

Animaker - ეფექტური ინსტრუმენტი სწავლა-სწავლების პროცესში

ავტორები:
გიორგი ნადირაშვილი,
მერი ხაჩიძე,
მაგდა ერაძე.

ზოგადსაგანმანათლებლო დაწესებულებებში დგას სასწავლო რესურსების სიმცირისა და მათი შექმნის პრობლემა. სწავლების თანამედროვე მეთოდები გულისხმობს მოსწავლეთა მეტად დაინტერესებას სასწავლო თემათ. რაც უფრო დიდია ინტერესი, მეტად აქტიურდება შემსწავლელის შინაგანი ძალები. სწავლისადმი მაღალი მოტივაცია კი პირდაპირ კავშირშია აკადემიურ მოსწრებასთან. ჩვენმა მრავალწლიანმა საგანმანათლებლო საქმიანობამ აჩვენა, რომ მოსწავლეთა მოტივაციაზე, ინტერესებზე, ჩართულობასა და შედეგების პროცესზე დადებითად მოქმედებს გაკვეთილზე მრავალფეროვანი და ვიზუალურად ადვილად აღქმადი რესურსების გამოყენება. ჩვენს საგანმანათლებლო სივრცეში არც ისე აქტიურად იყენებენ ონლაინ რესურსებს, თუმცა მათდამი მოსწავლეთა ინტერესი მაღალია. ჩვენი მიზანია ესაა - განვავითაროთ მოსწავლეთა კომპეტენციები მათ ინტერესებზე მორგებული საგანმანათლებლო ეფექტური რესურსების გამოყენებით.

დღევანდელ ციფრულ ეპოქაში სწავლების ინტერაქტიულობა და მოსწავლეთა ჩართვა ონლაინ ინსტრუმენტების გამოყენების პროცესში მნიშვნელოვნად აუმჯობესებს მათ საგანმანათლებლო შედეგებს. ერთ-ერთი საჭირო ხელსაწყო, რომელიც დიდ როლს თამაშობს აღნიშნულ პროცესში, არის Animaker - უნივერსალური პლატფორმა მოსწავლეებისთვის, სტუდენტებისთვის, მასწავლებლებისა და სხვა დაინტერესებული პირებისთვის, რომლებიც ცდილობენ ვიზუალური ელემენტების შეტანას სწავლა-სწავლების პროცესში. აღნიშნული პროგრამა მომხმარებლებს სთავაზობს მრავალფეროვან ფუნქციებს, რომლებიც ვიზუალურად მიმზიდველი და ავთენტიკური სასწავლო რესურსის შექმნის საშუალებას გვაძლევს.

1. ვიზუალური და სმენითი სწავლების უპირატესობა

ვიზუალური სწავლება არის სწავლების ეფექტური ტიპი, რომელიც ეყრდნობა ინფორმაციის ვიზუალურად წარმოდგენას, რათა დაეხმაროს მოსწავლეებს ახალი ცნებების აღქმაში, იდეების ურთიერთდაკავშირებასა და კრიტიკული აზროვნების განვითარებაში.

ვიზუალური სწავლება ეფექტური მეთოდია, რომელიც ეხმარება მოსწავლეებს ინფორმაციის გაგებასა და ხანგრძლივი დროით დამახსოვრებაში. ვიზუალური

მეხსიერება იდეის უფრო სწრაფად და გლობალურად იდენტიფიცირების საშუალებას იძლევა. ყოველივე ეს კი ხელს უწყობს მათ, პრაქტიკაში გამოიყენონ მიღებული ცოდნა. Animaker-ის ფუნქციები მასწავლებელს საშუალებას აძლევს, დაყოს რთული სასწავლო თემები მარტივ ვიზუალურ სემენტებად. მაგალითად, ანიმაციას შეუძლია აჩვენოს სამეცნიერო პროცესები, ისტორიული მოვლენები, მათემატიკური მოქმედებები ან ენობრივი საკითხები, რაც აბსტრაქტულ ცნებებს უფრო კონკრეტულსა და მარტივად აღსაქმელს ხდის.

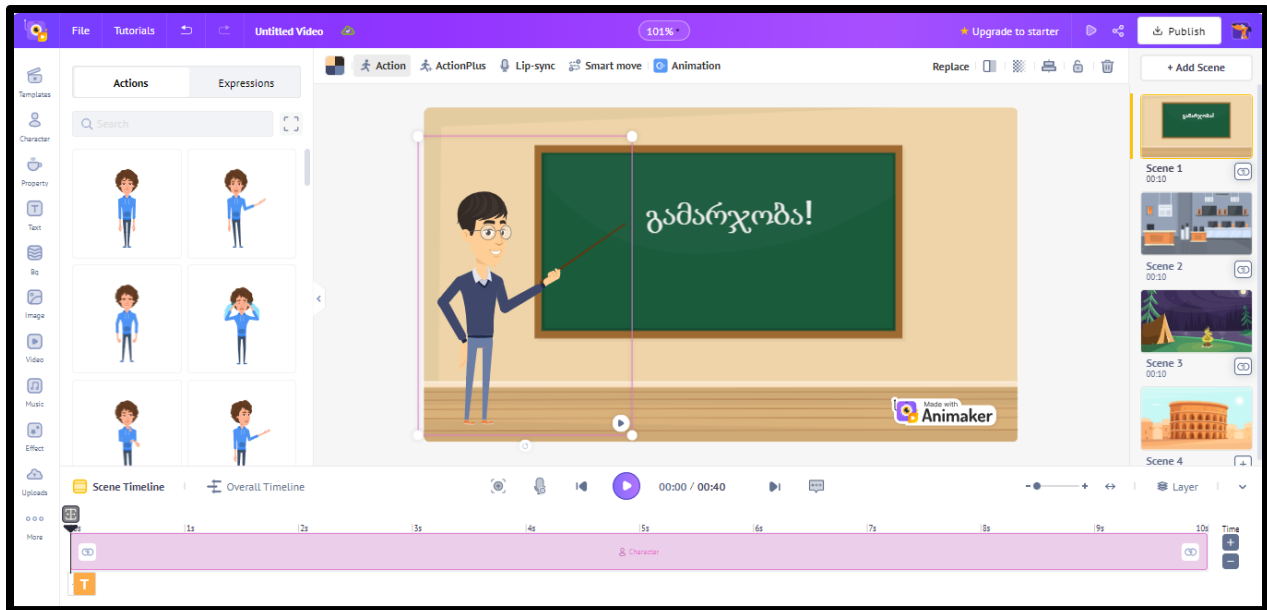
Animaker-ის ფუნქციების დახმარებით შესაძლებელია ისეთი ონლაინრესურსების შექმნა, რომლებიც დაეხმარება სმენითი სწავლის სტილის მქონე ადამიანებს; ეს გულისხმობს ისეთ მოსწავლეებს, რომლებსაც ახასიათებთ ზეპირი/აუდიტიურად შეთავაზებული ინფორმაციის უკეთ გახსენება. [Animaker](#)-ის ფუნქციები საშუალებას გვაძლევს გავახმოვანოთ შექმნილი რესურსი. გახმოვანებული სასწავლო რესურსი განსაკუთრებით ეფექტურია უცხო ენების სწავლების პროცესში.

Animaker-ის ვიზუალური ფუნქცია მასწავლებელს საშუალებას აძლევს, იმუშაოს სპეციალური საგანმანათლებლო საჭიროების მქონე მოსწავლეებთან, რადგან ხშირად ისინი ამ მეთოდით უკეთ სწავლობენ, მეტად განვითარებული აქვთ ვიზუალური სწავლის უნარი.

Animaker-ში მომზადებული რესურსი ეფექტურია დიფერენცირებული და რემედიაციული სწავლების დროს. მასწავლებელს საშუალება ეძლევა, გაუზიაროს მოსწავლეს ის საკითხები, რომლებიც მოსწავლემ კარგად ვერ გაიგო გაცდენებისა თუ სხვა მიზეზთა გამო და მოსწავლემ ინდივიდუალურად უნდა გაართვას თავი მისთვის გაუგებარ, ბუნდოვან საკითხებს. ვიზუალური რესურსი ამის საშუალებას ნამდვილად იძლევა.

2. [Animaker](#)-ით საინტერესო კონტენტის შექმნა

Animaker საშუალებას აძლევს პედაგოგებს, შექმნან ისეთი ანიმაციური ვიდეოები, სიტუაციები, სქემები და სხვა, რომლებიც ადვილად იპყრობენ მოსწავლეთა ყურადღებას. მას აქვს ადვილად გამოსაყენებელი ინტერფეისი, რომლის საშუალებითაც მასწავლებლებს შეუძლიათ შექმნან საინტერესო შინაარსის რესურსები, მაგ.: ახსნა-განმარტებითი ვიდეოები, გაკვეთილები, თვალსაჩინოებები. პლატფორმის შაბლონებისა და სიმბოლოების ფართო სპექტრი, ფონების ცვლილება, სხვადასხვა საგნის დამატება, პერსონაჟები, მათი ამოძრავება, გამომეტყველების შეცვლა, მუსიკის დამატება, გახმოვანება, წარწერების გაკეთება - ეს და სხვა მრავალი ფუნქცია ხელს უწყობს ვიზუალურად მიმზიდველი რესურსების შექმნას, რომლებიც უფრო საინტერესოს ხდის სწავლა-სწავლების პროცესს.



3. მოსწავლეთა შემოქმედებითობის წახალისება

[Animaker](#) შესანიშნავი ინსტრუმენტია მოსწავლეებისთვისაც. ციფრული მედიის გამოყენებითა და თხრობითი უნარების გამომუშავებით, ბავშვებს შეუძლიათ უკეთ გაიგონ კონკრეტული საგნის მნიშვნელოვანი ასპექტები. პლატფორმა ხელს უწყობს მოსწავლეებში შემოქმედებითობისა და კრიტიკული აზროვნების განვითარებას. მოსწავლეებს საშუალება ეძლევათ, სურვილის მიხედვით მოიფიქრონ ისტორიები, ააწყონ საკუთარი პერსონაჟები, შეუსაბამონ საჭირო გარემო და გააკეთონ საინტერესო პროექტები.

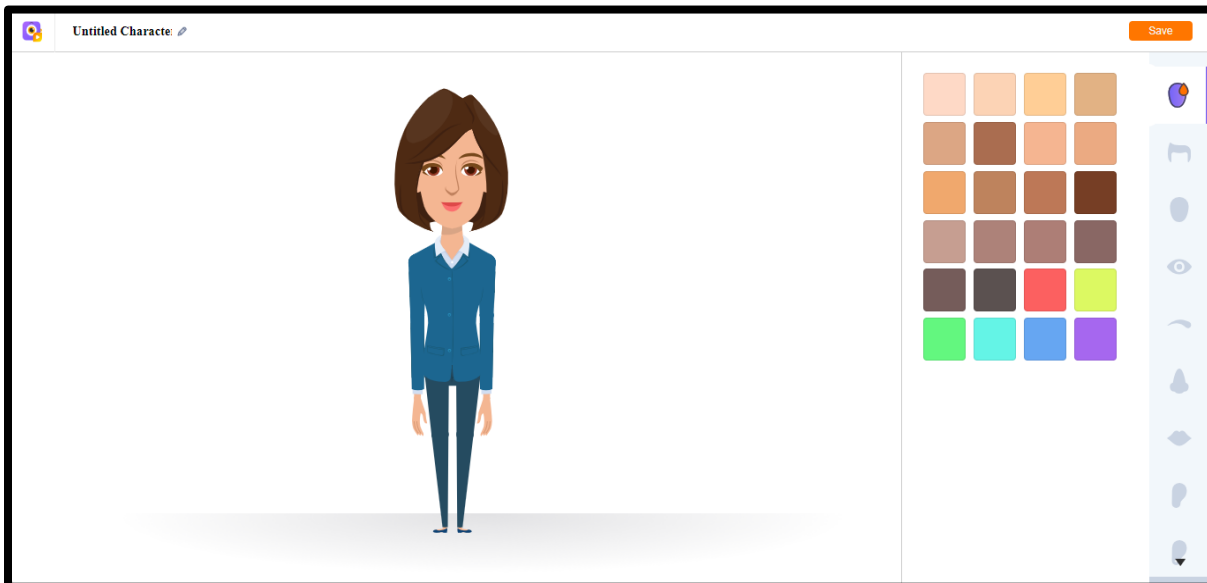
საგანმანათლებლო სივრცეში ერთობ პოპულარულია ადმოჩენით სწავლა. შესაბამისად, მასწავლებელს შეუძლია დაავალოს მოსწავლეებს, თავად აღმოაჩინონ საკვანძო საკითხები, გამოიტანონ დასკვნები და წარმოადგინონ [Animaker](#)-ის პლატფორმის გამოყენებით. ონლაინრესურსების შექმნა აუმჯობესებს შემოქმედებითი, ანალიტიკური და კრიტიკული აზროვნების უნარ-ჩვევებს.

