

ციფრული საგანმანათლებლო რესურსი – ვსწავლობთ თამაშით

ავტორი: **ნათია უჩავა**

დაწყებით კლასებში დიდი როლი უკავია თამაშით სწავლებას. ერთ-ერთი საგანმანათლებლო რესურსი „ვსწავლობთ თამაშით“ სწორედ მას ემსახურება. ის განკუთვნილია დაწყებითი საფეხურის I-IV კლასის მოსწავლეებისთვის. მისი გამოყენება შეგიძლიათ სხვადასხვა საგანში: ქართულში, მათემატიკაში, ბუნებისმეტყველებაში, ხელოვნებაში, მუსიკაში, როგორც ცალკე, ასევე ინტეგრირებულად.

ამ რესურსის გამოყენებით მოსწავლეებს უვითარდებათ შემოქმედებითობა, კრიტიკული აზროვნება, კომუნიკაცია, ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენების ჩვევა. ის მორგებულია სპეციალური საჭიროების მქონე მოსწავლეებზეც.

„ვსწავლობთ თამაშით“ სარგებლობისთვის უნდა შეხვიდეთ [ბმულზე](#), საიდანაც შეძლებთ თამაშის გადმოწერას. მას შემდეგ, რაც თამაშს გადმოიწერთ და დააყენებთ თქვენს მოწყობილობაში, შეგეძლებათ მისი სარგებლობა. მისი კიდევ ერთი დადებითი მხარე ის გახლავთ, რომ გადმოწერილ რესურსს აღარ სჭირდება ინტერნეტის მხარდაჭერა. მის გამოყენებას ინტერნეტის გარეშეც შეძლებთ. ასევე თქვენ გექნებათ წვდომა ეროვნულ სასწავლო გეგმასთან, რომელიც რესურსშივეა ჩაშენებული.

ჩემთვის, როგორც მოსწავლეებისთვის საინტერესო აღმოჩნდა ამ რესურსის აღმოჩენა და მუშაობა, რადგან მან საშუალება მომცა, მომერგო ის სხვადასხვა საგანზე. ის იდეალური საშუალება აღმოჩნდა მოსწავლეების დაინტერესებისთვისაც.

ბუნებისმეტყველების თემის ფარგლებში მოსწავლეებს ვთხოვე, შეექმნათ ორი ნამუშევარი:

1. შინაური ფრინველები და ცხოველები;
2. გარეული ფრინველები და ცხოველები.

მოსწავლეებს შევთავაზე [ვიდეო-ინსტრუქცია](#), რომელიც დაეხმარათ რესურსის გამოყენებაში. თემის ფარგლებში მათ თავად უნდა მოეფიქრებინათ გარემო, დაეჯგუფებინათ ფრინველები და ცხოველები, გარემოზე დაედოთ შესაბამისი ხმა. გამოყენებინათ მოცემული ინსტრუმენტები. დავალებაზე მუშაობისას მოსწავლეებმა გამოავლინეს შემოქმედებითი უნარი, მოახდინეს ცოდნის ტრანსფერი. დავალების შესრულების პროცესი მათთვის ძალიან საინტერესო და სახალისო აღმოჩნდა.

გთავაზობთ რამდენიმე ნამუშევარს, რომელიც მოსწავლეებმა შექმნეს:



