

მოსწავლეთა შემეცნებითი აქტივობის ხელშეწყობა ბუნებისმეტყველების გაკვეთილზე

ავტორი რუსუდან თედორაძე

ნებისმიერი შემეცნებითი აქტივობის წარმატებას მნიშვნელოვნად განაპირობებს მოტივაცია. როგორც ცნობილია, მოტივაცია ორი სახისაა - გარეგანი და შინაგანი.

- ❖ მოტივაცია არის იმპულსი/სურვილი, შინაგანი პროცესი, რომელიც ადამიანს ქმედებებისკენ უბიძგებს და ამ ქმედებებს გარკვეული მიზნის მიღწევისაკენ მიმართავს.
- ❖ მოტივაციის ამაღლებაზე სისტემატური მუშაობა დიდწილად განაპირობებს მოსწავლეთა მაღალ აკადემიურ მოსწრებას და სასწავლო პროცესის სასიამოვნოდ და სახალისოდ წარმართვას.

გარეგანი მოტივაციის შესაქმნელად მასწავლებლის ხელში საშუალებათა დიდი არსენალია, ხოლო რაც შეეხება შინაგანი მოტივაციის აღძვრას და მის შენარჩუნებას, აქ უფრო რთულადაა საქმე. შინაგანი მოტივაცია შეიძლება რამდენიმე ფაქტორით იქნას განპირობებული. ფსიქოლოგები განასხვავებენ ოთხი სახის შინაგან მოტივაციას:

- ❖ შედეგით მოტივაცია - (მოსწავლე ორიენტირებულია ქმედების შედეგზე)
- ❖ პროცესით მოტივაცია - (მოსწავლე დაინტერესებულია პროცესის მსვლელობით)
- ❖ ნიშნით მოტივაცია - (მოსწავლე დაინტერესებულია კარგი ნიშნის მიღებით)
- ❖ უსიამოვნებისთვის თავის არიდება - (თავისთავად ნათელია, რა იგულისხმება)

❑ იჩნეულია, რომ უფრო ეფექტურია მოტივაციის პირველი ორი სახე

როგორც ყოველთვის, ახლაც პედაგოგებისთვის პრობლემას წარმოადგენს საგაკვეთილო პროცესში მოსწავლეთა ნაწილის დაბალი შემეცნებითი აქტივობა - არ აქვთ სურვილი ისწავლონ და იმუშაონ დამოუკიდებლად. ძალიან ხშირად გვესმის - გაკვეთილი იყო და რჩება სასწავლო პროცესის ორგანიზების ძირითად ფორმად, მაგრამ ის, რომ მოსწავლეები კარგავენ სწავლისადმი ინტერესს მნიშვნელოვნად განპირობებულია გაკვეთილების ერთფეროვნებით.

მაინც როგორი უნდა იყოს თანამედროვე გაკვეთილი, რომ მან დააინტერესოს მოსწავლეები და მიღწეული იქნას მასწავლებლის წინაშე მდგარი ამოცანები? - პასუხი ცალსახაა - ის უნდა იყოს ყოველთვის შემოქმედებითი. თემის დაგეგმვისას, მხოლოდ შემოქმედებითი მიდგომა ხდის მას განუმეორებელს და განაპირობებს მის ეფექტურობას. სწავლა რთული პროცესია, ხოლო ჩვენი მოვალეობაა ამ პროცესის ორგანიზება, კერძოდ: განვსაზღვროთ მიზანი, შინაარსი, შევარჩიოთ შესაბამისი სტრატეგიები, რესურსები შეფასების ფორმები, რომ მოხდეს მოსწავლეთათვის სწორი გეზის მიცემა და საჭიროების მიხედვით შევძლოთ დახმარება.

სწავლების პროცესი გვაძლევს ფართო შესაძლებლობებს მოსწავლეთა გონებრივი განვითარების ხელშეწყობისათვის. სწავლა და აღზრდა უნდა ემყარებოდეს მოსწავლეთა

ცნობისმოყვარეობის გაღრმავებას. მასწავლებლის ამოცანაა-მოსწავლე „ჩაითრიოს“ სწავლის პროცესში, აღუძრას სწავლის მოთხოვნილება. მოსწავლეს რომელსაც აქვს სწავლის პროცესის ინტერესი ნაკლებად არის ორიენტირებული ნიშანზე, მისთვის უფრო მნიშვნელოვანია თვით პროცესი.

ფსიქოლოგებისათვის ცნობილია მოსწავლეთა სტიმულირების სხვადასხვა ფორმები მათ შორის მნიშვნელოვანია სტიმულები, რომელიც გამოწვეულია მასალის შინაარსით, მოსწავლეთა ჩართულობით და თანამშრომლობით, სწორედ ამ ამოცანების წარმატებით გადასაჭრელად პედაგოგები სხვადასხვა ხერხს მიმართავენ.

