

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

მელანო წითელაძე

## ცოდნის განზოგადების გაკვეთილები

*სამაგისტრო ნაშრომი შესრულებულია ჰუმანიტარულ მეცნიერებათა და  
განათლების ფაკულტეტის მაგისტრის ხარისხის მოსაპოვებლად*

ხელმძღვანელი ხათუნა ხალვაში  
განათლების აკადემიური დოქტორი

ბიჭაური  
2021

## ანოტაცია

განათლების მაგისტრანტ მელანო წითელაძის ნაშრომში „ცოდნის განზოგადების გაკვეთილები“ აღნიშნულია, რომ თანამედროვე სწავლა-სწავლების პროცესში მნიშვნელოვანია სხვადასხვა აქტივობებისა და თუ მრავალფეროვანი ონლაინრესურსების გამოყენება, რაც დღესდღეობით ჯერ კიდევ არ არის სკოლებში სრულად ხელმისაწვდომი. ეს აფერხებს პედაგოგს შესთავაზოს მოსწავლეს ეფექტური გაკვეთილი. თემაში განხილულია ის რესურსები, რომლებიც გამოიყენება და ეფექტურია სწავლების პროცესში, ასევე რამდენად მნიშვნელოვანია ეს მასწავლებელსა და მოსწავლეს შორის ეფექტური კომუნიკაციისთვის.

კვლევის მიზანია თანამედროვე სწავლა-სწავლებისა და ცოდნის განზოგადების მეთოდებისა და აქტივობების განსაზღვრა, მათი ჩართვა უწყვეტი სწავლების პროცესში, იმის გაგება, თუ რამდენად ხშირად იყენებენ პედაგოგები თანამედროვე მიდგომებსა და ონლაინრესურსებს სწავლების პროცესში.

კვლევის ამოცანებია ინფორმაციის მოპოვება კვლევების მეშვეობით; მოძიებული ინფორმაციის დამუშავება და ანალიზი; სწავლა-სწავლების ხარისხის გაუმჯობესებისთვის თანამედროვე მიდგომების მნიშვნელობის დასაბუთება; სასწავლო რესურსების შექმნა; რეკომენდაციები მეტი ონლაინრესურსის გამოყენებისათვის; რეკომენდაციების შემუშავება ეფექტური სასწავლო პროცესის შექმნისთვის.

კვლევის შედეგების ანალიზის საფუძველზე ასევე მოპოვებული მასალებით ჩამოყალიბებულია დასკვნები. მასალები წარმოდგენილია საკუთარი კვლევისა და პრაქტიკული ნამუშევრებით.

## **Annotation**

Melano Tsiteladze, Master of Education's Thesis "Knowledge Generalization Lessons" states that in the modern teaching-learning process it is important to use various activities and a variety of online resources, which are not yet fully available in schools. This prevents the teacher from offering the student an effective lesson. The topic discusses the resources that are used and effective in the teaching process, as well as how important it is for effective communication between teacher and student.

The aim of the research is to identify the methods and activities of modern teaching-learning and knowledge generalization, to involve them in the process of continuous teaching, to understand how often teachers use modern approaches and online resources in the teaching process.

Research objectives are to obtain information through research; Processing and analysis of retrieved information; Substantiate the importance of modern approaches to improving the quality of teaching and learning; Creating learning resources ;. Recommendations for using more online resources; Develop recommendations to create an effective learning process.

Based on the analysis of the research results, conclusions are also drawn from the obtained materials. The materials are presented through their own research and practical work.

## სარჩევი

<b>თავი I. თანამედროვე გაკვეთილის მოთხოვნები</b> .....	7
§1. სწავლა-სწავლების ფორმები თანამედროვე ეპოქაში.....	7
§2. ცოდნის სისტემატიზაციის, გამეორებისა და განზოგადების ფორმები .....	8
§3. მოსწავლეთა ცოდნისა და უნარ-ჩვევების შეფასება.....	10
<b>თავი II. მოწინავე გამოცდილების გაზიარება</b> .....	14
§1. ცოდნის სისტემატიზება გაკვეთილზე: გაკვეთილი-მოგზაურობა, აუქციონი, პრესკონფერენცია, პროექტი .....	14
§2. მეთოდები და აქტივობები ცოდნის განზოგადებისთვის: გონებრივი იერიში, დემონსტრირების მეთოდი, ჯგუფური მუშაობა, კვლევა, რეფერატი, საკონფერენციო თემა, დისკუსია-დებატები, შემთხვევის ანალიზი, სცენარის დაწერა ლიტერატურული სადამოსთვის, სიმულაციური სიტუაცია, ტესტირება.....	20
§3. უნარების განვითარებაზე ორიენტირებული გაკვეთილები .....	26
<b>თავი III. ცოდნის განზოგადება ონლაინ პლატფორმებზე</b> .....	31
§1. ონლაინ ტესტირება-ვიქტორინა .....	31
§2. ინტერაქტიული ვიდეო.....	34
§3. ინტერაქტიული პოსტერი.....	38
§4. ონლაინ პრეზენტაცია .....	41
§5. სამგანზომილებიანი წიგნი.....	44
§6. ანიმაციური ვიდეო.....	48
§7. თავსატეხი, კროსვორდი.....	49
§8. ინტერაქტიული სავარჯიშოების კონსტრუქტორი.....	52
§9. ერთობლივი, თანადროული მუშაობა ონლაინ სივრცეში ცოდნის განზოგადების გაკვეთილზე (GOOGLEDOCUMENT-ები, 3D წიგნი) .....	54
დასკვნები და რეკომენდაციები:.....	59
გამოყენებული ლიტერატურა.....	61

## შესავალი

**თემის აქტუალობა.** მუდმივი ტექნოლოგიური განვითარება და გლობალიზაცია ბევრ პროფესიას შეეხო, განსაკუთრებით კი განათლების სიტემას, პედაგოგებს მუდმივად უწევთ ფეხის აწყობა ცვლილებებზე. მასწავლებელი უნდა მოერგოს ყველა სიახლეს სწავლების ინოვაციური მეთოდებისა და ახალი უნარების განვითარების ჩათვლით.

აღრე პედაგოგები იყვნენ ერთადერთი დამაკავშირებელი საშუალება განათლებასა და მოსწავლეს შორის. დღესდღეობით უამრავი რესურსია იმისათვის, რომ მოსწავლემ მიიღოს სრულფასოვანი ცოდნა. შეიცვალა დრო, მოსწავლეები ცოდნის მისაღებად ითხოვენ ახალ მიდგომებსა და მეთოდებს, რათა მათ მიიღონ როგორც თეორიული ისე პრაქტიკული ცოდნა.

თანამედროვე სწავლება და საგაკვეთილო პროცესში ინტერნეტრესურსების გამოყენება გვთავაზობს ახალი იდეებისა და ახალი ცნებების დანერგვას. ეროვნული სასწავლო გეგმის მოთხოვნების შესაბამისად ყველა მოსწავლეს უნდა გააჩნდეს გამჭოლი კომპეტენციები, რაშიც მათ ეხმარება თანამედროვე მიდგომები სასწავლო პროცესში. სწავლების ინტერაქტიული მეთოდები მიზნად ისახავს შემოქმედებითი უნარებისა და ინოვაციურობის განვითარებას მოსწავლეებში.

თემის აქტუალობიდან გამომდინარე და იმ მიზნით, რომ ჩავერთო სასკოლო საქმიანობაში, დავინტერესდი მეტი გამეგო და შემესწავლა ის მეთოდები და აქტივობები, რომელთა გამოყენებაც აუცილებელია თანამედროვე სასწავლო პროცესში, რათა უკეთ აითვისოს და შეისწავლოს მოსწავლემ საგანი. მასწავლებლები ხომ პასუხისმგებლები არიან მოსწავლეების მოტივაციის ამაღლებაში.

მასწავლებლებს შესაძლებლობა აქვთ სხვადასხვა რესურსის გამოყენებით მეტად ეფექტურად და სახალისოდ წარმართონ საგაკვეთილო პროცესი, რაც მათ დაეხმარებათ იმ მიზნის მიღწევაში, რაც მოსწავლის წარმატებას გულისხმობს.

**კვლევის მიზანი:** თანამედროვე სწავლა-სწავლებისა და ცოდნის განზოგადების მეთოდებისა და აქტივობების განსაზღვრა, მათი ჩართვა უწყვეტი სწავლების პროცესში.

**კვლევის ამოცანები:** 1. ინფორმაციის მოპოვება კვლევების მეშვეობით. 2. მოძიებული ინფორმაციის დამუშავება და ანალიზი. 3. სწავლა-სწავლების ხარისხის გაუმჯობესებისთვის თანამედროვე მიდგომების მნიშვნელობის დასაბუთება. 4. სასწავლო რესურსების შექმნა. 5. რეკომენდაციები მეტი რესურსის გამოყენებისათვის.

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

**ნაშრომის სტრუქტურა:** ნაშრომი შედგება შესავლის, სამი თავის 14 პარაგრაფის, დასკვნისა და გამოყენებული ლიტერატურის დასახელებისგან. პირველ თავში - თანამედროვე გაკვეთილის მოთხოვნები - განხილულია თანამედროვე ეპოქის სწავლა-სწავლების ფორმები და შეფასება.

მეორე თავში - მოწინავე გამოცდილების გაზიარება - განხილულია სხვადასხვა სახის მეთოდები, აქტივობები, რომლებიც ხელს უწყობს მოსწავლეთა გამჭოლი კომპეტენციების ამაღლებას.

მესამე თავში - ცოდნის განზოგადება ონლაინპლატფორმებზე - განხილულია ონლაინრესურსები რომელთა გამოყენება საინტერესოს და ეფექტურს ხდის სასწავლო პროცესს და წარმოდგენილია ჩემ მიერ შექმნილი რესურსები.

ბოლოს კი მოცემულია დასკვნები და რეკომენდაციები საკვლევი თემის ირგვლივ, რომლებიც დაგვეხმარება იმ პრობლემების აღმოფხვრაში რასაც ნაშრომის წერისას წავაწყდით და მასწავლებლებს მოუწოდებს მეტი რესურსის გამოყენებისკენ საგაკვეთილო პროცესში.

## თავი I. თანამედროვე გაკვეთილის მოთხოვნები

### §1. სწავლა-სწავლების ფორმები თანამედროვე ეპოქაში

დღეს XXI საუკუნეში სწავლა-სწავლება ისეთ აქტუალურ თემად და პრობლემად იქცა, რომელსაც წინა საუკუნეში არავინ იფიქრებდა. შეიცვალა დრო, ეპოქა და თაობები, თანამედროვე ტექნოლოგიებმა მოზარდები მიაჯაჭვა სოციალურ სამყაროს, წიგნის მიმართ დაიკარგა ინტერესი.

ამ უკიდურესობის გამო მეტად საჭირო გახდა სწორი კომუნიკაცია მოსწავლეებთან, რათა დავაინტერესოთ ისინი სასწავლო პროცესით. დღეს ტექნოლოგიების სამყაროში მასწავლებელს აქვს უამრავი შესაძლებლობა იმისა, რომ ეფექტური გახადოს სასწავლო პროცესი მაშინ, როცა მოსწავლეს ზღვა ინფორმაციის მიღება შეუძლია ტექნოლოგიის დახმარებით. რთულია მისი ყოველდღიურობა წიგნით ჩაანაცვლო, მასწავლებელს შეუძლია სხვადასხვა აქტივობის საშუალებით ეს ბარიერი გადალახოს. იქნება ეს ინდივიდუალურ მუშაობაზე დაფუძნებული თუ ჯგუფურზე.

განათლება ადამიანის ფუნდამენტური და კონსტიტუციით მინიჭებული უფლებაა, აუცილებელია მოზარდებმა გამოიყენონ ეს უფლება და მიიღონ შესაბამისი განათლება, რათა შეიქმნან უკეთესი მომავალი. განათლება წარმოადგენს, როგორც ზოგადად კაცობრიობის ცივილიზაციის, ასევე ცალკეული ინდივიდის ცხოვრების მაღალი ხარისხის საფუძველს. სწავლის პროცესში მასწავლებელსა მოსწავლეს შორის უნდა შედგეს სწორი კომუნიკაცია. მოსწავლეებს ხშირად უნდა შეახსენოს ის ფასეულობები, რაც აუცილებელია იმისათვის, რომ მიიღონ სრულყოფილი განათლება და ჩამოყალიბდნენ საზოგადოების სრულყოფილ წევრებად, რადგან ისინი არიან მომავალი ქვეყნისა და ერისა.

დღეს ონლაინსწავლება მეტად აქტუალური და აპრობირებული მეთოდია, მოსწავლეები ჩართული კომპიუტერით და გადაშლილი წიგნებით ხელის აწევით თავიანთ გამოძახებას ელოდებიან. რვეული და კალამი კლავიატურამ ჩაანაცვლა, ასეთ დროს კი მშობლები და მასწავლებლები დამატებითი გამოწვევის წინაშე დგებიან, რამდენად შეძლებს პირველკლასელი მიღებული მასალის ათვისებას?

რამდენად უწყობს მასწავლებელს ხელს ელექტრონული საკომუნიკაციო საშუალება გაკვეთილის ჩატარებაში? რამდენად სწორად იგებს მოსწავლე მასწავლებლის მიერ მიღებულ ახალ ინფორმაციას, ბავშვს ხომ „რასაც ჩასძახებ, იმას ამოგძახებს“, თუმცა თანამედროვე ეფექტური საშუალებების დახმარებით მასწავლებელი ონლაინ სასწავლო პროცესს ხდის მეტად საინტერესოს და პროდუქტიულს, იყენებს სხვადასხვა ვებგვერდებსა თუ პლატფორმებს, რომლებსაც დეტალურად შემდეგ თავში განვმარტავთ.

თანამედროვე სწავლა-სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, მოსწავლემ უნდა შეძლოს პრობლემის დამოუკიდებლად გადაჭრა, კრიტიკულად და შემოქმედებითად აზროვნება, შეეძლოს კომუნიკაცია და ინიციატივის გამოხატვა, ჰქონდეს პასუხისმგებლობის მაღალი გრძნობა, როგორც სასწავლო პროცესის მიმართ, ასევე პირადი ცხოვრების, უნდა შეეძლოს ინფორმაციული და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების გამოყენება.

## §2. ცოდნის სისტემატიზაციის, გამოორებისა და განზოგადების ფორმები

თანამედროვე საგაკვეთილო პროცესში შესაძლებელია სხვადასხვა სახის გაკვეთილის ჩატარება, აქედან გამომდინარე გაკვეთილის ტიპები და სახეები, შემდეგნაირია:

1. ახალი ცოდნის აღმოჩენის გაკვეთილები - ლექცია, მოგზაურობა, ექსპედიცია, პრობლემის გაკვეთილი, ექსკურსია, საუბარი, კონფერენცია, მულტიმედიის გაკვეთილი, თამაში, შერეული გაკვეთილები;

2. რეფლექსიის გაკვეთილი - ესე, დიალოგი, როლური თამაში, საქმიანი თამაში, კომბინირებული გაკვეთილი;



3. თემის განზოგადება გაკვეთილზე - კონკურსი, კონფერენცია, ექსკურსია, თამაშის გაკვეთილი, დებატები, დისკუსია, მიმოხილვითი ლექცია, საუბარი, გაკვეთილი-განსჯა, გაკვეთილი-გამოცხადება, გაკვეთილის გაუმჯობესება;

4. ცოდნის შემოწმება: წერიტი ნამუშევრები, ზეპირი გამოკითხვები, ვიქტორინა, ცოდნის მიმოხილვა, შემოქმედებითი ანგარიში, პროექტების დაცვა, რეფერატები, ტესტირება, კონკურსები.

გაკვეთილის მიმდინარეობა გაცილებით ეფექტურია, თუ ტიპურ გაკვეთილებს ე.წ. „არასტანდარტული, არატრადიციული“ ფორმებით გავამრავალფეროვნებთ - ისინი მეტ შემოქმედებით თავისუფლებას ანიჭებენ მოსწავლეთა უნარ-შესაძლებლობებს.

სწავლა-სწავლების მიზანია მოსწავლის შემოქმედებითი უნარებისა და პიროვნული განვითარება, გამეორებისა და განზოგადების დროს აქტიურდება სააზროვნო უნარები, ძლიერდება მოტივაცია, ყურადღება. ამ დროს მოსწავლეები აქტიურად ურთიერთობენ ერთმანეთთან და იზიარებენ ერთმანეთის აზრს, სვამენ კითხვებს და იმართება დისკუსია, საბოლოოდ კი მიღებულ ინფორმაციას ერთად აყალიბებენ. მსგავსი გაკვეთილების მიმდინარეობისას მასწავლებელი, როგორც ორგანიზატორი, დიდ როლს თამაშობს. მასწავლებლის დახმარებით მოსწავლეები განსაზღვრავენ მიზანს და ისახავენ მიზნისკენ მისასვლელ გზას, პედაგოგი აძლევს მათ დავალებებს და ეხმარება გაკვეთილის მსვლელობაში. ასეთი გაკვეთილები ხელს უწყობს მასწავლებელს და მოსწავლეს შორის ურთიერთობის გაღრმავებას, მოსწავლის შემოქმედებითი შესაძლებლობები იზრდება, ის არა მხოლოდ იღებს ინფორმაციას, არამედ ხდება ამ კონკრეტული საკითხის მკვლევარი. როცა სწავლა-სწავლების პროცესში მასწავლებელი იყენებს შემოქმედებით მიდგომას, სხვადასხვა სახის თამაშებით, გაკვეთილი-ტესტებით, კვლევით და ა.შ. მოსწავლეები უფრო აქტიურად ერთვებიან და იყენებენ თავიანთ შემოქმედებით უნარებს.

განმაზოგადებელი გაკვეთილის დადებითი მხარე ისაა რომ, მოსწავლეებს სჭირდებათ ცოდნის უფრო მაღალი დონე, შესაძლებლობა და უნარი, მათ ამ დროს უვითარდებათ პიროვნული ღირებულებები. მათ შეუძლიათ შედარებით მოკლე დროში უფრო მეტი მასალა აითვისონ, ვიდრე ჩვეულებრივ საგაკვეთილო პროცესში.

მსგავსი გაკვეთილის მიმდინარეობის დროს მოსწავლეებს განვლილ მასალაზე უჩნდებათ ახალი წარმოდგენები, გამოაქვთ დასკვნები, ადარებენ მოვლენებს ერთმანეთს, ამ დროს გააქტიურებას იწყებს მოსწავლის წარმოსახვის უნარი, მეხსიერება. გამეორების არსი ისაა, რომ მოსწავლემ გადახედოს არსებულ ცოდნას და დაინახოს ახალი, დამახსოვრებული ცოდნა გამოიყენოს ახლის მიღებისთვის. ამ დროს მოსწავლეს უყალიბდება თვითდაჯერებულობა, რადგანაც მას კარგად ახსოვს განვლილი მასალა და შეუძლია მისი დახმარებით მიიღოს ახალი ინფორმაცია არსებული საკითხის ირგვლივ, რომელსაც განაზოგადებს და გაუზიარებს თანაკლასელებს.

### §3. მოსწავლეთა ცოდნისა და უნარ-ჩვევების შეფასება

მოსწავლემ თავისი შრომის შედეგი რომ დაინახოს და უფრო მოტივირებული გახდეს, აუცილებელია სწავლა-სწავლების პროცესში მათი ცოდნისა და უნარ-ჩვევების შეფასება. შეფასების გზით შესაძლებელია მათი მიღწევების დადგენა და ცოდნის შესაბამისობის დადგენა საგნობრივ სტანდარტთან. შეფასებისას მასწავლებელი ამჩნევს იმ ხარვეზებს, რაც ამა თუ იმ მოსწავლეს გააჩნია მიმდინარე სასწავლო პროცესის დროს და შეუძლია შეუსწოროს იგი.

შეფასებას აქვს მეტად მნიშვნელოვანი ფუნქციები: შესაძლებელია მოსწავლის წინსვლისა და ხარვეზების გამოვლენა და შემდეგ მისი ხელშეწყობა სწავლაში; ასევე შესაძლებელია იმ სასწავლო პროგრამებისა და მეთოდის შემოწმება, რომელსაც სწავლის პროცესში ვიყენებთ.