მასწავლებელს შეუძლია მოსწავლეების მიერ შექმნილი რესურსების გამოყენება სწავლების დროს სხვადასხვა კლასში; ამით იგი თავდაჯერებულობასა და სტიმულს მისცემს რესურსის ავტორს და დაეხმარება თვითრეალიზებაში. ამავე დროს, იზრდება თავად მასწავლებლის რესურსების ბანკიც.

ინფორმაციულ-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების ფლობა 21-ე საუკუნის ადამიანისთვის ერთობ მნიშვნელოვანია. შესაბამისად, [Animaker](#)-ის გამოყენებით მოსწავლეებს უვითარდებათ კომპეტენციები ტექნოლოგიების გამოყენებაში. [Animaker](#)-ში რესურსის შექმნა ავითარებს მოსწავლეთა შემოქმედებითობას სხვადასხვა საგნის (ისტ, სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნება, ქართული ენა, მათემატიკა და სხვა) ფარგლებში.

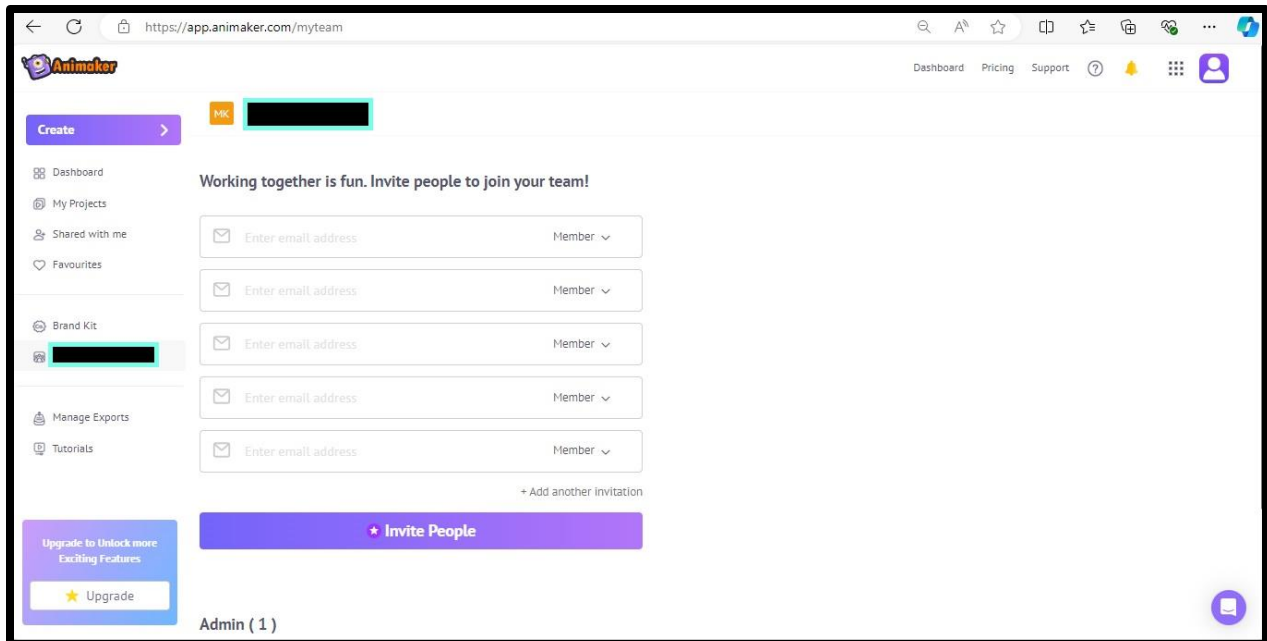
მაშასადამე, პლატფორმის გამოყენება თავისუფლად და ეფექტურადაა შესაძლებელი საგანთა ინტეგრირებული სწავლების დროს.

