გამო არსებითად შეიცვალა ექსკურსიებისადმი მიდგომა, წარმოიშვა სხვადასხვა სახის ვირტუალური, ინტერაქტიული ექსკურსიები.

ვირტუალური ექსკურსია არის ინტერნეტში განთავსებული სამგანზომილებიანი სცენა, რომელიც პოტენციურ კლიენტს რაიმე რეალურ ობიექტზე წარმოდგენის მიღების შესაძლებლობას აძლევს. შექმნილ მოდელში შესაძლებელია ვირტუალურად გადაადგილება.

ექსკურსია აუცილებლად უნდა დაიწყოს მოსწავლეებთან გამართული შესავალი სიტყვით. ამ სიტყვაში პედაგოგი საუბრობს ექსკურსიის მიზნებსა და ამოცანებზე, არიგებს სამარშრუტო ბარათებს.

ვირტუალური ექსკურსიებისას მოსწავლეთა აქტიურობის გაზრდაში უდიდეს როლს თამაშობს საძიებო მეთოდი. მოსწავლეები უბრალოდ კი არ ეცნობიან ექსპოზიციის მასალებს, არამედ აქტიურად ეძებენ მწერალთან დაკავშირებულ

ინფორმაციებს. ეს მიიღწევა ან განსაზღვრული შემოქმედებითი ამოცანების დასახვით, ან პრობლემური კითხვების დასმით ექსპურსანტების წინაშე. ექსპურსიის დროს მოსწავლეებს შეუძლიათ ჩაიწერონ თეზისები, გააკეთონ საიტზე განთავსებული მასალების ასლები ან საჭირო ჩანაწერები. ექსპურსია მთავრდება შემაჯამებელი საუბრით, რომლის დროსაც მასწავლებელი მოსწავლეებთან ერთად განაზოგადებს, სისტემაში მოიყვანს ნანახსა და მოსმენილს, ისაუბრებს შთაბეჭდილებებსა და მოსწავლეთა წინასწარ შეფასებებზე, დასახავს შემოქმედებით ამოცანებს მათთვის: დაწერონ თხზულება, მოამზადონ ანგარიში, შეადგინონ ალბომი.

მიუხედავად იმისა, რომ მარტივი ჩანს გაკვეთილებზე ვირტუალური ექსპურსიის ჩატარება, მასწავლებელს შეიძლება შეხვდეს სახვადასხვა პრობლემა. პირველი და მთავარი პრობლემა არის უინტერნეტობა და კომპიუტერების არასაკმარისი რაოდენობა კლასებში. ამ შემთხვევაში გამოსავალი შეიძლება იყოს ინტერაქტიული, მულტიმედიური ექსპურსია. ასეთი მულტიმედიური ექსპურსიებიც მიეკუთვნება ვირტუალურს, მაგრამ მათი ორგანიზებისათვის ინტერნეტი საჭირო არაა. საკმარისია კლასში კომპიუტერისა და პროექტორის ქონა. ამ სახის ექსპურსიის უპირატესობა ისაა, რომ მასწავლებელი თვითონ არჩევს მისთვის საჭირო მასალას, ადგენს აუცილებელ მარშრუტს, მიზნის შესაბამისად ცვლის შინაარსს. ექსპურსიის შემადგენელი ნაწილი შეიძლება იყოს ვიდეო, აუდიო ფაილები, ანიმაციები, რეპროდუქციები, ბუნების სურათები, პორტრეტები, ფოტო სურათები. შესაძლებელია, ჩართული იყოს ლიტერატურული ტერმინები და მათი განსაზღვრებები, ისტორიული რუკები, თეზისები ლიტ. თეორიიდან და სხვა.

ამგვარად, ვირტუალური ექსპურსიების გამოყენება სწავლების პროცესში სწავლებას ხდის უფრო საინტერესოს, ხარისხიანსა და შედეგზე ორიენტირებულს.

ვირტუალური ექსპურსიების უპირატესობა -უამრავი რამის ნახვა გვინდა და გვჭირდება, მაგრამ ეს შეუძლებელია ბევრი რამის გამო. დროის უქონლობა, მატერიალური მხარე, ყოფითი პრობლემები ხშირად არ გვაძლევს საშუალებას ჩვენი ოცნებები და სურვილები რეალობად ვაქციოთ. რა თქმა უნდა, სრულყოფილად ვერ ჩაანაცვლებს რეალურ ექსპურსიებს, მაგრამ ეს საუკეთესო საშუალებაა საოცნებო ადგილების გასაცნობად ნებისმიერ დროს.

ამგვარი ექსკურსიების კიდევ ერთი უპირატესობა სხვადასხვა თემის გავლისას მოსწავლეთა მსოფლმხედველობის გაფართოებაა. აგრეთვე, ის გაკვეთილებს უფრო ცოცხალსა და საინტერესოს გახდის.

საქართველოს სახელმწიფო ენის მასწავლებელთა ასოციაციამ გადაწყვიტა ხელი შეეწყოს პედაგოგებისათვის ასეთი ვირტუალური ექსკურსიების განხორციელებაში და დაგეგმა დისტანციური ქსელური პროექტი: "საყვარელი მწერლის შემოქმედებით სახელოსნოში". პროექტის მიზანია: მოსწავლეებში ლიტერატურის შესწავლის ინტერესის გაღვივება/ გაძლიერება; მოსწავლეთა აქტიური ცხოვრებისეული პოზიციის ფორმირება; საგანთაშორისი კავშირების განხორციელება.

## **6. გაკვეთილი პირიქით - მოსწავლე მასწავლებლის როლში**

ადამიანური რესურსები მასწავლებელს მუდმივად სჭირდება. ამ მხრივ ყველაზე ხელსაყრელი და საინტერესოა მოსწავლის როლი. მასწავლებლისა და მოსწავლის თანამშრომლობა სწავლა-სწავლების პროცესის განუყოფელი და ბუნებრივი პროცესი უნდა იყოს. თანამედროვე საგანმანათლებლო სისტემა წარმოუდგენელია ამ ასპექტების გარეშე.

სწავლების ნებისმიერი მეთოდი შეიძლება მივუსადაგოთ მოსწავლესთან თანამშრომლობას. ურთიერთობის დემოკრატიული ფორმები საშუალებას იძლევა, რომ მოსწავლემ აქტიური მონაწილეობა მიიღოს სასწავლო პროცესის წარმართვაში.

მოსწავლის როლი წარმოდგენილია შემდეგი მიმართულებებით: 1. მოსწავლეთა ურთიერთსწავლება ჯგუფური მუშაობისას. 2. მოსწავლე – მასწავლებელი .3. დავალებას მოსწავლე ამოწმებს. 4. მოსწავლე ქმნის ისტრესურსებს. 5. ინტეგრირებულია გაკვეთილზე, როგორც დამხმარე მასწავლებელი. 6. მოსწავლის როლი ინკლუზიური სწავლებისა და კლასგარეშე ღონისძიებების წარმართვაში.

საგანმანათლებლო საკითხებზე საუბარი იოლი არ არის, კაცობრიობის ისტორია ამ პრობლემებით დატვირთული თემის შესახებ უამრავ ხერხსა და მეთოდს გვთავაზობს. მიუხედავად ამისა, ახალი დამოკიდებულებისა და მიდგომების გარეშე შეუძლებელია სტატიკურ მდგომარეობაში წარმოვიდგინოთ სასწავლო-სააღმზრდელო

მეთოდების სისტემა. სწავლების მეთოდი მასწავლებლის მიზანმიმართული ქმედებაა მოსწავლეთა შესაბამისი კომპეტენციების განსავითარებლად. მეთოდის შერჩევას უნდა განისაზღვროს გაკვეთილის მიზანი და სავარაუდო შედეგი, შეესაბამება თუ არა აქტივობას, მოსწავლეთა შესაძლებლობებს, ტექნიკურად შესაძლებელია თუ არა მისი განხორციელება. მასწავლებლისათვის ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი და საპასუხისმგებლო სამუშაო მეთოდის შერჩევა და რესურსების შესაბამისობაა.

ადამიანური ფაქტორი ხშირად განაპირობებს ჩვენს წარმატებასა თუ წარუმატებლობას. ერთ-ერთი ყველაზე საუკეთესო რესურსი კი თვითონ მოსწავლეა. როგორც წესი, მასწავლებლებს არ გვყავს ოფიციალური ფასილიტატორები, მოსწავლეს კი არაჩვეულებრივად შეუძლია ჩვენი დახმარება, სათანადო მომზადებისა და მეთვალყურეობის შემთხვევაში ჩვენი ჩანაცვლებაც კი. ურთიერთსწავლება ახალი ნამდვილად არ არის, მაგრამ ისიც ვიცით, რომ ამ საშუალებას მასწავლებლები იშვიათად მიმართავენ. მისი წარმატებული გამოყენების მცდელობებმა განაპირობა, რომ ეს მეთოდი დამენერგა და აქტიურად გამოიმეყენებინა ჩემს პრაქტიკაში.

მოსწავლე – მასწავლებელი

ნებისმიერ კლასში არსებობენ ისეთი მოსწავლეები, რომელთაც შეუძლიათ თანაკლასელის დახმარება. ისინი ამ საქმეს სიამოვნებითა და პასუხისმგებლობით ეკიდებიან. ეს საშუალება უძველესი დროიდან გამოიყენებოდა. ამ შემთხვევაში სარგებელს ორივე მხარე იღებს – ვისაც ეხმარებიან და ვინც ეხმარება.

მასწავლებელი ვალდებულია მონიტორინგი გაუწიოს პროცესს და საბოლოოდ გაარკვიოს, რა შედეგზე გავიდა მოსწავლეთა თანამშრომლობა.

სხვადასხვა დროსა და სივრცეში შეიძლება განხორციელდეს აღნიშნული აქტივობა

- 1.საკლასო ოთახში გაკვეთილის მსვლელობისას;.
- 2.გაკვეთილების შემდეგ'
- 3.სახლში ორივე მხარისა და მათი მშობლების შეთანხმების საფუძველზე.

ნებისმიერ შემთხვევაში მიზნის მიღწევა მნიშვნელოვნადაა დამოკიდებული მასწავლებლის მეთვალყურეობაზე. როცა მოსწავლემ იცის, რომ ანგარიშვალდებულია ჩვენ წინაშე, მისი პასუხისმგებლობა მაღალია. იმ შემთხვევაში, თუ ვთხოვთ დახმარებას

და შედეგს არ შევამოწმებთ, ორივე მხარე მოდუნდება და მათი თანამშრომლობაც ვერ შედგება. პირველ ორ შემთხვევაში (საკლასო ოთახში გაკვეთილის მსვლელობისას და გაკვეთილების შემდეგ) მასწავლებელი აუცილებლად უნდა ადევნებდეს მას თვალს. ამ დროს მნიშვნელოვან ინფორმაციას ვიღებთ მოსწავლეთა შესახებ. მოსწავლე ამოწმებს დავალებას ძირითადად საშინაო დავალების შემოწმების ორგვარი სტანდარტი არსებობს – ე.წ. ჩამოვლითი და ნაშრომის წაკითხვა, შეცდომების გასწორება. მასწავლებელს ყოველდღიურად უხდება დავალების შემოწმება, ეს პროცესი შესაძლებელია მოსწავლემაც წარმართოს. წინასწარ შემუშავებული გვაქვს კრიტერიუმები, რომელსაც უნდა

აკმაყოფილებდეს ნაწერი (კალიგრაფია, აზნატი, მოცულობა, სათაურის გაფორმება, წერის კულტურა...). ჩამოვლით წაკითხვა შეუძლებელია. ამ კრიტერიუმების მიხედვით, ვისი ნაშრომიც საუკეთესო იქნება ან წაკითხვისა და სათანადო კომენტარების შედეგად საუკეთესოდ გამოვლინდება, მეორე დღეს ისინი ამოწმებენ დავალებას. მოსწავლეებს ძალიან ეხალისებათ ეს პროცესი და პასუხისმგებლობითაც უდგებიან მას. რაც მთავარია, არ იჩენენ მიკერძოებულობას. შემოწმების შემდეგ აკეთებენ განმავითარებელ შეფასებებს.

რაც შეეხება დავალების წაკითხვას და შეცდომების გასწორებას, მოსწავლის როლი ამ შემთხვევაშიც მნიშვნელოვანია. გააჩნია დროს, სიტუაციასა და გაკვეთილის ფორმატს. მოსწავლეები ცვლიან რვეულებს და ფანქრით ამოწმებენ ერთმანეთის დავალებებს. შემდეგ წინასწარშედგენილი ცხრილის მიხედვით ახდენენ შეცდომების კლასიფიკაციას. იმის შემდეგ, როდესაც მასწავლებელი გადახედავს მათ მიერ მონიშნულ შეცდომებს, შეიძლება ფერადი პასტიტაც გასწორდეს. ტიპური შეცდომები დაფაზე იწერება, შეიძლება რამდენიმე დღით კლასში ან დერეფანში ფორმატზეც გამოიკრას.

გარდა ამისა, ყოველ გაკვეთილზე შეიძლება მართლწერის წუთების გამოყოფა, რამდენიმე შეცდომა კონტექსტში (თუნდაც ერთი) დაიწეროს დაფაზე და გაანალიზდეს.

მოსწავლე ქმნის ისტრესურსებს

ელექტრონულ ფორმატში რესურსების შექმნა სისტემატურად უხდება მასწავლებელს. ინტერნეტსივრცე უამრავ მასალას გთავაზობს, თუმცა მათი ეფექტური

გამოყენება იოლი არ არის. ჩვენი დაკვირვება და სისტემური კვლევები მოწმობს, რომ მოსწავლეები ისტექნოლოგიებს ყველაზე ნაკლებად საგანმანათლებლო მიზნებისათვის იყენებენ. მასწავლებლის მცდელობა, შეცვალოს ეს რეალობა სასწავლო მიზნების სასიკეთოდ, უპირობოდ იქნება შედეგის მომცემი.

მოსწავლეები დაწყებით საფეხურზევე სწავლობენ საპრეზენტაციო პროგრამებს, ფლობენ საძიებო სისტემების მოხმარების უნარებს. ამიტომ არანაირ პრობლემას არ წარმოადგენს მათთვის სათანადო და საჭირო რესურსების შექმნა. ნებისმიერი აქტივობისას შესაძლებელია სწავლა-სწავლების პროცესის ისტექნოლოგიით გამდიდრება.

იმაზე სახალისო და იმავდროულად საპასუხისმგებლო რა უნდა იყოს მოსწავლისათვის, ვიდრე მასწავლებლის როლის შეთავსება გაკვეთილზე. მასწავლებლისა და მოსწავლის წინასწარდაგეგმილი შეთანხმების საფუძველზე შესაძლებელია გარკვეული როლი მოსწავლემაც შეასრულოს. მაგალითად: მოიძიოს ახალი მასალისათვის საჭირო ინფორმაცია, გააკეთოს პრეზენტაცია, სქემა, პლაკატი, დიაგრამა და ა.შ. განსაზღვრულ დროს იგი კლასის წინაშე წარდგება და მასწავლებელს გაკვეთილის რომელიმე ეტაპის წარმართვაში დაეხმარება. ამ პროცესს წინ უნდა უძღოდეს მასწავლებლის მიერ ახალი მასალის ახსნა -განმარტება მისი პარტნიორი მოსწავლისათვის.

მოსწავლეებისათვის მიმზიდველია ასეთი როლი, ამიტომ გაკვეთილზე ჩართულობა და უკუკავშირი მაღალია. ნებისმიერ მოსწავლეს ამ ასპექტით გარკვეული ფუნქციის შეთავსება შეუძლია. ამ მეთოდის დადებითი მხარე ის არის, რომ მოსწავლის მოტივაცია, ინტერესი და მოლოდინები მაღალია. ეს კი აუცილებლად აისახება კონკრეტულ და საბოლოო შედეგებზე.

ყოველი მასწავლებლის საზრუნავია სხვადასხვა საჭიროებისა და შესაძლებლობების მოსწავლეთა ჩართვა სასწავლო-საგანმანათლებლო პროცესში. ვიტყვოდი, რომ საკმაოდ რთული, შრომატევადი და გარკვეულ შემთხვევაში წინააღმდეგობებით სავსე. ვგულისხმობ იმ შემთხვევებს, როდესაც საზოგადოების დამოკიდებულება სსსმ მოსწავლის მიმართ გულგრილი და უპასუხისმგებლოა. ყოფილა შემთხვევა, როდესაც მშობლები გაურბიან თავიანთი შვილების ასეთი მოსწავლეების

გვერდით ყოფნას, რადგან ისიც „იჩაგრება“ ... ასეთი სიტუაციების მართვა და პრობლემების მოგვარება დამოკიდებულია მასწავლებლის პროფესიონალიზმზე. ყველაზე რეალური და საიმედო კი ამ დროს თვით მოსწავლეები არიან, სათანადო საუბრები, რეკომენდაციები, სიტუაციური ამოცანები თუ ადამიანური ურთიერთობები გვეხმარება, რომ მოსწავლეებმა ითანამშრომლონ ჩვენთან. ისინი არაჩვეულებრივად ართმევენ თავს იმ კონკრეტულ დავალებებსა და ვალდებულებებს, რომელიც თანაკლასელზე ზრუნვით არის გაპირობებული. საბოლოოდ კი მათ შეუძლიათ მნიშვნელოვანი დახმარება გაგვიწიონ ჩვენ, თანაკლასელს და საკუთარ თავს. სწავლობენ ადამიანურ ურთიერთობებს, სხვაზე ზრუნვას, უვითარდებათ სოციალური უნარ-ჩვევები და ყალიბდებიან საზოგადოების სრულფასოვან წევრებად. იმ ადამიანებად, რომლებსაც ეცოდინებათ, რომ ყველა ადამიანი თანასწორია და შეზღუდული უნარი არ ნიშნავს საზოგადოებისაგან გარიყულობას.

არც ის უნდა დაგვავიწყდეს, რომ აღწერილი დამოკიდებულება გვეხმარება ნიჭიერი მოსწავლის ინკლუზიაშიც. გარდა იმისა, რომ მასწავლებელი მათთან ისგ-ით მუშაობს, ურთიერთდახმარების პროცესში მათი როლი საგულისხმოა.

მოსწავლე – კლასგარეშე და სკოლისგარეშე აქტივობების განხორციელებისას

ერთფეროვნება ნებისმიერი ადამიანისათვის მოსაწყენია, მით უმეტეს, მოსწავლისათვის. სწავლის პროცესი დამლელი და მოსაბეზრებელი არ იქნება, თუ მასწავლებელი ხშირად გამოიყენებს მრავალსახოვან აქტივობებს. ნებისმიერი განსხვავებული ფორმატი, მიზნობრივად დაგეგმილი და განხორციელებული, ეფექტურ სასწავლო გარემოს ქმნის. ვიცი, რთულია ერთი ადამიანისათვის მისი დაგეგმვა და მართვა. მოსწავლეებს შეუძლიათ ჩვენი დახმარება ყველაზე სერიოზული პრობლემების გადაჭრაში. პროცესი უნდა მიმდინარეობდეს ორგანიზებულად. იგეგმება აქტივობა, მოსწავლეებთან ერთად (გონებრივი იერიშით) კეთდება რესურსებისა და

განსახორციელებელი ამოცანების ნუსხა. შემდეგ კი ყველა ინაწილებს იმ საქმეს, რომლის განხორციელებაც შეუძლია. მოსწავლეები ამ დროს თანამშრომლობენ მშობლებთან და ამხანაგებთან). დამერწმუნებით, რომ ამგვარი ჩართულობით განხორციელებული აქტივობა ყველასათვის სახალისოა, ყოველი ასეთი მუშაობა ხდება ახალი აქტივობის საფუძველი. ამ დროს იდეების გენერაცია მოსწავლეთაგან მოდის .

მასწავლებლის პროფესიონალიზმზეა დამოკიდებული, რამდენად ეფექტურად შეძლებენ მოსწავლეები აღწერილი პროცესის მიზანდასახულ განხორციელებას. უნარები, რომელიც ზემოაღნიშნული პროცესების განხორციელებისას ვითარდება სოციალური, კომუნიკაბელური, კოლაბორაციული, დამოუკიდებელი ქმედების, პრობლემის გადაჭრის, აზროვნების, პასუხისმგებლობის, ისტექნოლოგიების სასწავლო მიზნით გამოყენების.

### **§3. ელექტრონული რესურსებით სწავლება (კომიქსი, ვიდეოანიმაცია, ილუსტრაცია, ციფრული სახელოსნო „მოდის დაწეროთ“, სამგანზომილებიანი ელ.წიგნი**

მოსწავლის მიერ საკუთარი საგანმანათლებლო პროდუქტის შექმნაზეა ორიენტირებული კრეატიული მეთოდები. მეთოდი ესაა მოსწავლის მიერ უცნობი, ახალი პროდუქტის შექმნის საშუალება, რომელიც გარკვეული გონებრივი სამუშაოს შესრულების შედეგია. მეთოდი რეალიზდება შემდეგი მიდგომების გამოყენებით: ა) ერთი ობიექტის თვისებრივი ცვლილებები სხვა, ახალი ობიექტის შექმნის მიზნით; ბ) ობიექტის თვისებების მოძიება სხვა გარემოში; გ) შესასწავლი ობიექტის ელემენტების შეცვლა და ახალი, შეცვლილი ობიექტის თვისებების აღწერა, გამოყენება.

მეთოდი „თუკი.. რომ..“: მოსწავლეებს ვთავაზობთ შეადგინონ დიორამა ან დახატონ სურათი თემაზე, რა შეიცვლება, თუ სამყაროში რამე შეიცვლება? მსგავსი დავალებების შესრულება არამარტო ავითარებს მოსწავლის გამომსახველობით უნარებს, არამედ საშუალებას აძლევს მას უკეთესად დაინახოს სამყაროში მიმდინარე პროცესების ურთიერთკავშირი.

მასალის ვიზუალიზაციის მეთოდი: მოსწავლისათვის მნიშვნელოვანია შექმნას და გადმოსცეს მთლიანი სურათი იმისა, რაც აღიქვა და დაინახა, მათ ვთავაზობთ გამოიგონონ, მაგალითად, ბუნების საკუთარი სურათი; წარმოიდგინონ ნახატის ფერი, პერსონაჟის პორტრეტი, ან შექმნან საკუთარი თვალით დანახული სამყაროს

ვიზუალური მოდელი. ეს უნდა გააკეთონ ნახატების, სიმბოლოების გამოყენებით. ყოველი მოსწავლე ასეთი სამუშაოს დროს არამარტო ფიქრობს სხვადასხვა მასშტაბზე, როცა თავის ცოდნას მეცნიერების სხვადასხვა სფეროსთან შეაჯერებს, არამედ შეიგრძნობს კიდევ გამოსახულების რეალობას. ანუ ამ მეთოდით შესასწავლი ობიექტის აღქმა და გაგება ერთ სისტემაში ექცევა.

ჰიპერპოლარიზაციის მეთოდი: ამ დროს იზრდება ან მცირდება შემეცნების ობიექტი, მისი ცალკეული ნაწილები ან თვისებები. მაგალითად, მოსწავლეები ასეთ შემთხვევაში დაასახლებენ, შექმნიან პოსტერს: ყველაზე გრძელი/მოკლე სიტყვა ან ყველაზე მადიანი გოლიათი (ამირანი) და სხვ.

აგლუტინაციის მეთოდი: მოსწავლეებს ვთავაზობთ შეაერთონ, დააკავშირონ რეალობაში ერთმანეთთან „შეუთავსებელი“ თვისებები, ანუ შეაერთოს ის მხარეები და თვისებები, რომელთა კავშირი ფაქტობრივად შეუძლებლად მიაჩნდა. მაგალითად, გამოსახეთ უძლურების ძალა, მორბენალი ხე, მფრინავი დათვი, ჭყავანა ძალღი და ა.შ.

სინეკტიკის მეთოდი (ჯ. გორდონი): დაფუძნებულია გონებრივ იერიშზე, სხვადასხვა ტიპის ანალოგიაზე (მაგ., სიტყვების), ინვერსიაზე, ასოციაციაზე და ა.შ. დასაწყისში განიხილავენ პრობლემის საერთო ნიშნებს, ახდენენ იდეების, ანალოგიების გენერაციას, განავითარებენ პრობლემის გადაჭრის გზებს, ეძებენ ალტერნატივას, ახალ ანალოგიებს და ა.შ. სინეკტიკისას ფართოდ გამოიყენება პირდაპირი, სუბიექტური, სიმბოლური, ფანტასტიკური ანალოგიები.

მრავალგანზომილებიანი მატრიცის მეთოდი: ცნობილი და უცნობი ელემენტების სხვადასხვა კომბინაციების გზით ორიგინალურის და ახლის მიღების მეთოდი. იგი გამოიყენება როგორც პრობლემის გამოყოფისთვის, ასევე ახალი იდეების მოძიებისათვის.

ინვერსიების ანუ საპირისპირო ქცევის მეთოდი: როდესაც სტერეოტიპური მიდგომები უშედეგოა, გამოიყენება პრინციპულად ახალი, ალტერნატიული, საპირისპირო გადაწყვეტა.

ზოგადად, მოსწავლეებში კრეატიული მეთოდების გზით მიღებული გადაწყვეტილებები, შექმნილი რესურსები ყოველთვის ორიგინალურია, ხელს უწყობს

ინტუიციური აზროვნების, ფარული შესაძლებლობების, მეხსიერების სხვადასხვა სტრუქტურების გამოვლენას, ცნობიერების გაფართოებას.

ძალიან შედეგიანია სწავლების მაღალი შედეგების მისაღწევად ისეთი ინსტრუმენტების გამოყენება, როგორცაა, კომიქსის შექმნა, ილუსტრაცია და სხვ.

მოსწავლეებში კრეატიული მეთოდების გზით მიღებული გადაწყვეტილებები, შექმნილი რესურსები ყოველთვის ორიგინალურია, ხელს უწყობს ინტუიციური აზროვნების, ფარული შესაძლებლობების, მეხსიერების სხვადასხვა სტრუქტურების გამოვლენას, ცნობიერების გაფართოებას.

1. კომიქსი - ფანქრის წვერზე მოთავსებული სამყარო

კომიქსი (ინგლ. Comics) — ვიზუალური ხელოვნების ფორმა, რომელიც შედგება გამოსახულებებისა და ტექსტის (დიალოგური ბუშტების ან ტიტრების სახით) კომბინაციისაგან.

თავდაპირველად გამოიყენებოდა კარიკატურების ილუსტრაციისთვის და გასართობად სასაცილო და ტრივიალური ისტორიებით, თუმცა დროთა განმავლობაში ის განვითარდა და ლიტერატურულ ფორმად იქცა მრავალი ქვეყანარებით. საქართველოში კომიქსის კულტურა ნელ-ნელა ვითარდება.

ვებ პროგრამა Goanimate დაგეხმარებათ ეფექტურად წარმართოთ სწავლა-სწავლების პროცესი, მისი საშუალებით შეძლებთ ელექტრონული რესურსების ეფექტურად გამოყენებას სასწავლო პროცესში და ტექნოლოგიებით გამდიდრებული გაკვეთილის დაგეგმვას სწავლების სამფაზიანი მოდელის მიხედვით, სასწავლო პროცესში მასწავლებლები ამ პროგრამის გამოყენებით განუვითარებენ მოსწავლეებს მაღალი სააზროვნო დონის უნარ-ჩვევებს, შემოქმედებით და კრიტიკულ აზროვნებას, ვიდეო-კომისების გამოყენებით მოსწავლეებს უშულოდ ამახსოვრდებათ სხვადასხვა ტიპის სიუჟეტები, შეუძლიათ მის ირგვლივ მსჯელობა და დისკუსების მოწყობა.

კომიქსის შექმნა შესაძლებელია არაერთ პლატფორმაზე. გთავაზობთ რამდენიმე მათგანს, შეარჩიეთ პრიორიტეტის მიხედვით.

სერვისი	დადებითი მხარე	უარყოფითი მხარე
Writecomics	უფასოა; ბევრია პერსონაჟი, ცხოველი, შესაძლებელია	ვერ შეუცვლით პერსონაჟს გამომეტყველებას

	მათი ამოდრავება, სხვადასხვა ლოკაციაში გადაყვანა	ვერ შეინახავთ კომპიუტერში, მხოლოდ ბმულის გადმოწერა შესაძლებელი
Makebeliefscomix	უფასოა; გააჩნია განსხვავებული ლოკაციები და პერსონაჟები, საინტერესო ნიღბები და ობიექტები	ვერ შეუცვლით პერსონაჟს გამომეტყველებას, რეგისტრაციის გარეშე ვერ შეინახავთ კომპიუტერში
Wittycomics	ნაწილობრივ უფასოა; აქვს პერსონაჟისა და ლოკაციების შეცვლის შესაძლებლობა	პერსონაჟებისა და ლოკაციების სიმცირე, არ იძლევა პერსონაჟის ამოდრავების შესაძლებლობას, რეგისტრაციის გარეშე ვერ შეინახავთ კომპიუტერში
Pixton	ნაწილობრივ უფასოა; პერსონაჟებისა და ლოკაციების სიმრავლე, შეუცვლით პერსონაჟს გამომეტყველებას, სურათზე შესაძლებელია სამი პერსონაჟის დამატება	უფასოდ არ იძლევა კომპიუტერში გადმოწერის შესაძლებლობას.
Toondoo	უფასოა; პერსონაჟებისა და ლოკაციების სიმრავლე, შეუცვლით პერსონაჟს გამომეტყველებას, გაამუქებთ სილუეტს. სურათზე პერსონაჟების განთავსება არ არის შეზღუდული	აუცილებელია რეგისტრაცია

<http://play.geolab.edu.ge/> საგანმანათლებლო პლატფორმაა, რომელიც გვთავაზობს ციფრულ რესურსს „ვსწავლობთ თამაშით“. იგი გამიზნულია დაწყებითი საფეხურის I-IV კლასების მოსწავლეებისთვის (განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია პირველი კლასის მოსწავლეებისთვის). რესურსის გამოყენება შესაძლებელია ფორმალური და არაფორმალური განათლების მიზნებისთვის ოჯახში, სკოლაში და სხვა საგანმანათლებლო დაწესებულებაში. რესურსის გამოყენება ხელს შეუწყობს ბავშვებში ისეთი კომპეტენციების განვითარებას, როგორებიცაა: შემოქმედებითობა, პრობლემის

გადაჭრა, კრიტიკული აზროვნება, ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენება კომუნიკაცია და თანამშრომლობა. ციფრულ რესურსს საგანმანათლებლო დანიშნულება აქვს. იგი ეფექტურად შეიძლება იქნას გამოყენებული ქართული ენისა და ლიტერატურის თუ სხვა საგნის, როგორც დამოუკიდებელი, ასევე ინტეგრირებული სწავლა- სწავლების პროცესში. ეს პლატფორმა ხელსაყრელია კომიქსის და ინტერაქტიული პლაკატის შესაქმნელად

გთავაზობთ რეკომენდაციებს კომიქსის შესაქმნელად:

- პერსონაჟის შერჩევა სიუჟეტის შექმნაზე არანაკლებ მნიშვნელოვანია
- სწორი თემის არჩევა სიუჟეტის მიმდინარეობის განსაზღვრაში დაგეხმარებათ, ეს

იქნება ფანტასტიკური თუ სახალისო კომიქსი

- განსაზღვრეთ სიუჟეტი, რა გსურთ აღწეროთ, სიყვარულის ისტორია, თავგადასავალი, ეპიკური, იუმორისტული ამბავი. წერეთ იმაზე. რაც გსიამოვნებთ და უკეთ გამოგდით

- შექმენით გარემო, პეიზაჟი, სადაც განვითარდება სიუჟეტი
- ჩაინიშნე იდეები, მათ სისტემატიზირებას შემდეგშიც შეძლებთ
- დაგეგმე, გაითვალისწინე მოთხრობის სტრუქტურა
- განსაზღვრე მთავარი ეპიზოდები, ნათელი მომენტები, მოქმედების განვითარება,

მოულოდნელი სცენები და სხვ.

- განავითარე თხრობა, დაალაგე ეპიზოდები ქრონოლოგიურად, დროის ხაზზე
- განსაზღვრე დიალოგები, რაც დამოკიდებულია სიტუაციასა და პერსონაჟებზე
- გააფორმე კომიქსი, შეასწორე, გააუმჯობესე დეტალები

გამოიყენეთ კომიქსი სასწავლო პროცესში, გააღვიძეთ მოსწავლეებში შემოქმედებითი უნარები, აუმაღლეთ მოტივაცია.

ანიმაციური ვიდეოს შექმნა

ანიმაცია არის სურათების შეცვლის ვიზუალური სერიის შექმნა (მაგალითად, 24 წამში წამში). ესაა მოდელების თანმიმდევრული ნახატების ან პოზიციების გადაღების ტექნიკა, რათა შეიქმნას მოძრაობის ილუზია. ანიმაციის მეთოდებს მიეკუთვნება ხელით ნახატების, გაჩერებული მოძრაობის ანიმაცია, იყენებენ ქალაქის ნაჭრებს, თოჯინებს, თიხის ფიგურებს და ორ, სამგანზომილებიანი ობიექტს. არის მექანიკური და

კომპიუტერული ანიმაციები სასწავლო მიზანი: შემოქმედებითი აზროვნების განვითარება, ვერბალური და არავერბალური ენის ელემენტების ამოცნობა და მიზნის შესაბამისად გამოყენება სხვადასხვა საკომუნიკაციო სიტუაციაში.

აქტივობები ანიმაციების შექმნა-გამოყენებისათვის:

1. პრეზენტაცია
2. სასწავლო მასალა კონკრეტული გაკვეთილისთვის - სასწავლო გარემო
3. ნასწავლის დაფიქსირება, გაერთიანება
4. პრობლემური სიტუაციების დაფიქსირება, გამოსავლის შეთავაზება
5. მოთხრობის, ისტორიის შექმნა

სერვისები ანიმირებული ვიდეოს შესაქმნელად და მათი ფუნქციონალური შესაძლებლობები:

Power-point- ზე შესაძლებელია GIF ვიდეოანიმაციის შექმნა პრეზენტაციის დინამიურობისთვის, პერსონაჟთა იმიტირებული დიალოგისთვის, ანიმირებული შემეცნებითი კომიქსების შესაქმნელად.

