

როგორ ვეთამაშოთ ქართული ენისა და ლიტერატურის გაკვეთილზე

ავტორი ნათია ფურცელაძე

ბავშვებს ძალიან უყვართ თამაში. ზოგიერთი ფიქრობს, რომ თამაშით სწავლების მეთოდი მხოლოდ დაწყებით საფეხურზეა ეფექტიანი, ჩემი გამოცდილება კი მარწმუნებს, რომ ნებისმიერი საფეხურის მოსწავლეები ინტერესდებიან სასწავლო-შემეცნებითი თამაშებით, მეტიც, 10 წლის განმავლობაში არ მქონია შემთხვევა, რომ კლასისთვის შემეთავაზებინა ლიტერატურული, გრამატიკული, როლური, ინტელექტუალური ან სხვა ტიპის თამაში და მოსწავლეთა აბსოლუტური უმრავლესობა დიდი სიხარულით არ შეხვედროდა ჩემს ინიციატივას.

მახსოვს, რამდენიმე წლის წინ მეთორმეტკლასელებს ვასწავლიდი. ჰაგიოგრაფიული ტექსტები უნდა გაემეორებინათ. მოსწავლეები დავაჯგუფე და ვთხოვე მათ, მოეფიქრებინათ თამაში, რომელსაც ერთმანეთს ჩაუტარებდნენ და თანაკლასელებს ნასწავლის გახსენებაში დაეხმარებოდნენ. ცნობილი მეთოდი „გრიგოლ ხანძთელის ცხოვრებას“ დაუკავშირეს, ფურცლებზე დაწერეს პერსონაჟების სახელები. ერთი შუბლზე მიიკრავდა და ვერ ხედავდა, რომელ გმირად „იქცა“, მეორეს კი მინიშნებებით უნდა მიეხვედრებინა, საბა იშხნელი იყო, დედა ფებრონია თუ აშოტ კურაპალატი. ასე გაიხსენეს არა მხოლოდ მთავარი, არამედ მეორეხარისხოვანი პერსონაჟებიც. კითხვები და მინიშნებები იყო ძალიან საინტერესო და მხიარული, არც ერთი დეტალი არ ეპარებოდათ, იმპროვიზაციასაც მიმართეს. გაკვეთილი ისე გავიდა, ვერც ვიგრძენით.

თამაშით სწავლების მთავარი უპირატესობა სწორედ ესაა – გაკვეთილზე დრო სწრაფად გადის, მოსწავლეები სიამოვნებით არიან ჩართულნი და არ უნდათ, რომ ზარი დაირეკოს, ან ყოველთვის ელოდებიან მსგავსი აქტივობის გამეორებას, რაც მოტივაციასაც უმაღლებს მათ და შემდგომში ჩართულობის ხარისხსაც ზრდის. ზემომოყვანილი მაგალითი იმის დასტურია, რომ მაღალკლასელებსაც ისევე მოსწონთ თამაშით სწავლება, როგორც პატარებს. თამაშზე არც ზრდასრულები ვამბობთ უარს, შესაბამისად, ასაკი ბარიერს არ ქმნის, მთავარია, სასწავლო თამაშის მოფიქრებისას გავითვალისწინოთ ბავშვების ასაკობრივი თავისებურებები, ინტერესები და საჭიროებები.

თუ თამაშის ავტორი მოსწავლეა, ეს კიდევ მეტად ეხმარება მას: თანამშრომლობს თანაკლასელებთან, გეგმავს, იმეორებს მასალას, დამოუკიდებლად იღებს გადაწყვეტილებებს, უფრო შემოქმედებითი ხდება.

თამაშით სწავლება რისკებთანაც არის დაკავშირებული და ამის გათვალისწინება აუცილებელია. მე დიდად არ მიყვარს შეჯიბრება და ვცდილობ, მოსწავლეები ავარიდო ზედმეტ ღელვას, მაგრამ ზოგიერთი თამაში შეჯიბრებითობის პრინციპს ეფუძნება. ბავშვები განსხვავდებიან ერთმანეთისგან, ზოგი ძალიან განიცდის დამარცხებას, ჩნდება კონფლიქტის მიზეზიც. ამან არ უნდა დაგვაბრკოლოს და უარი არ გვათქმევინოს თამაშით სწავლებაზე. ჯობია, მასწავლებელი ხედავდეს, როგორ გაჩნდა პრობლემა, რამ გამოიწვია კონფლიქტი, რომ მსგავსი შემთხვევები გამოიყენოს და ამგვარად ასწავლოს ბავშვებს პრობლემების გადაჭრა, კონფლიქტების მოგვარება, გამარჯვებასა და დამარცხებასთან ღირსეულად შეხვედრა და მეგობრის წარმატებისა და სიხარულის გაზიარება.

– როდის უნდა ვეთამაშოთ ბავშვებს ქართული ენისა და ლიტერატურის გაკვეთილზე?

– ნებისმიერ დროს. თამაში შემაჯამებელი დავალების ფორმადაც კი შეგვიძლია ვაქციოთ.

– როგორ ვეთამაშოთ?

იმისთვის, რომ ამ შეკითხვას ვუპასუხო, გაგიზიარებთ რამდენიმე აქტივობას, რომლებმაც ჩემი მოსწავლეების სასწავლო რუტინა გაამრავალფეროვნა.

პერსონაჟთა გალერეა

თამაში არის ჩემთვის დამხმარე საშუალება, რათა მოსწავლეებს მოვანდომო წიგნის წაკითხვა. ბავშვებს ვაცნობ ახალ პერსონაჟებს, ილუსტრაციებს, ვთავაზობ წიგნს და წინასწარ ვატყობინებ, რომ მას შემდეგ, რაც წაიკითხავენ, ჩავატარებ თამაშს სწორედ იმ ტექსტის მიხედვით. სურთ თუ არა წიგნის წაკითხვა და შემდეგ თამაში, თავად უნდა გადაწყვიტონ.

თამაშის მოლოდინი:

- მოსწავლეებს წიგნის წაკითხვის სურვილს უჩენს;
- უფრო ყურადღებით კითხულობენ, იმახსოვრებენ, ინფორმაციას ახარისხებენ; მაგალითად, დეკემბერში მეექვსეკლასელებმა ასე წაიკითხეს „ჰარი პოტერი და ფილოსოფიური ქვა“, საშობაო არდადეგებზე – „ჰარი პოტერი და საიდუმლო ოთახი“, იანვარში კი სათავგადასავლო თამაში ჩავუტარე, რომელიც რამდენიმე ტურისგან შედგებოდა. ერთ-ერთი იყო **პერსონაჟთა გალერეა**. სკოლის კიბეებზე გადავმალე ჩემი მცირეწლოვანი ქალიშვილების მოხატული იმდენი კონვერტი, რამდენი ბავშვიც სწავლობდა კლასში. თითოეულ კონვერტში იდო „ჰარი პოტერის“ ერთ-ერთი პერსონაჟის ფოტო. ბავშვებს მითითებულ დროში უნდა მოეძებნათ კონვერტი, ფოტო მიეწებებინათ კედლის გაზეთზე და მიეწერათ გმირის სახელი. თითქოს ძალიან მარტივია, მაგრამ როცა წამოშომი ჩართულია, ამ დავალების შესრულება მოთამაშეთა დიდ ძალისხმევას საჭიროებს.

ეს აქტივობა შეგვიძლია პროგრამული ტექსტების სწავლების დროსაც გამოვიყენოთ. შესაძლებელია ისიც, რომ გმირების პორტრეტები მოსწავლეებმა დახატონ და ისე შექმნან პერსონაჟთა გალერეა.



მეხსიერების სავარჯიშო

მეხსიერების ვარჯიში ნებისმიერ ადამიანს სჭირდება, განსაკუთრებით – ბავშვებს. ამ აქტივობას ვგეგმავ სემესტრის დაწყებისას ან დასრულებისას, რადგან მოსწავლეებს ეხმარება გაიხსენონ, რა ისწავლეს.

თავდაპირველად ეკრანზე თანმიმდევრულად ვაჩვენებ იმ მწერალთა ფოტოებს, რომელთა ტექსტებიც წაიკითხეს, შემდეგ კი ვთხოვ, იმავე თანმიმდევრობით ჩამოთვალონ.

1. იაკობ გოგებაშვილი



4. ანუ-კატარინე ვესტლი



8. ტუვე იანსონი



2. ასტრიდ ლინდგრენი



5. ილია ჭავჭავაძე



9. ანა კალანდაძე



3. რევაზ ინანიშვილი



6. როალდ დალი



10. ჯეფ კინი



7. არჩილ სულაკაური



შეიძლება ეს გუნდური თამაშიც იყოს, ჯგუფის წევრებს დასჭირდეთ დამახსოვრება და მწერალთა სახელების ფურცელზე ჩამოწერა. საინტერესოა, გუნდური თამაშის დროს რა სწრაფად ინაწილებენ როლებს, მაგ., ერთი ბავშვი პირველ სამ ფოტოს იმახსოვრებს, მეორე – მომდევნო სამს, მესამე იწერს, მეოთხე ამოწმებს და ა.შ. ამ აქტივობის გამოყენება ნებისმიერი საგნის მასწავლებელს შეუძლია.

მე კონკრეტული მიზნები მქონდა:

1. მინდოდა, რომ ბავშვებს მეხსიერება გაეყარჯიშებინათ;
 2. თამაშის პროცესში დაემახსოვრებინათ, როგორ გამოიყურებოდნენ მწერლები/პოეტები, რადგან ერთ-ერთმა მოსწავლემ ცოტა ხნით ადრე გამანდო, რომ ასტრიდ ლინდგრენი და ტუვე იანსონი კაცები ეგონა, მეორეს კი იაკობ გოგებაშვილი და ილია ჭავჭავაძე ერთმანეთში ერეოდა.
- ამ რესურსის შექმნისას მწერლების ფოტოებს თავისუფლად შეგვიძლია ჩავანაცვლოთ ლიტერატურული პერსონაჟები, ანიმაციური გმირები, კულტურული ძეგლები, მსოფლიოს ქალაქები, ფორმულები და სხვ.

შეცდომა/სწორია – კორექტობანა

მოსწავლეებს გრამატიკული წესებისა და თეორიების სწავლა დიდად არ უყვართ, შეცდომების გასწორება და პრაქტიკული დავალებები უფრო ხიბლავთ. მთავარია, მათ შეძლონ ნასწავლის გამოყენება, მართლწერა და მართლმეტყველება, კორექტობანა კი სწორედ ამაში გვეხმარება.

თამაშის პრინციპი შემდეგნაირია: თუ კლასში 18 ბავშვია, ვარჩევთ 9 ფორმას – ერთ ფურცელზე ვწერთ სწორ ვარიანტს, მეორეზე – მცდარს, მაგალითად: ჩვენთაგანი – ჩვენგანი. ფურცლებს ვშალავთ სკოლის ეზოში, ისე, რომ ბავშვებმა მარტივად ვერ მიაგნონ და სირბილიც დასჭირდეთ, რადგან ძებნისთვის გარკვეულ დროს ვაწესებთ.

მას შემდეგ, რაც მოსწავლე იპოვის ფურცელს, ხმამაღლა უნდა დაიძახოს, რაც წერია მის ფურცელზე და ამ ხმაურში დაიწყოს მეწყვილის ძებნა, რომელსაც იგივე ფორმა შეხვდა. მერე წყვილი იწყებს მსჯელობას, 2-დან რომელი ფორმაა მართებული, ბოლოს ბავშვები მიდიან დაფასთან, რომელზეც ხვდებათ T-დიაგრამა და თავიანთ ფურცლებს აკრავენ შესაბამის ადგილას.

ეს თამაში, გარდა იმისა, რომ მოსწავლეთა მართლწერისა და მართლმეტყველების უნარებს აუმჯობესებს, ხელს უწყობს სხარტ აზროვნებას, თეორიული ცოდნის პრაქტიკაში გამოყენებას, საბოლოოდ კი დაფაზე გამოკრული მცდარი და სწორი ფორმებით, ანუ მათ მიერ შედგენილი მცირე ორთოგრაფიული ლექსიკონით უკეთ იმახსოვრებენ, როგორ იწერება ესა თუ ის სიტყვა.



სამაგიდო თამაში

ქართული ენისა და ლიტერატურის გაკვეთილებზე ხშირად ვმართავთ სამაგიდო თამაშებს. ვიყენებ ბევრნაირ რესურსს, მაგრამ ყველაზე საინტერესო, ვფიქრობ, ხელნაკეთი სამაგიდო თამაშებია, რომლებსაც მეც ვამზადებ და ბავშვებიც. მაგალითად, მერვეკლასელებმა ჩემი თხოვნით მეექვსეკლასელებისთვის შექმნეს სამაგიდო თამაშები, რათა მათ შემაჯამებელი დავალების შესრულებამდე მარტივად და ხალისით გაემეორებინათ განვლილი მასალა. ფოტოზე ჩანს ერთ-ერთი ჯგუფის დამზადებული გრამატიკული ცისარტყელა, ბარათებზე წერია კუმშვადი, უკუმშველი, კვეცადი, უკვეცელი და კუმშვად-კვეცადი სახელები, რომლებიც მოთამაშეებმა შესაბამის კონვერტებში უნდა მოათავსონ.



სამაგიდო თამაშების შექმნა ნებისმიერ დროს შეიძლება, გააჩნია, რა გვაქვს მიზნად დასახული.

ვოცნებობ, ყველა მოსწავლეს ჰქონდეს შესაძლებლობა, ისწავლოს და ასწავლონ თამაშით, რადგან ეს არის მეთოდი, რომელიც სასწავლო პროცესს ბავშვებისათვის სასიამოვნოსა და სახალისოს ხდის და არწმუნებს მათ, რომ „სწავლის ძირი“ სულაც არ არის მწარე, პირიქით, მეცადინეობაც შეიძლება იყოს „ტკბილი“. ეს სურვილი რომ შემისრულდეს, მომავალშიც სიამოვნებით გიამბობთ სხვადასხვა აქტივობის შესახებ და გაგიზიარებთ, როგორ ვთამაშობთ მე და ჩემი მოსწავლეები ქართულის

გაკვეთილზე. გადაწყვეტილება თქვენ უნდა მიიღოთ, ვფიქრობ, მოსწავლე რომ გაკვეთილზე თავს ბედნიერად გრძნობდეს, ყველა მასწავლებელს უნდა.



ეს კი ჩემ მიერ შექმნილი რესურსია ერთ-ერთი თამაშისათვის, თუ გამოიცნობთ, რა შეიძლება იყოს?