

მოსწავლეთა შემეცნებითი აქტივობის ხელშეწყობა

ბიოლოგიის სწავლებისას

ავტორი რუსუდან თედორაძე

ყოველგვარი შემეცნებითი აქტივობის წარმატებით დაგვირგვინებაში მნიშვნელოვანი წვლილი შეაქვს მოტივაციას.

ცნობილია, რომ მოტივაცია ორი სახისაა: გარეგანი და შინაგანი.

მოტივაცია არის იმპულსი/სურვილი, შინაგანი პროცესი, რომელიც ადამიანს ქმედებისკენ უბიძგებს და ამ ქმედებას განსაზღვრული მიზნისკენ მიმართავს.

მოტივაციის ასამაღლებლად სისტემატური მუშაობა მნიშვნელოვანწილად განაპირობებს მოსწავლეთა მაღალ აკადემიურ მოსწრებას და სასწავლო პროცესის სასიამოვნოდ და სახალისოდ წარმართვას.

გარეგანი მოტივაციის შესაქმნელად მასწავლებელს საშუალებათა ფართო არსენალი აქვს. რაც შეეხება შინაგანი მოტივაციის აღძვრასა და შენარჩუნებას, აქ საქმე უფრო რთულადაა.

შინაგან მოტივაციას რამდენიმე ფაქტორი განაპირობებს. ფსიქოლოგები განასხვავებენ ოთხი სახის შინაგან მოტივაციას:

- * შედეგით მოტივაცია – მოსწავლე ორიენტირებულია ქმედების შედეგზე;
- * პროცესით მოტივაცია – მოსწავლე დაინტერესებულია პროცესის მსვლელობით;
- * ნიშნით მოტივაცია – მოსწავლეს სურს კარგი ნიშნის მიღება;
- * უსიამოვნებისთვის თავის არიდება - ვფიქრობთ, ნათელია, რაც იგულისხმება.

მიჩნეულია, რომ ამ ოთხიდან უფრო ეფექტურია მოტივაციის პირველი ორი სახე. პედაგოგებისთვის დღემდე პრობლემად რჩება საგაკვეთილო პროცესში ზოგიერთი მოსწავლის დაბალი შემეცნებითი აქტივობა – დამოუკიდებლად სწავლისა და მუშაობის სურვილის უქონლობა. ხშირად გვესმის, რომ გაკვეთილი იყო და რჩება სასწავლო პროცესის ორგანიზების ძირითად ფორმად, მაგრამ მოსწავლეები კარგავენ სწავლისადმი ინტერესს და ამაში ბრალი უმთავრესად გაკვეთილების ერთფეროვნებას მიუძღვის.

მაინც როგორი უნდა იყოს გაკვეთილი, რომ მოსწავლეები დააინტერესოს და მასწავლებელს დასახული ამოცანის გადაჭრა შეაძლებინოს? პასუხი ერთმნიშვნელოვანია: შემოქმედებითი. მხოლოდ შემოქმედებითი მიდგომა ხდის გაკვეთილს განუმეორებელსა და ეფექტურს.

სწავლა რთული პროცესია. ჩვენი მოვალეობა კი ამ პროცესის ორგანიზებაა, კერძოდ, მისი მიზნის, შინაარსის განსაზღვრა, შესაბამისი სტრატეგიების, რესურსების, შეფასების ფორმების შერჩევა, მოსწავლეთათვის სწორი გეზის მიცემა და, საჭიროებისამებრ, დახმარება.

სწავლების პროცესი ფართო შესაძლებლობას გვაძლევს მოსწავლეთა გონებრივი განვითარების ხელშეწყობისთვის. სწავლა და აღზრდა მოსწავლეთა ცნობისმოყვარეობის გაზრდას უნდა ეფუძნებოდეს. მასწავლებლის ამოცანაა, მოსწავლე სასწავლო პროცესში ჩაითრიოს, აღუძრას სწავლის მოთხოვნილება. მოსწავლე, რომელსაც აინტერესებს სწავლა, ნიშანზე ნაკლებად არის ორიენტირებული; მისთვის უფრო მნიშვნელოვანია პროცესი.

ფსიქოლოგები იცნობენ მოსწავლეთა სტიმულირების სხვადასხვა ფორმას. ამ ფორმათაგანია სტიმულები, რომლებიც აღძრულია მასალის შინაარსით, მოსწავლეთა ჩართულობითა და თანამშრომლობით. ამ ამოცანების წარმატებით გადასაჭრელად პედაგოგები სხვადასხვა ხერხს მიმართავენ.