მოტივაციის ამაღლების მიზნით, მნიშვნელოვანი როლი შეიძლება შეასრულოს თამაშებმა. სასწავლო თამაშები ხელს უწყობს სასწავლო პროცესის გააქტიურებას, ისინი შეიძლება გამოყენებულ იქნას როგორც ადრე შეძენილი ცოდნის შემოწმებისა და განმტკიცების მიზნით, ისე მისი გაფართოებისა და გაღრმავებისთვის. სასწავლო თამაში გარდა საგნობრივი კომპეტენციისა მოსწავლეებს ეხმარება ტრანსფერული კომპეტენციების განვითარებაში.

დიდაქტიკური თამაშის მიზანია, განავითაროს მოსწავლეებში შემეცნებითი პროცესები (აღქმა, ყურადღება, მახსოვრობა, დაკვირვებულობა, გამჭრიახობა და სხვა) და გაამყაროს გაკვეთილზე მიღებული ცოდნა. თითოეული დიდაქტიკური თამაშისათვის დამახასიათებელია, ერთი მხრივ, სხვადასხვა დიდაქტიკური ამოცანის გადაწყვეტა, საგნის და მისი დამახასიათებელი თვისებების მთლიანად წარმოდგენა და ა.შ. აქედან გამომდინარე თამაში ატარებს სასწავლო ხასიათს, ხოლო, მეორე მხრივ, სათამაშო ქმედებები(თამაშის ელემენტები)სწორედ აქეთვეა მიმართული, რომ მოსწავლის ყურადღება გადატანილია თამაშის ელემენტებზე და ის სახალისოდ ასრულებს ამ ამოცანას. ამიტომ დიდაქტიკური თამაშები წარმოადგენენ მოსწავლეებისათვის არა მარტო გასართობს, არამედ საინტერესო, უჩვეულო საქმეს.

ასევე უნდა გვახსოვდეს, რომ თამაშის აუცილებელი მოთხოვნებია:

- ❖ თამაში უნდა ემყარებოდეს მოსწავლეთა თავისუფალ შემოქმედებითობას
- ❖ თამაში უნდა იყოს ხელმისაწვდომი, მიზანი - მიღწევადი, გაფორმება-ფერადი, სახალისო.
- ❖ ყველა თამაშის აუცილებელი ელემენტია ემოციურობა - მხიარული განწყობის შექმნა, სიამოვნების მინიჭება, სწორი პასუხის გაცემით გამოწვეული აღტაცება.

თამაშის მიზნიდან გამომდინარე შეიძლება მოსწავლეებს მივცეთ მოსამზადებელი პერიოდი დამატებითი ინფორმაციის მოსაძიებლად, ან ეს შეიძლება უშუალოდ სახელმძღვანელოში განხილული თემების შემდგომ ჩავატაროთ.

მინდა შემოგთავაზოთ სასწავლო თამაშის თემა: ხერხემლიანები (ძუძუმწოვრები). თამაშის ჩატარებამდე მოსწავლეებს აქვთ მოსამზადებელი პერიოდი, მასწავლებლის მითითებით ისინი ამუშავებენ სხვადასხვა თემას. (სამიზნე ცნება-ორგანიზმი (V-VI კლასი)
ქვეცნებები-ბალახისმჭამელი, ხორცისმჭამელი, ნაირმჭამელი;)

თამაშის მიზანი: ცოდნის შემოწმება/შეჯამება

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

თამაშის წესები: კლასს ვყოფთ სამ ჯგუფად (კლასის სიდიდის მიხედვით შეგიძლიათ სხვაგვარი დაყოფაც), კლასი ირჩევს ჟიურის, რომელიც აჯამებს ქულებს(თითოეული გუნდიდან ერთი წარმომადგენელი). თითოეული ჯგუფი რიგ-რიგობით იღებს თითო კითხვას ყველა კონვერტიდან. თუ ჯგუფი ვერ პასუხობს, კითხვა შეუძლია აიღოს სხვა ჯგუფმა. თუ ჯგუფი შეცდომით პასუხობს, კითხვა გადადის შემდეგ ჯგუფთან, თამაშის ბოლოს ხდება შეჯამება.

თამაშის აღწერა: მაგიდაზე ვათავსებთ კონვერტებს, რომლებსაც აქვთ შემდეგი წარწერები:

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

თითოეულ კონვერტში ხუთი კითხვაა- 10ქ-დან-50ქ-მდე, რაც უფრო მაღალია ქულა, მით უფრო რთულდება კითხვა, კითხვებს შორის არის ასევე “გზააზნეული” კითხვაც, ე.ი. ის არ მიეკუთვნება ამ განყოფილებას და გუნდმა, გარდა პასუხისა, უნდა დაასახელოს, თუ რომელ განყოფილებას მიეკუთვნება ის.