[Animaker](#) არის სწორედ ის ინოვაციური ხელსაწყო, რომელიც საშუალებას გვაძლევს, წავახალისოთ ჩვენი მოსწავლეების შემოქმედებითი უნარები.



4. თანამშრომლობითი უნარის განვითარების ხელშეწყობა [Animaker](#)-ის საშუალებით

[Animaker](#)-ში შესაძლებელია გუნდური მუშაობაც. მომხმარებლებს შეუძლიათ შექმნან ჯგუფები, დაამატონ მონაწილეები ერთ სივრცეში სამუშაოდ, რაც მათ საშუალებას აძლევს, მოამზადონ საერთო პროექტები, გაინაწილონ ფუნქციები და დაგეგმონ სამუშაო ეტაპები, ერთობლივად შექმნან ანიმაციები და გამოიმუშაონ კომუნიკაციისათვის საჭირო უნარ-ჩვევები. ასეთი გამოცდილება კი ძალიან დაეხმარება მათ რეალურ ცხოვრებაში, სადაც თანამშრომლობა მნიშვნელოვანი ფაქტორია.



5. Animaker-ის ხელმისაწვდომობა და მოქნილობა

Animaker-ის ერთ-ერთი უდიდესი უპირატესობა მისი ხელმისაწვდომობაა. მასწავლებლებსა და მოსწავლეებს შეუძლიათ შექმნან ანიმაციები და მათზე წვდომა იქონიონ ნებისმიერი მოწყობილობიდან, რომელიც დაკავშირებულია ინტერნეტთან; ეს კი უზრუნველყოფს საგანმანათლებლო რესურსის ადვილად გაზიარებას უამრავ პლატფორმაზე (Youtube, Facebook, Instagram...), მის ჩამოტვირთვას მაღალი ხარისხით და მრავალჯერადად ნახვას სწავლის სხვადასხვა ტემპისა თუ სტილის შესაბამისად. მასწავლებელს საშუალება ეძლევა, ნებისმიერ დროს, ნებისმიერ ადგილას გაუზიაროს თავის მოსწავლეებს რესურსი.

აღსანიშნავია, რომ ფუნქციების უმრავლესობა ფასიანია საიტზე, თუმცა უფასო ფუნქციებიც საკმაოდ მრავალფეროვანია და მარტივად შეგვიძლია შევქმნათ საინტერესო ანიმაცია. გარდა ამისა, შესაძლებელია დაფინანსების წყაროს მოძიება და გრძელვადიანი, მსუყე სასწავლო რესურსის შექმნა საგნებისა თუ თემების მიხედვით, რაც ნამდვილად საჭირო და დროულია თანამედროვე საგანმანათლებლო სივრცისათვის.

Animaker-ის ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი ფუნქცია არის ისიც, რომ გაზიარებულ რესურსს მოჰყვება გამოხმაურება, რაც ავტორს დაეხმარება უკუკავშირის საფუძველზე დახვეწოს თავისი ნაშრომი.

უნდა ითქვას, რომ Animaker-ის რესურსების გამოყენება ერთობ მნიშვნელოვანია უცხო ენების სწავლების პროცესში. მისი დახმარებით შესაძლებელია: მხოლოდ სამიზნე ენაზე წარმართოთ გაკვეთილი; შევქმნათ ხმოვანი ილუსტრირებული ლექსიკონი; ავაწყოთ რეალური საკომუნიკაციო დიალოგები; გავაცოცხლოთ ზღაპრები, იგავ-არაკები, მოთხრობები; ენობრივი საკითხების უკეთ გასააზრებლად, შემოვიტანოთ სქემები, ცხრილები და დიაგრამები. მოსწავლეების მიერ რესურსების გახმოვანება განათლების **E სახლი**