მოტივაციის ამაღლებაში შეიძლება მნიშვნელოვანი როლი შეასრულოს თამაშებმა. სასწავლო თამაშები ხელს უწყობს სასწავლო პროცესის გააქტიურებას. ისინი შეიძლება გამოვიყენოთ როგორც ადრე შეძენილი ცოდნის შესამოწმებლად და განსამტკიცებლად, ისე მის გასაფართოებლად და გასაღრმავებლად. სასწავლო თამაში მოსწავლეებს საგნობრივთან ერთად ტრანსფერული კომპეტენციების განვითარებაშიც ეხმარება.

დიდაქტიკური თამაშის მიზანია, განუვითაროს მოსწავლეებს შემეცნებითი პროცესები (აღქმა, ყურადღება, მახსოვრობა, დაკვირვება, გამჭრიახობა და სხვა) და გაუმყაროს გაკვეთილზე მიღებული ცოდნა.

თითოეული დიდაქტიკური თამაშისთვის, ერთი მხრივ, დამახასიათებელია ამა თუ იმ დიდაქტიკური ამოცანის გადაჭრა, საგნისა და მისი თვისებების მთლიანად წარმოდგენა და ა.შ. (ამის კვალობაზე, თამაშს აქვს სასწავლო ხასიათი), მეორე მხრივ კი თამაშის მიზანია, მოსწავლემ ყურადღება მის ელემენტებზე გადაიტანოს და ხალისით შეასრულოს ამოცანა. ამრიგად, დიდაქტიკური თამაშები მოსწავლეებისთვის მხოლოდ გასართობი კი არა, არამედ საინტერესო, უჩვეულო საქმიანობაც არის.

უნდა გვახსოვდეს თამაშის აუცილებელი მოთხოვნებიც:

- * თამაში უნდა ემყარებოდეს მოსწავლეთა თავისუფალ შემოქმედებითობას;
- * თამაში უნდა იყოს ხელმისაწვდომი, მიზანი – მიღწევადი, გაფორმება -სახალისო;
- * თამაშმა უნდა გამოიწვიოს ხალისიანი განწყობა, სიამოვნება, სიხარული სწორი პასუხის გამო.

თამაშის მიზნის კვალობაზე, მოსწავლეებს შეიძლება მივცეთ მოსამზადებელი პერიოდი დამატებითი ინფორმაციის მოსაძიებლად ან ის უშუალოდ სახელმძღვანელოში განხილული თემების შემდგომ შევთავაზოთ ბავშვებს.

მინდა შემოგთავაზოთ სასწავლო თამაშის სცენარი მე-7 კლასისთვის. თემა: ხერხემლიანები (ძუძუმწოვრები). თამაშის ჩატარებამდე მოსწავლეებს ეძლევათ მოსამზადებელი პერიოდი, მასწავლებლის მითითებით ისინი ამუშავებენ სხვადასხვა თემას.

თამაშის მიზანი: ცოდნის შემოწმება/შეჯამება

თამაშის მსვლელობა: 45 წთ (აქედან 5 წთ – ინსტრუქტაჟი, 5 წთ – შედეგების ანალიზი)

თამაშის წესები: მოსწავლეებს ვყოფთ სამ ჯგუფად (შეიძლება სხვაგვარად დაყოფაც); კლასი ირჩევს ჟიურის რომელიც აჯამებს ქულებს (თითოეული გუნდიდან – ერთი წარმომადგენელი). ჯგუფები რიგრიგობით იღებენ თითო კითხვას ყოველი კონვერტიდან. თუ ჯგუფი ვერ უპასუხებს, კითხვის აღება შეუძლია სხვა ჯგუფს. თუ ჯგუფმა შეცდომით უპასუხა, კითხვა შემდეგ ჯგუფთან გადადის. თამაშის დასასრულს ხდება შეჯამება.

თამაშის აღწერა: მაგიდაზე ვაწყობთ კონვერტებს, რომლებსაც აქვს ასეთი წარწერები:

1. ძუძუმწოვრების გარეგანი აგებულება;
2. ძუძუმწოვრების შინაგანი აგებულება;
3. ცხოველების შესახებ;
4. შინაური ცხოველები;
5. გამოცანები ძუძუმწოვრებზე.

თითოეულ კონვერტში ხუთი კითხვაა, რომლებიც 10-დან 50-მდე ქულით ფასდება.

რაც უფრო მაღალია ქულა, მით უფრო რთულია კითხვა. არის “გზააბნეული” კითხვებიც, რომლებიც არ მიეკუთვნება ამ განყოფილებას და გუნდმა პასუხთან ერთად უნდა გამოიცნოს, სახელდობრ რომელ განყოფილებას ეკუთვნის ის.

გთავაზობთ კითხვების ნიმუშებს:

1. ძუძუმწოვრების გარეგანი აგებულება

10 ქ – ყველა ძუძუმწოვარი დაფარულია ბეწვით თუ არა? რატომ?

20 ქ – გადაადგილების რა საშუალებებს იყენებენ ძუძუმწოვრები?