გთავაზობთ კითხვების ნიმუშს:

1.ძუძუმწოვრების გარეგანი აგებულება;

10ქ. - ყველა ძუძუმწოვარი დაფარულია ბეწვით თუ არა? რატომ?

20ქ.- გადაადგილების რა საშუალებებს იყენებენ ძუძუმწოვრები?

30ქ.-როგორი აგებულება აქვს ძუძუმწოვარი ცხოველების კანს?

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

50ქ.- აგებულების რა თავისებურება ახასიათებთ ძუძუმწოვრების სმენისა და მხედველობის ორგანოებს?

2. ძუძუმწოვრების შინაგანი აგებულება;

10ქ.-კისრის რამდენი ძალა აქვს თავს? სპილოს? ჟირაფს?

20ქ.-” გზააბნეული”კითხვა- რომელია კვერცხისმდებელი ძუძუმწოვარი?

30ქ.- რა განსხვავებაა მღრღნელების და მტაცებლების კბილებს შორის?

40ქ.-რა ფუნქცია აქვს თირკმელს?

50ქ.- რა მნიშვნელობა აქვს ნერწყვს ძუძუმწოვრებისათვის?

3. ცხოველების შესახებ;

10ქ.- რას ნიშნავს ფაუნა?

20ქ.-” გზააბნეული”კითხვა - რის საშუალებით სუნთქავს ვეშაპი?

30ქ.-რომელი ცხოველი მოძრაობს (დახტის) ულვაშებით? (დაფნია)

40ქ.- ხმელეთის ერთ-ერთი მღრღნელი, რომელიც გრძელი ეკლებითაა დაფარული (მაჩვიდარბა-)

50ქ.რომელი ჯოგის მეთაურია მდედრი?_ (ჟირაფი, ზებრა, ირემი.)

4. შინაური ცხოველები;

10ქ.-რომელი ცხოველი ითვლება ადამიანის მეგზურად და რატომ?

20ქ.-რომელ ძუძუმწოვარს არ აქვს რქები? (მდედრი ცხვარი)

30ქ.- რა სხვაობაა ხევისურულ და მეგრულ ძროხას შორის?

40ქ.- რატომ ღიზიანდება ძაღლი ხმაურზე და მკვეთრ სუნზე?

50ქ.- “გზააბნეული”კითხვა- რომელი ქართული გვარები „უკავშირდება“

ძუძუმწოვრებს.(მელაძე; მგელაძე; ირემაძე და ა.შ)

5. გამოცანები ძუძუმწოვრებზე;

10ქ.-”მიველ ვნახე..... , თოფმა ჭამა.....

20ქ.- გამოიცანი: გრძელყურაა- კურდღელი არაა

რუხია- მგელი არაა

ჩლიქები აქვს - ცხენი არაა (ვირი)

30 ქ.- მზეს ვერ ხედავს, ცხოვრობს უფანჯრო სახლში,

თუმცა ქურქი მდიდრული აცვია (თხუნელა)

40 ქ.- თაგვებზე ნადირობაში ერთმანეთს ეჯიბრება მელა და ბუ -

რომელი გაიმარჯვებს?

50 ქ .-”გზააბნეული”კითხვა- გაიხსენეთ, რას ნიშნავს გამოთქმა- “რაც

მოგივა დავითაო, ყველა შენი თავითაო”

თამაშის დასრულების შემდგომ ხდება შედეგების შეჯამება, გამარჯვებულ გუნდს კლასი აპლოდისმენტებით ესალმება. (ასევე შესაძლებელია კლასის წყევანა ზოოლოგიის მუზეუმში, სიგელების გადაცემა და ა.შ.)

როგორც ზემოთ იყო აღნიშნული, ამ აქტივობის მიზანი იყო მოსწავლეთა ცოდნის შეჯამება და მოსწავლეთა რეფლექსიური აზროვნების განვითარებისთვის ხელშეწყობა.

რეფლექსია- ეს არის ადამიანის უნარი გააანალიზოს საკუთარი მოქმედებები, ქცევა, მოტივები და შეუფარდოს ისინი საზოგადოებაში მიღებულ ღირებულებებს, სხვა ადამიანების ქცევებს, მოტივებს. რეფლექსია ხელს უწყობს სოციალურ გარემოში ბავშვის ადეკვატურ ქცევას. ამრიგად, თამაში ავითარებს:

- ❖ სწავლის უნარს;
- ❖ შემოქმედებითობას და ფანტაზიას;
- ❖ მეგობრებისადმი კეთილგანწყობას;
- ❖ იწვევს სიხარულის ემოციას, რაც აუცილებელია ფიზიკური და ფსიქიკური ჯანმრთელობისათვის.

ვფიქრობთ, აღნიშნული აქტივობა ხელს შეუწყობს მოსწავლეების შემეცნებითი ინტერესის გაღვივებას.