გაკვეთილის დაგეგმვისა და წარმართვის პროცესში მასწავლებელი აცნობიერებს, თუ კონკრეტულად რა, როდის და როგორ უნდა შეაფასოს. ამ მხრივ მისთვის

საყურადღებოა სასწავლო მიზნებისა და შედეგების დაკავშირება, ანუ რა მიზნები უნდა დაისახოს, რომ კონკრეტულ, რეალურ შედეგებს მიაღწიოს; განსაზღვრავს იმ საშუალებებს, რომლებითაც იგი შედეგებს მიაღწევს. შეფასების სანდოობას განაპირობებს მიზანმიმართულად განსაზღვრული სასწავლო მიზნები და მისაღწევი შედეგები. აქტივობები და მკაფიოდ ჩამოყალიბებული დავალებების ინსტრუქციები, შეფასების კრიტერიუმები და, რა თქმა უნდა, მასწავლებლის სათანადო პროფესიული კომპეტენცია.

ეროვნული სასწავლო გეგმით განისაზღვრა შეფასების ორი ძირითადი ფორმა: განმავითარებელი და განმსაზღვრელი. თითოეული მათგანი სწავლისა და სწავლების აუცილებელ და სისტემურ ნაწილს წარმოადგენს.

განმავითარებელი შეფასებით, რაც გულისხმობს სწავლის ხარისხის გაუმჯობესების უზრუნველყოფას, სწავლების პროცესში თითოეული მოსწავლის განვითარების მაქსიმალურ ხელშეწყობას, მასწავლებელი ეხმარება მოსწავლეებს ნაკლოვანი მხარეების გაცნობიერებასა და აღმოფხვრაში, მიღწევების დანახვასა და სამომავლო გზების დასახვაში. ამ მიზნით მნიშვნელოვანია მასწავლებელმა განახორციელოს სისტემატური დაკვირვება თითოეული მოსწავლის საქმიანობაზე, შეისწავლოს მათი შესაძლებლობები, საჭიროებები და გამოიყენოს სწავლების პროცესში. პედაგოგიური ეფექტისათვის მნიშვნელოვანია, რომ მასწავლებელმა უზრუნველყოს საკუთრივ მოსწავლეების ჩართვა განმავითარებელი შეფასების პროცესში, ჩამოუყალიბოს მათ თვითშეფასების უნარი, რათა მათ ხელი შეუწყონ საკუთარ წინსვლას, რაც თანმიმდევრულად და მიზანმიმართულად უნდა განხორციელდეს.

განმავითარებელი შეფასებისას მასწავლებელს შეუძლია გამოიყენოს სხვადასხვა საშუალება, მათ შორის, მკაფიო, კონკრეტული რჩევები, სიტყვიერი კომენტარი, ე.წ. დაკვირვების ბარათები, შეფასებისა და ურთიერთშეფასების სქემები, თითოეული მოსწავლის პორტფოლიოს შედგენა შემდგომი განხილვისათვის და სხვ. სათანადო პედაგოგიური ეფექტისათვის საყურადღებოა შემაჯამებელ გაკვეთილებზე წინასწარ მომზადებული ბარათების გამოყენება, რომლებშიც დაფიქსირდება თითოეული მოსწავლის დიაგნოსტიკურ მასალაზე მუშაობის შედეგები.

განმსაზღვრელი შეფასების მიზანია მოსწავლის მიღწევის ზუსტი შეფასება. განმსაზღვრელი შეფასება ტარდება ტესტის, პრეზენტაციის, პროექტების საფუძველზე. ორივე ტიპის შეფასება შესაძლებელია იყოს მიმდინარე ან შემაჯამებელი

განმავითარებელი შეფასება მიმართულია მოსწავლის განვითარებაზე და ხელს უწყობს სწავლის ხარისხის გაუმჯობესებას. ხოლო განმსაზღვრელი შეფასება ადგენს მოსწავლის მიღწევებს ეროვნული სასწავლო გეგმის შედეგებთან მიმართებაში.

სკოლაში, დაწყებით კლასებში I-IV და V კლასის პირველ სემესტრში გამოიყენება განმავითარებელი შეფასება. ამ კლასებში, საგნის მასწავლებლები წლის ბოლოს წერენ წერილობით შეფასებას, სადაც აღწერილია მოსწავლის წარმატებები და მიუთითებს რაში სჭირდება მოსწავლეს დახმარება საკუთარი შესაძლებლობების გამოსავლენად. ხოლო IV კლასის ბოლოს იწერება შემაჯამებელი შეფასება.

განმავითარებელი შეფასების რუბრიკას მასწავლებელი ქმნის და იქ წარმოდგენილი კრიტერიუმები მოსწავლისათვის უნდა იყოს მარტივად გასაგები. რუბრიკის კრიტერიუმების შერჩევისას მასწავლებელს განსაზღვრული უნდა ჰქონდეს სასწავლო მიზანი. წინასწარ უნდა განისაზღვროს შეფასების რუბრიკის კრიტერიუმები და მის შექმნაში მასწავლებელს შეუძლია მოსწავლეებიც ჩართოს.

**განმავითარებელი შეფასება დისკუსიისას**

კრიტერიუმები	დიახ	ნაწილობრივ	არა	რეკომენდაცია
მონაწილეობს დისკუსიაში აქტიურად				
გამოთქვამს მოსაზრებებს და ასაბუთებს				
შეუძლია დამოუკიდებლად აზროვნება თემის ირგვლივ				
პატივს სცემს სხვის აზრს და არ აწყვეტინებს საუბარს				

**განმავითარებელი შეფასების რუბრიკა**

შეფასების კრიტერიუმები	ე	ყოჩა	კარგია	გასაუმჯობესებელია
აქტიურად არის ჩართული მუშაობაში				

ყურადღებით ისმენს სხვის აზრს			
აფიქსირებს დამოუკიდებლად	საკუთარ	აზრს	
აკონტროლებს დროის ლიმიტს			

მოსწავლის მრავალმხრივ განვითარებას ხელს უწყობს განმსაზღვრელი შეფასება, რომელსაც მოითხოვს ეროვნული სასწავლო გეგმა. განმსაზღვრელი შეფასება იძლევა იმის საშუალებას, თუ რამდენად დაეუფლა მოსწავლე ეროვნული სასწავლო გეგმით დასახულ მიზნებს, რამდენად მიახლოებულია ან დაშორებულია პროგრამით განსაზღვრულ ცოდნასა და უნარ-ჩვევებს.

განმსაზღვრელი შეფასების მიზანია განსაზღვროს მოსწავლის ცოდნის დონე. როგორც აღვნიშნეთ, განმსაზღვრელი შეფასება გამოიყენება V კლასის II სემესტრიდან და შეიძლება დაიწეროს წლიური ნიშანი, სემესტრული ან საფეხურის საერთო ნიშანი (საბაზო, საშუალო) საერთო შეფასება. მოსწავლეთა აკადემიური მიღწევები ფასდება ათქულიანი სისტემით და გამოიყოფა ხუთი დონე:

ქულები	შეფასების დონეები
10	მაღალი
9	
8	საშუალოზე მაღალი
7	
6	საშუალო
5	
4	საშუალოზე დაბალი
3	
2	დაბალი
1	

მნიშვნელოვანია, რომ შეფასება იყოს ღია და გამჭვირვალე მოსწავლეებისთვის, მათ იცოდნენ, თუ რა სახის მექანიზმები და კრიტერიუმები იქნება გამოყენებული მათი ცოდნისა და უნარ-ჩვევების შემოწმება-შეფასებისთვის. სასურველია,

მოსწავლეები თავადაც იყვნენ ჩართული შეფასების კრიტერიუმების დადგენასა და შეფასების სქემების შემუშავებაში, თვითშეფასებისა და ამხანაგების შეფასების პროცესში. შეფასება მოსწავლეს ეხმარება თავად შეაფასოს, საკუთარი ცოდნა, ძლიერი და სუსტი მხარეები.

## თავი II. მოწინავე გამოცდილების გაზიარება

### §1. ცოდნის სისტემატიზება გაკვეთილზე: გაკვეთილი-მოგზაურობა, აუქციონი, პრესკონფერენცია, პროექტი

გაკვეთილი – ეს არის საგანმანათლებლო სისტემა, რომელიც მიმართულია მოსწავლის უნარების, ღირებულებებისა და გონებრივი განვითარებისაკენ. გაკვეთილი დღესდღეობით განიხილება, როგორც მოსწავლეთა განვითარებისა და პიროვნული ჩამოყალიბების წყარო. დღეს აქტუალურია მრავალფეროვანი გაკვეთილები, აქედან გამომდინარე, შეგვიძლია მოსწავლეს შევთავაზოთ სხვადასხვა ფორმის გაკვეთილები. აქ გვაქვს ჩამოთვლილი რამდენიმე ფორმა, რომლის გამოყენება ცვლის ამ გაკვეთილს სტრუქტურულად.

**გაკვეთილი მოგზაურობა** - საკმაოდ სახალისო და საინტერესო მეთოდია, საგაკვეთილო თემიდან გამომდინარე მოსწავლეებს ეძლევათ შესაძლებლობა გამოიყენონ ფანტაზიისა და წარმოსახვის უნარი, თავისებურად შეძლონ დანახვა მომავლის ან წარსულის.

აქტივობის დროს მოსწავლეებს ეძლევათ თემა, რომლის ირგვლივაც ხდება „მოგზაურობა“, ისინი ცდილობენ იმოგზაურონ წარსულში ან მომავალში, ამით მათ ეძლევათ შესაძლებლობა შორსჭვრეტის და ფიქრობენ იმაზე, რა იყო წარსულში და რა უნდა გააკეთოს მომავალში. მათი წარმოსახვა და ფიქრები შეუძლიათ გადმოსცენ ნახატით ან თემის სახით, რათა გააცნოს თანაკლასელებს. აქტივობის გამოყენება ერთგვარი რელაქსაციაა მოსწავლეებისთვის.

მაგალითად, თუ მასწავლებელი სთხოვს მოსწავლეებს „მოგზაურობას“ გასულ სასწავლო წელში, ისინი გადახედავენ საკუთარ შეცდომებს და ეს მათ დააფიქრებს

სამომავლოდ მდგომარეობის გაუმჯობესებაზე. მოგზაურობის ბოლოს მასწავლებელი ბარათების სახით მიიღებს მოსწავლეებისგან იმ შეხედულებებს, რისი შეცვლაც მათ სურთ ახალ სასწავლო წელს, ამით მოსწავლეები ერთმანეთის შეცდომებზეც დაფიქრდებიან და არ გაიმეორებენ.

„მოგზაურობის“ შემდგომ ჩამოყალიბებულ პრობლემებზე ერთად იწყებენ მსჯელობას და ეძებენ პრობლემის გადაჭრის გზებს, აქ უკვე იწყება „მოგზაურობა“ ფანტაზიაში.

**პროექტი** - პროექტგაკვეთილი არის სწავლების განსაკუთრებული ფორმა, მასწავლებლები და მოსწავლეები ირჩევენ ერთ თემას, რომლის დასამუშავებლადაც ადგენენ გეგმას, საბოლოოდ ქმნიან საერთო პროდუქტს.

ამგვარი სწავლება გულისხმობს სასწავლო პროცესში სკოლის გარეშე დაწესებულების ჩართვას. ამ მეთოდის წყალობით მოსწავლე ერთვება აქტიურად სასწავლო პროცესში, რადგან მას უწევს სხვადასხვა დავალებების შესრულება. აღსანიშნავია ის, რომ პროექტში მასწავლებელი და მოსწავლე ერთად არიან ჩართულნი პროექტში. პროექტის შექმნისათვის მოსწავლემ შესაძლებელია გამოიყენოს თანამედროვე ტექნოლოგიები და სხვადასხვა პლატფორმები, რაც მის თვალსაწიერს კიდევ უფრო გაზრდის. ამ დროს მათი მოტივაცია და თვითშეფასება კიდევ უფრო მაღლდება, ის მასალები, რასაც ისინი მოიძიებენ და აქტიურად გამოიყენებენ, საკმაოდ დიდხანს რჩება მათ გონებაში. მასწავლებელმა პროექტგაკვეთილის ჩატარებისას უნდა გაითვალისწინოს ისიც, რომ კლასში მსგავსმა ღონისძიებამ შეიძლება „საქმინი ხმაური“ გამოიწვიოს.

**პრესკონფერენცია** - მოსწავლე მთელი საგაკვეთილო პროცესში მოსწავლეა, მაგრამ როცა ასეთი ტიპის გაკვეთილის ჩატარებას გადაწყვეტს მასწავლებელი, ისინი იქცევიან ჟურნალისტებად. ამით მოსწავლე სწავლობს კითხვის დასმას, საუბრის წინასწარ დაგეგმვას, გაანალიზებას და ა.შ. მოსწავლე „ჟურნალისტმა“ უნდა შეძლოს საკუთარი პოზიციის დაფიქსირება, არგუმენტირებული მსჯელობა და სხვისი აზრის მოსმენა. პრესკონფერენციის ჩატარებამდე მასწავლებელმა უნდა აცნობოს მოსწავლეებს წინასწარ რა ტიპის იქნება გაკვეთილი და დაურიგოს მათ დავალებები, მოსწავლეები კი თავიანთ როლს აირჩევენ კენჭისყრით შემდეგი როლებიდან:

პროდიუსერი, კრიტიკოსი ჟურნალისტები, ანალიტიკოსი ჟურნალისტები, მოპასუხენი, წამყვანები, ფოტოგრაფი, კორესპონდენტი.

ეს მეტად აქტიური და საინტერესო საგაკვეთილო პროცესია, რადგანაც მოსწავლეები სხვადასხვა ამპლუაში წარუდგებიან კლასს და პედაგოგებს, მასწავლებელს შეჯამებისას შეუძლია დაწეროს ნიშნები და მოსწავლეებისგან მიიღოს ინფორმაცია თუ რა იყო მათთვის საინტერესო და რა მიიღეს მათ ამ გაკვეთილიდან.

**გაკვეთილი-პრესკონფერენცია თემაზე: „არქივო სეთურის ქვეყანა“ \_მსვლელობის ნიმუში:**

- მასწავლებლის შესავალი სიტყვა - 3წთ.

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

- ვიდეორგოლი: ნაწყვეტი მხ. ფილმიდან „დათა თუთაშხია“, დოკ. ფილმიდან „სტალინი“ – 7წთ.

- წამყვანის სიტყვა - 5წთ.

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

- ინტერვიუ სეთურთან - 7წთ.

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

- სიტყვა ანალიტიკოსს - 3წთ.

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

- ინტერვიუ სტალინთან - 7წთ.

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

- სიტყვა ანალიტიკოსს - 6წთ.



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

- კორესპონდენტის ჩანიშვნები - 5წთ.

კორესპონდენტი წარმოადგენს ძირითად საკითხებს, რომელსაც დაეფუძნება მისი სტატია. უსვამს კითხვებს რეფლექსიისთვის თითოეულ მონაწილეს.

- შეფასება - 2წთ.

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

**აუქციონი** - „ცოდნის აუქციონი“ ეს არის შემეცნებითი და შემოქმედებითი, კონკურენტული ღონისძიება, რომელიც მასწავლებელს შეუძლია გამოიყენოს შემაჯამებელი გაკვეთილის დროს.

იგი ხელს უწყობს მოსწავლეებში ანალიტიკური აზროვნების განვითარებას, მოსწავლეებს უჩნდებათ ლიდერობის სურვილი.

„ცოდნის აუქციონი“ სწავლის მოტივაციის ასამაღლებელი ერთ-ერთი ეფექტიანი საშუალებაა. ამგვარი გაკვეთილის მზადების პროცესში მოსწავლეები აქტიურად იყენებენ სხვადასხვა წყაროს, იქნება ეს სახელმძღვანელო, ინტერნეტი, თუ დამხმარე ლიტერატურა, ისინი ცდილობენ მაქსიმალური ინფორმაციის მოპოვებას. „ცოდნის აუქციონზე“ მოსწავლეს შეუძლია თავისუფლად გადმოსცეს ცოდნა ზეპირად, რადგანაც არაქვს შიში დაბალი შეფასების, პირიქით მან შეიძლება მიიღოს უმაღლესი შეფასება გაწეული შრომისთვის. იქიდან გამომდინარე, რომ დროში შეზღუდულნი არიან ისინი ცდილობენ მოკლედ და ლაკონურად ჩამოაყალიბონ ფაქტი.

„ცოდნის აუქციონის“ მსვლელობა შემდეგნაირია: აუქციონს ჰყავს ჟიური და წამყვანი, მასწავლებელი მათ ესაუბრება აუქციონის დაწყებამდე, შემდეგ მასწავლებელი ინაცვლებს პროექტორთან და ილუსტრირებას აკეთებს მასალის, ასისტენტები კი რიგებში დადიან და გასაყიდი მასალის დემონსტრირებას აკეთებენ, მოსწავლეები ნომრებით იღებენ აუქციონში მონაწილეობას. წამყვანი გამოაცხადებს აუქციონის თემას და პირობების შეხსენების შემდეგ, წარადგენს ლოტს ანუ თემას

რომელიც წარმოდგენილია აუქციონზე. წამყვანი მოსწავლეებს მიმართავს, რომ წარადგინონ მათი ცოდნა ლოტის შესახებ და სანაცვლოდ მიიღებენ წოდებას. აუქციონის მსვლელობის დროს ხდება მათი შეფასება, ბოლოს კი ხდება გამარჯვებულის გამოვლენა, მოსწავლეები კმაყოფილი და ნასიამოვნები რჩებიან აქტიური საგაკვეთილო პროცესის გამო.

გაკვეთილის ფორმა - გაკვეთილი აუქციონი (ნიმუში)

### 1. ონლაინტესტირების შედეგების ანალიზი 5 წთ.

მასწავლებელი იკვლევს ინტერნეტით შეთავაზებული ტესტირების შედეგებს. მოსწავლეები უზიარებენ ერთმანეთს შთაბეჭდილებებს ონლაინვიქტორინით გამოწვეულს.

### 2. ცოდნის აუქციონი - 30 წთ. (10 წთ. თითო ლოტზე)

მასწავლებელი ურიგებს მოსწავლეებს აუქციონის ნომრებს. აუქციონში მოსწავლეები მონაწილეობენ გვარების მიხედვით.

აუქციონის წამყვანი (ჰალსტუხით, სოლიდურობისათვის) აცხადებს აუქციონის თემას, შეახსენებს პირობებს და წარადგენს ლოტს, დღეს აუქციონზე გამოტანილია ცოდნის შემდეგი ლოტი - „ლიტერატურათმცოდნე“, „ლექსიკოლოგი“, „ენათმეცნიერი“.

ასისტენტი ფერადი ყელსაბამით (განსხვავებული ნიშნით) აკეთებს დაფაზე ჩანაწერს: ლოტი პირველი - „ლიტერატურათმცოდნე“, აუქციონის მონაწილენი შემთხვევითობის პრინციპით იღებენ ნაწარმოების სათაურებს და ასრულებენ დავალების პირობას: დაასახელე ავტორი, სად და როდის ხდება მოქმედება? ვინ არიან პერსონაჟები? რა სურს მთავარ პერსონაჟს? როგორ გადაიჭრა პრობლემა?

წამყვანი ამთავრებს პირველი ლოტის აუქციონს და სთხოვს ჟიურის შეაფასოს შედეგები, თუმცა სიტყვას გადასცემს აუქციონის დასრულებისას.

ჟიურის წევრები (3 მოსწავლე) კლასის მუშაობის დროს უსმენენ გამომსვლელებს, აკეთებენ პასუხების რეგისტრირებას („+“ ან „-“ ნიშნების საშუალებით), აცხადებს შედეგებს (სამივე ლოტის დასრულებისას).

მასწავლებელი ზის პროექტორთან/კომპიუტერთან და აჩვენებს ამა თუ იმ პასუხის შესაბამის ილუსტრაციას.

წამყვანი აგრძელებს: გთხოვთ მოგვაწოდოთ თქვენი ცოდნა წოდების სანაცვლოდ.

**ასისტენტი** აკეთებს დაფაზე ჩანაწერს: ლოტი მეორე - „ლექსიკოლოგი“. გაივლის რიგებს შორის და აკეთებს „გასაყიდი ობიექტის დემონსტრირებას“, ესაა „სიტყვის სალარო“: უცები-უგნური, უვიცარი, უმეცარი, გულისთქმა-ოცნება; კონკურენტი-კონკურენციის გამწევი, მეტოქე; კელაპტარი-დიდი სანთელი; ზნე-ხასიათი, თვისება; ციაგი-შუქი, ელვარება და ა.შ.

