

თამაში და „ვეფხისტყაოსანი“

ავტორი [მაია მენაბდე](#)

თუკი რაიმე მოსაფრთხილებელი, დასაფასებელი, ერთობრივი სიყვარულის ღირსი გაგვაჩნია ქართველებს, ეს ნამდვილად არის „ვეფხისტყაოსანი“. ყოველ შემთხვევაში, ადამიანი არ შემხვედრია, ეთქვას, „ვეფხისტყაოსანი“ სისულელეაო, მიუხედავად იმისა, რომ ქართველების, ალბათ, მხოლოდ 10% თუ გადაუშლია ეს ეროვნული განძი ზრდასრულობისას, მოსწავლეობის ასაკის მერე. სკოლის ასაკში კიდეც ქრონოლოგიური პრინციპის წყალობით საკმაოდ მძიმედ ისწავლება, რადგან ერთად იყრის თავს მთელი ძველი ქართული და ძალიან ძნელია, ამდენი რთული ნაწარმოების ერთდროულად სწავლა – სწავლებაც და შეყვარებაც.

ნამდვილად არ ვიცი, სხვა ქვეყნებში როგორი დამოკიდებულება აქვთ სხვა ერებს ასეთი ძვირფასი, მნიშვნელოვანი, ხელშეუხებელი მხატვრული ნაწარმოებების მიმართ, მაგრამ ფაქტია, რომ ქართველებს კარგა ხანს ხელშეუხებელი გვეგონა (რა თქმა უნდა, იმ დროს არ ვგულისხმობ, ზეპირად რომ სწავლობდნენ ოდესღაც), პირდაპირი მნიშვნელობით. ჩვენი ამ ნაწარმოებთან დამოკიდებულება მიჩენს ილიასეული მყინვარის ალუზიას. მყინვარზე რომ ამბობს: „მაღალიო! რად მინდა მისი სიმაღლე, თუ მე იმას ვერ აწევდები და ის მე ვერ ჩამომწვდება...“, „ვეფხისტყაოსნის“ შინაარსი კი – თერგისას, რომ წერს: თერგი სახეა ადამიანის გაღვიძებულის ცხოვრებისა, ამაღლეზელი და ღირსსაცნობი სახეც არის: იმის მღვრიე წყალში სჩანს მთელის ქვეყნის უბედურების ნაცარტუტაო...

კარგია, რომ ბოლო წლებში გამომცემლობებმა რაღაც ნაბიჯები გადადგეს ამ წიგნის სხვადასხვა კატეგორიის მკითხველთან დასაახლოებლად: გამოიცა რამდენიმე „საბავშვო ვეფხისტყაოსანი“, მათ შორის ე.წ. 3D წიგნი, კომიქსური ვარიანტიც (თუმცა ისიც უნდა აღვნიშნო, რომ ზოგიერთი დიდად ვერ დაიკვხნის ტექსტის ხარისხიანად დამუშავებითა და გამორჩეული ილუსტრაციებით), ბაჩანა ბრეგვაძის პროზაული ვერსიაც არსებობს, ლიტერატორ თამაზ ვასაძის წყალობით განმარტებებიანი „ვეფხისტყაოსნის“ ახალი გამოცემაც გაჩნდა და, რაც მთავარია, უკვე გვაქვს დავით მაჭავარიანის მიერ შექმნილი გრაფიკული „ვეფხისტყაოსანი“, რომელიც, დარწმუნებული ვარ, თავის სათქმელს იტყვის ამ საგანძურის შეყვარებასა და გულთან ახლოს მიტანაში.

მართალია, ფილმი ჯერ კიდევ არ გადაგვიღია და სპექტაკლიც მხოლოდ პანტომიმური დავდგით, მაგრამ რეჟისორ ნოდარ ბეგიაშვილის წყალობით გვაქვს საოცრად საყვარელი ანიმაცია, რომელიც ბავშვების ილუსტრაციებით შეიქმნა, თვითონვე გაახმოვანეს და ძალიან უთბობს გულს ნებისმიერ მაყურებელს და განსაკუთრებით თავად ბავშვებს – სამწუხაროდ, ინტერნეტში მხოლოდ მცირე ტრეილერი მოვიძიე:

იხილეთ [ვიდეოს ბმული](#)

ამ ჩამონათვალს ნიაზ დიასამიძის სიმღერაც

უნდა დავუმატო და მთავარზეც გადავალ.