Renderforest უფასო ონლაინპლატფორმაა ანიმირებული, შემეცნებითი ვიდეოს, ლოგოს, პრეზენტაციის, მულტფილმისა და ისტორიების შესაქმნელად. აქ შეგვიძლია მოკლე დროში ხარისხიანი რესურსი შევქმნათ ძალიან საინტერესო შაბლონების გამოყენებით მუსიკისა და სპეცეფექტების ჩართვით. შეგვიძლია შექმნილი პროდუქტის გადმოწერაც და კომპიუტერში შენახვა.

[Powtoon.com](http://Powtoon.com) – ესაა სერვისი პრეზენტაციების, ინტერაქტიული ინფოგრაფიკისა და ანიმაციური რგოლების შესაქმნელად მეხსიერების საცავით.

მრავალფეროვანი მზა რგოლები. სხვადასხვა მიზნით გაფორმებული powtoon.com-ის მთავარი პრიორიტეტია. მზა ანიმაციური რგოლებისა და სურათების შაბლონების გამოყენებით შესაძლებელია საკუთარი ვიდეორგოლის შექმნა და გამოქვეყნება, ბლოგში ჩაშენება ან გადმოწერა Ppt, Pdf ფორმატით.

საგანმანათლებლო მიზნებისთვის იგი განსაკუთრებით ხელსაყრელია დისტანციური სწავლებისას, როცა მოსწავლეებს ვთავაზობთ პრეზენტაციის მომზადებას ანიმაციური როლების გამოყენებით.

Filmora Video Editor ანიმირებული ვიდეორგოლების შექმნის შესაძლებლობას იძლევა. პროექტის შესაქმნელად შეგვიძლია გამოვიყენოთ შემოთავაზებული შაბლონები და ხელსაყრელი ინსტრუმენტების (სიჩქარის შეცვლის, შემობრუნების, სახის შეცვლის, ეკრანის გაყოფისა და სხვა ეფექტების) გამოყენებით შევქმნათ საინტერესო ვიდეორგოლი.

Adobe After effects ერთ-ერთი პოპულარული ვიდეორედაქტორია. აქ შესაძლებელია პროფესიონალური ვიდეოანიმაციის შექმნა. პროგრამა შეიცავს შესანიშნავ ანიმირებულ ეფექტებს. გადმოწერის შემდეგ აღარ საჭიროებს ინტერნეტს და გამოსაყენებლად მარტივია, თუმცა მეტწილად ფასიანია.

Muvizu-ზე შესაძლებელია საკმაოდ მოკლე დროში ხარისხიანი ვიდეოანიმაციის შექმნა მარტივად. აქ ხელმისაწვდომია უამრავი ამოდრავებული პერსონაჟი და სცენა რედაქტირებისთვის, სინქრონიზაციის ფუნქცია შესაძლებლობას გვამძლევს შევუწყოთ აუდიოვიზუალური პერსონაჟის პირის მოძრაობას. პროგრამის გადმოწერის შემდეგ აღარ იქმნება ინტერნეტის აუცილებლობა და გამოსაყენებლად მარტივია,

ვიდეოანიმაციური რგოლების, პრეზენტაციების შექმნა შესაძლებელია, აგრეთვე, საიტებზე:<https://app.vyond.com/videos/>; [Goanimate.com](https://www.goanimate.com/);

<https://dashboard.moovly.com/dashboard/templates/66488535-883a-11e9-82bd-06ef0ab4386c>;

<https://www.iskysoft.com/ru/video-editing/make-animated-youtube-videos.html>;

<https://www.xplainto.me/>; <https://ru.toolson.net/GifAnimation/Create>;

<https://www.magisto.com/>; <https://www.wevideo.com/>; <https://animoto.com/>;

<https://www.powtoon.com/html5-studio/#/edit/gfmfzhQQ8pT>;

<https://pivotanimator.net/Download.php>

## 2. ილუსტრაცია

ილუსტრაცია არის გამოსახულება (ნახატი, ფოტოსურათი, პორტრეტი, გრაფიურა, რუკა, ნახაზი...), რომელიც თხზულების შინაარსთან არის დაკავშირებული და თვალსაჩინოების მიზნით დაბეჭდილია ტექსტთან ერთად. ადრეული ასაკის ბავშვების წიგნებთან შედარებით, სკოლამდელი ასაკის ბავშვებისთვის განკუთვნილი სურათებიანი წიგნების ილუსტრაციები უფრო დეტალიზებულია, ფერებითა და ფორმებით შედარებით ნაკლებად კონტრასტული. კიდევ უფრო მრავალფეროვანი

ხდება ტექსტი: ჩნდებიან გმირები, ვითარდება სიუჟეტი, გამოყენებულია იუმორი (ტექსტში ან ილუსტრაციაში, ან ორივეგან) და სხვა.

სასწავლო მიზნები: სურათებიანი წიგნები ბავშვებისთვის პირველი შეხებაა ლიტერატურასთან, ბეჭდურ სამყაროსთან და ზოგადად წიგნიერებასთან. შესაბამისად, მათ დიდი მნიშვნელობა აქვთ ბავშვის ჰოლისტური განვითარებისთვის. ასაკობრივად შესაბამისი წიგნები ხელს უწყობს ბავშვის მეტყველებისა და კომუნიკაციის, სენსორულ, სოციალურ-ემოციურ და შემეცნებით განვითარებას, წიგნიერების საწყისი უნარებისა და წიგნის მიმართ დადებითი დამოკიდებულების ჩამოყალიბებას.

ილუსტრაციის შექმნას ბავშვები ახალ, წარმოსახვით, მხატვრულ სამყაროში შეჰყავს. წიგნების ეს როლი თავისთავად მნიშვნელოვანი და ღირებულია ადამიანებისთვის და შესაბამისად ბავშვებისთვის (ჩვენი გონებით ხომ ძირითადად წარსულისა და მომავლის წარმოსახვით სამყაროში ვცხოვრობთ: რა მოხდა? რა იქნებოდა ეს რომ არ მომხდარიყო? რა მოხდება?). ამავდროულად სურათებიანი წიგნები მნიშვნელოვანია წიგნიერების- წერისა და კითხვის- საწყისი უნარების, მეტყველების, სოციალური-ემოციური განვითარებისთვის, ფონემური ცნობიერების განვითარებისთვის, ბეჭდური ცნობიერების ჩამოყალიბებისთვის, ახალი ცოდნის შეძენისთვის, წიგნის მიმართ დადებითი ემოციური დამოკიდებულების ჩამოყალიბებისთვის, რაც შემდგომში სწავლისთვის და სკოლაში წარმატებისთვის ძალიან მნიშვნელოვანია.

მეთოდური რეკომენდაციები: მნიშვნელოვანია, რომ შევარჩიოთ ხარისხიანი და ასაკობრივად შესაბამისი წიგნები, მოსწავლეებს შევაქმნევიოთ ილუსტრაციები, - საინტერესო ეპიზოდი, საყვარელი პერსონაჟი და სხვ.

მნიშვნელოვანია, ბავშვებს ადრეული ასაკიდანვე შეექმნათ წარმოდგენა ტექსტის, მასალის ვიზუალური მრავალფეროვნების შესახებ, გაეცნონ სხვადასხვა ჟანრის ტექსტებს, ისიამოვნონ სხვადასხვა სტილის ილუსტრაციებით, ტიპოგრაფიითა და წიგნის დიზაინით. ამიტომ, შეარჩიეთ მრავალფეროვანი სურათებიანი წიგნები: იუმორისტული, პოეტური, სიუჟეტური, რითმული განმეორებადი ტექსტებით, ზღაპრის ტიპის, ცნებების შესახებ, სხვადასხვა ფერთა გამითა და ტონალობებით,

ილუსტრაციების მრავალფეროვანი სტილითა და შესრულებული ტექნიკით, სხვადასხვა სტილის, ფორმისა და ზომის ასოებით და ა.შ.

ვინაიდან ვიზუალურ მხარეს სურათებიან წიგნში წამყვანი ადგილი უჭირავს, მნიშვნელოვანია, შევარჩიოთ თვალისთვის სასიამოვნო ფერებითა და ილუსტრაციებით დასურათებული წიგნები. დიდი ზომის წიგნების ჯგუფურად წაკითხვა და დათვალიერება უფრო ადვილია, რადგან აღმზრდელისგან ოდნავ მოშორებით მჯდომ ბავშვსაც შეუძლია ილუსტრაციებს დააკვირდეს. სკოლამდელი ასაკის ბავშვებისთვის განკუთვნილ წიგნებს, სასურველია, ჰქონდეს სქელი ყდა, რადგან წიგნი ნაკლებად ცვდება და ბავშვებიც უფრო ადვილად ათვალიერებენ მას დამოუკიდებლად

მოდუფიცირების შესაძლებლობა. ბავშვების ინტერესებისა და შესაძლებლობებიდან გამომდინარე შესაძლებელია წიგნების გამოყენება სხვადასხვა ასაკის ბავშვებთან: გამარტივება უმცროსებისთვის, უფროსების შემთხვევაში კი- განსხვავებული პერსპექტივიდან ტექსტისა და ილუსტრაციების დანახვაში დახმარება და სხვა.

ინტერაქტიულობა. ილუსტრაცია და ტექსტი ერთ მთლიანობას ქმნის. წიგნი ერთიანი პროდუქტია, რომელიც ბავშვებს მხატვრული ტექსტისა და ვიზუალის ჰარმონიური შეთავსებით ახალ სამყაროს აცნობს. სურათებიან წიგნში ტექსტი არ არის უბრალოდ ილუსტრაციის აღწერა, და არც ილუსტრაცია გადმოსცემს მხოლოდ იმას რაც ტექსტშია. ისინი ერთმანეთს ავსებენ. მეტიც, კარგი ილუსტრაციები თავადაც ყვებიან ისტორიას, ისე რომ საშუალებას აძლევს ბავშვს სურათების „წაკითხვითა“ და ინტერპრეტაციით ისიამოვნოს. ამდენად, დიდი მნიშვნელობა ენიჭება სურათებიანი წიგნების ესთეტიკურ მხარესაც, წიგნის დიზაინს, ტექსტისა და ილუსტრაციის ვიზუალურ ურთიერთმიმართებას (როგორ არის განლაგებული ტექსტი ილუსტრაციასთან მიმართებით). ბავშვებს ყოველთვის ამახსოვრდებათ და, რაც მთავარია, აინტერესებთ როგორ გამოიყურება ესა თუ ის პერსონაჟი, როგორ ვითარდება ამბავი ილუსტრაციებში.

ვებსერვისები ილუსტრაციის შესაქმნელად: Stoodle, sketch + chat with me, Scratchwork, Popplet, Twiddla და სხვ.

3. ციფრული სახელოსნო - „მოდი, დავწეროთ“

საგანმანათლებლო პორტალში <http://kargiskola.ge> თავმოყრილია დაწყებითი (I-VI) კლასების მრავალფეროვანი / ინოვაციური საგანმანათლებლო ინტერაქციული რესურსები.

„პორტალი შეიქმნა დაწყებითი კლასების პროექტის (USAID G-PriEd) ფარგლებში. 2012 წლიდან პროექტმა საქართველოს განათლების და მეცნიერების სამინისტროსთან ერთად შექმნა და შერჩეულ საჯარო სკოლებში დანერგა უამრავი რესურსი, რომლებიც ხელს უწყობს გააზრებული კითხვისა და მათემატიკის სწავლას აადვილებს, აცოცხლებს და ააქტიურებს, სასწავლო პროცესს. პორტალის მეშვეობით დაწყებითი კლასების მასწავლებელს შეუძლია ელექტრონული კურსების გავლა, გაკვეთილის გეგმის ჩამოტვირთვა, საბავშვო წიგნებისა და თამაშების გამოყენება ჯგუფური, ინდივიდუალური თუ საკლასო მუშაობისთვის (რესურსები მასწავლებლისთვის). ასევე, საკლასო შეფასების სივრცეში, მასწავლებელს შეუძლია გაეცნოს განმავითარებელი შეფასების მრავალ ტექნოლოგიას, პრაქტიკას, და დიაგნოსტიკური შეფასების მეშვეობით დაგეგმოს, ჩაატაროს დიაგნოსტიკური ტესტირება და გაანალიზოს შედეგები“.

