

„არ დაგავიწყდეს თამაში!“

ავტორი: თამთა დოლიძე

დღეისათვის საგანმანათლებლო სივრცეში თამაშის გამოყენების საჭიროება კითხვის ნიშნის ქვეშ აღარ დგას. თუმცა არცთუ ისე შორეულ წარსულში თამაში და სასწავლო პროცესი მკვეთრად იყო გამოიჯნული. მასწავლებლები გვიხსნიდნენ, ჩვენ ვუსმენდით, ვიზუთხავდით, ვაბარებდით... ვისხედით მერხთან წელგამართული, უმეტესად ზურგზე აკრული ხელებით. თუკი მარცხენა კალმისკენ გაგვექცეოდა, აუცილებლად მტკივნეულად შეგვახსენებდნენ, რომ ამ ხელს, მაქსიმუმ, ფურცელი უნდა გადაეშალა ან მარჯვენასთვის სამელნე მიეწოდებინა... ეს რეალობა ალბათ ყველას კარგად გვახსოვს. მიხარია, რომ იმ გარემოში არ მიწევს სწავლება, სადაც ბავშვობა სახაზავის ტკაცუნთან მთავრდებოდა და ზურგის ჯებირით გადატახრულ ხელებში გვაბერდებოდა. ახლა თითქოს სხვა დროა. ბავშვს თავი იქით უნდა „მოაწონო“ – სწავლა მოანდომო, დააინტერესო... მაგრამ ხანდახან მაინც გვესმის: „გართობაში ვიხდი ფულს?!“, „ვათამაშო კი არა, დაჯდეს და დაიზუპიროს, ერთ ლექსს ვერ იტყვის ამხელა ბავშვი!“ და ა.შ. სიმართლე გითხრათ, სულაც არ მიკვირს ამ ადამიანების სკეპტიკური დამოკიდებულება თანამედროვე სწავლა-სწავლების მეთოდების მიმართ, რადგან ისინი ჩემი ბავშვობის სკოლაში გაიზარდნენ და უკან მშობლების ამპლუაში დაბრუნებულებს სულ სხვა სასწავლო გარემო დახვდათ.

აქვე გავიხსენებ აღნიშნულ თემასთან დაკავშირებულ ერთ-ერთ ღია გაკვეთილს, რომლის იდეაც სწორედ ზემოაღნიშნული კითხვების საპასუხოდ დაიბადა. საკლასო ოთახის კარი შევადე, ჩვეული მისალმების შემდეგ პროექტორით კედელს ცნობილი მხატვრის მარკ ჯონსის ერთ-ერთი ნამუშევარი „მივახატე“ და ვთქვი:

- არ დაგავიწყდეთ თამაში!



პირველ რიგში, ნახატზე გამოსახული დეტალები ამოვწერეთ: საათის ციფერბლატი, ისრები, საქანელა და ზემოაღნიშნული წარწერა. ბევრი ვიფიქრეთ თუ ცოტა, ავტორს სათქმელს მაინც მივუხვდით. დროის სვლამ, გაზრდამ შეიძლება თამაშის სურვილი, სილაღე და ბავშვობით გაჯერებული სიმსუბუქე წაგართვას, ამიტომაც გვიკეტავს ისრები (ჟამთასვლის სიმბოლო) საქანელებისკენ(თამაშის შესაძლებლობა) მიმავალ გზას. მაგრამ თამაში მარტო გართობა ხომ არ არის?! მაშ, რატომ არის იგი ასე მნიშვნელოვანი,

რა როლს ასრულებს ადამიანის ცხოვრებაში?! ასე ნაბიჯ-ნაბიჯ მივედით გაკვეთილის მთავარ თემამდე. საკუთარი ნააზრევით მოსწავლეებმა ფურცლებზე გადაიტანეს. ასევე ჩამოწერეს იმ მოვლენების სია, რომელთა დავიწყებასაც არასდროს ისურვებდნენ. ბოლოს კი გაიხსენეს მათთვის ყველაზე საინტერესო გაკვეთილები, რომლებიც თამაშის ელემენტებით იყო გაჯერებული და დაასკვნეს, რომ თამაში სასწავლო-სააღმწერდლო პროცესის ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი კომპონენტი ყოფილა.

სკოლის დისტანციურ ფორმატში გადატანამ ელექტრონული ინსტრუმენტების საჭიროება უფრო მძაფრად დაგვანახა, რადგან ვირტუალური სასწავლო პროცესის მათ გარეშე წარმართვა თითქმის შეუძლებელი გახდა. მოსწავლეთა მოტივირებისთვის საგანმანათლებლო თამაშების „გაციფრულება“ დაგვჭირდა. რა თქმა უნდა, ციფრული რესურსები პანდემიამდეც იქმნებოდა, თუმცა გასულმა წელმა მნიშვნელოვნად დააჩქარა მათი სასწავლო პროცესში მასიობრივად დანერგვა.

დღეისათვის ელექტრონული სასწავლო რესურსების მოძიება ან შექმნა სირთულეს აღარ წარმოადგენს. ერთ-ერთი ასეთი ციფრული პლატფორმა გახლავთ ყველა „ბუკში“ ჩატვირთული „ვსწავლობთ თამაშით“. იგი სასწავლო პროცესის ინტერაქტიული თამაშებით გამდიდრებაზეა ორიენტირებული და თან ეროვნული სასწავლო გეგმით გათვალისწინებული მიზნების მიღწევას გვიადვილებს.

<http://play.geolab.edu.ge/>

„ვსწავლობთ თამაშით“ 2018 წელს გაეროს ბავშვთა ფონდის მხარდაჭერით შეიქმნა. იგი I-IV კლასების მოსწავლეებისთვისაა განკუთვნილი. მისი გამოყენება შეგიძლიათ, როგორც ფორმალურ, ასევე არაფორმალურ განათლებასთან დაკავშირებული მიზნების მისაღწევად. ელექტრონული პლატფორმა ხელს უწყობს ბავშვებში ისეთი უნარების განვითარებას, როგორიცაა: კრიტიკული აზროვნება, ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენება, კომუნიკაცია და თანამშრომლობითობა, პრობლემის ეფექტურად გადაჭრა, შემოქმედებითობა და სხვ.

ციფრული რესურსი შექმნილია ინკლუზიური განათლების პრინციპების დაცვით, რაც, თავის მხრივ, დიფერენცირებული სწავლა-სწავლების პროცესის ეფექტურად წარმართვას განაპირობებს. იგი ინდივიდუალური და ჯგუფური მრავალფეროვანი აქტივობების ჩატარების საშუალებას გვაძლევს, რაც მნიშვნელოვნად ზრდის მოსწავლეთა მოტივაციასა და თვითეფექტურობას.

იხილეთ თამაშის ბმული

ზემოაღნიშნულ ინსტრუქციაში გაეცნობით ელექტრონული პლატფორმის ძირითად მახასიათებლებს და მასში სწორად ორიენტირებისთვის საჭირო ინფორმაციას. აპლიკაციაში ნახავთ საგნობრივ მატრიცებს, რომლებიც სასწავლო პროცესში რესურსის მიზნობრივად გამოყენებას გაგიადვილებთ. მატრიცებთან ერთად შეგიძლიათ ჩამოტვირთოთ ეროვნული სასწავლო გეგმა და საგაკვეთილო რესურსი (ტექსტები კლასების მიხედვით და სხვ.).

აღნიშნული ინსტრუმენტის დახმარებით, ქართული ენისა და ლიტერატურის გაკვეთილებზე შეგიძლიათ შექმნათ ხმოვანი ილუსტრაციები და კომიქსები. მოსწავლეებს თავიანთ ნამუშევრებთან მრავალჯერ მიბრუნების და მათი რედაქტირების საშუალება აქვთ. წაკითხული ტექსტების სიღრმისეულად გააზრებისთვის ვერბალური ინფორმაციის ვიზუალიზება გამოცდილი და ეფექტური მეთოდია. პროგრამა კი დისტანციურ სივრცეში ამ აქტივობის შემოტანას სრულად უზრუნველყოფს.

„ვსწავლობთ თამაშით“ მხოლოდ ქართულ ენასა და ლიტერატურასთან დაკავშირებული აქტივობებით არ შემოიფარგლება. მისი გამოყენება მათემატიკის, ბუნებისმეტყველების, მუსიკისა და ხელოვნების მასწავლებლებსაც შეუძლიათ.