არც პირველი ვარ, არც უკანასკნელი, ვინც იმაზე წერს, რომ თამაში ისეთი უნიკალური რამაა, ყველაზე დიდი ნაწარმოების შესწავლა- შეყვარებაშიც კი დაგვეხმარება და ამიტომაც ბევრს არ გავაგრძელებ.

ამ წერილში შემოგთავაზებთ იმ აქტივობა – თამაშს, რომელსაც

მე ვიყენებ და მგონია, რომ ეფექტური და შედეგის მომტანია;

რომელიც ერთ-ერთ გრიფირებულ სახელმძღვანელოშიცაა შესული;

რომლის გამოყენება ნებისმიერ კლასში შეიძლება დაწყებით და საბაზო საფეხურზე;

რომლის მოდიფიცირება ძალიან მარტივია.

ტექსტის დაწყებამდე მოსწავლეებს ვურიგებ სქემას, რომელიც ბევრნაირად შეიძლება შევცვალოთ. მე დავალებად მივეცი, თუმცა შეიძლება საკლასო სამუშაოსთვისაც გადაკეთდეს. ეს სქემა უქმნის ერთგვარ განწყობას ბავშვებს, რომ დაიწყონ ფიქრი „ვეფხისტყაოსანზე“ და სხვადასხვა მხრიდან შეხედონ ამ ნაწარმოებს.

აფორიზმი (ჩაწერე ბრძნული გამონათქვამი, რომელიც „ვეფხისტყაოსნიდანაა“, მაგრამ მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ შენ ის ზეპირად გახსოვს)	
უფროსების დამოკიდებულება „ვეფხისტყაოსანთან“ (გამოკითხე ოჯახის წევრები, სხვა საგნის მასწავლებლები, ალაპარაკე, რას ფიქრობენ „ვეფხისტყაოსანზე“ და მერე მათი ნათქვამი შენი სიტყვებით გადაიტანე ცხრილში)	შენი დამოკიდებულება „ვეფხისტყაოსანთან“ (გაქვს თუ არა ნასწავლი რომელიმე ნაწყვეტი, როგორია შენი შთაბეჭდილება, გაგიჭირდა თუ არა მისის სწავლა, მოგეწონა თუ არა- დაწერე გულწრფელად)
„ვეფხისტყაოსანი“ ჰოლივუდში რომ გადაეღოთ ... (წარმოიდგინე, როგორი ფილმი გამოვიდოდა, რომელი მსახიობი წარმოგიდგენია თითოეულის როლში, როგორ შეხვდებოდა მსოფლიო ამ ფილმს, რას მოუტანდა საქართველოსა და ქართველებს)	მოიძიე „ვეფხისტყაოსნის“ ერთი ნებისმიერი ილუსტრაცია და აღწერე (ისე უნდა აღწერო, რომ მკითხველს თვალწინ დაუდგეს ნახატი: ყურადღება მიაქციე ფერებს, ცეტრალურ ფიგურებს, ფონს, დეტალებს...)

ცხრილის შევსების შემდეგ გადავდივართ ტექსტის დაწვრილებით შესწავლაზე. ბავშვებს თავიდანვე ვაფრთხილებ, რომ ტექსტს დავასრულებთ თუ არა, გვექნება ერთგვარი შემაჯამებელი თამაში, რომლისთვისაც თითოეული სტრიქონისა და სიტყვის ცოდნა და

გააზრება მნიშვნელოვანია. თამაშის ეშხით უფრო ყურადღებით ეკიდებიან მოცემულ სტრიქონებს და ერთმანეთსაც აგულიანებენ, რადგან იციან, გუნდური თამაში იქნება.

თამაშის ფორმა ასეთია:

I რაუნდი: ვიქტორინა– მოსწავლეების მიერ მოფიქრებულ კითხვებზე მოწინააღმდეგე გუნდმა უნდა გასცეს სწორი პასუხი;

II რაუნდი: ამოიცანი გამოტოვებული სიტყვა– ამზადებენ ფერად ბარათებს, რომლებზეც ამოწერენ თითოზე 1 ან 2 სტრიქონს, რომელშიც გამოტოვებული იქნება სიტყვა და მოწინააღმდეგე გუნდმა უნდა ამოიცნოს, აღადგინოს;

III რაუნდი: „ჩამოხრჩობანა“ – დაფაზე წერენ თვისებას, რომელიც, მათი აზრით, ახასიათებს მონაკვეთში აღწერილ რომელიმე პერსონაჟს. მოწინააღმდეგე გუნდმა უნდა გამოიცნოს ასოების დასახელებით.