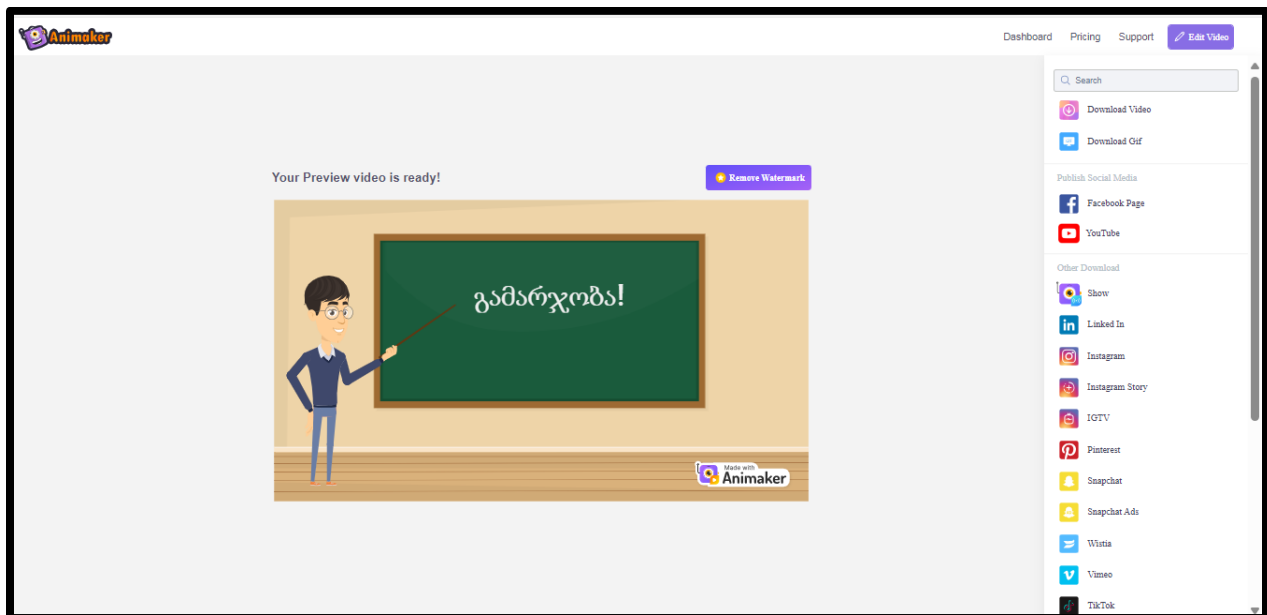
აუმჯობესებს მათ მეტყველებასა და შემოქმედებითობას. ამრიგად, იგი ავითარებს უცხო ენისათვის საჭირო ოთხივე სამეტყველო უნარ-ჩვევას (მოსმენა, ლაპარაკი, წერა, კითხვა).

Animaker პლატფორმის საილუსტრაციოდ გთავაზობთ ჩვენ მიერ შექმნილ სასწავლო რესურსებს:

ზმნისწინები.... <https://app.animaker.com/animo/ytAKI9BlbfJ2oQNR/>

დაბადების დღე.... <https://app.animaker.com/animo/YEFhtcu6SepW2jZT/>

ზღაპარი.... <https://app.animaker.com/animo/DfjKBp0ggOeLXuNn/>



დასკვნა: Animaker-ის გამოყენების სარგებელი სწავლა-სწავლების პროცესში

Animaker-ის სწავლა-სწავლების პროცესში გამოყენება მრავალ სარგებელს გვთავაზობს, დაწყებული საინტერესო ვიზუალური კონტენტის შექმნიდან, მოსწავლეთა შორის შემოქმედებითი და თანამშრომლობითი უნარების გაძლიერებამდე.

საგანმანათლებლო გარემო მუდამ ვითარდება და Animaker-ის ტიპის ინსტრუმენტების გამოყენება მნიშვნელოვანია, რათა სწავლა-სწავლების პროცესი მეტად დინამიკური და ეფექტური გახდეს. მას ასევე შეუძლია მოამზადოს მოსწავლეები მომავლისთვის, რადგან ციფრული წიგნიერება სულ უფრო აქტუალური ხდება.

გამოყენებული ელექტრონული რესურსები:

1. [Visual Teaching Strategies to Improve Learning | Lucidspark](#)