აუქციონის მონაწილენი ისევ შემთხვევითობის პროცეპით იღებენ სიტყვებს და ასრულებენ დავალების პირობას: დაასახელეთ სიტყვის მნიშვნელობა: როგორია? რას ჰგავს? სინონიმები ან მაგალითები, ანტონიმები, წინადადება ამ სიტყვის გამოყენებით.

მსურველები ასწევენ საკუთარ ნომერს, წამყვანი აძლევს სიტყვის თქმის უფლებას მას, ვინც პირველმა ასწია ნომერი.

ლოტი მესამე - „გრამატიკოსი“

წამყვანი აგრძელებს ცოდნის აუქციონს წოდების სანაცვლოდ. დროის ამოწურვის შემთხვევაში წამყვანი ამთავრებს აუქციონს და სიტყვას გადასცემს ჟიურის.

შეფასება: ჟიური აცხადებს საბოლოო ქულებს და აკეთებს დასკვნას ამ თემასთან დაკავშირებული სამუშაოს შესახებ გამოთქვამს თავის შენიშვნებს და რჩევებს. აცხადებს გამარჯვებულებს და ანიჭებს „ექსპერტის“ წოდებას, გარდა ამისა აჯილდოებს აქტიურ მონაწილეებს.

გაკვეთილების ამ ფორმით ჩატარება, მსგავსი აქტივობების გამოყენება მოსწავლისათვის მეტად ღირებულია. ამ დროს მისი სააზროვნო უნარები აქტიურდება, იზრდება მოსწავლის სწავლის მოტივაცია, ყურადღება, წარმოსახვა, კონცენტრაცია და ა.შ.

**§2. მეთოდები და აქტივობები ცოდნის განზოგადებისთვის: გონებრივი იერიში, დემონსტრირების მეთოდი, ჯგუფური მუშაობა, კვლევა, რეფერატი, საკონფერენციო თემა, დისკუსია-დებატები, შემთხვევისანალიზი, სცენარის დაწერა ლიტერატურული სადამოსთვის, სიმულაციური სიტუაცია, ტესტირება**

ტექნოლოგიების ეპოქაში ვცხოვრობთ მოსწავლეებს აქვთ უამრავი საშუალება იმისა, რომ გადაერთონ სოციალურ სამყაროში და მოწყდნენ სკოლასა და ტრადიციულ სასწავლო პროცესს. მასწავლებელმა თანამედროვე ტექნოლოგიებისა და მეთოდების გამოყენებით მრავალფეროვანი უნდა გახადოს სასწავლო პროცესი. მეთოდისა და აქტივობების დახმარებით მასწავლებელი შეძლებს არსებული საკითხის წარმოჩენას ისე, რომ ამაში ჩართული იყოს ყველა მოსწავლე.

**გონებრივი იერიში (Brain storming)** - ააქტიურებს აზროვნებას, თავს უყრის იდეებს, ამ დროს მასწავლებელმა უნდა დაარწმუნოს მოსწავლეები, რომ ყველას აზრი ღირებულია, მთავარია იყოს ბევრი იდეა საკითხის ირგვლივ. იქიდან გამომდინარე, რომ ამ მეთოდის გამოყენებისას შემოქმედებითი აქტიურობა მეტია მას იყენებენ პრობლემის გადაჭრისას, რადგანაც ამ მეთოდის არსი ისაა, რომ რაც შეიძლება მეტი განსხვავებული აზრი გამოითქვას მიმდინარე საკითხის ირგვლივ.

**დისკუსია-დებატები** - მეტად ეფექტური მეთოდია სწავლების პროცესში, მოსწავლეები ერთვებიან საკითხის განხილვაში აყალიბებენ საკუთარ მოსაზრებებს ამყარებენ არგუმენტებით, კამათობენ, ამ დროს კი მათ უვითარდებათ კამათისა და საკუთარი აზრის დასაბუთების უნარი.

დისკუსიისთვის მოსწავლეები წინასწარ უნდა მოემზადონ, სადისკუსიო საკითხი მათთვის ცნობილი უნდა იყოს, რათა წარმატებით ჩატარდეს, ამისათვის კი მასწავლებელმა წინასწარ უნდა განსაზღვროს საკითხი.

დისკუსიის მიმდინარეობისას მოსწავლეებმა არ უნდა გადაუხვიონ სადისკუსიო თემას, პატივი უნდა სცენ ერთმანეთის აზრს და მოსაზრებები დაასაბუთონ არგუმენტებით. რაც შეეხება დებატებს, ესაა იმ პირთა საუბარი, რომელთაც გააჩნიათ განსხვავებული აზრები კონკრეტული საკითხის ირგვლივ. მოსწავლეები ცდილობენ არსებული საკითხის ირგვლივ მოიყვანონ არგუმენტები და დაუჭირონ მხარი ან პირიქით. დებატებს დისკუსიისგან განსხვავებით მოჰყვება აზრის გამოთქმა.

**დემონსტრირების მეთოდი** - საინტერესო და შემოქმედებითი მეთოდია, მოსწავლეს თავად შეუძლია მსვლელობაში მონაწილეობის მიღება. მასწავლებელს შეუძლია ესა თუ ის მასალა წარმოადგინოს ვიზუალური სახით, ასევე იგივე შეუძლია მოსწავლეს, ამიტომაცაა ეს მეთოდი შედეგის მიღწევის თვალსაზრისით ეფექტური.

მართალია, დემონსტრირების მეთოდს ახალი მასალის ახსნის დროს იყენებენ უფრო ხშირად, მაგრამ ის ნებისმიერ სიტუაციაში ეფექტურია, რადგანაც მოსწავლეებს აქვთ შესაძლებლობა თვალსაჩინოდ დაინახონ შესასწავლი საკითხი, ეს მათში ინტერესს იწვევს და მათი ყურადღება გადაადის ვიზუალიზირებულ საკითხზე.

**როლური თამაში/სიმულაცია** - მაშინ, როცა ამ მეთოდს მასწავლებელი იყენებს, ის ქმნის ხელოვნურ სიტუაციას, რომელიც ჰგავს რეალობას. ამ დროს მოსწავლეები სასწავლო პროცესში ერთვებიან როგორც ფიზიკურად, ისე გონებრივად.

როლური თამაშის მიზანს წარმოადგენს ის, რომ მოსწავლეების მიერ განსხვავებული ადამიანების როლის თამაში მათ აჩვენებს პრობლემას სხვადასხვა კუთხით. ამ მეთოდის დადებითი მხარეებია ის, რომ თამაშში მოსწავლე სიამოვნებით ერთვება, წარმოსახვის უნარი უვითარდებათ, თუ ჯგუფური სახე ექნება ჯგუფის წევრები შეეცდებიან დაეხმარონ ერთმანეთს როლში შესვლაში, ემოციებსა და დამოკიდებულებებს გაუზიარებენ ერთმანეთს.

**ჯგუფური მუშაობით** სწავლება გულისხმობს, მოსწავლეების ჯგუფებად დაყოფას და მათთვის სამუშაოს მიცემას. აღსანიშნავია, რომ სწავლების პროცესში ჯგუფის ყველა წევრი ინდივიდუალურად ინაწილებს თავის საქმეს და ეტაპობრივად უზიარებს ჯგუფის წევრებს მოსაზრებებს. ეს მეთოდი კარგია იმიტომ, რომ ყველა მოსწავლე ჩართულია სასწავლო პროცესში, და თუ კი შეჯიბრის სახეს მივცემთ ყველა წევრი ეცდება იყოს თავისი ჯგუფი პირველი, კონკურენტული გარემო მათ მოტივაციას გაზრდის და შეეცდებიან შესაძლებლობების მაქსიმალურად გამოყენებას.

**ელექტრონული სწავლება** - XXI საუკუნე ინფორმაციული ტექნოლოგიების ეპოქაა, დღესდღეობით რთულია წარმოიდგინო სწავლება ელექტრონული რესურსების ან კომპიუტერული საშუალებების გარეშე. ამგვარი სწავლება გულისხმობს სწავლებას ინტერნეტითა და მულტიმედიური საშუალებებით. ელექტრონული სწავლების დროს ხდება მასალის ელექტრონული მიწოდება, რაც

დაწყებითი კლასის მოსწავლეებისთვის მეტად რთულია, რადგან მათთვის აუცილებელია მასწავლებელთან ცოცხალი კონტაქტი.

აქტივობების სახით შეგვიძლია გავუზიაროთ მოსწავლეებს ჩვენი ცოდნა და გამოცდილება, მათ კი თავის მხრივ საკუთარი ცოდნა და უნარ-ჩვევები თანაკლასელებს.

**კვლევა** - არის ახალი ცოდნის ძიება, მისი სისტემატური დოკუმენტირება და გაფორმება კვლევის ანგარიშის, სტატიის, პროექტის და სხვა სახით. მოსწავლეებს შეუძლიათ საკითხი კვლევის სახით წარმოადგინონ. ეს მათ მიცემს შესაძლებლობას, რომ უფრო მეტად განაზოგადონ საკითხი და მაქსიმალურად ჩერთონ სასწავლო პროცესში.

კვლევის პროცესში მოსწავლემ წინასწარ უნდა განსაზღვროს თუ რას იკვლევს, რამდენად აქტუალურია ის საკითხი, რომელსაც კვლევის სახით წარმოადგენს, მის მიერ შერჩეული საკითხის ირგვლივ არსებულ ლიტერატურას კარგად უნდა გაეცნოს, და გაანალიზოს. რა იცის ამ საკითხზე ეხლა და რას უნდა მიაქციოს ყურადღება.

კვლევის პროცესში მოსწავლეს აქვს აქტიური შეხება სხვადასხვა ლიტერატურასთან, ამით მისი ცოდნა კიდევ უფრო იზრდება, ის ეძებს მასალებს, რათა საკითხი რაც შეიძლება ეფექტურად წარმოაჩინოს და მიიღოს სასურველი შეფასება.

**ტესტირება** მეტად სწრაფი და ეფექტურია. მასწავლებელი არსებული მასალიდან ქმნის ტესტებს და აწვდის მოსწავლეებს, რომლებმაც იციან წინასწარ ტესტური გამოკითხვის შესახებ, ტესტირების დახმარებით შეუძლია მასწავლებელს გაიგოს მოსწავლის მიმდინარე ცოდნა სემესტრის ბოლოს ან მიმდინარეობისას.

ტესტირებას აქვს როგორც დადებითი, ისე უარყოფითი მხარეები: მასწავლებელს აქვს შესაძლებლობა სისტემატურად აკონტროლოს მოსწავლის ცოდნის დონე; ტესტი უფრო ობიექტურია, ვიდრე ზეპირი გამოკითხვა; ტესტირების ჩატარება შესაძლებელია მოსწავლეთა დიდ რაოდენობაზე და არ სჭირდება დიდი დრო.

რაც შეეხება უარყოფით მხარეებს, ტესტი ინფორმაციას გვაძლევს არსებული ცოდნის შესახებ და არა მოსწავლის სრული შესაძლებლობების შესახებ. ასევე მოსწავლემ შესაძლებელია ტესტირების პროცესში შეცდომა დაუშვა ემოციური

მდგომარეობის გამო ან პასუხები გამოიცნოს შემთხვევითობით და ეს უკვე სხვა შედეგებამდე მიგვიყვანს.

ტესტის შედგენამდე აუცილებელია მასწავლებელმა გაითვალისწინოს თუ როგორი ტიპის კითხვებს შეადგენს, ასევე ტესტის სირთულე უნდა შეესაბამებოდეს კონკრეტულ მოსწავლეთა ცოდნის დონეს, განსაზღვრული უნდა ჰქონდეს ტესტის სირთულე და დრო, აუცილებელია მოსწავლეებს მიაწოდოს ინფორმაცია ტესტირების დაწყებამდე განსაზღვრული დროისა და შევსების წესებზე. დასრულებისას კი შეფასება დანალიზი უნდა გააკეთოს მოსწავლეებთან ერთად.

ამრიგად, ტესტირება საკმაოდ რთული პროცესია, რადგანაც გარკვეულმა ფაქტორებმა შეიძლება მცდარი სურათი შექმნას მოსწავლის ცოდნაზე. ამიტომ უნდა იყოს შერჩეული სწორად ის კითხვები რაც მოსწავლეებს უნდა მიეწოდოს, სწორედ ტესტირების შემდეგ უნდა შეაფასოს მასწავლებელმა მოსწავლე, ამიტომ საკმაოდ დიდ დაკვირვებას და ცოდნას მოითხოვს.

**რეფერატი, საკონფერენციო თემა-**რეფერატის დახმარებით მოსწავლეს შეუძლია, მოკლედ წერით ან ზეპირი ფორმით გადმოსცემს თავისი ნაშრომი.

როდესაც მასწავლებელი მოსწავლეებს უგეგმავს შემაჯამებელ სამუშაოდ რეფერატს, აუცილებელია აუხსნას მათ თუ რას მოითხოვს და კონკრეტულად რას მოიაზრებს რეფერატში, ასევე სასურველია დაფაზე ჩამოწეროს თანმიმდევრობა როგორ ააგოს მოსწავლემ ნაშრომი.

რეფერატს შეგვიძლია ვუწოდოთ შემაჯამებელი სამუშაოს ერთ-ერთი ინსტრუმენტი, რომელიც აქტიურად გამოიყენება მოსწავლეებსა და სტუდენტებში. რეფერატის სახით მოსწავლეს ვაწვდით განსხვავებულ და საინტერესო შემაჯამებელ სამუშაოს.

რეფერატი მოსწავლეს ეხმარება შემდეგი უნარ-ჩვევების განვითარებაში, როგორებიცაა ინფორმაციის მოძიება - ისინი ცდილობენ ინტერნეტსა თუ სახელმძღვანელოებში მოიძიონ მათთვის საჭირო ინფორმაცია, მიღებული ინფორმაციის დახარისხება - მოძიებულ ინფორმაციას ახარისხებენ და ცდილობენ აზრობრივად გადადიოდეს თემა აზნაციდან აზნაცზე, სწავლობენ და განასხვავებენ

სანდო და არასანდო ინფორმაციას, უთითებენ წყაროს, ასაბუთებენ აზრს არგუმენტებით, აფასებენ კრიტიკულად და სვამენ კითხვებს, ბოლოს კი აჯამებენ საკითხს და აკეთებენ დასკვნას.

შეიძლება ითქვას, რომ რეფერატი გვიჩვენებს მოსწავლის მიერ სამეცნიერო-კვლევითი სამუშაოს წარმოების უნარს, ისინი ერთგვარ საფეხურს გადიან რათა ეს უნარი სამომავლოდ გამოიყენონ, მეცნიერული ნაშრომის შესადგენად.

ნაშრომის შეფასების შემდეგ მოსწავლე იაზრებს და ხვდება თუ რა შესაძლებლობები აქვს, სწავლა-სწავლების პროცესში კი აუცილებელია მოსწავლეებმა შექმნან საკუთარი ხელით „პროდუქტი“ და შეძლონ მათი შესაძლებლობების დანახვა უკეთესი მომავლისთვის.

რაც შეეხება საკონფერენციო თემას ის უფრო ვრცელი ნაშრომია, ყავს უფრო დიდი აუდიტორია. აუცილებელია საკონფერენციო თემის შერჩევისას თემის აქტუალობა, რამდენად აქტუალურია მოსწავლის/სტუდენტის მიერ შერჩეული თემა, რამდენად სიღრმისეულ ცოდნას ფლობს თემის ირგვლივ თავად მოსწავლე/სტუდენტი, მნიშვნელოვანია ისიც, რომ აუცილებელია საკუთარი აზრების ჩართვა თემაში და მოძიებული ინფორმაციის ზუსტი წყაროს მითითება იმისათვის, რომ არ ჩაითვალოს პლაგიატში.

თემაში შეუძლია მოსწავლეს გამოიყენოს საკუთარი კვლევა, რაც მას უკვე უყალიბებს ანალიტიკურ აზროვნებას, რადგანაც კვლევას სჭირდება ანალიზი და დასკვნა.

იქედან გამომდინარე, რომ საკონფერენციო თემას უფრო ვრცელი ნაშრომია მოსწავლეს ეძლევა შესაძლებლობა გაზარდოს ცოდნის არეალი და მოიპოვოს მაქსიმალური ინფორმაცია თემის ირგვლივ, რომელსაც დაამუშავებს და ერთ შეკრულ ნაშრომად წარმოადგენს.

საკონფერენციო ნაშრომში მოსწავლეს უნდა ჰქონდეს გამოკვეთილი თემის შესავალი, ძირითადნაწილი და დასკვნა. კონფერენციის ეფექტურად წარმართვისთვის აუცილებელია მოსწავლე აუდიტორიასთან ამყარებდეს თვალებით კონტაქტს საუბრის დროს, რათა მათი ყურადღება სრულიად მიაპყროს ნაშრომზე და



დაინტერესოს ისინი, თემას უნდა ჰქონდეს მოწესრიგებული ტექნიკური მხარე, საბოლოოდ კი აუცილებელია ჩაეტოს განსაზღვრულ დროში.

**შემთხვევის ანალიზი** - მოსწავლეებს უვითარებს, შემოქმედებით, ანალიტიკურ და კრიტიკულ აზროვნებას. მოსწავლეები შედიან ერთმანეთთან დისკუსიაში და მიღებული გადაწყვეტილების დასაბუთებას ცდილობენ. ამ დროს მოსწავლეები აქტიურად არიან ჩართულნი სასწავლო პროცესში, რადგან ისინი კრებენ ინფორმაციას, აფასებენ მათ, ეძებენ ალტერნატივას და იღებენ გადაწყვეტილებას. ამ დროს იზრდება მათი მოტივაცია და ინტერესი.

მასწავლებელმა უნდა მიაწოდოს მოსწავლეს კონკრეტული შემთხვევა, თუნდაც წარსულში მომხდარი განსახილველად, ისინი ჩამოაყალიბებენ თავიანთ მოსაზრებებს, გააკეთებენ ანალიზს და მოიფიქრებენ ალტერნატივას, სამომავლოდ რა შეიძლება შეცვლილიყო, ამგვარად რომ არ მომხდარიყო.

ეს მეთოდი მოსწავლეებს ეხმარება ანალიზის უნარის განვითარებაში, ერთმანეთის აზრის მოსმენის შემდეგ კი ანალიზებენ რამდენად სწორი იყო მათი მოსაზრება და შეეცდებიან დასაბუთებას.

**სცენარის შექმნა** - ამ მეთოდის დახმარებით მოსწავლეები, აყალიბებენ მომავლის ხედვას, ისინი იყენებენ თავიანთ შემოქმედებით და წარმოსახვით უნარს, ქმნიან სცენარებს და განიხილავენ, აფასებენ ერთმანეთის ნამუშევრებს.

ამ მეთოდის საშუალებით მოსწავლეებს ეძლევათ საშუალება წარმოსახვით შექმნან მოვლენა, რომლის ირგვლივაც ისინი დასახავენ გეგმებს და გზებს სასურველი შედეგისკენ. სცენარი, რომელიც შეიძლება მომავალში მოხდეს მოსწავლეებს უვითარებს მომავლის ანალიზის უნარს, ისინი ცდილობენ დაინახონ რა შეიძლება მოხდეს მომავალში, ამისთვის იყენებ კრეატიულობას და კომუნიკაციას ერთმანეთში.

საკითხზე სცენარით წარმოდგენის შექმნა მოსწავლეებს ეხმარება განჭვრიტონ მომავალი ქმედებები კონკრეტული საკითხის ირგვლივ, მათ შეუძლიათ ისეთი მოსაზრებები წარმოადგინონ, რაც აამაღლებს მათ ცოდნას და უნარ-შესაძლებლობებს. ეფექტურია საკითხი რომელიც არსებითად დგას და სამომავლო განვითარების სქემას

ითხოვს მასწავლებელი, მოსწავლეები ამ დროს აფასებენ მიმდინარე შემთხვევებს და ასახელებენ ახლებს, რათა შეიცვალოს სიტუაცია.

### §3. გამჭოლი უნარების განვითარებაზე ორიენტირებული გაკვეთილები

სწავლა-სწავლების პროცესში აუცილებელია გამოყენებული მეთოდები ერთდროულად რამდენიმე უნარს უვითარებდეს მოსწავლეს, სწავლების დაწყებით საფეხურზე უფრო მეტად ყალიბდება ეს უნარები. იმისათვის რომ მასწავლებელმა დააინტერესოს მოსწავლე და შეძლოს ამ უნარების განვითარების ხელშეწყობა, მიმართავს თამაშებს, რაც ხელს უწყობს მოსწავლეთა მოტივაციის ამაღლებას.