დაწყებითი საფეხურის მოსწავლეთა ლექტორებში ასევე ჩატვირთულია კითხვის სწავლებასთან დაკავშირებული თამაშები: ინტერაქტიული ანბანი, სიტყვობანა, მარცვლობანა და ა.შ. აღნიშნული თამაშები ქართული ენისა და ლიტერატურის პირველი კლასის მოსწავლეებს ან ენის შესწავლით დაინტერესებულ პირებს კითხვის პროცესთან დაკავშირებული პირველი ნაბიჯების გადადგმას გაუადვილებს.

ინტერაქტიული ანბანი I კლასის მოსწავლეებისთვის განკუთვნილი ციფრული საგანმანათლებლო რესურსია. იგი ქართულ ანბანთან დაკავშირებული ცოდნის განმტკიცებაზეა ორიენტირებული. რესურსი აჩვენებს ანბანის ასოებს, ახმოვანებს მათ, ასახელებს არჩეულ ასოზე დაწყებულ სიტყვებს, გვაჩვენებს მათ მოხაზულობას.

[იხილეთ ვიდეოს ბმული](#)

სიტყვობანა ზემოაღნიშნული თამაშის ერთგვარ გაგრძელებას წარმოადგენს. ამ რესურსის დახმარებით მოსწავლეები ანბანის გამოყენებით სიტყვების აწყობას ისწავლიან, რაც, კითხვასთან ერთად, წერითი უნარების განვითარებასაც მოიცავს. ამას გარდა, მოთამაშე ხედავს გამოსახულებას და ისმენს მის შესაბამის სიტყვას, რაც ლექსიკური ერთეულის ვიზუალური და ბგერითი ხატის აღქმას უწყობს ხელს. საკლასო ოთახში ზემოაღნიშნული აქტივობისთვის ანბანის ბარათებს ან მაგნიტურ ანბანს უფრო ვიყენებ, თუმცა დისტანციურ სასწავლო პროცესში ეს რესურსი მართლაც შეუცვლელია.

[იხილეთ ვიდეოს ბმული](#)

მარცვლობანა, წინა აპლიკაციების მსგავსად, მოსწავლეებს საანბანო პერიოდთან დაკავშირებული უნარ-ჩვევების განვითარებაში ეხმარება და სიტყვების სწორად დამარცვლას აჩვენებს. სიტყვის მარცვლებად დაშლა-აწყობა წერა-კითხვის პროცესის უმნიშვნელოვანესი ბერკეტია. ამ საკითხთან მიბრუნება დაწყებითი საფეხურის ფარგლებში არაერთხელ დამჭირვებია, რადგან მოსწავლეთა ნაწილს უძნელდება სიტყვის გადატანასთან დაკავშირებული წესების გააზრება, ლექსიკური ერთეულების სწორად დაშლა ან ნაწილების გამოთლიანება. შესაძლოა სიტყვის ვიზუალი დაიმახსოვროს და სხვა სიტყვების ჯაჭვშიც ამოიცნოს, მაგრამ მარცვლებად დაშლილი ვერაფრით გაამთლიანოს. „მარცვლობანას“ კლასში წებოვანი ფურცლების გამოყენებითაც ვთამაშობთ. დაფაზე ვწერ რამდენიმე ნაცნობ სიტყვას, შემდეგ არეულად ვაწებებ ამ სიტყვებში არსებულ მარცვლებს (ქარმა დაუბერა და მარცვლები ფოთლებივით მიმოფანტა...) და მოსწავლეებს მათ სწორად დალაგებას ვთხოვ. ზემოაღნიშნული

აქტივობა დამარცვლასთან დაკავშირებულ სტრესს მნიშვნელოვნად ამსუბუქებს და კითხვის პროცესი უფრო სახალისო ხდება.

იმედს ვიტოვებ, რომ ახალი სასწავლო წლის წარმართვას საკლასო ოთახებში შევძლებთ. მაგრამ თუ მაინც ვირტუალურ ფანჯრებში შევბრუნდებით, ზემოაღნიშნული ელექტრონული პლატფორმების მსგავსი თამაშები ცოტათი მაინც შეგვიმსუბუქებს დისტანციური საგანმანათლებლო პროცესის თანმდევ სირთულეებს, ან თავად შევქმნით „ნავს“, რომელიც საჭირო ნაპირზე გაგვიყვანს.