ციფრულ სახელოსნოს აქვს ხატვის, სურათის ატვირთვის, ტექსტის რედაქტირების და შენახვის ფუნქციები. მოსწავლეებს განსაკუთრებით მოსწონთ ის, რომ შეუძლიათ ჩანაწერის რედაქტირება, რის საშუალებაც არ აქვთ ჩვეულებრივ ფურცელზე კალმით დავალების შესრულების დროს.

წერის დაწყებამდე მოსწავლეებს აუცილებლად უნდა შევახსენოთ ხუთსაფეხურიანი წერის ექვსი მახასიათებელი. უმჯობესია, გამოვიყენოთ პორტალზე არსებული პლაკატები (ელექტრონულად, ან ამოვბეჭდოთ).

ამგვარი სახალისო აქტივობები ხელს უწყობს მოსწავლეთა შემოქმედებითი და კრიტიკული აზროვნების განვითარებას, ამალლებას და მათ მოტივაცია და რაც მთავარია, აჩვენებს მათ კომპიუტერის სასარგებლო დანიშნულებით გამოყენებას.

#### 4. 3D ფორმატის ელექტრონული წიგნი

ინსტრუქცია: დღეს აქტუალურია სასწავლო პროცესში 3D ფორმატის ელექტრონული წიგნის გამოყენება. ესაა არა სტატიკური, არამედ ვირტუალური წიგნი შრიალით გადაფურცვლის ეფექტით. იგი შეიძლება გამოვაქვეყნოთ ინტერნეტში ან

გამოვიყენოთ, როგორც Flash-როლი. მკითხველის მისაზიდად 3D ფორმატის ელექტრონული წიგნი, კომფორტულად საკითხავი რომ იყოს, კარგად გავაფორმოთ იგი, გამოვყოთ აბზაცები, ჩავსვათ ნახატები და სხვ, წარმოიდგინეთ მხოლოდ ტექსტური ან გრაფიკული ინფორმაციის შემცველი PDF დოკუმენტის გარდასახვა ციფრულ წიგნად, ჟურნალად, კატალოგად, ბროშურად, ინსტრუქციად, სადაც შესაძლებელია აუდიო და ვიდეოფაილების განთავსება. ვირტუალურ წიგნს აქვს ყდა, გვერდები, იხსნება ინტერნეტბრაუზერში.

გამოყენების სფერო: ინტერაქტიული წიგნები ეფექტურად გამოიყენება ლექციის, სემინარისა და კონფერენციის დროს, პროექტის პრეზენტაციისას მასწავლებლისა და მოსწავლის მიერ. ამ ინსტრუმენტით შეგიძლიათ ისარგებლოთ სასწავლო პროექტებზე მუშაობის დროს ან ნებისმიერ დროს, მოსწავლეების ან საკუთარი ნამუშევრების გამოქვეყნების მიზნით.

პროგრამული უზრუნველყოფა:

StoryJumper-ის პლატფორმა ძალიან ხელსაყრელია ილუსტრირებული ინტერაქტიული წიგნის შესაქმნელად. აქ მოსწავლეებს ერთობლივად თუ ინდივიდუალურად შეუძლიათ შექმნან მრავალგვერდიანი სამგანზომილებიანი ხმოვანი წიგნი, თავად იყვნენ ავტორები, გამომცემლები, ილუსტრატორები, გააფორმონ წიგნი საკუთარი სურათებით, გამოიყენონ პლატფორმის ბაზა ფონის შესაქმნელად, პერსონაჟის შესაყვანად, შეუძლიათ ჩაიწერონ საკუთარი ხმა და გვიამბონ წიგნში აღწერილი ამბავი.

ამ პლატფორმაზე შეგიძლიათ შექმნათ კლასი და იყოთ თქვენი მოსწავლეების მეგზური მხატვრულ სამყაროში. აქვე, კლასის ბიბლიოთეკა შეავსოთ თქვენი და თქვენი მოსწავლეების წიგნებით და გაიზიაროთ სხვისი შექმნილი რესურსი.

ExeBook WM-Publisher უფასო პროგრამაა 3D ფორმატის ელექტრონული წიგნის შესაქმნელად.

აპლიკაცია <http://www.calameo.com> -ს გამოყენებით შეგიძლიათ სხვადასხვა ფორმატის დოკუმენტები გამოაქვეყნოთ ელექტრონული წიგნის სახით, შექმნათ საკუთარი წიგნებით ბიბლიოთეკა და თქვენი ნამუშევარი გაუზიაროთ სხვებს.

<https://www.ispring.ru> გვთავაზობს პროგრამას iSpring Suite 9, რომლის საშუალებით შესაძლებელი ხდება ტესტების, ვიდეოკურსის, ინტერაქტიული ლექციის შექმნა PowerPoint-ში. ესაა ჩანართი PowerPoint-სა.

#### **§4. კრეატიული მეთოდები, შემოქმედებითი აზროვნების, პროდუქტიული სწავლის ხელსაწყოები**

სასწავლო პროცესში ბავშვების შემოქმედებითი, პროდუქტიული აზროვნების განვითარება ყოველი ჩვენგანის უმთავრესი ამოცანაა. შემოქმედება სიკეთე და სათნოებაა, თუმცა მისკენ სავალ გზაზე ადამიანს შეიძლება არაერთი დაბრკოლება შეხვდეს. მთავარია, ვიცოდეთ ხერხები, რომელთა დახმარებით გზიდან არასოდეს გადავიჩეხებით და გაგვაჩნდეს ხელსაწყოები, რომლებიც ამ ხერხების გამოყენებაში დაგვეხმარება.

შემოქმედებითი აზროვნება არის მოვლენათა ახლებურად ხედვის და პრობლემათა გადაჭრის ორიგინალური, მანამდე არარსებული გზის პოვნის უნარი. შემოქმედებითი აზროვნების განსხვავებულ ნიშნად ითვლება იდეათა ახლებური კავშირებისა და შეხამებების პოვნა. კრეატიულობა შაბლონური აზროვნების საპირისპირო ფორმაა. მისთვის მიუღებელია ბანალური იდეები და მოვლენებზე არსებული საყოველთაოდ მიღებული შეხედულებები.

შემოქმედებითი აზროვნება არის რთული სააზროვნო უნარ-ჩვევა, რომელიც პრობლემის გადაჭრისას არასტანდარტული პასუხების მიგნების შესაძლებლობას იძლევა. ეს არის რაიმეს ახალი გზით კეთება ან დანახვა, რომელიც ხასიათდება იდეების სიმრავლით, მრავალფეროვნებით (მოქნილობა, საკითხის სხვადასხვა კუთხით დანახვა), სიახლით (ორიგინალობით) და გარდაქმნის უნარით ( ძველი იდეების საფუძველზე ახლის შექმნა).

რა ფაქტორები განაპირობებენ ან ხელს უშლიან შემოქმედებითი უნარების განვითარებას? ამის ერთ-ერთი მიზეზი შეიძლება იყოს პიროვნების კულტურული მემკვიდრეობა. ზოგჯერ კულტურული ბლოკები -სტერეოტიპები, საზოგადოებაში

გავრცელებული წესები და ქცევის ნორმები- ხელს უშლიან შემოქმედებითი აზროვნების განვითარებას. არსებობს მოსაზრება, რომლის მიხედვითაც შემოქმედებითობა თანდაყოლილი უნარია და შემოქმედებით აზროვნებას უკავშირებენ ხოლმე ხელოვნების დარგში მოღვაწე ადამიანებს, მაგრამ გამოკვლევები გვიჩვენებს, რომ შემოქმედებითი უნარი მეტ-ნაკლები დოზით ყველა ადამიანს ახასიათებს და სწავლების პროცესში შემოქმედებითი გარემოს შექმნა ხელს უწყობს მოსწავლეებში ამ უნარების განვითარებას.

შემოქმედებისათვის აუცილებელია, რომ აზროვნება თავისუფალი იყოს სტერეოტიპების ზეგავლენისაგან. იგი გულისხმობს რისკზე წასვლის, წინააღმდეგობის გადალახვის, შინაგანი მოტივაციის, გარშემომყოფთა აზრისადმი წინააღმდეგობის გაწევის უნარებს.

შემოქმედებითი აზროვნების კვლევისას გასათვალისწინებელია არა მხოლოდ აზროვნების პროცესი და პროდუქტი, არამედ თავად პიროვნება, რადგან სწორედ ის ახორციელებს შემოქმედებით აქტს და ქმნის რაღაც ახალს. ამგვარად, შემოქმედებითობა შეიძლება შემდეგნაირად განისაზღვროს: შემოქმედებითია აზროვნების ისეთი ფორმა, რომელიც მიმართულია ახლის ძიებისკენ, შექმნისკენ და ხორციელდება შინაგანი სტიმულაციის საფუძველზე.

ტრადიციული ინფორმაციული განათლება პრობლემური სწავლების პრინციპებზე ორიენტირებული სწავლებით უნდა შეიცვალოს. ჩვენი სკოლის მოსწავლე, ხშირ შემთხვევაში, გარკვეული ბაზისური ცოდნის მქონე პიროვნებაა, მაგრამ მას არა აქვს ამ ცოდნის გარდაქმნის უნარი. ეს კი მის შემდგომ თვითრეალიზაციას აფერხებს.

ზოგადად, სიახლეები ბავშვს ცნობისმოყვარეობას უჩენს. მოულოდნელი ასოციაციები, უჩვეულო იდეები, ჰიპოთეზები, კამათი- ეს ყველაფერი ათვლის წერტილია, საიდანაც შემოქმედებითობა ვითარდება. განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია თამაშის როლი შემოქმედებითი აზროვნების განვითარებაში. გამოკვლევები ადასტურებს, რომ თამაშის პროცესში, არარეგლამენტირებულ და დემოკრატიულ გარემოში, პატარები მაქსიმალურად ავლენენ კრეატიულობას.

განვიხილოთ ის ძირითადი პრინციპები, რომელსაც უნდა ეფუძნებოდეს შემოქმედებითი აზროვნების განსავითარებელი სტრატეგიები:

-მოსწავლეს ეძლევა პრობლემის გადაჭრის რამდენიმე შესაძლებლობის განხილვის საშუალება;

-მოსწავლეს ეძლევა პრობლემის გადაჭრის რამდენიმე პასუხის პოვნის საშუალება;

-შესაძლებელია პასუხში გარკვეული სუბიექტურობის ელემენტის დაშვება;

-აქტივობა ორიენტირებულია პრობლემის გადაჭრის ახალი გზის ძიებაზე;

-აქტივობა ორიენტირებულია ნაპოვნი გადაწყვეტილებების გაუმჯობესების შესაძლებლობაზე;

-პასუხი წინასწარ არ არის განსაზღვრული და არ არსებობს მხოლოდ ერთი სწორი პასუხი.

აღნიშნულ პრინციპებზე დაყრდნობით შევარჩიეთ სტრატეგიები, რომელთაც წარმოგიდგენთ განმარტებებით, კომენტარით, სქემის სახით.