ერთ-ერთი ასეთი თამაშია „**მხიარული ბანქო**“. კლასი დაიყოფა ჯგუფებად, თითოეულ ჯგუფს დაურიგდება ბარათები ანუ ბანქოების თითო დასტა, რომელზეც გამოსახულია ასობგერები. ბავშვებმა უნდა შეადგინოს სიტყვები და შემდეგ წინადადებები. მსგავს პროცესში მოსწავლეების მონაწილეობის სურვილი ძალიან მაღალია ამიტომ შესაძლებელია გაკვეთილი ხმაურიანი გამოდგეს. სამაგიეროდ ამ თამაშის დროს მოსწავლეს უვითარდება უნარი დაკვირვებულობისა, აზროვნებისა და მეხსიერების. ამ თამაშის არსი იმაში მდგომარეობს, რომ მოსწავლეებმა დამოუკიდებლად შეძლონ ასობგერების სიტყვებად და შემდეგ წინადადებად გადაქცევა.

ასეთივე ეფექტურია „**სიტყვების სკივრის თამაში**“, მასწავლებელი წინასწარ ამზადებს ყუთს ანუ სკივრს, სადაც მოათავსებს მათ სასწავლო მასალაში არსებულ სიტყვებს, რომელთაც ისინი ეტაპობრივად ამოიღებენ და მათი დახმარებით შექმნიან წინადადებებს. ეს მათ დაეხმარებათ ლექსიკური მარაგის გამდიდრებაში.

კვლევებიდან გამომდინარე ბავშვებს ძალზედ მოსწონთ თამაში „**იღუმალი ყუთი**“, გაფორმებულ და ლამაზად შეფუთულ ყუთში მასწავლებელი, მოსწავლეებისგან დაფარვით აწყობს ნივთებს, რომლებსაც ისინი იცნობენ და დაახასიათებენ. თავიდან შეიძლება გაუჭირდეთ, მაგრამ შემდეგ მათი ლექსიკური მარაგი მდიდრდება, ვითარდება არგუმენტირებული მსჯელობის უნარი, ლოგიკური აზროვნება, საბოლოო ჯამში კი მოსწავლეები სრულყოფილად ახასიათებენ ამა თუ იმ ნივთს.

იქიდან გამომდინარე, რომ მოსწავლეებს კითხვა მასწავლებელმა უნდა შეაყვაროს, ამის გაკეთება მას სხვადასხვა ხერხით შეუძლია, იმავე თამაშის ხერხს თუ განვიხილავთ ძალზედ ეფექტურია აქტივობა „**ჩემი წიგნის 5 წუთი**“. მოსწავლეები თავად არჩევენ მათთვის სასურველ წიგნებს და კითხულობენ ყოველ გაკვეთილზე ხუთი წუთი, წიგნების სრულად წაკითხვის შემდეგ, სასურველია, მოეწყოს მათი განხილვა, თუ რა დაამახსოვრდა მოსწავლეს ამ წიგნიდან, რა ცოდნა მიიღო და რა ასწავლა ამ ლიტერატურამ, განიხილავენ წიგნის პერსონაჟებს და ავტორს თუ რა შთაბეჭდილება დატოვა მათში.

მოსწავლეებისთვის მეტად საინტერესო აქტივობაა „**ლიტერატურული კაფე**“ . მასწავლებელი უმზადებს ბავშვებს სკოლის ბიბლიოთეკას ე.წ კაფედ, მოსწავლეები ირჩევენ მათთვის სასურველ წიგნებს და მუსიკის ფონზე თანაკლასელებს სთავაზობენ წიგნის ანოტაციას და კითხულობენ ეპიზოდებს. თუ მასწავლებელი მათ შესთავაზებს გაფორმებული სახით ტკბილეულს მათ ამით ჩამოუყალიბებს ეთიკის ნორმებს და გაუღვივებს ინტერესს.

გუნდური მუშაობის სახით მეტად აქტუალურია თამაში „**დაუსრულებელი წინადადებები**“, მასწავლებელი დაფაზე ჩამოწერს რამდენიმე დაუსრულებელ წინადადებას, ჯგუფები იწყებენ ფიქრს და ცდილობენ დაასრულონ ეს წინადადებები, ისინი ერთმანეთში თანხმდებიან და ისე იღებენ გადაწყვეტილებას თუ როგორ დასრულდეს ეს წინადადება, ამით ისინი აქტიურად ახდენენ კომუნიკაციას ერთმანეთში და იყენებენ წარმოსახვის და ლოგიკური აზროვნების უნარს.

რაც შეეხება მეთოდს „**დიდი წიგნების ერთობლივი კითხვა**“ - ამ დროს მასწავლებელი შემოიკრებს ირგვლივ მოსწავლეებს, ისე რომ კარგად ხედავენ ტექსტს

და ამავე დროს მათ შეექმნებათ ერთიანობის განწყობა. წიგნს დაფაზე დაამაგრებს მასწავლებელი, რომელსაც საჩვენებელი ჯოხის მეშვეობით წაიკითხავს რათა კითხვისას თითოეული სიტყვის ჩვენება მოახერხოს მოსწავლისთვის. მასწავლებელმა გამართულად და გაბმულად უნდა წაიკითხოს ტექსტი რადგან ის არის სახე სწავლისა მოსწავლისთვის, ის აძლევს მათ მაგალითს.

თავდაპირველად მასწავლებელმა მიმოხილვით უნდა დაიწყოს, მოსწავლეს მიაწოდოს ინფორმაცია თუ რას მოისმენს, სათაურის მიხედვით უნდა განიხილოს თხზულება. შემდეგ კითხვა დაიწყოს ხმამაღლა და გარკვევით. პერიოდულად მოსწავლეებს უნდა გაამეორებინოს მასთან ერთად არსებული აზრები, საბოლოოდ კი შეუძლია კითხვების სახით ამოწუროს თემა და გაიგოს რა შედეგი მიიღო ამ გაკვეთილიდან მოსწავლემ.

გთავაზობთ გამჭოლი კომპეტენციების განვითარებაზე ორიენტირებული გაკვეთილის ნიმუშს:

საგანი	ქართული ენა და ლიტერატურა
კლასი	V
გაკვეთილის ტიპი	გამჭოლი კომპეტენციების განვითარებაზე ორიენტირებული
გაკვეთილის თემა	ადამიანთა ურთიერთობები
ხანგრძლივობა	45 წთ.

	<b>ცოდნა</b>	<b>უნარები</b>	<b>დამოკიდებულებები/ ღირებულებები</b>
<b>გაკვეთილის მიზანი</b>	<p>მოსწავლეები:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• დაახასიათებენ და განარჩევენ ფაქტობრივ და სააზროვნო შეკითხვებს;</li> <li>• გაიაზრებენ მოხუცი, შეჭირვებული ადამიანის პრობლემებს;</li> <li>• დაეუფლებიან ლექსიკურ ერთეულებს</li> <li>• ტექსტიდან ამოკრებილ ინფორმაციაზე დაყრდნობით გააანალიზებენ მოხუცი მათხოვრის მდგომარეობას</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• დაახასიათებენ ანასა და მის საქციელს როგორც ტექსტში ექსპლიციტურად მოცემულ ინფორმაციაზე დაყრდნობით, ისე მისი შინაარსის გააზრების საფუძველზე;</li> <li>• გამოთქვამენ მოსაზრებებს კითხვის, წერის, ინფორმაციის დამუშავების, იდეებისა და გადაწყვეტილების მიღებისა და პრობლემების მოგვარების შესახებ</li> <li>• შეძლებენ მედიასამყაროში ორიენტირებას, სწორი არჩევანის გაკეთებას (ინფორმაციის „გაფილტვრა“)</li> <li>• გამოიყენებენ ქსელური ძიების, ტექსტების ელექტრონული დამუშავებისა და ტექსტური შეტყობინების პროგრამებს</li> <li>• დააკავშირებენ ერთმანეთთან სიტყვიერ ტექსტსა და ნახატს, სიტყვიერად გადმოცემულ ინფორმაციას წარმოადგენენ სქემების სახით</li> <li>• გააცნობიერებენ იმ ფაქტორებსა და პირობებს, რომლებიც აფერხებს ან ხელს უწყობს სასწავლო პროცესის მსვლელობას; აღმოაჩენინოს ის ხერხები და მიდგომები, რომლებიც აუმჯობესებს სწავლის შედეგებს</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• მოსწავლეებს გაუღვივდებათ პატივისცემა ადამიანების მიმართ;</li> <li>• მოსწავლეები მოერიდებიან მოხუცებისადმი უდიერ, შეუბრალებელ, შეურაცხმყოფელ მოპყრობას, გაუჩნდებათ პოზიტიური, შემწყნარებლური დამოკიდებულება მათ მიმართ</li> </ul>
<b>ეროვნული სასწავლო გეგმის სტანდარტი</b>	<p><b>ქართ. V. 2.</b> მოსწავლეს შეუძლია ჯგუფური და ინდივიდუალური საკომუნიკაციო ამოცანების განხორციელება.</p>	<p><b>ქართ. V. 11.</b> მოსწავლეს შეუძლია ტექსტის ვერბალური და არავერბალური ნაწილების ერთმანეთთან დაკავშირება, ინტერპრეტირება და მსჯელობა მათ ურთიერთმიმართებაზე; აქვს მედიაწიგნიერების საწყისი უნარ-ჩვევები.</p>	<p><b>ქართ. V. 12.</b> მოსწავლეს შეუძლია კითხვის სხვადასხვა სტრატეგიის გამოყენება ტექსტის უკეთ გააზრების მიზნით.</p>
<b>მოსწავლეთა წინარე ცოდნა</b>	<p><b>ქართ. V. 13.</b> მოსწავლეს შეუძლია სხვადასხვა სახის ტექსტების დამოუკიდებლად შექმნა. შემეცნების ობიექტის დადებითი და უარყოფითი მხარეების გამოყოფა; სწავლა/სწავლების კომუნიკაციური პრინციპების ცოდნა, პრობლემების ერთობლივი მოგვარების გზების ძიება; მოსწავლე-მასწავლებლის „პარტნიორული“ ურთიერთობა;</p>		
<b>გაკვეთილის მოდელი</b>	<p>შებრუნებული საკლასო ოთახი</p>		
<b>გაკვეთილზე გამოყენებული მეთოდები/ სტრატეგიები/ აქტივობები</b>	<p>დისკუსია გამოხმაურების ბარათები ონლაინ რეჟიმში ტესტირება სიტყვების გამომძიებელი სქემის შევსება როლური წერა წიგნის ანოტაციის შექმნა</p>		

მოსწავლეთა დაჯგუფების ფორმები

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

შეფასება

- თვითშეფასება, მასწავლებლის შეფასება
- საკლასო დისკუსიაში მონაწილეობის შეფასება
  - წერიტი დავალების შემოწმება
  - განმავითარებელი შეფასება ჯგუფური მუშაობისთვის
1. „მე და ანა“ (სანდრა ჰამფრის მიხედვით)
  2. კომპიუტერული ტექნიკა
  3. ინტერნეტრესურსები

რესურსები

1. <http://LearningApps.org/display?v=pbcg01jw17> - ინტერაქტიული მოდულებით სწავლისა და სწავლების მხარდამჭერი პლატფორმა
2. <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 განვითარებულ მასალას ბლოგზე <http://intel-khatunakhalvashi.blogspot.com/>

გაკვეთილისთვის მომზადება

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 პირში 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. 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 მეთოდებში აღწერილ მოქმედებებს ქრონოლოგიურად, ადგენენ მიზეზ-შედეგობრივ კავშირებს, ასახელებენ მოქმედების გარემოებებს, ახასიათებენ პერსონაჟებს.

3. გამომხატვრების ბარათები - 5წთ

მოსწავლეები ინდივიდუალურად გამომხატვრების 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

მასწავლებელი სთხოვს მოსწავლეებს მიირგონ 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.

## თავი III. ცოდნის განზოგადება ონლაინპლატფორმებზე

### §1. ონლაინტესტირება-ვიქტორინა

ინტერნეტი და ონლაინსივრცე სულ უფრო მეტად ხდება სასწავლო გარემოს განუყოფელი ნაწილი. აქ შეგიძლიათ იპოვოთ სახელმძღვანელოები, ინსტრუმენტები ეფექტური გაკვეთილის ჩატარებისთვის და ა.შ.

არსებობს ელექტრონული რესურსები, რომლებიც სასწავლო მიზნებით შეიქმნა. ელექტრონული რესურსებით სწავლება დღეს განსაკუთრებით ეფექტურია, რადგან ახალი თაობა ითხოვს მათზე მორგებულ სასწავლო პროცესს. როგორც ცნობილია,

წლის ბოლოს, თემის დასრულების შემდეგ მასწავლებელი ატარებს განვლილი მასალის განზოგადებისა და შეჯამების გაკვეთილებს, ამისთვის კარგია თამაშების, სახალისო დავალებებისა და ქვიზების გამოყენება და განთავსება ინტერნეტსივრცეში.

XXI საუკუნე არის ცვლილებების პერიოდი ყველა სფეროში მათ შორის განათლების სფეროშიც, შეიცვალა მიდგომები, მოსწავლე იმაზე მეტად გათვითცნობიერდა სხვადასხვა ლიტერატურის მოძიებაში ელექტრონულად ვიდრე უწინ, მასწავლებელი გახდა ინფორმაციის გადამცემი, მაგრამ მასწავლებელზეა დამოკიდებული, როგორ გამოიყენებს თანამედროვე სასწავლო რესურსებს. როგორც ვიცით, მოსწავლის და, ზოგადად, ბავშვის მოტივაციის ერთ-ერთი ფაქტორია შეფასება, მასწავლებელს შეუძლია სხვადასხვა საშუალებით გამოიკითხოს მასალა და შეაფასოს მოსწავლე. არსებობს სხვადასხვა ონლაინრესურსი, რომელთა საშუალებითაც შეუძლია მასწავლებელს ჩაატაროს სახალისო და საინტერესო გაკვეთილი. განვიხილოთ რამდენიმე მათგანი.

მეტი მრავალფეროვნებისთვის შესაძლებელია **ონლაინტესტის** შექმნა და გამოყენება, ონლაინტესტის დახმარებით, მასწავლებელს შესაძლებლობა აქვს:

- შექმნას სხვადასხვა სახის ტესტი განსხვავებული ფორმების გამოყენებით;
- შეუძლია პასუხებს მიანიჭოს ქულა;
- გააფორმოს ტესტი სხვადასხვა დიზაინით;
- ონლაინ გადაუგზავნოს მოსწავლეებს მზა ტესტი
- მარტივად გააანალიზოს შედეგები

ონლაინტესტის საშუალებით მასწავლებელი ზოგავს დროს, რადგანაც მას შედეგების ანალიზი მზა ფორმით შეუძლია ნახოს, ეს იძლევა საშუალებას მოსწავლეებს დროულად მიეწოდეს ინფორმაცია მათი შეფასების შესახებ. მოსწავლეები ხალისით ასრულებენ ასეთ დავალებებს, რადგან ისინი არ არიან დაძაბულნი და შეცდომებიც ნაკლებად მოსდით. თუმცა, დავალების შესრულების შემდეგ აქვთ საშუალება მათი შეცდომები იხილონ, დააკვირდნენ, გაიაზრონ და გამოასწორონ. მასწავლებელს შეუძლია გამოიყენოს ონლაინტესტირება როგორც განმავითარებელი შეფასების დროს, ასევე განმსაზღვრელი შეფასებისას.



	Quizizz .com	Quizali ze.com	Kahoot. com	Googlefor ms	Tv school	Triventy .com
ინტერნეტთან წვდომა აუცილებელია მოსწავლისათვის	✓	✓	✓	✓		
კარგი საშუალებაა შინ სამუშაოდ	✓			✓		
კლასში მუშაობისთვის ხელსაყრელია	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ჯგუფური სამუშაოსთვის კარგი საშუალებაა		✓	✓			

აღნიშნული პლატფორმები საუკეთესო საშუალებაა დროის, ყურადღების, სისხარტის სამართავად. ეს რესურსები მსგავსი თვისებებით ხასიათდება, თუმცა kahoot.com-ზე კითხვები ჩნდება მხოლოდ ერთ, მთავარ ეკრანზე, მოსწავლეებთან ჩანს სიმბოლოები, რომლითაც აფიქსირებენ სწორ პასუხს. Quizizz-ტესტების შესრულებისას მოსწავლეები არ არიან სხვათა პასუხზე დამოკიდებულნი, ისინი თავად ირჩევენ სასურველ ტემპს. Triventy-ეს არის პლატფორმა სადაც მოსწავლეებს შეუძლიათ ერთობლივად შექმნან ტესტი ან ვიქტორინა, რითაც განსხვავდება სხვა პლატფორმებისაგან. Google form- იძლევა საშუალებას სხვადასხვა სახის ტესტირების, ანკეტირებისა და ვიქტორინის შექმნის, იქნება ეს არჩევითპასუხიანი, ღია კითხვარი და სხვ.

**ჩემ მიერ შექმნილი რესურსები:**

<https://quizizz.com/join/quiz/5ec74a702a9968001c30b286/start?studentShare=true>

სულხან-საბა ორბელიანი „ორმოში ჩაგდებული მეფე“

<https://quizizz.com/join/quiz/5eaa6098109a05001cb10ed8/start?studentShare=true>

„მთვარე და მკერავი“ - ხალხური

[https://create.kahoot.it/details/cfbf06f3-483e-4ae4-bcaa-](https://create.kahoot.it/details/cfbf06f3-483e-4ae4-bcaa-52a1c0b78624?fbclid=IwAR2IPUWb338rb_Kn6mC61Y3hcsdIdb-n-YKt-O0YvD2fi2-onpTHpSSoAIg)

[52a1c0b78624?fbclid=IwAR2IPUWb338rb\\_Kn6mC61Y3hcsdIdb-n-YKt-O0YvD2fi2-](https://create.kahoot.it/details/cfbf06f3-483e-4ae4-bcaa-52a1c0b78624?fbclid=IwAR2IPUWb338rb_Kn6mC61Y3hcsdIdb-n-YKt-O0YvD2fi2-onpTHpSSoAIg)

[onpTHpSSoAIg](https://create.kahoot.it/details/cfbf06f3-483e-4ae4-bcaa-52a1c0b78624?fbclid=IwAR2IPUWb338rb_Kn6mC61Y3hcsdIdb-n-YKt-O0YvD2fi2-onpTHpSSoAIg) – „ენით დაკოდირი“ სულხან-საბა ორბელიანი

<https://www.triventy.com/preview/188285> - „ერეკლე მეფე და ინგილო ქალი“ იაკობ გოგებაშვილი

## §2. ინტერაქტიული ვიდეო

მასწავლებელი სწავლების ამა თუ იმ ეტაპზე, მეტწილად კი თემის შეჯამებისას, ქმნის სხვადასხვა სასწავლო რესურსს, რომლითაც საინტერესოსა და პროდუქტიულს ხდის თავის გაკვეთილებს. სხვადასხვა რესურსის გამოყენება გაკვეთილზე მოსწავლეს მოტივაციას უქმნის უკეთესად სწავლისათვის.

მასწავლებელი სწავლებისას იყენებს მასალებს, პოსტერებს, ინტერაქტიულ ვიდეოებს, რაც ცოდნის განზოგადების ეფექტური საშუალებაა. მასწავლებლები ცდილობენ და მიისწრაფვიან მოსწავლის ცოდნის გაღრმავებისაკენ, ამისათვის იყენებენ სხვადასხვა აქტივობებს, სავარჯიშოებს, ონლაინრესურსებს და სხვა. გაკვეთილის დაგეგმვა მასწავლებლისთვის საპასუხისმგებლო საქმეა და სათანადო კომპეტენციის ფლობას მოითხოვს, პედაგოგი ცდილობს ცოდნის განზოგადებისთვის რაც შეიძლება მეტი რესურსი და თვალსაჩინოება გამოიყენოს, სწორედ ასეთ დროს ეფექტური საშუალებაა ინტერაქტიული ვიდეო თავისი შესაძლებლობებით. მასწავლებელი ცდილობს და არჩევს სწავლა-სწავლების ისეთ სტრატეგიებსა და რესურსებს, რომლებიც ითვალისწინებს მოსწავლის ინტერესებს, საჭიროებებს, მოთხოვნებს, რაც ზრდის სწავლების ხარისხს.

ინტერაქტიული ვიდეოს შესაქმნელად ერთ-ერთი ონლაინპლატფორმაა **Edpuzzle.com**, საჭიროა ვიდეოები, რომლების გადმოწერაც შეგვიძლია YouTube-დან ან წინასწარ ჩამოტვირთულის გამოყენება. გადმოწერის შემდეგ სასურველ ადგილას ვაჩერებთ ვიდეოს, ვწერთ კითხვას თემის მიხედვით და ასე ვაგრძელებთ ვიდეოს დასრულებამდე. კითხვარი აუცილებლად უნდა შეესაბამებოდეს ვიდეო მასალას. ინტერაქტიული ვიდეოს საგაკვეთილო პროცესში გამოყენება დღითიდღე

პოპულარული ხდება, რადგან მორგებულია მოსწავლის საჭიროებებზე, მოთხოვნებზე და ინტერესებზე. Edpuzzle.com-ზე შექმნილი რესურსი შეგვიძლია გამოვიყენოთ როგორც საკლასო ოთახში, ასევე სახლში, დისტანციურად მუშაობისას. ინტერაქტიული ვიდეოს შექმნა ხელს უწყობს მოსწავლეებში სწავლების ხარისხის ამაღლებას, მათ ჩართულობას საგაკვეთილო პროცესში, ყურადღების მობილიზებას გაკვეთილისადმი, კონცენტრაციას და ა.შ.

Edpuzzle.com იძლევა საშუალებას ნებისმიერი ვიდეო მასალა დაამუშავოს პედაგოგმა, შექმნას ვიდეოს მსვლელობისას კითხვარი და ისე მიაწოდოს მოსწავლეს, იქნება ეს დამატებითი თუ პროგრამით გათვალისწინებული მასალა. ინტერაქტიული ვიდეო ძალიან ხელსაყრელი საშუალებაა გაკვეთილის ასახსნელადაც და შესაჯამებლადაც. ამავდროულად მასწავლებელმა უნდა განსაზღვროს, როგორი სახის და რა ხანგრძლივობის შეიძლება იყოს ვიდეო მასალა, რადგან მოსაბეზრებელი არ გახდეს და ტყუილად არ დაიკარგოს დრო. ამ პლატფორმის გამოყენებისას მაქსიმალურად უნდა ხდებოდეს მოსწავლის ფოკუსირება ეკრანისადმი. ამ დროს მოსწავლე პასიური მიმღები არ არის და მისი ყურადღება კონცენტრირებულია ეკრანისაკენ, რაც აუმჯობესებს ცოდნის მიღებისა და დამახსოვრების ხარისხს. როდესაც ახალ მასალას იღებენ რეალური ფაქტების ხილვით, მოსწავლეები ივსებიან განსაკუთრებული გრძნობით, ინტერესითა და მოტივაციით. ინტერაქტიული ვიდეოს ჩვენებისას მოსწავლეებს უვითარდებათ მოკლე დროში ინფორმაციის მიღებისა და აღქმის უნარი.

მრავალფეროვანი გაკვეთილის ჩატარება იწვევს მასწავლებლისა და მოსწავლის კმაყოფილებას, რაც აისახება სწავლის ხარისხის ამაღლებაზე. გაკვეთილი არ შეიძლება ჩაითვალოს საინტერესოდ, თუ მოსწავლე მუდმივად არ არის ჩართული და აქტიური. ტრადიციული გაკვეთილის ჩარჩო დღითიდღე ვიწროვდება და აქტიურდება მრავალფეროვანი გაკვეთილები. ცოდნის განზოგადების უამრავი საშუალება არსებობს და მოსწავლეები მზად არიან ჩაერთონ სხვადასხვა ფორმის გაკვეთილის შექმნაში.

ინტერაქტიული ვიდეოს შესაქმნელად ასევე ხელსაყრელი პლატფორმაა **VideoAnt**. რომელზეც რეგისტრაცია მარტივადაა შესაძლებელი, პლატფორმაზე

შესვლითანავე მასწავლებელს ეძლევა საშუალება ატვიროს YouTube არხიდან საკუთარი ან უკვე ატვირთული ვიდეო, შემდეგ კი პედაგოგს შეუძლია დააპაუზოს ვიდეო დროდადრო და დაურთოს კითხვა-პასუხები, მხოლოდ კითხვები ან უბრალოდ ანოტაციები და გაუზიაროს მოსწავლეებს. შექმნას მოსწავლეთა ჯგუფი და ისინი ჯგუფურად ამუშაოს, რაც დროის დაზოგვას და ყველა მოსწავლის აქტიურობას გამოიწვევს. ასეთი აქტივობებით გამდიდრებული გაკვეთილი მოსწავლეს აჩვევს დამოუკიდებელ აზროვნებას, შეჯამებას, დახარისხებას და ა.შ. ინტერაქტიული ვიდეოს შექმნისას მასწავლებელმა უნდა გაითვალისწინოს მოსწავლეთა ასაკობრივი შესაძლებლობები, ინტერესები, მოთხოვნები და საჭიროებები. ინტერაქტიული ვიდეოს საშუალებით მიღებული ინფორმაცია უფრო ფასეულია, ვიდრე მასწავლებლის მიერ მონათხრობი ან წაკითხული.

განსხვავება Edpuzzle.com-სა და VideoAnt-ს შორის არის ის, რომ პირველ მათგანზე შესაძლებელია არამხოლოდ YouTube არხიდან გადატანა ვიდეო მასალის არამედ საკუთარი googledrive-დანაც, Edpuzzle.com-ზე არსებობს უკვე მზა და შექმნილი ვიდეოები, რომელიც მასწავლებელს შეუძლია გამოიყენოს და შექმნას საკუთარი კითხვები ან ანოტაციები, ასევე შესაძლებელია სასწავლო გეგმის შექმნა დაწყებითი, საშუალო და საბაზო კლასის მოსწავლეებისთვის. აღნიშნული რესურსების გამოყენებით მასწავლებელს შეუძლია თვალი ადევნოს მოსწავლეთა პროგრესს, რაც შემდგომ გაუადვილებს თითოეული მოსწავლის შეფასებას.

ინტერაქტიული ვიდეოს ჩვენება ცოდნის განზოგადების საუკეთესო საშუალებად ითვლება, ამ დროს მაღალია მოსწავლეთა აკადემიური მოსწრება. ონლაინპლატფორმების საშუალებით სასწავლო პროცესი ხდება ინტერაქტიული. ვიდეოს ჩვენებით მოსწავლეები ივსებიან განსაკუთრებული გრძნობით, ინტერესით, მათ იციან, რომ ახალ ინფორმაციას მიიღებენ რეალური ფაქტების ხილვით.

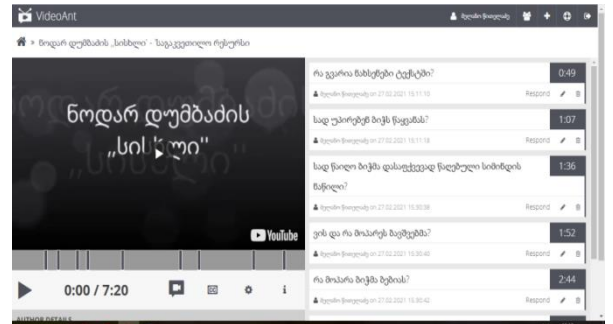
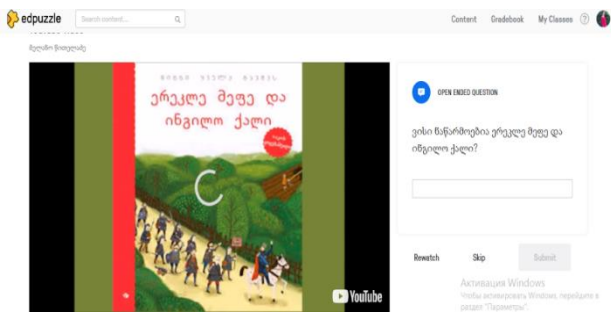
ცოდნის განზოგადებისათვის ასევე ხელმისაწვდომი ონლაინპლატფორმაა **H5p**, ინტერაქტიული ვიდეოს შესაქმნელად. ეს პლატფორმა მსგავსია ზემოთ აღნიშნული პლატფორმებისა, თუმცა გარკვეული განსხვავებებით და დამატებითი შაბლონებით გამოირჩევა. აღნიშნულ პლატფორმაზე მუშაობა ძალიან მარტივი და მოსახერხებელია სასწავლო რესურსების შესაქმნელად. H5p-ის საშუალებით მასწავლებელს შეუძლია

ატვირთოს მისთვის სასურველი ვიდეო, დააპაუზოს და დასვას კითხვა. შეუძლია როგორც ღია კითხვის დასმა, ასევე დახურულის. რესურსის ჩვენებისას კითხვის დროს გამოჩნდება ვიდეოზე შესაბამისი ლილაკი, რომელზე დაკლიკებითაც მოსწავლეს შეეძლება უპასუხოს შეკითხვას. ასევე მასწავლებელი ქმნის ინტერაქტიულ ვიდეოს, პრეზენტაციას, თამაშებს, პოსტერებს. შესაძლებელია რესურსის შექმნა, შემდგომ შეცვლა, გადაკეთება და სხვა. პლატფორმის შესაძლებლობების დიდი ნაწილის გამოყენება უფასოა, რაც ხელსაყრელია ყველასთვის. ინტერაქტიულ ვიდეოს იყენებენ გაკვეთილის გამრავალფეროვნებისა და პროდუქტიული ელფერის შესაძენად, რაც ცოდნის განზოგადებისთვის საჭიროა. თვალსაჩინოება და ვიზუალური მხარე ყველა ასაკისა და დონის მოსწავლისათვის მიმზიდველია. შესასწავლ თემაზე ვიდეოს ან სურათის ჩვენებით შესაძლებელია მოსწავლის ცნობიერების გაზრდა, ხოლო კითხვებითა და სხვადასხვა სავარჯიშოებით მოსწავლის ცოდნის ხარისხის ამღებება. ინტერაქტიულ ვიდეოზე მუშაობისას მასწავლებლისა და მოსწავლის ურთიერთობა არის პროდუქტიული, ამ დროს ხდება ახალი ცოდნის შექმნა და გამოცდილების მიღება. მოსწავლეებს უვითარდებათ დამოუკიდებელი აზროვნება, გუნდთან მუშაობის უნარი, პასუხისმგებლობა და ა.შ. ინტერაქტიული ვიდეოს გამოყენება ნაყოფიერს და კომფორტულს ხდის გაკვეთილს. მსგავს აქტივობებზე მუშაობა ხელს უწყობს მასწავლებლისა და მოსწავლეების თანამშრომლობას, კეთილგანწყობას, ნდობას.

ჩემ მიერ შექმნილი რესურსები:

<https://edpuzzle.com/media/603a33bbe9387642b1b68b65>

<https://ant.umn.edu/myantfarm?filter=all>



### §3. ინტერაქტიული პოსტერი

მასწავლებელს შეუძლია მოსწავლეებს მისცეს დავალება, რომელიმე თემის ირგვლივ შექმნან პოსტერი, რაც მათ დაეხმარებათ ცოდნის განზოგადებასა და მასალის გადახარისხებაში, რომელი შეიძლება გამოიყენონ პოსტერზე და რომელი ზეპირი საუბრისას. ხშირად სკოლებში იმართება სხვადასხვა სახის ღონისძიებები, სადაც ქმნიან და იყენებენ პოსტერებს. მასწავლებელი აძლევს მითითებებს, რომელი ძირითადია და რომელი მეორეხარისხოვანი, მოსწავლე აჯამებს, ახარისხებს და მთავარ სათქმელს გამოიტანს პოსტერზე და წარადგენს.

პოსტერის შექმნა მეტად მრავალფეროვანი აქტივობაა ვიზუალური სწავლების პროცესში, რომელიც შეიძლება შეიცავდეს როგორც გრაფიკულ გამოსახულებას, ისე ტექსტს. ეფექტურია მისი გამოყენება კონფერენციების ან პრეზენტაციების დროს, რაც ხელს შეუწყობს, გააუმჯობესებს მასალის ვიზუალურ აღქმას.

პოსტერი, რომ უფრო ეფექტური და საინტერესო გამოვიდეს აუცილებელია მასზე დატანილი იყოს ძირითადი ინფორმაცია, დასკვნები და რეკომენდაციები, თანმიმდევრულად უნდა იყოს საკითხი წარმოდგენილი, რათა კითხვამ დაბნეულობა არ გამოიწვიოს, განთავსებული უნდა იყოს დიდი ზომის ფოტოები,

რომელზეც რაიმე ამბავია ასახული, საჭირო არაა ბევრი და უმნიშვნელო ტექსტის ზედ დატანა, აუცილებელია მხოლოდ საკვანძო საკითხების მითითება. მასალის მოცულობის მიხედვით ირჩევენ, რა ფორმატის ქაღალდიც სჭირდებათ და იქ განათავსებენ საჭირო ინფორმაციას.

პოსტერი საუკეთესო საშუალებაა ცოდნის განზოგადებისათვის, მოსწავლემ გაუზიაროს საკუთარი ცოდნა და შრომა თანაკლასელებს, ეს მათ გაუზრდის მოტივაციას, რათა უკეთესი შექმნან სამომავლოდ და მიიღონ უკეთესი შედეგი. ინტერაქტიული პოსტერი გამოიყენება რამდენიმე გაკვეთილის შემდეგ თემის შეჯამება-განზოგადებისთვის. მოსწავლეები -ქმნიდნენ პოსტერებს დიდი ფორმატის ქაღალდზე, დღეს კი უამრავი ონლაინპლატფორმა არსებობს პოსტერის შესაქმნელად.

**Canva.com** არის სასწავლო პროცესისთვის ხელსაყრელი ონლაინპლატფორმა, სადაც მარტივად შეუძლიათ საინფორმაციო პლაკატების შექმნა და გაზიარება სხვებისთვის.

მრავალფეროვანი და მულტიმედიური საშუალებები დღითიდღე სულ უფრო მკვიდრდება სწავლებაში. ცოდნის განზოგადებისათვის ინსტრუმენტების გამოყენება უფრო ეფექტურ შედეგს იძლევა. ინტერაქტიული პლაკატის გამოყენება ზრდის მოსწავლეთა ჩართულობას საგაკვეთილო პროცესში, ათვალსაჩინოებს ინფორმაციას და ხელს უწყობს შემოქმედებითი პიროვნების ფორმირებას.

პოსტერების შესაქმნელად ასევე ხელსაყრელი ონლაინპლატფორმაა **crelo.com**. პოსტერის შექმნისას მასწავლებელი რეკომენდაციებს აძლევს მოსწავლეებს თუ როგორი უნდა იყოს პოსტერი. პოსტერი ისე უნდა იყოს ორგანიზებული, ხალხის ყურადღება მიიქციოს და სურვილი გაუჩნდეთ უფრო მეტი შეიტყონ მოცემულ თემაზე. პოსტერის შექმნისას მნიშვნელოვანია სათაური მკაფიოდ იყოს გამოკვეთილი და ადვილად აღსაქმელი. ტექსტი და სურათები აუცილებლად უნდა შეესაბამებოდეს მთავარ თემას. crelo.com-ზე შექმნილი პოსტერი კარგი საშუალებაა გაკვეთილის შესაჯამებლად. მოსწავლეს შეუძლია გააერთიანოს შესწავლილი საკითხები, პოსტერის საშუალებით შეაჯამოს და გადმოსცეს. პოსტერის გამოყენება ასევე ხელსაყრელია სასკოლო ღონისძიებების დროს. მარტივად და სწრაფად შეგვიძლია შევქმნათ თვალსაჩინოება ნებისმიერ დღესასწაულსა თუ ზეიმზე.

ონლაინპლატფორმები კარგი საშუალებაა გაკვეთილზე ცოდნის განზოგადებისათვის. სხვადასხვა რესურსი არსებობს მოსწავლის დასაინტერესებლად და მოტივაციის ასამაღლებლად.

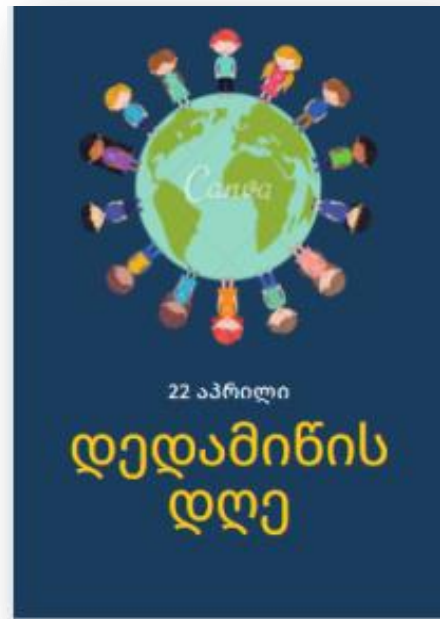
ონლაინპლატფორმა **PosterMyWall** გვთავაზობს მრავალფეროვანი პოსტერების შექმნის საშუალებას. შეგვიძლია ავირჩიოთ შაბლონი, შევიყვანოთ ტექსტი და შევქმნათ ჩვენთვის სასურველი პოსტერი. ასევე შესაძლებელია ჩვენივე შექმნილი პოსტერი დავბეჭდოთ და ისე გამოვიყენოთ გაკვეთილზე. დაბეჭდილი პოსტერის გამოყენება ხელსაყრელია, როდესაც წვდომა არ გვაქვს კლასში ინტერნეტთან ან ტექნოლოგიებთან. PosterMyWall პროგრამას გააჩნია მრავალი ფერადი ფონი, ლამაზი შრიფტები, სხვადასხვა სახის დიზაინი და სხვა. პოსტერის საშუალებით მოსწავლეს შეუძლია გამოაქვეყნოს სასურველი ინფორმაცია და განუვითარდეთ შემოქმედებითი უნარი. პოსტერმა შეიძლება შეასრულოს საინფორმაციო როლი გაკვეთილზე. მაგალითად, მასწავლებელს შეუძლია შექმნას პოსტერი, იქ განათავსოს თემის მთავარი მიზეზი, პრობლემა და მოსწავლეებისგან მოისმინოს შესაბამისი პასუხები. მასწავლებლის მიზანია თითოეულმა მოსწავლემ შეძლოს ონლაინრესურსების საშუალებით მიიღოს ახალი ცოდნა, შექმნას რესურსი საკუთარი ხელით და ჩამოაყალიბონ საკუთარი შეხედულებები. ონლაინპლატფორმების გამოყენებისას მოსწავლემ უნდა შეძლოს ინფორმაციის აღქმა–გააზრება, შექმნა, სწორი არჩევანის გაკეთება, კრიტიკულად შეფასება და სწორი დასკვნების გამოტანა. PosterMyWall–ზე მუშაობა შესაძლებელია სასწავლო დავალებებზე, საკლასო პროექტებზე, ელექტრონული ცნობარის შექმნაზე და სხვა. პოსტერის შექმნისას მნიშვნელოვანია ტექსტური ინფორმაციისა და მულტიმედიური ჩანართების ბალანსი, რათა შექმნილი პოსტერი მარტივად აღქმადი და საინტერესო იყოს. ინტერაქტიული პოსტერით სწავლება წარმატებული გაკვეთილის საწინდარია. ინტერაქტიული პოსტერი შედგება მთავარი გვერდისა და მასზე დაშენებული სცენებისაგან.

ინტერაქტიული პოსტერის შექმნისას მასწავლებელი მოსწავლეებს სთხოვს მოიძიონ ინფორმაცია თემასთან დაკავშირებით, დაახარისხონ და განათავსონ სამუშაო ველზე, შექმნან ილუსტრაციები, ნახატები, ანიმაციები. შემდეგ შექმნილი რესურსი გაუზიარონ მეგობრებს, თავიანთი ნამუშევარი შეაფასონ და განიხილონ.



ონლაინპლატფორმებზე მუშაობისას მოსწავლეებს უვითარდებათ შემოქმედებითი აზროვნება, დამოუკიდებელი და გააზრებული არჩევანის უნარი.