IV გადამწყვეტი რაუნდი: ბლიცი – მასწავლებლის მიერ მომზადებულ კითხვებს 1 წუთის განმავლობაში უნდა გასცეს პასუხი გუნდიდან ერთ-ერთმა. ამ რაუნდის გამარჯვებული იქნება ის, ვინც უფრო მეტ კითხვას გასცემს სწორ პასუხს.

გუნდების რაოდენობა შეზღუდული არაა, არც სიმრავლე შეუშლის პროცესს ხელს, რადგან დავალებები წერილობით სრულდება და წრიულად გადადის. მაგალითად: I გუნდის დავალებებს II გუნდი აკეთებს, II გუნდისას III გუნდი და ა.შ.

თამაშს წინ, ტექსტის შესწავლის გარდა, საკმაოდ საინტერესო მოსამზადებელი სამუშაო უძღვის. მოსწავლეებს ვაჟალებ, სახლში მოიფიქრონ 10-10 კითხვა, რომელთაგან 7 მაინც სააზროვნო იქნება, ანუ ღია პასუხს მოითხოვს, თუმცა პასუხი ტექსტშივე ან განმარტებებში უნდა იკითხებოდეს. ასეთი კითხვების შედგენა ადვილი არაა და მაღალ სააზროვნო უნარებს მოითხოვს. სკოლაში დაბრუნებულებს ვაჯგუფებ და იწყება თამაშის მოსამზადებელი გაკვეთილი:

ნაბიჯი I- სახლში მომზადებული კითხვები უნდა გააცნონ ერთმანეთს და 5 საუკეთესო ამოირჩიონ; რა თქმა უნდა, თავს არიდებენ მარტივ კითხვებს და სააზროვნო კითხვებს ირჩევენ.

ნაბიჯი II – დაამზადონ 3-3 ფერადი ბარათი სიტყვების გამოსაცნობად. ამ შემთხვევაში აუცილებელი მითითებაა, რომ იმ სტროფებით იხელმძღვანელონ, რომლებიც უმეტესობამ იცის (რადგან უმეტეს შემთხვევაში თვითონ ირჩევენ ხოლმე, რომელი სტროფები უნდა ისწავლონ ზეპირად) ან ისეთი სტრიქონები შეარჩიონ, სადაც სიტყვის აღდგენა ლოგიკურადაც შეიძლება, ზეპირად სწავლის გარეშე;

ნაბიჯი III – მოიფიქრონ ერთი სიტყვა, რომელიც „ჩამოხრჩობანას“ თამაშისთვის გამოადგებათ. სიტყვა უნდა იყოს გრძელი და ძნელად გამოსაცნობი. თითოეული ნაბიჯი კონკრეტულ დროს გულისხმობს და ამ ყველაფერს 45 წუთი თავისუფლად ყოფნის. გაკვეთილის ბოლოს უკვე ყველა ჯგუფის მომზადებული მასალა ჩემს მაგიდაზე დევს.

მეორე 45 წუთი თამაშს ეთმობა. თითოეულ რაუნდს თავისი გარკვეული დრო აქვს, ვურიგებ უკვე მომზადებულ მასალებს და ტაიმერსაც ვრთავ. ჯგუფები ერთდროულად იწყებენ მუშაობას და დროში არიან შეზღუდული.

მათ მიერ მომზადებული მასალების ამოწურვის შემდეგ ბლიცის დროც დგება. ჯგუფი ირჩევს ლიდერს, რომელიც 1 წუთის განმავლობაში პასუხობს ჩემ მიერ წინასწარ მომზადებულ კითხვებს. კითხვები უნდა იყოს მოკლედ ფორმულირებული, მოკლე პასუხს უნდა მოითხოვდეს და, რაც მთავარია, არ უნდა განმეორდეს. გამარჯვებულია ის, ვინც ყველაზე მეტ კითხვას უპასუხებს 1 წუთის განმავლობაში. საბოლოოდ ყველა რაუნდის ქულა იკრიბება და ამით გამოვლინდება გამარჯვებული ჯგუფი. თამაშის დასრულების შემდეგ იმავე ან შემდეგ გაკვეთილზე აუცილებლად ვაანალიზებ, რა გამოუვიდათ ბავშვებს განსაკუთრებით კარგად და რა სისუსტეები გამოავლინეს, სად და რატომ დაუშვეს შეცდომები. ჩემი აზრით, განმსაზღვრელი შეფასება თამაშს გემოს უკარგავს, ამიტომ არ ვწერ ნიშნებს და მოსწავლეებსაც დასაწყისში ვეუბნები ამას.