### 1. შემოქმედებითი წერა

თემას ირჩევს მოსწავლე. ინსტრუქტაჟი სათაური უმნიშვნელოვანესი კომპონენტია ტექსტის შედგენის პროცესში. კონსტანტინე გამსახურდია ამბობდა, სათაური ხმლის პირველი მოქნევაა ავტორის მიერ მკითხველის გულისა და გონების დასაპყრობად გამართულ ბრძოლაში.

კარგად შერჩეული სათაური უნდა აკმაყოფილებდეს შემდეგ მოთხოვნებს:

- იმთავითვე წარმოაჩენდეს ნაწარმოების არსს.
- არ იყოს დამოუკიდებელი და თავისთავადი მნიშვნელობის მქონე ლექსიკური ერთეული, რომელიც გარედან აქვს მიკრული მხატვრულ ტექსტს, არამედ ნაწარმოების ორგანულ და განუყოფელ ნაწილს შეადგენდეს;
- შეიცავდეს გარკვეულ ინფორმაციას, რომელიც ავტორისთვის სასურველი მიმართულებით აამოქმედებს მკითხველის წარმოსახვას.
- არ სთავაზობდეს მკითხველს საკითხის გადაწყვეტას;
- სათაური იყოს შთამბეჭდავი, ადვილად დასამახსოვრებელი, იწვევდეს მკითხველის ინტერესს და საკვებს სთავაზობდეს მის ფანტაზიას.

ტექსტის ვარიანტები:

1. ყურადღებით წაიკითხეთ ტექსტი. დაფიქრდი მასში წამოჭრილ პრობლემატიკაზე, დააკვირდი ავტორის წერის მანერას, სტილურ და ჟანრულ თავისებურებებს და დაასათაურე.

2. დახედე წიგნის ილუსტრირებულ გარეკანს სათაურითა და ავტორით. დაწერე პირველი ორი აბზაცი, რომლითაც შეიძლება დაიწყოს ეს ნაწარმოები. შეადარე ორიგინალს.

3. გააფორმე შენთვის ცნობილი ნაწარმოების გარეკანი.

4. გამოარჩიე შენი ცხოვრებიდან შენთვის მნიშვნელოვანი ერთი რომელიმე ემოცია, განცდა და მიეცი მას მცირე პოეტური ან პროზაული ტექსტის სახე. სათაური თავად შეარჩიე და დაწერე ერთგვერდიანი ტექსტი.

## 2. მოთხრობა მინიშნებით დაწერისათვის

- შეარჩიე მოქმედების ადგილი და დრო. თავდაპირველად დაიწყე ადგილის აღწერით (აღწერა შეიძლება იყოს როგორც სინამდვილე, ასევე გამოგონილი. აღწერის დაწყებამდე გაითვალისწინე, როგორი ატმოსფერო გინდა შექმნა: შიშის, მარტოობის, დაძაბულობის, მხიარულების, ინტერესის თუ სხვა).

- ჩამოთვლილ პერსონაჟთაგან შეარჩიე შენი მოთხრობის გმირი (გმირები). ვთქვათ:

- ✓ 12 წლის ბიჭი, შავგრემანი, გრძელი ხვეული თმით, ჯინსის შარვალსა და მაისურში, ველოსიპედით;
  - ✓ მოხუცი ქალი, ჭადარა თმით, შავებში ჩაცმული;
  - ✓ კაცი 40-მდე წლისა, გაცვეთილი, მაგრამ სუფთა ტანსაცმლით და ა.შ.
- დაასრულე პერსონაჟის პორტრეტი. გაითვალისწინე, რომ გარეგნობისა და ტანსაცმლის გარდა შეგიძლია მკითხველს ხასიათის ზოგიერთი თვისებაც აღუწერო, აგრეთვე უამბო მისი წარსულის, ოჯახის და პროფესიის შესახებ.
  - შეგიძლია მოთხრობელად თავად პერსონაჟი აირჩიო, თუმცა შეიძლება უჩინარი მოთხრობელიც გყავდეს.
  - მოიფიქრე რაიმე ამბავი და დაწერე ძალიან მოკლედ.
  - გაუცვალე ტექსტი შენს მეწყვილეს, წაიკითხე მისი ნაშრომი და წერილობით უპასუხე შემდეგ შეკითხვებს:

არის თუ არა ამბავი საინტერესო, თანმიმდევრული და გასაგები შენთვის?

როგორ აღმოჩნდა მთავარი გმირი ამ ადგილას და რას აკეთებს?

რა გრძნობებს აღძრავს შენი გმირი შენში?

ეს გმირი ამბის დასაწყისში სხვანაირია, ვიდრე ბოლოში?

ხომ არ სჭირდება ამბავს უფრო მეტად განვრცობა?

მოგწონს თუ არა ამბის ფინალი?

-გაეცანი ყურადღებით შენი მეწყვილის შენიშვნებს. მათი დახმარებით გადაამუშავე ტექსტი.

-ჩაამატე დიალოგი: მოთხრობის დასაწყისში, ადგილის აღწერასა და გმირის გამოჩენას შორის; გმირის გამოჩენის შემდეგ;

-დააკვირდი, ხომ არ არის მეტისმეტად ბევრი სხვადასხვა ამბავი ერთად?

-შეამოწმე, არის თუ არა ამბები ლოგიკური და თანმიმდევრული? თუ არ არის გადაწერე ხელახლა.

-ყოველივეს გათვალისწინებით დაწერე მოთხრობის დასაწყისის გაგრძელება, მოქმედების განვითარება.

-შექმენი მოთხრობის ფინალი. მოიფიქრე რაიმე უჩვეულო, თუ მკითხველის გაოცება გასურს;

-თუ გინდა მკითხველმა ნელ-ნელა გამოიცნოს, რა მოხდება მოთხრობის ბოლოს, რაღაცით უნდა მიახვედრო, ვთქვათ, მოთხრობის დასაწყისშივე მიუთითებ პიროვნებაზე ან რაიმე საგანზე, რომელიც დროდადრო, ამბის განვითარებასთან ერთად გამოჩნდება ხოლმე, ან მიახვედრე დიალოგის რომელიმე ფრაზით.

-მოთხრობა დაასრულე? გადაათეთრე! თუ მოგწონს, გააცანი თანაკლასელებს.

მოსწავლეთა ნაწერებში ნათლად ჩანს, რომ მათ უჭირთ მოთხრობის დასაწყისისა და ფინალის წერა, ამას თავადაც აღიარებენ. უიოლდებათ მითითებების მიხედვით თხრობა, აყალიბებენ აზრებს თანმიმდევრულად და საინტერესოდ, თუმცა ხშირად უჭირთ მოთხრობის სტრუქტურის დაცვა. ნაკლებად ითვალისწინებენ მეწყვილის შენიშვნებს, თუმცა სიამოვნებით აფასებენ ერთმანეთის ნამუშევრებს. მოსწავლეები თავიანთ ნაწერებში ავლენენ დიდი ფანტაზიის უნარს.

### 3. წარმოსახვის გზამკვლევი

„წარმოსახვის გზამკვლევი“ მნიშვნელოვნად უწყობს ხელს მოსწავლეებში ფანტაზიის, შემოქმედებითობის, ინტერპრეტაციის უნარების განვითარებას. მხატვრულ ტექსტზე მუშაობისას ამ მეთოდის გამოყენება ბავშვებს ათავისუფლებს ჩარჩოებისგან და აძლევს მათ გმირების, კონკრეტული საკითხის//პრობლემის სხვადასხვა ჭრილში დანახვის საშუალებას.

1. წარუდგინეთ კლასს წასაკითხი ნაწარმოები. თუ შესაძლებელია, უჩვენეთ ნაწარმოების თემაზე შესრულებული ილუსტრაციები.
2. წაუკითხეთ მოსწავლეებს ნაწარმოები, ან სთხოვეთ, რომ თავად წაიკითხონ.
  - სთხოვეთ მოსწავლეებს, რომ დახუჭონ თვალები და შეასრულონ შემდეგი მოქმედებები: წარმოიდგინონ საკუთარი თავი გმირის როლში;
  - ეცადონ, რომ დაინახონ და შეიგრძნონ ნაწარმოებში აღწერილი გარემოებები;
  - დაფიქრდნენ და წარმოიდგინონ, როგორ გამოიყურებიან ნაწარმოების პერსონაჟები, მათი გარეგნობა, გრძნობები და მოქმედებები, ასევე ის, თუ როგორ რეაგირებენ ისინი ნაწარმოებში აღწერილ მოვლენებზე.
4. სთხოვეთ მოსწავლეებს, მოიფიქრონ სიტყვები/წინადადებები, რომლებიც გამოხატავს გმირის გრძნობებსა და ფიქრებს ნაწარმოებში აღწერილი გარემოებების, პრობლემის ან სხვა პერსონაჟების მიმართ.
5. ჩამოწერეთ მოსწავლეების მიერ ჩამოთვლილი სიტყვები/წინადადებები დაფაზე და იმსჯელეთ კლასში მათ შესახებ. სასურველია, რომ მთელი კლასი ჩააბათ გამართულ დისკუსიაში.

#### 4. სტრატეგია წერა მოულოდნელ თემაზე

დაწერეთ თემა: „თეთრი ფიფქები ცვიოდნენ თრთოლვით, ჩენ არ გვესმოდა ჩურჩული მათი...“

დაწერეთ თემა: „ქარმა გამომწვევად ჭადარს ჩაუქროლა და ერთ ლამაზ ფოთოლს გული აუთრთოლა...“

დაწერეთ სარეკლამო ტექსტი თემაზე...

დაწერეთ წამყვანის ტექსტი გადაცემისათვის „მე თვითონ...“

#### 5. გუნდური მხატვრული წერა

მოსწავლეები იყოფიან ჯგუფებად. თითოეულ ჯგუფს ევალება განსაზღვრულ დროში საერთო ძალებით მოამზადონ თითო პროზაული ნაწარმოები. შეთავაზებული ან არჩეული თემის მიხედვით.

რჩევები მასწავლებლისაგან: დაასრულე მოთხრობა; წარმოადგინე როგორ განვიტარდებოდა ნაწარმოებში მოვლენები, ვთქვათ, 20 წლის შემდეგ; მოქმედება გადაიტანე სხვა ეპოქაში; შეცვალე პერსონაჟი.

დასრულებულ ტექსტებს აკრეფენ კომპიუტერში და ამზადებენ ნაწარმოებს პრეზენტაციისათვის. ესაა ცოცხალი შემოქმედებითი კომუნიკაციის, მხატვრული თანამშრომლობის პროცესი.

## 6. ერთად წერა

წერითი სამუშაოს შესრულებისათვის:

ჯგუფი იყოფა პირველ და მეორე წყვილებად, ეძლევათ დავალება, შეადგინონ მოთხრობა.

ინსტრუქცია „პირველ წყვილს“: თქვენი მოთხრობის პერსონაჟია სავარძელს მიჯაჭვული 14 წლის ბიჭი, რომელიც შესანიშნავად ფლობს კომპიუტერს და აქვს დიდი ფანტაზიის უნარი“. ინსტრუქცია „მეორე წყვილს“: თქვენი მოთხრობის პერსონაჟია ერთ მაღალმთიან სოფელში მცხოვრები გოგონა, რომელიც ყოველდღიურად კილომეტრებს ფარავს, სკოლაში რომ ისწავლოს“.

სამუშაოს შესრულების პირობაა: ორივე წყვილი სხდება ერთად, ეძლევათ საერთო ფურცელი და ავტოკალამი. დრო 10 წუთი.

შედგენილი მოთხრობის პრეზენტაცია ხალისიან განწყობას ქმნის.

## 7. „მუნჯი“ გონებრივი იერიშის მეთოდი -

იდეები იწერება ფურცელზე და გადაეცემა სხვა მოსწავლეებს საკუთარი ცვლილებების შესატანად.

1. მოსწავლეებს ჯგუფებში დასახელებული თემის დასაწერად ეძლევათ ორი წუთი;
2. თავის დაუმთავრებელ ნაშრომს თითოეული ბავშვი გადასცემს მრგვალ მაგიდასთან თავის მარცხნივ მჯდომ მეგობარს და აგრძელებს მარჯვნივ მყოფის დაწყებულ ნამუშევარს.
3. ასე გრძელდება მანამ, სანამ ნაშრომი მასვე არ დაუბრუნდება;

4.შემდეგ თითოეული ჯგუფი წარმოადგენს თავის ნამუშევარს.

**8.საკუთარი პოეტური ქმნილების, უცნობი ტექსტის დასათაურება, სათაურის მიხედვით მოთხრობის პირველი ორი აბზაცის საკუთარი ვერსიის დაწერა**

ინსტრუქტაჟი: სათაური უმნიშვნელოვანესი კომპონენტია ტექსტის შედგენის პროცესში. კონსტანტინე გამსახურდია ამბობდა, სათაური ხმლის პირველი მოქნევაა ავტორის მიერ მკითხველის გულისა და გონების დასაპყრობად გამართულ ბრძოლაშიო. კარგად შერჩეული სათაური უნდა აკმაყოფილებდეს შემდეგ მოთხოვნებს: იმთავითვე წარმოაჩენდეს ნაწარმოების არსს; არ იყოს დამოუკიდებელი და თავისთავადი მნიშვნელობის მქონდე კლექსიკური ერთეული, რომელიც გარედან აქვს მიკრული მხატვრულ ტექსტს, არამედ ნაწარმოების ორგანულ და განუყოფელ ნაწილს შეადგენდეს; იგი შეიცავდეს გარკვეულ ინფორმაციას, რომელიც ავტორისთვის სასურველი მიმართულებით აამოქმედებს მკითხველის წარმოსახვას; არ სთავაზობდეს მკითხველს საკითხის გადაწყვეტას; სათაური იყოს შთამბეჭდავი, ადვილად დასამახსოვრებელი, იწვევდეს მკითხველის ინტერესს და საკვებს სთავაზობდეს მის ფანტაზიას.

დავალეები ინდივიდუალური სამუშაოსთვის:

1.გამოარჩიეთ თქვენი ცხოვრებიდან თქვენთვის მნიშვნელოვანი ერთი რომელიმე ემოცია, განცდა და მიეცი მას მცირე პოეტური ან პროზაული ტექსტის სახე. სათაური თავად შეარჩიეთ და დაწერეთ ერთგვერდიანი ტექსტი.

2.ყურადღებით წაიკითხე ტექსტი. დაფიქრდი მასში წამოწრილ პრობლემატიკაზე, დააკვირდი ავტორის წერის მანერას, ტექსტის სტილურ და ჟანრულ თავისებურებებს და დაასათაურე ტექსტი.

3.დახედეთ წიგნის ილუსტრირებულ გარეკანს სათაურითა და ავტორით. დაწერეთ პირველი ორი აბზაცი, რომლითაც შეიმჭბა დაიწყოს ეს ნაწარმოები. შეადარეთ ორიგინალს.

4.გააფორმეთ თქვენთვის ცნობილი ნაწარმოების გარეკანი.

**9.სწრაფად წერა განსაზღვრულ დროში**

სწრაფად წერა გონებრივი იერიშის იდეას ეფუძნება. მოსწავლეებს ეძლევათ ინსტრუქცია, თავში მოსული აზრი რაც შეიძლება სწრაფად ჩაიწერონ. მოსწავლეებს უვითარდებათ სწრაფად, სპონტანურად ფიქრის უნარი.

ამ სტრატეგიის დასაუფლებლად მოსწავლეები ასრულებენ შემდეგი სახის აქტივობებს:

• ერთი წუთის განმავლობაში ჩაწერე ფიქრები შეუსვენებლივ.

• ორი წუთის განმავლობაში ჩამოწერე, რისი გეშინია ზოგადად ცხოვრებაში, რა არის შენთვის ძვირფასი, ან რის შესრულებას ესწრაფვი და ა. შ.

• ხუთი წუთი თავისუფალი წერისათვის - “მე მჯერა...”, “როცა თვალი გავახილე”, „გაუგებრობა”, “ბედნიერი დღე” და ა. შ.

### **10. გუნდური მხატვრული წერა**

მოსწავლეები იყოფიან ჯგუფებად. თითოეულ ჯგუფს ევალება განსაზღვრულ დროში საერთო ძალებით მოამზადონ თითო პროზაული ნაწარმოები. შეთავაზებული ან არჩეული თემის მიხედვით. დავალებები ჯგუფებისათვის:

-დაასრულე მოთხრობა;

-წარმოიდგინეთ, როგორ განვიტარდებოდა ნაწარმოებში მოვლენები, ვთქვათ, 20 წლის შემდეგ;

-მოქმედება გადაიტანეთ სხვა ეპოქაში;

### **11. ერთად წერა**

წერითი სამუშაოს შესრულებისთვის ჯგუფი იყოფა „პირველ“ და „მეორე“ წყვილებად, ეძლევათ დავალება, შეადგინონ მოთხრობა.

ინსტრუქცია „პირველ წყვილს“ - წერითი სამუშაოს შესრულებისათვის ჯგუფი იყოფა „პირველ“ და „მეორე“ წყვილებად, ეძლევათ დავალება, შეადგინონ მოთხრობა.

ინსტრუქცია „პირველ წყვილს“: „თქვენი მოთხრობის პერსონაჟია სავარძელს მიჯაჭვული 14 წლის ბიჭი, რომელიც შესანიშნავად ფლობს კომპიუტერს და აქვს დიდი ფანტაზიის უნარი“. მეორე წყვილს კი „თქვენი მოთხრობის პერსონაჟია ერთ მაღალმთიან სოფელში მცხოვრები გოგონა, რომელიც ყოველდღიურად კილომეტრებს ფარავს, სკოლაში რომ ისწავლოს.“

სამუშაოს შესრულების პირობაა: ორივე წყვილი სხდება ერთად, ეძლევათ საერთო ფურცელი და ავტოკალამი. დრო 10 წუთი

შედგენილი მოთხოვნის პრეზენტაცია ხალისიან განწყობას ქმნის.

## **12. პირამიდა ლექსის წერა საკვანძო სიტყვების გამოყენებით**

მოსწავლეებს ეძლევათ დავალება:

1. წინასწარ მომზადებულ პირამიდის ფორმატში ყოველ სტრიქონზე ჩაწერონ სხვადასხვა მეტყველების ნაწილი რაოდენობის მატებით. ვთქვათ, პირველ სტრიქონზე ერთი არსებითი სახელი, მეორეზე - ორი ზედსართავი სახელი, მესამეზე-სამი ზმნა, მეოთხეზე კი - ოთხსიტყვიანი ფრაზა (თემასთან დაკავშირებით).

2. მათ მიერვე ჩამოწერილი საკვანძო სიტყვებისა და ფრაზის გამოყენებით შეადგინონ ლექსი ჯგუფებში. დრო 10 წუთი

ნამუშევრები გამოიფინება სპეციალურად მომზადებულ ადგილას.

## **13. „მუნჯი“ გონებრივი იერიში**

იდები იწერება ფურცელზე და გადაეცემა სხვა მონაწილეებს საკუთარი ცვლილებების შესატანად.

1. მოსწავლეებს ჯგუფებში დასახელებული თემის დასაწერად ეძლევათ ორი წუთი;

2. თავის დაუმთავრებელ ნაშრომს თითოეული ბავშვი გადასცემს მრგვალ მაგიდასთან თავის მარცხნივ მჯდომ მეგობარს და აგრძელებს მარჯვნივ მყოფის დაწყებულ ნამუშევარს.

3. ასე გრძელდება მანამ, სანამ თავისივე ნაშრომი არ დაუბრუნდება.

4. შემდეგ თითოეული ჯგუფი წარმოადგენს თავის ნამუშევარს.

## **14. ათწუთიანი ესე.**

საკაკვეთილი პროცესში ჩართვისათვის ეფექტურია სტრატეგია „ათწუთიანი ესეს“ გამოყენება. მოსწავლეები წერენ სხვადასხვა სახის ესეს, კაკვეთილზე მიღებული ინფორმაციის დახმარებით, განიხილავენ ნაწარმოების ფრაგმენტის მთავარ პრობლემას და იხსენებენ ცხოვრებისეულ პარალელებს, გადმოსცემენ საკუთარ ემოციებსა და შთაბეჭდილებებს, პირად ან ლიტერატურულ გამოცდილებაზე დაყრდნობით მსჯელობენ მოცემული თემის პრობლემების შესახებ (ამტკიცებს /უარყოფს, გამოთქვამს

ვარაუდს, ადარებს, ავლებს პარალელებს).ესე გამოირჩევა აზროვნების მანერის სუბიექტურობითა და თავისუფლებით.

მოსწავლეებს ეძლევათ დავალება 10 წუთში დაწერეთ ესე, მაგალითად, “ზნეობა და შიში” რას ნიშნავს ჩემთვის ლიტერატურა”, სიყვარული და თავმოყვარეობა”, „გაშალე ყველა ფურცელი...”, „ღალატი და ერთგულება”.

ამ სტრატეგიების გამოყენება ეხმარება მოსწავლეს სწავლის პროცესი შემოქმედებითი გახადოს, შეძლოს ფანტაზიის გაააქტიურება, საკუთარი გამოცდილების ასახვა, ზოგიერთი დეტალის შელამაზება, საკუთარი ემოციებისა და აზრების თანმიმდევრულად გადმოცემა, ისტორიის შექმნა საკუთარი ფანტაზიით, წერა ნებისმიერ თემაზე.სტრატეგიების დაუფლება გაცნობის პროცესში გარკვეულ სიძნელეს ქმნის, მაგრამ შემდეგ თანამიმდევრული სისტემური მუშაობით თანდათან იოლდება და მოსწავლის მიერ წერითი ნამუშევრის წარმატებით შესრულების საშუალება და შემოქმედებითი წერის კომპეტენციის დაუფლების საწინდარი ხდება.

## დასკვნები და რეკომენდაციები

- მოსწავლეები უფრო ხშირად ეფექტურად სწავლობენ, როცა სწავლის მრავალფეროვან სტრატეგიებს იყენებენ, როცა ესმით, თუ რატომ არის ისინი სასარგებლო, როცა იციან, რა შემთხვევაში შეუძლიათ გამოიყენონ თითოეული მათგანი და მაშინ ეუფლებიან სწავლის ეფექტურ სტრატეგიებს, როცა ამ ხერხების სხვადასხვა კონტექსტში რეგულარულად გამოყენების შესაძლებლობა ეძლევათ.

- მასწავლებელმა უნდა მოიხსნას შემოქმედებითობის გამოვლენის ხელის შემშლელი შინაგანი წინააღმდეგობები. კლასში მოსწავლეებს ხშირად ეშინიათ, რომ საკუთარი აზრის გამოთქმის დროს შეცდომას დაუშვებენ და მასწავლებლისგან შენიშვნას დაიმსახურებენ. ამიტომ ისინი თავს იკავებენ აზრის გამოთქმისგან.დავეხმაროთ მათ, რომ დარწმუნდნენ საკუთარ შემოქმედებით ძალებში.