ჩემ მიერ შექმნილი რესურსები:



[https://www.canva.com/design/DAEXVFhpWhE/K](https://www.canva.com/design/DAEXVFhpWhE/KDjEwOLJIGrjKgrJs0EgQ/edit#)

[DjEwOLJIGrjKgrJs0EgQ/edit#](https://www.canva.com/design/DAEXVFhpWhE/KDjEwOLJIGrjKgrJs0EgQ/edit#) - პოსტერი თემაზე „დედამინის დღე“

[https://www.canva.com/design/DAEYAUkIzWQ/22wg3bRTwG-ZWEfksu0KHw/view?utm\\_content=DAEYAUkIzWQ&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publishsharelink](https://www.canva.com/design/DAEYAUkIzWQ/22wg3bRTwG-ZWEfksu0KHw/view?utm_content=DAEYAUkIzWQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink) - პოსტერი თემაზე „დედის დღე“

#### §4. ონლაინპრეზენტაცია

ცოდნის განზოგადებისათვის მასწავლებელი წინასწარ გეგმავს აქტივობებს, გაკვეთილი მოქნილი, მოსწავლეთა ინტერესებზე მორგებული და საინტერესო რომ გამოვიდეს. პრეზენტაცია კარგი საშუალებაა მოსწავლეებს გაუღვიძოს ინტერესი შესასწავლი მასალის მიმართ. [www.Prezi.com](http://www.Prezi.com)-ის საშუალებით მასწავლებელს შეუძლია შექმნას ეფექტური ონლაინპრეზენტაცია, რომელსაც დაურთავს ტექსტურ და გრაფიკულ ინფორმაციას, აუდიო ან ვიდეო მასალას.

პროგრამა საშუალებას აძლევს მასწავლებელს მარტივად გადაიტანოს რესურსები სლაიდებზე და საკითხი უფრო სიღრმისეულად წარმოაჩინოს საფეხურების სახით. ამ პროგრამით შეგვიძლია რთული მასალა ადვილად გასაგები და საინტერესო გავხადოთ და შევქმნათ თანამედროვე და ეფექტური პრეზენტაცია.

Prezi.com მიიჩნევა საუკეთესო ტექნოლოგიურ სიახლედ, რომელიც არის მრავალფეროვანი და საინტერესო სწავლა-სწავლების პროცესში. საიტი იძლევა საშუალებას მზა სახის დიზაინიდან შევარჩიოთ ერთ-ერთი და შევქმნათ საინტერესო პრეზენტაცია, ასე შესაძლებელია პრეზენტაციის დროს სასურველი კადრის მოწვევა ან გაწევა, რაც მის მოქნილობაზე მიუთითებს.

მოსწავლეებს შეუძლიათ დისტანციურად და თან ერთობლივად სხვადასხვა მოწყობილობებიდან იმუშაონ პრეზენტაციაზე, საბოლოოდ კი ისინი მიიღებენ ერთ სრულ პრეზენტაციას. ეს კი ხელს უწყობს ბავშვებში გუნდურობისა და აზრთა გაერთიანების ხელშეწყობას.

იმისათვის, რომ სასწავლო მასალა თვალსაჩინო და უფრო საინტერესო გახდეს ამაში აღნიშნული ონლაინპლატფორმა გვეხმარება. პრეზენტაციის გზით გადმოცემული მასალა ხელს უწყობს, მოსწავლეთა ინტერესის ამაღლებასა და ჩართულობას. პრეზენტაცია შესაძლებელია გამოვიყენოთ, როგორც ვიდეო კონფერენციაში ასევე პროექტის წარდგენისას და სხვა. მისი დახმარებით შესაძლებელია დიაგრამების შექმნა, ინტერაქტიული რუკის და ვიდეო შეტყობინების ჩაწერა.

პრეზენტაციის სახით წარმოდგენილი მასალა უფრო ეფექტური და მიმზიდველია. მასწავლებელი მსგავსი რესურსების შექმნითა და წარდგენით მოსწავლეებში ხელს უწყობს დამოუკიდებელი აზროვნების განვითარებას, მსჯელობას, თანამშრომლობით მუშაობას თანატოლებთან, ეჩვევან საზოგადოებასთან ურთიერთობას და ა.შ. პრეზენტაციაზე მუშაობის დროს ნათლად იკვეთება მოსწავლის გონებრივი და საკომუნიკაციო უნარები. ასეთი ტიპის აქტივობები ავითარებს კრიტიკული აზროვნების უნარებს და მოსწავლეებს უყალიბებს საპრეზენტაციო უნარ-ჩვევების განვითარებას. პრეზენტაციის აგებისას მასწავლებელი მოსწავლეებს ეხმარება ახალი ცოდნა ააგონ ძველის დახმარებით, გამოთქვან მოსაზრებები და წარუდგინონ მსმენელს. მოსწავლეთა დიდი ნაწილი

ხალისით არის ჩართული მსგავსი დავალებების შესრულებაში, რადგან მოსწონთ საჭირო მასალის მოძიება, დახარისხება, მსჯელობა და დაგეგმვა.

თითოეული პედაგოგი საგაკვეთილო პროცესის საინტერესოდ წარმართვისათვის მიმართავს მრავალფეროვან აქტივობებს, რაც მოსწავლეებში ცნობისმოყვარეობასა და ინტერესს იწვევს. ცოდნის განზოგადებისთვის უთვალავი რესურსი არსებობს. ბევრი პედაგოგი იცნობს ონლაინპლატფორმას **Powerpoint**-ს და აქტიურად იყენებს გაკვეთილის მსვლელობისას. აღნიშნული ონლაინპლატფორმა ყველაზე მარტივი და ხელსაყრელია თავისი ფუნქციებით. თვალსაჩინოებით ჩატარებული გაკვეთილი ყოველთვის წარმატებული და ნაყოფიერია. Powerpoint-ი იძლევა სხვადასხვა დიზაინის არჩევის, სურათებისა და ტექსტების გასწორების საშუალებას. გარდა ამისა, ერთ თემაზე მუშაობა შეუძლიათ რამდენიმე მოსწავლეს ერთდროულად. შესაძლებელია პრეზენტაციის შექმნა სლაიდებით, სლაიდები შეიცავს ანიმაციებს, სურათებს, ტექსტებს, ვიდეო და მულტიმედიურ პრეზენტაციებს, დიაგრამებს და აუდიო მასალებს.

Powerpoint-ის გამოყენება შესაძლებელია მრავალმხრივ სასწავლო პროცესში, მოსწავლეებს შეუძლიათ ისწავლონ PowerPoint-ის გამოყენება თავიანთი ცოდნის მრავალმხრივ წარმოსაჩენად. მოსწავლეები აღნიშნული ონლაინრესურსის გამოყენებით ეუფლებიან სხვადასხვა უნარებს: შემოქმედებითი წერას, ინფორმაციის თავმოყრასა და წარდგენას კლასში, გრაფიკების შექმნას, ინსტრუქციების შექმნას, ვიქტორინებისა და თამაშების შექმნა, კლასის ღონისძიებებისა და აქტივობების სლაიდებზე ჩვენებას და სხვა.

Powerpoint-ის გამოყენება დაეხმარება მასწავლებლებს ინფორმაციის წარმოდგენაში მრავალი გზით (მულტიმოდალური მიდგომა), ვიზუალური რეჟიმისთვის ფერის, სურათების და ვიდეოს პროექციის საშუალებით; ხმა და მუსიკა აუდიტორული რეჟიმისთვის; ტექსტის დაწერის მოთხოვნები კითხვის/წერის რეჟიმისთვის და ინტერაქტიული სლაიდები, რომლებიც სთხოვს მოსწავლეებს გააკეთონ რაიმე, მაგ: ჯგუფი ან საკლასო აქტივობა, რომელშიც მოსწავლეები იყენებენ ცნებებს კინესთეტიკური რეჟიმისთვის, მრავალჯერადი მოდალობით ინფორმაციის მიწოდება ხელს უწყობს ყველა მოსწავლის გაგება გაგონებას.

უმჯობესია სლაიდებზე განათავსოს მასწავლებელმა მინიმალური ინფორმაცია, როგორცაა თემის თეზისები, ასევე ინფორმაცია „შენიშვნების“ სახით, სრული ტექსტი მასალაში იქნება ხელმისაწვდომი, მოკლე ტექსტები უფრო მიმზიდველი იქნება მოსწავლეებისთვის და არა დამლელი. ბევრმა და გადატვირთულმა ტექსტმა შეიძლება გამოიწვიოს პრეზენტაციის სავალალოდ დასრულება.

აქედან გამომდინარე შეგვიძლია დავასკვნათ, რომ PowerPoint-ის საშუალებით როგორც მოსწავლეს ასევე მასწავლებელს შეუძლია ეფექტური პრეზენტაციის მომზადება როგორც საკუთარ კომპიუტერში ინტერნეტის გარეშე, ოფლაინ, ასევე ონლაინ რეჟიმში. პრეზენტაციის ვიზუალური ეფექტებიდან გამომდინარე, ის მეტად საინტერესო და ეფექტურია საგაკვეთილო პროცესში.

ჩემ მიერ შექმნილი რესურსი:

<https://prezi.com/i/1v84yhcljdj4b/> - ონლაინპლატფორმების მიმოხილვა

[https://prezi.com/p/c9ie\\_kqvjwxd/?present=1](https://prezi.com/p/c9ie_kqvjwxd/?present=1) - პრეზენტაცია თემაზე „ბულინგი“



## §5.სამგანზომილებიანი წიგნი

ცოდნის განზოგადებისთვის მნიშვნელოვანია მასწავლებელმა გაკვეთილი დაგეგმოს მოსწავლის ინტერესებიდან გამომდინარე, ამაში კი ხელს უწყობს ონლაინპლატფორმები. ინსტრუმენტები დღითიდღე იხვეწება, შესაძლებელი ხდება სულ უფრო საინტერესო და ეფექტური მასალის გამოყენება სასწავლო პროცესში.

მოსწავლეებს მოსწონთ თანამშრომლობით სწავლება, ამისთვის კი პედაგოგი სხვადასხვა მეთოდს მიმართავს. ქმნის და იყენებს მრავალფეროვან რესურსს მოსწავლეთა აქტიური ჩართულობით.

**www.app.bookcreator.com** - სამგანზომილებიანი წიგნი - წიგნის შექმნა შეუძლიათ როგორც მასწავლებლებს ისე მოსწავლეებს, ეს პლატფორმა შეგვიძლია გამოვიყენოთ ნებისმიერი კლასისა და ასაკის მოსწავლეებთან. არსებულ საკითხზე ტექსტს ვუთავსებთ სურათებს, აუდიოს, ვიდეოს და ეს უფრო მეტ ინტერესს იწვევს მოსწავლეებში და თვალსაჩინო ხდება მასალა. წიგნის შექმნის შემდეგ შეგვიძლიათ ის გაუზიაროთ თქვენს მოსწავლეებს ინტერნეტის საშუალებით ან დაბეჭდოთ იგი.

წიგნის შექმნისას თქვენ ქმნით თავფურცელს, სარჩევს და სხვა გვერდებს როგორც ჩვეულებრივ წიგნს, თქვენ მიერ შექმნილი წიგნი იქნება მორგებული იმ სასწავლო პროცესზე რომელსაც თქვენ უძღვებით და ეს უფრო მეტად საინტერესო იქნება მოსწავლეებისთვის. აღნიშნულ პლატფორმაზე მუშაობა შესაძლებელია როგორც ინდივიდუალურად, ასევე ჯგუფურად.

**Storyjumper.com** არის უფასო პლატფორმა როგორც ინდივიდუალური, ასევე ჯგუფური მუშაობისთვის. ამ საიტის საშუალებით ვქმნით ჩვენთვის საინტერესო და საჭირო რესურსს. მასწავლებელსა და მოსწავლეს შეუძლია წიგნების ილუსტრირება, როგორც საკუთარი ფოტოების გამოყენებით, ასევე ინტერნეტში მოძიებულით. იქვე შეგვიძლია ჩვენივე შექმნილ რესურს დავამატოთ სასურველი მუსიკა ან ხმოვანი ეფექტი. შექმნილი რესურსი შეგვიძლია გამოვაქვეყნოთ და გაუზიაროთ სხვებსაც, რაც მოსწავლის მოტივაციას ორმაგად ამაღლებს. ინსტრუმენტი იძლევა საშუალებას მოსწავლეებმა შექმნან მცირე ზომის წიგნები. შეიძლება მოსწავლეს უჭირდეს ტექსტის შედგენა, თუმცა გამოირჩეოდეს ილუსტრაციების შექმნით, რაც უადვილებს და აჩვევს მოსწავლეს რესურსის შექმნას. გარდა ამისა, მოსწავლეები ქმნიან და აცოცხლებენ რომელიმე ნაწარმოების პერსონაჟებს. პედაგოგი, ამ ინსტრუმენტის გამოყენებით მოსწავლეებს აძლევს საშუალებს შექმნან და გაამრავლონ ეროვნული სასწავლო გეგმით გათვალისწინებული მასალა ილუსტრაციებით, ან მოიშველიონ წარმოსახვა და შექმნან სამგანზომილებიანი წიგნი. ერთ-ერთი დადებითი და ხელსაყრელი თვისება ამ პლატფორმებისა არის ის, რომ შექმნილი

რესურსის ნახვა შეგვიძლია ნებისმიერ ადგილას და დროს, რა თქმა უნდა ინტერნეტის გამოყენებით.

პედაგოგი ყოველთვის ცდილობს მოახერხოს მოსწავლეთა მობილიზება და საგაკვეთილო პროცესში ჩართვა. სასწავლო პროცესზე დადებითად აისახება ონლაინპლატფორმების საშუალებით ჩატარებული გაკვეთილები. პედაგოგი გაკვეთილზე რომელიმე კერძო საკითხის შესწავლას სხვადასხვა აქტივობებით გეგმავს, რაც კარგ შედეგს აღწევს. ბავშვები კარგად სწავლობენ თვალსაჩინოებებით: ვიდეორგოლებით, ანიმაციებით, სამგანზომილებიანი წიგნებით. ასეთი აქტივობების დროს ყურადღება ნაკლებად ეფანტებათ და სასწავლო მასალა ადვილად აღქმადია მათთვის. ონლაინპროგრამებზე ზღვა რესურსი არსებობს, პედაგოგს შეუძლია ნებისმიერ სასწავლო გარემოს მორგოს და მოსწავლეთა ცოდნა განაზოგადოს. ონლაინრესურსები უზრუნველყოფენ მოსწავლეთა მაქსიმალურად მოხერხებულ და მოქნილ სასწავლო გარემოს შექმნას. პედაგოგი, რომელიც არ უშინდება სიახლეებს, ქმნის სასარგებლოსა და ღირებულ ონლაინრესურსებს, რომელიც მოსწავლეებში ხელს შეუწყობს სხვადასხვა სააზროვნო უნარის განვითარებას. ონლაინრესურსების გამოყენებით სწავლა–სწავლება სახალისო ხდება, ცოდნა კი გამოყენებადა. პედაგოგი თანამედროვე პროგრამების საშუალებით ცდილობს ტრადიციული გაკვეთილი სახალისო გაკვეთილებად აქციოს, ქმნის და იყენებს არაერთ რესურსს მოსწავლეთა ცოდნის ასამაღლებლად.

**Calameo.com** ონლაინპლატფორმაა, სადაც საინტერესო და მნიშვნელოვანი რესურსების შექმნა შეუძლია პედაგოგს. თითოეული მასწავლებლის მიზანია მოსწავლის სურვილის, ცნობისმოყვარეობის გაღვივება და დაინტერესება სწავლისადმი. ამისათვის კი სხვადასხვა ხერხსა თუ აქტივობას გეგმავენ და იყენებენ. Calameo.com–ზე შეუძლია შექმნას წიგნი და შესაბამისად დაასურათოს, ასევე დაურთოს კითხვარი, განმარტებანი და სხვა. პლატფორმას აქვს თავისი შაბლონები, სხვადასხვაგვარი დიზაინი, რაც ხელსაყრელია პედაგოგისთვის და მარტივად გამოსაყენებელი. სწავლება არუნდა იყოს მოსაწყენი, ის სახალისო და საინტერესო პროცესად უნდა აქციოს პედაგოგმა. დღეს განათლებაში აქტუალურია თამაშით სწავლება, ონლაინპლატფორმები კი საუკეთესო საშუალებაა ხალისიანი გარემოს შესაქმნელად. სამგანზომილებიანი წიგნი ცოდნის განზოგადებისათვის საუკეთესო

პროდუქტია. Calameo.com-ზე შექმნილი რესურსი მოსწავლეთა დიდ ინტერესს იწვევს, ახალისებს მათ და უჩენს განცდას თითქოს თამაშობენ, თუმცა ამ პლატფორმებზე შექმნილი რესურსი არის შემეცნებითი. გაკვეთილზე თვალსაჩინოებების გამოყენებისას კლასი კონცენტრირდება საკითხისადმი და დიდი ენთუზიაზმით ასრულებენ მასწავლებლის მითითებებს. ონლაინპროგრამების აქტიურად გამოყენება გაკვეთილზე ბავშვთა წარმატების საწინდარია. ისეთი სასწავლო გარემოს შექმნა, რომელიც ცოდნითა და უნარებით აღჭურავს მოსწავლეს აუცილებელია 21-ე საუკუნის განათლებაში. სამგანზომილებიანი წიგნის გამოყენება გაკვეთილზე მოსწავლეთა ჩართულობის გაზრდას უწყობს ხელს, ამ დროს მოსწავლე მეტი შემართებითა და ხალისით სწავლობს. უვითარდებათ გონებრივი შესაძლებლობები, სისხარტე, შექმნისა და აღქმის უნარი და ა.შ.

**ჩემ მიერ შექმნილი რესურსები:**

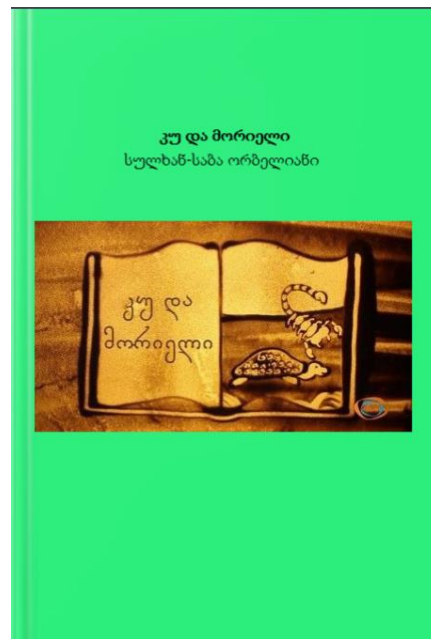
<https://read.bookcreator.com/qyj9Gta3qpVRccHXGCVeOb4EfiH2/2hOJ3sY6Rui5a9AZ>

[GN-GRg](#) - სულხან-საბა ორბელიანი „კუ და მორიელი“

<https://read.bookcreator.com/qyj9Gta3qpVRccHXGCVeOb4EfiH2/WfPbS9WBTAqT->

[u6y9VFquw](#) - „თხა და გიგო“- იაკობ გოგებაშვილი

<https://www.storyjumper.com/book/read/95548326/5fe23e8c77fbf> - „მეფე და მჭედელი“ -



სულხან-საბა ორბელიანი

## §6. ანიმაციური ვიდეო

გაკვეთილი მაქსიმალურად მოსწავლის ინტერესებზე უნდა იყოს მორგებული. ცოდნის განზოგადებისათვის მასწავლებელი სხვადასხვა ხერხს მიმართავს და ცდილობს გაკვეთილი ისე დაგეგმოს, რომ მოსწავლისათვის საინტერესო აღმოჩნდეს. გაკვეთილზე საინტერესო ონლაინრესურსია სახალისო და სხვადასხვა თემატიკასთან დაკავშირებული ანიმაციები.