30 ქ – როგორი აგებულება აქვს ძუძუმწოვრების კანს?

40 ქ – “გზააბნეული” კითხვა: დაასახელე ძუძუმწოვარი, რომელიც ცხოვრობს წყლის მახლობლად, საკვებს წყალში მოიპოვებს და შემოყვანილია სამხრეთ ამერიკიდან სარეწაო მიზნით. (ნუტრია)

50 ქ – აგებულების რა თავისებურება ახასიათებს ძუძუმწოვრების სმენისა და მხედველობის ორგანოებს?

2. ძუძუმწოვრების შინაგანი აგებულება

10 ქ – კისრის რამდენი მაღა აქვს: თავს? სპილოს? ჟირაფს?

20 ქ – “გზააბნეული” კითხვა: რომელია კვერცხისმდებელი ძუძუმწოვარი?

30 ქ – რა განსხვავებაა მღრღნელებისა და მტაცებლების კბილებს შორის?

40 ქ – რა ფუნქცია აქვს თირკმელს?

50 ქ – რა მნიშვნელობა აქვს ნერწყვს ძუძუმწოვრებისთვის?

3. ცხოველების შესახებ

10 ქ – რას ნიშნავს ფაუნა?

20 ქ – “გზააბნეული” კითხვა: რის საშუალებით სუნთქავს ვეშაპი?

30 ქ – რომელი ცხოველი მოძრაობს (დახტის) ულვაშებით? (დაფნია)

40 ქ – ხმელეთის მღრღნელი, რომელიც გრძელი ეკლებით არის დაფარული (მაჩვზღარბა)

50 ქ – რომელი ცხოველების ჯოგს მეთაურობს მდედრი? (ჟირაფებისა, ზებრებისა, ირმებისა)

4. შინაური ცხოველები

10 ქ – რომელი ცხოველი ითვლება ადამიანის მეგზურად და რატომ?

20 ქ – რომელ ძუძუმწოვარს არ აქვს რქები? (დედალ ცხვარს)

30 ქ – რა სხვაობაა ხევსურულ და მეგრულ ძროხებს შორის?

40 ქ – რატომ აღიზიანებს ძაღლს ხმაური და მკვეთრი სუნი?

50 ქ – “გზააბნეული” კითხვა: რომელი ქართული გვარები მომდინარეობს ძუძუმწოვრების სახელებიდან? (მელაძე, მგელაძე, ირემაძე და ა.შ.)

5. გამოცანები ძუძუმწოვრებზე

10 ქ – “მიველ, ვნახე ..., თოფმა ჭამა ...”

20 ქ – “გრძელყურაა – კურდღელი არ არის, რუხია – მგელი არ არის, ჩლიქები აქვს – ცხენი არ არის”. (ვირი)

30 ქ – “მზეს ვერ ხედავს, ცხოვრობს უფანჯრო სახლში, თუმცა ქურქი მდიდრული აცვია”. (თხუნელა)

40 ქ – თავგებზე ნადირობაში ერთმანეთს ეჯიბრებიან მელა და ბუ. რომელი გაიმარჯვებს?

50 ქ – “გზააბნეული” კითხვა: გაიხსენეთ, რას ნიშნავს გამოთქმა “რაც მოგივა, დავითაო, ყველა შენი თავითაო”.

თამაშის დასასრულს ხდება შედეგების შეჯამება. გამარჯვებულ გუნდს კლასი აპლოდისმენტებით ესალმება (ასევე შეიძლება კლასის წაყვანა ზოოლოგიის მუზეუმში, სიგელების გადაცემა და ა.შ.).

როგორც ზემოთ ითქვა, ამ აქტივობის მიზანია მოსწავლეთა ცოდნის შეჯამება და მათი რეფლექსიური აზროვნების განვითარების ხელშეწყობა.

რეფლექსია – ეს არის ადამიანის უნარი, გააანალიზოს საკუთარი მოქმედება, ქცევა, მოტივები და შეუფარდოს ისინი საზოგადოებაში მიღებულ ღირებულებებს, სხვა ადამიანთა ქცევებს, მოტივებს. რეფლექსია ხელს უწყობს სოციალურ გარემოში ბავშვის ადეკვატურ ქცევას.

ამრიგად, თამაში ავითარებს:

* სწავლის უნარს;

* შემოქმედებითობასა და ფანტაზიას;

* მეგობრებისადმი კეთილგანწყობას;

* იწვევს სიხარულის ემოციას, რაც აუცილებელია ფიზიკური და ფსიქიკური ჯანმრთელობისთვის.

ვფიქრობთ, მაშინ, როდესაც განხილული თემის შესწავლას საგნობრივი თემატიკით დროის მცირე მონაკვეთი ეთმობა, ამგვარი აქტივობა ხელს შეუწყობს მოსწავლეთა შემეცნებითი ინტერესის გაღვივებას.