- მასწავლებელმა თავი უნდა შეიკავოს ნაადრევი შეფასებებისგან. მასწავლებლისაგან გამოთქმული ნაადრევი შეფასება ხშირად ხდება მოსწავლის შემოქმედებითი აზროვნების შეწყვეტის მიზეზი. ჯობს, მასწავლებელმა მეტი დრო მისცეს ბავშვებს პრობლემის გარშემო თავისუფალი დისკუსიისა და აზროვნებისათვის.

- მივცეთ ბავშვებს დრო და საშუალება გონებრივი მოთელვისათვის. სასწავლო პროცესის ერთ-ერთ ძირითად საშუალებად ითვლება ჯგუფური მუშაობის მეშვეობით პრობლემის გადაჭრის გზის ძიება. მაგრამ დასაწყისში მუშაობის ეს ფორმა ბავშვებისათვის უჩვეულოა და დაბნეულობას იწვევს. ბავშვებს უნდა მივცეთ დრო და საშუალება, რომ შეეჩვიონ მუშაობის ახალ ფორმას; დასაწყისისათვის მივცეთ მათ ადვილი დავალებები.

- მხარი დავუჭიროთ წარმოსახვის სიცხოველეს. აუცილებელია, რომ სწავლების პროცესში ჩავრთოთ მოსწავლეების წარმოსახვა. ეს განსაკუთრებით მომგებიანია დაწყებით სკოლაში, როდესაც ბავშვების წარმოსახვა ძლიერია. მოვახდინოთ წარმოსახვის „დისციპლინირება“ და გავაკონტროლოთ იგი. მოსწავლეებმა უნდა იცოდნენ, რომ ფანტაზიის თავისუფლების მიუხედავად, მას შემდეგ, რაც იდეა მომწიფდება, ყველა მოსაზრება კრიტიკულად გადაფასდება და ფანტაზიის ნაწილი აუცილებლად უკუგდებული იქნება.

- განვუვითაროთ ბავშვებს მოვლენათა და ფაქტების აღქმის სიღრმე და მრავალმხრიობა. ეს ამოცანა ადვილად შესასრულებელია კონკრეტული სასწავლო მასალის გამოყენებით, განსაკუთრებით მხატვრული ნაწარმოებების და მხატვრობის ნიმუშების მეშვეობით.

- დავეხმაროთ მოსწავლეებს შემოქმედებითი აზროვნების მნიშვნელობის და დანიშნულების ხედვაში, რადგან წინააღმდეგ შემთხვევაში ყველა სხვა უნარის განვითარება ფუჭი იქნება.

- კარგად დაგეგმილი სასწავლო პროცესი სხვა კომპონენტებთან ერთად გულისხმობს სასწავლო რესურსების მოძიებას, მობილიზებასა და შექმნას. მასწავლებელმა ისე უნდა დაგეგმოს სასწავლო პროცესი, რომ, ერთი მხრივ, იხელმძღვანელოს ეროვნული სასწავლო გეგმით და მეორე მხრივ, სასწავლო პროცესი იყოს საინტერესო, სახალისო, აქტიური და მრავალფეროვანი. მასწავლებელს

სჭირდება უამრავი რესურსი, თვალსაჩინოება, რათა მასალა ამომწურავად მიაწოდოს მოსწავლეებს.

- მასწავლებელი უნდა ეცადოს მოსწავლეს საწყის ეტაპზე ჩამოუყალიბოს და განუვითაროს ის უნარები და კომპეტენციები, რომლებსაც 21-ე საუკუნის უნარებს უწოდებენ: კრიტიკული აზროვნება, საკუთარი სწავლის მართვა, კომუნიკაცია, თანამშრომლობა, ინფორმაციული ტექნოლოგიების გამოყენება, შემოქმედებითობა და გამომგონებლობა, მოქნილობა და ადაპტაცია.

- საგანმანათლებლო რესურსების აქტიური გამოყენება საგაკვეთილო პროცესში, მოსწავლეთა მოტივირება და სწორი საკლასო მენეჯმენტი, მშობელთა ჩართულობა არის მოსწავლეთა აკადემიური მიღწევების გაუმჯობესების წინაპირობა

- სწავლების სხვადასხვა ეტაპზე მასწავლებელს სჭირდება, გასცდეს სახელმძღვანელოს ჩარჩოებს. რეალურად ბევრი მასწავლებელი ქმნის სასწავლო რესურსს. აქ იგულისხმება არა სახელმძღვანელო, არამედ გარკვეული სახის დამატებითი მასალა, რომელიც შესაძლოა დასჭირდეს მასწავლებელს სწავლების ამა თუ იმ ეტაპზე.

- წახალისეთ ახალი, განსხვავებული და უცნაური იდეები - მიეცით ბავშვებს საშუალება მაქსიმალურად თავისუფლად გამოხატონ საკუთარი იდეები და ნუ ეტყვიან, რომ მათი აზრი სისულელეა და სასაცილო. პატარები არ იბადებიან უკვე ჩამოყალიბებული წარმოდგენებით სამყაროზე და შესაბამისად უფრო გახსნილები არიან ახალი შესაძლებლობების მიმართ. მაგალითად მათ შეიძლება ბევრად უფრო მეტი გამოყენება მოუძებნონ ნივთებს, რომლებსაც დიდები ერთი კონკრეტული მიზნით იყენებენ. ზოგჯერ ეს იდეები დიდებს სასაცილოც შეიძლება მოეჩვენოთ, მაგრამ მთავარი ისაა, რომ მათი აზრები ჩარჩოში არ არის მოქცეული და გახსნილია ახალი იდეებისთვის.

- ნუ გააკეთებთ ზედმეტ აქცენტს შედეგზე- პატარებისთვის ბევრად უფრო მნიშვნელოვანია რაიმეს შექმნის პროცესი, ვიდრე შედეგი, რადგანაც შექმნის პროცესის დროს ხდება ექსპერიმენტების ჩატარება, პრობლემების გადაჭრა, სხვადასხვა იდეების გენერირება, რაც ხელს უწყობს გონებრივ განვითარებას. ნუ ეცდებით ბავშვის შეზღუდვას ამ პროცესში და ნუ მისცემთ მუდმივ მითითებას და შენიშვნებს. მიეცით

სრული თავისუფლება გამოხატოს საკუთარი თავი. მაგალითად ხატვის დროს ნუ ეტყვი, რომ რაღაც არასწორად დახატა. შესაძლებელია, რომ იგი უბრალოდ თავისებურად ხედავს რაიმე არსებას და თქვენი შენიშვნები კი მას ბოჭავს, უკარგავს საკუთარი თავისადმი რწმენას და აქცევს ჩარჩოებში და ეს ეხება არა მხოლოდ ხატვას.

- მიეცით საშუალება გამოსცადოს სხვადასხვა ტიპის მასალა და გარემო - წაიყვანეთ ბავშვი ხშირად სხვადასხვა საინტერესო ადგილას, ეს შეიძლება იყოს თუნდაც ეზო, პარკი ტყე და ა.შ. და ერთად გაეცანით და შეისწავლეთ ბუნება. სეირნობისას წააქეზეთ თვითონ მოიფიქროს ამბები სხვადასხვა ნივთებსა თუ არსებებზე ან თუნდაც საკუთარ თავზე. ექსპერტების აზრით ბავშვი ბევრს ვერაფერს ისწავლის და ვერც განვითარდება თუ მას აიძულებენ იჯდეს წყნარად. ამიტომ ნუ ეცდებით შზღუდოთ თამაშის პროცესი ზედმეტი შენიშვნებით. უსაფრთხოების ზომების დაცვით მიეცით მას საშუალება გამოსცადოს ყველაფერი და ზედმეტად ნუ იდარდებთ თუ ტალახში ისვრება. ეს ხომ დიდი ტრაგედია არ არის, რადგანაც თამაშის დასრულების შემდეგ დაბანთ და ეს პრობლემაც მოგვარდება. ასევე გაითვალისწინეთ, რომ ზედმეტად ბევრი ან ზედმეტად ცოტა არჩევანიც უარყოფითად მოქმედებს და აქვეითებს მოტივაციას. ასე რომ ნუ დაუყრით ხოლმე ზედმეტად ბევრ სათამაშოს თქვენს პატარას.

- მიეცით საშუალება თვითონ მართოს სიტუაცია- ნუ ეცდებით აკონტროლოთ თამაშის პროცესი და მიეცით საშუალება თვითონ იყოს ლიდერი და მართოს სიტუაცია. თუ ჩაერთვებით თამაშში მისი თხოვნით ეცადეთ მიჰყვეთ მის სურვილებსა და მითითებებს. ბავშვები, რომლებსაც მუდმივად უყენებენ მოთხოვნას მისდიოს უფროსის მითითებას ვერ ავითარებენ იმ უნარებს, რაც კრეატიულობისთვისაა საჭირო, რადგანაც კრეატიულობა მოითხოვს რამის ახლებურად გაკეთებას და არა როგორც ამას სხვები აკეთებენ. შემოქმედებითი უნარის მქონდე ბავშვები არ არიან დამოკიდებული სხვის იდეებზე- მათ აქვთ საკუთარი იდეები და საკუთარი თავის რწმენა.

- მიეცით დაუშვან შეცდომები- უდიდესმა მოაზროვნეებმა სწორედ რისკისა და შეცდომების მიმართ შიშის ნაკლებობის შედეგად შეძლეს წარმატების მიღწევა. სწორედ თავდაპირველმა შეცდომებმა მისცა მათ დაფიქრების საშუალება და მიიყვანა დიდ აღმოჩენებამდე. ასე რომ სწავლის და რაიმეს შექმნის პროცესში ნუ გაკიცხავთ ბავშვებს შეცდომების გამო. უბრალოდ ამ დროს დაეხმარეთ მათ პრობლემის მოგვეარების ახალი

გზების პოვნაში. წააქეზეთ ისინი შეხედონ საკითხს ახლებურად. მიეცით ფიქრის დრო და ნუ მოსთხოვთ პასუხს მაშინვე. ერთად გაანალიზეთ შცდომები. რადგანაც შეცდომებში და ცუდ იდეებშიც არის სწორი და კარგი იდეების მარცვალი. როგორც აღმოჩნდა იაპონიაში, მასწავლებლები ზოგჯერ მთელ გაკვეთილსაც კი უთმობენ მათემატიკურ აზროვნებაში შცდომების ანალიზს. რადგანაც შეცდომების ანალიზი იძლევა სწავლისა და ზრდის საშუალებას.

### გამოყენებული ლიტერატურა

1. ბიბილეიშვილი ი. „პედაგოგიკის თეორიისა და ისტორიის საკითხები“
2. პედაგოგიური გზამკვლევი „პროფესიული განათლების მასწავლებლებისათვის“. სწავლების თანამედროვე სტრატეგიები;
3. მალაკელიძე ნ., „ქართული ენის სწავლების მეთოდიკა / დიდაქტიკა“ - სწავლების უახლოესი სტრატეგიები (ხერხები);
4. გლურჯიძე გ., გიგინეიშვილი ა., „კრეატიული (ეფექტიანი) აზროვნების მეთოდები“
5. ჯინჯიხაძე ჯ., „თანამედროვე პედაგოგიური ტექნოლოგიები“.
6. ჭკუასელი ქ. „ პედაგოგიკის ზოგადი საფუძვლები“;
7. საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების სამინისტრო „სასწავლო აქტივობები ყველასთვის“

### ინტერნეტ რესურსები

1. <http://mastsavlebeli.ge/?p=1928> კრეატიული პედაგოგიკა და თანამედროვე გამოწვევები;
2. <http://intermedia.ge/> როგორი უნდა იყოს თანამედროვე მასწავლებელი;