**www.Renderforest.com** - ანიმაციური ვიდეო, რომელიც არის სახალისო და შემოქმედებითი პლატფორმა. ყველა ბავშვს უყვარს და ახალისებს ანიმაციური ფილმები, ამაზე მეტყველებს მათი ქცევები, გაფორმებული რვეულები, ჩანთები და სხვადასხვა ნივთები. მოსწავლეები შეპყრობილნი არიან ამ გამირებით და საკმარისია მასწავლებელმაც აგრძნობინოს, რომ თვითონაც აინტერესებს ანიმაციური სამყარო და მაშინვე მოსწავლეების ნდობა მოპოვებული აქვს. მოსწავლეებს მოსწონთ სათავგადასავლო და მხიარული ამბები, რაშიც გვებმარება სწორედ ეს პლატფორმა. შესასწავლ მასალას ვაქცევთ ისეთს, როგორც მოსწავლეებს აინტერესებთ და მოსწონთ, მასწავლებლის მიზანიც ხომ სწორედ ის არის, რომ დააინტერესოს ბავშვები და შთაბეჭდილება მოახდინოს მათზე მრავალფეროვანი მასალით. ანიმაციური ვიდეოთი ჩატარებული გაკვეთილის შემდეგ მოსწავლეები შთაბეჭდილებების ქვეშ არიან, ერთმანეთს სიხარულითა და ემოციებით უზიარებენ თავიანთ განცდებს. მსგავსი აქტივობებით დატვირთული გაკვეთილები ასე საინტერესოდ მიმდინარეობს სასკოლო ცხოვრებაში. მასწავლებელი ქმნის და გამზადებული მიაქვს მოსწავლესთან რესურსი, თუმცა შესაძლებელია მოსწავლეებმა იმუშაონ პლატფორმაზე საინტერესო რესურსის შესაქმნელად. ისინი ხალისითა და შემართებით მუშაობენ მსგავს დავალებებზე.

თუმცა, რესურს აქვს უარყოფითი მხარეებიც. ვიდეოს შექმნა საკმაოდ რთულია, მოითხოვს დიდ დროს. წინასწარ მოითხოვს ტექნიკურად მომზადებას, გარკვეული ინფორმაციის ფლობას პლატფორმისადმი, თემის დამუშავებას და ა.შ.

**Renderforest.com**-ზე ანიმაციური ვიდეოს შექმნა მეტად ხელსაყრელია, რადგან მოსწავლეები ვიზუალურ მასალას უფრო ადვილად აღიქვამენ და იმახსოვრებენ. მსგავსი რესურსები მოითხოვს თანამშრომლობას, რადაც ახლის აღმოჩენას,



ერთობლივ ფიქრსა და კეთებას. რესურსი მოსწავლეს უვითარებს: ზეპირმეტყველებას, კითხვას, გააზრებას, შემოქმედებით აზროვნებას და ა.შ. ანიმაციური ვიდეოების საშუალებით მოსწავლე სწავლობს ხალისით და მაღლდება მათი მოტივაცია საკითხისა და, საერთოდ, საგნის მიმართ. ამ რესურსის გამოყენება შესაძლებელია სწავლების სამივე საფეხურზე.

## §7. თავსატეხი, კროსვორდი

მოსწავლეთა აზროვნება უნიკალურია, ისინი გამუდმებით ახლის ძიებაში არიან. სწავლა–სწავლების პროცესში მოსწავლეებს ებადებათ განსხვავებული აზრი, ამიტომ უნდა შეიქმნას ისეთი გარემო, თითოეულ მოსწავლეს შეეძლოს საკუთარი აზრის დაფიქსირება და ნეგატიური შეფასების შიში არ ჰქონდეს. ცოდნის განზოგადებისათვის მასწავლებელი არაერთ ხერხს მიმართავს და იყენებს გაკვეთილზე. მოსწავლეებს განსაკუთრებით მოსწონთ და იზიდავთ სააზროვნო აქტივობები, ამიტომ მასწავლებელი ქმნის კროსვორდებს სხვადასხვა თემის ირგვლივ. დღევანდელიდან გამომდინარე, კომპიუტერული ტექნოლოგიები იძლევა საშუალებას, როგორც პედაგოგმა ასევე მოსწავლემ შექმნას მრავალი სახისა და სირთულის თავსატეხი. არსებობს ონლაინპლატფორმები, სადაც მარტივად და მოხერხებულად შეუძლია მასწავლებელს შექმნას კროსვორდი.

ონლაინპროგრამების საშუალებით, მასწავლებლებს შეუძლიათ შექმნან კროსვორდები, მათი გაკვეთილის გეგმების შესაბამისად. თავსატეხების შემქმნელის გარდა, **Online Test Pad** - სა და **learningapp**-ს მრავალფეროვანი და უფასო რესურსები აქვს მასწავლებლებისთვის, რომლებიც მორგებულია საგანმანათლებლო მიზნების მისაღწევად. საგანმანათლებლო კროსვორდები ძლიერი სასწავლო ინსტრუმენტია მოსწავლეებისთვის. ადრე, საგანმანათლებლო კროსვორდებს მხოლოდ მოსწავლის წიგნებში თუ ვხვდებოდით იშვიათად, ეს ნიშნავს იმას, რომ მასწავლებლებს არ შეეძლოთ მათი მორგება საგაკვეთილო პროცესზე. დღეს პედაგოგებს შეუძლიათ

მათი პროგრამის შესაბამისი კროსვორდებისა თუ თავსატეხის შექმნა ონლაინპროგრამების გამოყენებით.

მასწავლებლებმა უნდა გაითვალისწინონ თავიანთი მოსწავლეების საჭიროებები და ისე შეადგინონ კროსვორდები, რომ რთული და გაუგებარი არ აღმოჩნდეს მათთვის.

**Online Test Pad**- ხელსაყრელი პროგრამაა კროსვორდების შესაქმნელად. მარტივად შეუძლია ყველას გაიაროს რეგისტრაცია და შექმნას რესურსი. კროსვორდი ძალიან მარტივად შეიძლება მოერგოს ნებისმიერ საგანსა და გაკვეთილს. აღნიშნულ პლატფორმაზე შესაძლებელია მასწავლებელმა შექმნას, კროსვორდი სხვადასხვა ტიპის, გამოკითხვა, დიალოგი, ტესტები და გაკვეთილები და ეს ყველაფერი უფასოა.

მასწავლებელი Online Test Pad - ის დახმარებით შექმნის ინოვაციურ და თანამედროვე საგაკვეთილო პროცესს და ეს უფრო საინტერესოს და მოსმენადს გახდის სასწავლო პროცესს.

კროსვორდები აუმჯობესებს მოსწავლის შესაძლებლობებს პრობლემების გადასაჭრელად და სისტემატური გამოყენების შემთხვევაში, სწავლის ზრდას უწყობს ხელს. მოსწავლეები არ ცდილობენ განმარტებების დამახსოვრებას და მათ გამეორებას. ამის ნაცვლად, ისინი ახდენენ ტერმინებისა და ცნებების განმარტებების რეკონსტრუქციას, რითაც იხსენებენ და სწორ მნიშვნელობებს ათავსებენ თავიანთი ცოდნის სტრუქტურაში. საგანმანათლებლო კროსვორდები საშუალებას გვაძლევს კონცეფცია უფრო მეტად განმტკიცდეს, რადგან მათ უფრო მეტად უნდა დაამუშაონ მისი მნიშვნელობა ვიდრე უბრალოდ დაიმახსოვრონ მათში არსებული ტერმინები. მოსწავლეები სარგებლობენ კროსვორდებს, როგორც მასალის გადახედვის საშუალებას, როდესაც მოსწავლეები სწორად ამოიცნობენ კროსვორდის პასუხებს, შესაძლოა მათში თავდაჯერებულობა გაიზარდოს. სახალისო სასწავლო მასალებს შეუძლია გაზარდოს თვითმოტივაცია მოსწავლეებში, რომ ისწავლონ და შეისწავლონ მეტი. გარდა ამისა საგანმანათლებლო კროსვორდებმა შეიძლება შეამსუბუქონ სხვა შეფასების შედეგად მიღებული შფოთვა. მოსწავლეები თვლიან, რომ უკეთესები არიან კროსვორდების სავარჯიშოების შედეგად ცნებების დამუშავებისას.

მოსწავლეებს აქვთ საშუალება გაამჯობესონ ლექსიკა ასევე იზრდება სწავლის მოტივაცია.

ვინაიდან კროსვორდის სიტყვები დაფარულია და მოსწავლემ თვითონ უნდა ამოიცნოს და შეავსოს იგი, ეს მათში აღძრავს ცნობისმოყვარეობის უნარს, მათ უჩნდებათ მოტივაცია რომ იხილონ საბოლოოდ შევსებული სურათი, ამით მათ უვითარდებათ მეხსიერებისა და შემოქმედებითი უნარი. თუ მოსწავლეებს საშუალება მიეცემათ მოცემულ დროში ამოხსნან საგანმანათლებლო კროსვორდი, ეს მათ შესაძლებლობას აძლევს ინფორმაცია თავისებურად დაამუშაონ. საგანმანათლებლო კროსვორდებმა შეიძლება განავითარონ გუნდური მუშაობის უნარებიც. ერთობლივი მუშაობისას ისინი, ბევრად უფრო პოზიტიურად გრძნობენ თავს და უფრო მეტ პროგრესს განიცდიან. მსგავსი კროსვორდები კარგი თვითშეფასებაა მოსწავლეებისთვის იმის გასაგებად, თუ რა ისწავლეს.

სხვადასხვა გზით მოსწავლეებში მოტივაციის ამაღლება ხელს უწყობს სწავლის შედეგების გაუმჯობესებას. დაწყებით კლასებში კი მოტივაცია განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია.

კროსვორდების გამოყენება ხელს უწყობს მოსწავლეების ჩართულობას სასწავლო პროცესში, ეხმარება მათ თანამშრომლობითი და გუნდური მუშაობის უნარების განვითარებაში, კრისტიკული აზროვნების ჩამოყალიბებაში, ეხმარება მასწავლებელს ობიექტურ შეფასებაში და ზრდის მოსწავლის ნდობას.

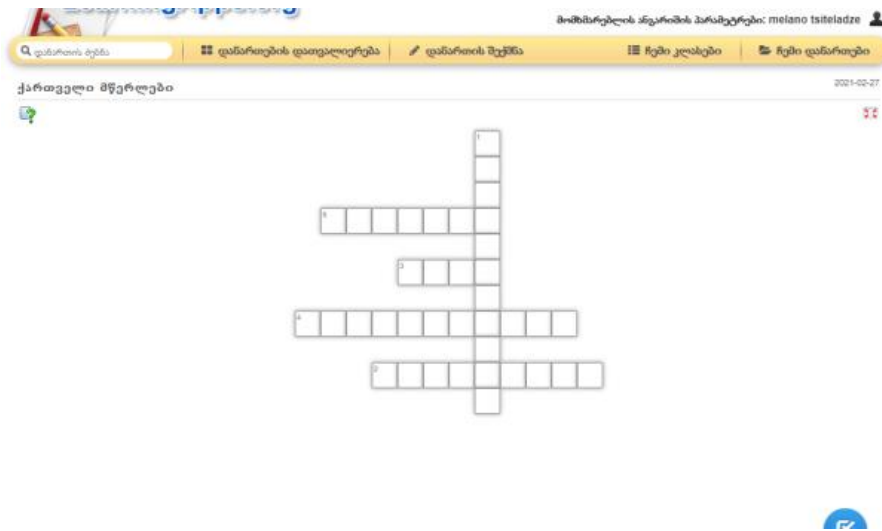
ამრიგად, აღნიშნული ონლაინრესურსის საშუალებით მასწავლებელს აქვს შესაძლებლობა სასწავლო პროცესის მსველობისას შეაჯამოს მოსწავლის ცოდნა ან ერთი კონკრეტული გაკვეთილის ირგვლივ ან განვლილი მასალის, ასევე შეუძლია გაკვეთილის თემაზე დაყოფა და მოსწავლეთა ჯგუფებისთვის დავალების მიცემა, რომ შექმნან კროსვორდები საკუთარი დავალების ირგვლივ.

ჩემ მიერ შექმნილი რესურსი:

<https://learningapps.org/watch?v=ps2mnxajk21> - კროსვორდი - „ქართველი მწერლები“

<https://onlinetestpad.com/f43tnx6lwp4ks> - კროსვორდი „შუმანიკის წამება“

პერსონაჟები.



## §8. ინტერაქტიული სავარჯიშოების კონსტრუქტორი

ეფექტური გაკვეთილი უნდა იყოს შედეგზე ორიენტირებული, დასახული მიზნის მისაღწევად საგაკვეთილო პროცესში მოსწავლეების აქტიურად ჩართვა აუცილებელი. მოსწავლე აქტიური ვერ იქნება თუ მას არ შევთავაზებთ თავისი ასაკისა და ინტერესების შესაბამის სავარჯიშოებს. მოსწავლეებში ინტერესის გაღვივების ერთ-ერთი საშუალებაა გაკვეთილზე ინტერაქტიული სავარჯიშოების გამოყენება. თანამედროვე ტექნოლოგიები და ონლაინპლატფორმები იძლევა საშუალებას, რომ გაკვეთილები კიდევ უფრო საინტერესო და შედეგზე ორიენტირებული გავხადოთ.

**Learningapps-** სხვადასხვაგვარი სავარჯიშოების კონსტრუქტორია, რომლის საშუალებითაც თავად შეგვიძლია შევქმნათ ინტერაქტიული, ციფრული და მულტიმედიური სასწავლო სავარჯიშოები ან გამოვიყენოთ სხვის მიერ შექმნილი ქართულენოვანი რესურსი. ეფექტური გაკვეთილის ჩასატარებლად მასწავლებელი მიმართავს მრავალ მეთოდს, რადგან დასახულ მიზანს მიაღწიოს. მიზნის მისაღწევად კი საჭიროა მოსწავლეთა აქტიურობა საგაკვეთილო პროცესში. ამ

პლატფორმაზე მასწავლებელი ქმნის საგანმანათლებლო ხასიათის აპლიკაციებს, რომლებიც აგებულია თამაშით სწავლების პრინციპზე. მასწავლებელი იყენებს ინტერაქტიულ სავარჯიშოებს მიზნობრივად, რაც საშუალებას იძლევა გაკვეთილი უფრო საინტერესო და მოსწავლეზე ორიენტირებული გახდეს. ბოლო წლების განმავლობაში ტექნოლოგიებმა მნიშვნელოვანი როლი შეასრულა განათლების სფეროში. არსებული პლატფორმები ხელს უწყობს უკეთეს კომუნიკაციას, აზროვნებას, აქტიურობას. სწავლა გახდა პროცესი, როდესაც მასწავლებელი და მოსწავლე იზიარებენ საერთო გამოცდილებას, ერთობლივად აგროვებენ და ამუშავებენ ინფორმაციას და ქმნიან ახალ ცოდნას. Learningapps-გვეხმარება განმავითარებელი სავარჯიშოების შექმნაში, სადაც შეგვიძლია შევქმნათ დანართები, კროსვორდები, ცხრილები, ვიდეოები, თავსატეხები და სხვა სახალისო აქტივობები. არსებობს სხვადასხვა შაბლონები სადაც შეგვიძლია საკუთარი რესურსების შექმნა. ამ პლატფორმას ასევე აქვს ჩამოთვლილი სავარჯიშოების მრავალი კატეგორია. შეგვიძლია ავირჩიოთ ნებისმიერი კატეგორია და გამოჩნდება მისი შესატყვისი აქტივობები. აქვე შესაძლებელია, მასწავლებელმა შექმნას კლასი, შეიყვანოს მოსწავლეების მონაცემები და აქტიურად გამოიყენოს სწავლების პროცესში. თითოეული ნამუშევარი იქ ინახება და სხვა დროისთვის მარტივად გამოსაყენებელი ხდება. ისიც უნდა აღინიშნოს, რომ საიტი ქართულენოვანია და ძალიან ხელსაყრელია სამუშაოდ. ამ პლატფორმის გამოყენება აქტიურად შესაძლებელია გაკვეთილის ნებისმიერ ფაზაზე და სწავლების სამივე საფეხურზე.

**wordwall.com** – ონლაინპლატფორმაა, რომლის გამოყენებითაც მასწავლებელი ქმნის საინტერესო აქტივობებს. ამ საიტზე შექმნილი აქტივობები საკმაოდ მოქნილია ნებისმიერი საგნის, კლასის დონის მოსწავლეთა აქტიურობისათვის.

პლატფორმაზე სხვადასხვა სახის აქტივობების დანართებია, როგორებიცაა: დაწყვილება, გახსენით ყუთი, შესატყვისი, შემთხვევითი ბორბალი, ლაბირინტი, მართალია ან მცდარი და ა.შ. learningapp-თან შედარებით აქ სხვათა ნამუშევრებს და დანართებს ვერ შევხვდებით, და 5 დავალების შექმნის შემდეგ მისი მოხმარება ფასიანია. მსგავსი აქტივობები საინტერესო და სასიამოვნოა მოსწავლეებისთვის, იზრდება მათი მოტივაცია და დაინტერესება, რაც მასწავლებელს სასურველ შედეგამდე მიიყვანს.

ჩემ მიერ შექმნილი რესურსები:

<https://learningapps.org/watch?v=ps2mnoxjk21> - კროსვორდი - „ქართველი მწერლები“

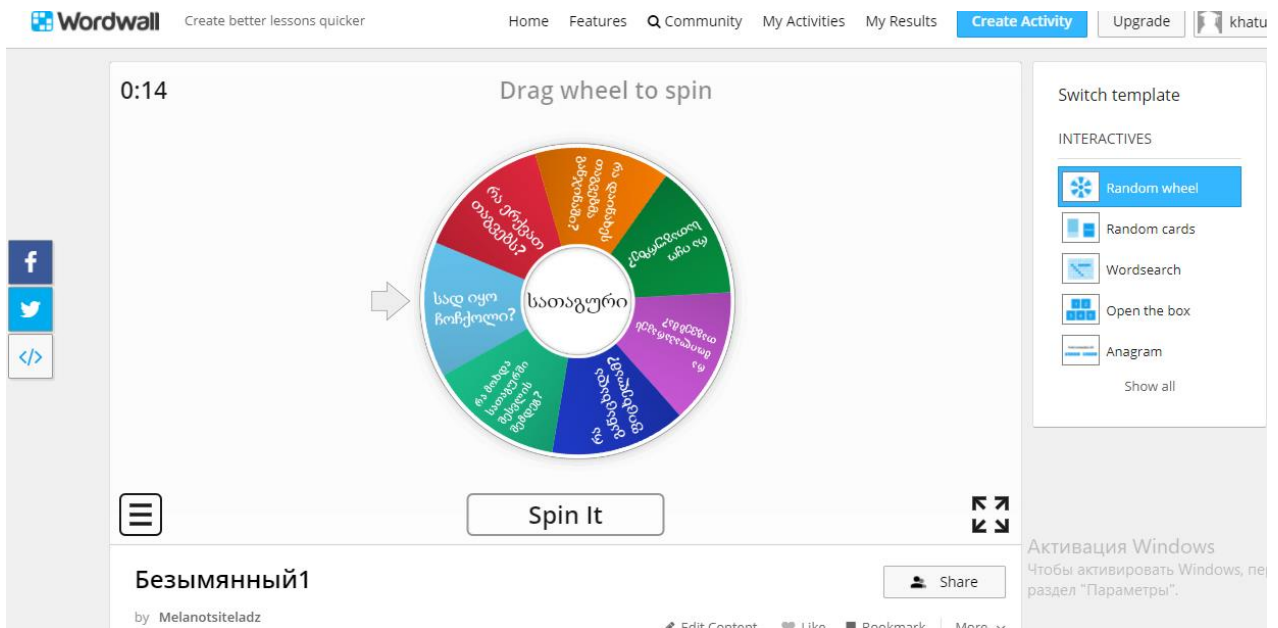
<https://learningapps.org/display?v=pygrtkak321> - დაწყვილება - „ცხოველები და

მათი ნაშეიერები

<https://wordwall.net/resource/9586440> - შემთხვევითი ბორბალი „სათაგური“ –

ვაჟა-ფშაველა

<https://wordwall.net/resource/12148818> - გახსენით ყუთი „წელიწადის დროები“



## §9. ერთობლივი, თანადროული მუშაობა ონლაინსივრცეში ცოდნის განზოგადების გაკვეთილზე (googledocument-ები, 3D წიგნი)

თანადროული მუშაობა გულისხმობს საგანმანათლებლო პროცესს, რომლის მიზანიც არის საერთო და მოსწავლეები ერთდროულად მუშაობენ კონკრეტულ დავალებებზე. პედაგოგებს შეუძლიათ შექმნან ერთობლივი სასწავლო პროდუქტი, რაც ხელს შეუწყობს მოსწავლეთა შემოქმედებითი უნარების განვითარებას. პედაგოგის, ტექნოლოგიისა და სივრცის შეუფერხებლად დამაკავშირებლად მასწავლებლებს შეუძლიათ შექმნან სივრცეები, რომლებიც ხელს შეუწყობს

სოციალურ სწავლებას და მაქსიმალურ ჩართულობას, ეს კოლაბორაციული კლასები ცოცხალია მოქმედებით-სწავლება, სწავლა, ინოვაციების შექმნა და შესწავლა.

თანამედროვე ონლაინინსტრუმენტების მოქნილი სისტემიდან გამომდინარე მასწავლებელს შეუძლია ერთობლივად ამუშაოს მოსწავლეები ერთ დავალებაზე, რაც დროის ფაქტორზე იქონიებს გავლენას და მაქსიმალურად მეტი მოსწავლის ჩართვას შეძლებს სასწავლო პროცესში.

გარდა ამისა დღევანდელი სოციალური სივრცისკენ მოსწავლეთა მიჯაჭვულობის გამო შეუძლებელია მათი ინტერესის სფეროს გაზრდა თუ ეს არ ეხება ონლაინრესურსებს. ისინი ერთობლივად მოემზადებიან და ჩაერთვებიან ონლაინსივრცეში განსაკუთრებით მაშინ თუ სახელმწიფოში გარკვეული მიზეზების გამო ონლაინსწავლაა გამოცხადებული. ასევე ონლაინსივრცეში მუშაობა უფრო მარტივია მოსწავლეებისა და მასწავლებლებისთვის, რადგანაც პლატფორმები საშუალებას იძლევა მუშაობის ბოლოს თვითონ შეაჯამოს და გვიჩვენოს შედეგები რაც შესაძლებელს გახდის მოსწავლეთა დროულ ინფორმირებას და ასევე მასწავლებლის უკუკავშირს.

ისეთი პლატფორმა როგორცაა **googledocument** საშუალებას აძლევს მასწავლებელს შექმნას მოსწავლეთათვის ერთობლივი სამუშაო გარემო, ამისათვის კი აუცილებელი არ არის საკლასო ოთახში ჯდომა. მასწავლებელი იყენებს უკვე არსებულ შაბლონებს თემის შესაბამისს ან თვითონ ქმნის. სამუშაოს ბოლოს მასწავლებელს შეუძლია უკუკავშირის საშუალებით მოსწავლეებს მიაწოდოს შედეგები, ან პროგრამის საშუალებით მოსწავლეს თვითონ დასასრულს ეჩვენოს შედეგი. აღნიშნულ პლატფორმაზე შესაძლებელია როგორც დოკუმენტის ისე ცხრილებს, პრეზენტაციებისა და გამოკითხვის ფორმების შექმნა. თანადროული მუშაობისთვის პედაგოგებს შეუძლიათ გამოიყენონ PowerPoint პროგრამა, რისი მეშვეობითაც ისინი შეძლებენ საგაკვეთილო პროცესის ეფექტურად და საინტერესოდ წარმოჩენას. ეს პლატფორმა ხელს უწყობს მოსწავლეებს ლაკონურად მიიღონ ინფორმაცია საკითხზე და უკეთესად აღიქვან ვიზუალიზაციის გზით.

რაც შეეხება **3D წიგნებს**, მეტად საინტერესო და ეფექტურია თანადროული მუშაობისთვის. მასწავლებელს შეუძლია გაანაწილოს თემა და ერთდროულად რამდენიმე მოსწავლემ იმუშაოს. ვიზუალიზაციის კუთხით მეტად მრავალფეროვანი

და საინტერესოა, რადგანაც მოსწავლეებს ინტერესი უჩნდებათ ფერად და ადვილად აღქმად მასალებზე.

მოსწავლებელი ისეთი ინსტრუმენტების დამხარებით, როგორცაა **bookcreator**, **storyjumper**, **calameo** და ინტერესებს მოსწავლეს და უბიძგებს სასწავლო პროცესში ჩართვისკენ, მათ ხომ მოსწონთ ონლაინსივრცე და მითუმეტეს სახალისო დავალებები. მითითებულ პლატფორმებზე მოსწავლეებს შეუძლიათ ფოტოების ატვირთვა და საკუთარი წიგნის დასურათება, ეს კიდევ უფრო საინტერესოს ხდის დავალებას, შეუძლიათ წიგნის ფორმატი აირჩიონ მითითებულიდან და შეასრულონ დავალება.

თანადროული მუშაობა ონლაინსივრცეში მოსწავლეს უვითარებს პრეზენტაციის უნარის ჩამოყალიბებას, ზრდის მათ მოტივაციას, ეხმარება მათ საკუთარი ცოდნის გამოვლენაში და სასურველი შეფასების მიღებაში. ასევე ისეთი კომპეტენციების განვითარებაში როგორცაა სისხარტე, ჩართულობა, დაკვირვება, აღქმის უნარი და ა.შ.

**სამაგისტრო ნაშრომის ბოლო ნაწილი სრულად ეთმობა სოციალურ კვლევას საკვლევ თემასთან მიმართებაში.**

### **ქვემოთ წარმოდგენილია კვლევის კითხვარი**

კვლევა ჩატარდა იმის გასაგებად, თუ რამდენად ხშირად იყენებს პედაგოგი ცოდნის განზოგადების გაკვეთილებს და რა შედეგი მოაქვს ამას, და მოსწავლეებში იმის გასაგებად რამდენად ხშირად იყენებს პედაგოგი ცოდნის განზოგადების სხვადასხვა მეთოდს.

### **კითხვარი მოსწავლეებისთვის**

1. ცოდნის განზოგადების გაკვეთილი გვიტარდება მრავალფეროვანი მეთოდებით (დიახ. არა)

2. თქვენი პედაგოგები ონლაინრესურსებს იყენებენ თემის განზოგადებისას? (ხშირად, იშვიათად, ხანდახან)

3. რამდენად ხშირად ქმნით სწავლა-სწავლების პროცესში ონლაინრესურსებს? (კვირაში ერთხელ, თვეში ერთხელ, სემესტრში ერთხელ, ყოველ გაკვეთილზე)



4. გაკვეთილის გამოკითხვის რომელი მეთოდია თქვენთვის საინტერესო?  
(ტესტირება, პრეზენტაცია, დისკუსია ონლაინპროგრამების გამოყენებით)

5. შემაჯამებელ გაკვეთილზე როდის წარმოაჩინოთ საკუთარ ცოდნას უკეთესად?  
ჯგუფური მუშაობისას, ინდივიდუალური გამოკითხვისას)

6. როგორი უნდა იყოს თქვენი აზრით ცოდნის განზოგადების გაკვეთილი?

### კითხვარი პედაგოგებისთვის

1. რომელ ონლაინრესურსს იყენებთ ცოდნის განზოგადების გაკვეთილზე მეტწილად? (ინტერაქტიული ვიდეო, ონლაინტესტირება, ინტერაქტიული პრეზენტაცია, ანიმაციური ვიდეო)

2. რამდენად ხშირად იყენებთ ონლაინრესურსებს შემაჯამებელ გაკვეთილზე? (ხშირად, იშვიათად, ხანდახან)

3. ყველაზე ხშირად რომელ ონლაინრესურსებს იყენებთ? (ტესტირება, პრეზენტაცია, დისკუსია ონლაინპროგრამების გამოყენებით)

4. როგორ იყენებთ ონლაინპლატფორმას თემის განზოგადებისას? (მზარესურსებს ეძებთ და სთავაზობთ კლასს, გადააკეთებთ და მოარგებთ თქვენს მოსწავლეებს, თავად ვქმნით)

5. თემის განზოგადებისას ონლაინრესურსებს ვიყენებ: მზა ფორმით, ნაწილობრივ ვავსებინებ მოსწავლეებს, მოსწავლეები ქმნიან

6. რამდენად მოსახერხებელია თქვენთვის ონლაინრესურსების გამოყენება?

-

7. არის თუ არა სირთულეებთან დაკავშირებული ონლაინრესურსების გამოყენება?

-

8. თქვენი აზრით რას ცვლის საგაკვეთილო პროცესში ონლაინრესურსების გამოყენება?

-

9. რას შეცვლიდით თქვენს სკოლაში მიმდინარე სასწავლო გარემოში?

-

10. რა რეკომენდაციებს მისცემდით იმ პედაგოგებს, ვინც ჯერ კიდევ არ იყენებს სასწავლო პროცესში თანამედროვე მიდგომებს?

გამოკითხვაში 80 პედაგოგმა მიიღო მონაწილეობა და 77 მოსწავლემ. კვლევა მიმდინარეობდა google forms - ის საშუალებით. გამოყენებულია ღია და დახურული კითხვები. მოსწავლეების უმეტესობამ აღნიშნა, რომ ცოდნის განზოგადების გაკვეთილები უტარდებათ მრავალფეროვანი მეთოდებით (76.9%) და მათი პედაგოგები ხშირად იყენებენ ონლაინრესურსებს თემის განზოგადებისთვის (44.9%), გამოკითხულ მოსწავლეთა 50% თვლის რომ გამოკითხვის ყველაზე მისაღები ფორმა დისკუსიაა, შემაჯამებელ გაკვეთილზე კი თავიანთ ცოდნას ინდივიდუალური მუშაობისას უფრო წარმოაჩინენ ვიდრე ჯგუფური მუშაობის დროს თვლის გამოკითხულ მოსწავლეთა 55.1%. მოსწავლეების უმრავლესობა მიიჩნევს რომ ცოდნის განზოგადების გაკვეთილი უნდა იყოს მრავალფეროვანი, დატვირთული დისკუსიებითა და ტესტირებით, ხალისიანი და მრავალფეროვანი, რათა თავიანთი ცოდნა უკეთ წარმოაჩინონ.

კითხვაზე რომელ ონლაინრესურსს იყენებთ ცოდნის განზოგადების გაკვეთილზე გამოკითხულ პედაგოგთა 47.5% ინტერაქტიულ პრეზენტაციას, 22.5% ანიმაციურ ვიდეოს ხოლო სხვა დანარჩენი ინტერაქტიულ ვიდეოსა (17.5%) და ონლაინტესტირებას (12.5%). გამოკითხულ პედაგოგთა 58.8% ხშირად იყენებს ონლაინრესურსებს შემაჯამებელ გაკვეთილზე, ყველაზე ხშირად კი პრეზენტაციას იყენებენ (57.5%). თემის განზოგადებისას პედაგოგთა 62.5% თავად ქმნის ონლაინპლატფორმას ხოლო 33.8% გადაკეთებულ ვერსიას აწვდის მოსწავლეებს 3.8% კი მზა რესურსს ეძებს და აწვდის კლასს. თემის განზოგადებისას პედაგოგთა 58.7% ონლაინრესურსს ნაწილობრივ ავსებინებს მოსწავლეებს, 23.8% კი მზა ფორმას ანიჭებს უპირატესობას.

კითხვაზე, თუ რამდენად რთულია მათთვის ონლაინრესურსების გამოყენება, პედაგოგთა უმეტესი ნაწილი თვლის ძალიან ხელსაყრელია და მათ ეს ეხმარებათ გაკვეთილის ეფექტურად წარმართვაში, განსაკუთრებით ონლაინსწავლების დროს, ონლაინრესურსების სირთულეებში კი ძირითადად ასახელებენ ინტერნეტთან წვდომის ხშირ პრობლემას და გამართული ტექნოლოგიების მიუწვდომლობას.

პედაგოგთა აზრით საგაკვეთილო პროცესში ონლაინრესურსები უფრო თვალსაჩინოს და მრავალფეროვანს ხდის მასალას, მოსწავლეები მეტად დაინტერესებულნი არიან და სახალისოდ მიმდინარეობს გაკვეთილი. პედაგოგთა უმეტესი ნაწილი კი სასწავლო გარემოში ტექნიკური მხარდაჭერის გაუმჯობესებას ისურვებდა, ხოლო იმ პედაგოგებს რომელთაც ჯერ კიდევ არა აქვთ ონლაინრესურსების ჩართვის შესაძლებლობა ან სურვილი სასწავლო პროცესში ურჩევენ, რომ აუცილებლად შეეცადონ და გამოიყენონ, რათა სწავლის ხარისხი გაუმჯობესდეს. თანამედროვე მიდგომები აუცილებელია დღევანდელიდან გამომდინარე.

### **დასკვნები და რეკომენდაციები:**

თემაზე მუშაობისას ძალიან ბევრი საინტერესო რესურსი გახდა ცნობილი, დავასკვნით, რომ თანამედროვე მიდგომები სწავლა-სწავლების პროცესში მეტად ეფექტური და საინტერესოა.

გაკვეთილის მსვლელობისას მოწინავე პედაგოგიური ტექნოლოგიებისა და თანამედროვე მეთოდების გამოყენება აუმჯობესებს განათლების ხარისხს და ეფექტურობას. გაკვეთილი მოსწავლისა და მასწავლებლის განკარგულებაშია და თავად მასწავლებელი წყვეტს რა სახის რესურსი და ტექნოლოგია გამოიყენოს სწავლების პროცესში.

სწავლების მეთოდით, რომელიც უფრო მეტად ორიენტირებულია მოსწავლის ინტელექტის გაუმჯობესებაზე, სხვადასხვა ახალი ინოვაციური იდეების გამოყენებით მასწავლებელი ქმნის ისეთ საგაკვეთილო აქტივობებს, რომელიც აიძულებს მოსწავლეს იყოს აქტიური და მოტივირებული სწავლისადმი, ეს თანამედროვე ინტერაქტიული სწავლებაა. ონლაინრესურსებისა და მეთოდების გამოყენება უფრო მეტ შრომაზეა დაფუძნებული და ყურადღებას ამახვილებს მოსწავლის გონებაზე, რომელიც მთლიანად ჩართულია სწავლის პროცესში.

მასწავლებელმა უნდა ასწავლოს მოსწავლეს XXI საუკუნის გამოწვევების დაძლევა, რომელიც ტექნოლოგიაზეა ორიენტირებული და რომელიც მოითხოვს

შემოქმედებით და ინოვაციურ მიდგომას ინდივიდების, საზოგადოებისა და ერის წინსვლისთვის.

მასწავლებელმა უნდა გამოიყენოს ყველაზე შესაფერისი მეთოდი და აქტივობა რომლებიც დაფუძნებულია საგანმანათლებლო მიზნებზე, სასწავლო შინაარსზე, მოსწავლეთა საჭიროებებსა და ინტერესებზე სასურველი შედეგის მისაღებად.

შევიმუშავეთ რეკომენდაციები, როგორ დავეხმაროთ მოსწავლეებს მოტივაციის ამაღლებაში და სწავლის უნარის განვითარებაში:

- ონლაინრესურსი უნდა იყოს მოსწავლეთა ინდივიდუალურ შესაძლებლობებზე მორგებული, მოქნილი, მარტივად გასაგები და ინსტრუქციით აღჭურვილი.

- მოსწავლეს უნდა შესთავაზო ისეთი რესურსი, რომელიც მის ინტერესებთან არის დაკავშირებული.

- პედაგოგმა გაკვეთილი ეფექტურად უნდა დაგეგმოს, უნდა შეუქმნას მოსწავლეებს თანამშრომლობითი და საინტერესო გარემო, რაშიც დაეხმარება ონლაინპლატფორმები.

- პედაგოგი გაკვეთილზე უნდა ქმნიდეს ისეთ გარემოს, სადაც გააქტიურდება მოსწავლის აზროვნება, ფიქრი, მსჯელობა და ა.შ.

სწავლა-სწავლების ორგანიზებაში მოსწავლეს დიდად დაეხმარება თვალსაჩინოებები და კომპლექსური დავალებები. ონლაინპრეზენტაცია, ტესტირება, კროსვორდი, ინტერაქტიული ვიდეო, პოსტერების შექმნა და მსგავსი პლატფორმების შედეგიანობის პრინციპი ემყარება მოსწავლეთა დაინტერესებას, შემეცნებას, ხელს უწყობს მათ გააქტიურებასა და შემოქმედებითობას. კვლევის შედეგად დავასკვნით, რომ ონლაინრესურსებით ჩატარებულ გაკვეთილზე მოსწავლე საკუთარი სურვილით და დიდი ინტერესით ერთვება სასწავლო პროცესში, მხიარულდება და აქტიურდება. ონლაინპლატფორმებით ჩატარებული გაკვეთილი ემსახურება მოსწავლის დამოუკიდებელი და კრიტიკული აზროვნების გააქტიურებას. რაც უფრო ხშირად გამოიყენებს პედაგოგი ცოდნის განზოგადებისთვის სხვადასხვა რესურსს, ბავშვების მოტივაცია და სასწავლო განწყობა უფრო ამაღლდება. პედაგოგმა უნდა შექმნას ისეთი სასწავლო გარემო, სადაც მოსწავლეს არ ეშინია საკუთარი შეხედულებების და მოსაზრებების ღიად

დაფიქსირება, სადაც აკადემიური მოსწრების გამო არ იქნება განყენებული, მნიშვნელოვანია გაკვეთილი არ შემოიფარგლებოდეს მხოლოდ გამოკითხვით და ის აუცილებელია იყოს შემოქმედებითი პროცესი, ასევე მნიშვნელოვანია თითოეული მოსწავლე იყოს აქტიურად ჩართული.

ონლაინპლატფორმები, რომლებზეც საუბარი გვაქვს ნაშრომში, საინტერესო და ეფექტურია სწავლების სამივე საფეხურზე ნებისმიერ საგანში. პედაგოგს შეუძლია ონლაინრესურსი გამოიყენოს გაკვეთილის უკუკავშირის დროს, შეჯამებისას, ასახსნელად, გამოკითხვისას და ა.შ. მოსწავლეებს ყოველთვის მოსწონთ სიახლეები და თვალსაჩინოებები, სწორედ ამიტომ პედაგოგმა უნდა გამოიყენოს ახალი მიგნებები და სახალისო გახადოს სასწავლო პროცესი.

დღევანდელიობას რომ შეესაბამებოდეს სასწავლო პროცესი, პედაგოგი აქტიურად უნდა იყენებდეს თანამედროვე ტექნოლოგიებს და მუდმივად ცდილობდეს სიახლეების დანერგვას. მათი მთავარი მიზანი თითოეული ბავშვის დამოუკიდებელ მოქალაქედ აღზრდა და საზოგადოების ღირსეულ წევრად ჩამოყალიბება უნდა იყოს.

### გამოყენებული ლიტერატურა

1. „ონლაინინსტუმენტები სწავლების ხარისხის ამაღლებისათვის“ - ხათუნა ხალვაში, გამომცემლობა „უნივერსალი“, თბილისი, 2020
2. „ეფექტიანი სწავლება“ - გამოცდების ეროვნული ცენტრი (კვლევის დეპარტამენტი), რედაქტორი ია კუტალაძე, 2010
3. „ეფექტური სწავლება სკოლაში“ - რობერტ ჯ. მარზანო, დებრა ჯ. ფიქერინგი, ჯეინი ი. ფოლოჯი, მთარგმნელი მათა ჩანქსელიანი, მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ცენტრი, 2009
4. დიდი დიდაქტიკა, რჩეული პედაგოგიური თხზულებანი , ტ. I, - კომენსკი, იან 1949 წ, „ცოდნა“ თბილისი
5. „განვითარებისა და სწავლების თეორიები“- დამხმარე სახელმძღვანელო, ნ. ჯანაშია, ნ. იმედაძე, ს. გორგოძე, მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ცენტრი, 2008
6. „ეფექტური სწავლების ტექნოლოგიები და სტრატეგიები“ - ნ. მაჭარაშვილი, მერიდიანი , თბილისი 2012

7. მასწავლებლის ქცევა და მოსწავლის აკადემიური მოსწრება - ბროფი ჯ., გუდი თ. მ. უითროქის (რედ.) წიგნში „კვლევები და სწავლების მეთოდების შესახებ“, ნიუ იორკი, მაქმილანი.

8. აქტიური სწავლების მეთოდების სახელმძღვანელო - ივან ივიჩი, ანა პესიკანი, სლობოდანკა იანოვიჩი. თბილისი 2000.

9. „ინტერაქტიული მეთოდები პრაქტიკაში“ - მასწავლებლის წიგნი, ს. ლობჟანიძე, მ. ფირჩხაძე, მ. რატიანი, ნ. ლომიძე, ნ. ჭიაბრიშვილი, რ. თედორაძე, მ. ჯალიაშვილი. მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი, 2016