

პროექტი როგორც დიდაქტიკური თამაში

ავტორი მაია ფირჩხაძე

თანამედროვე პედაგოგიკაში სულ უფრო მეტად იკიდებს ფეხს მიდგომა, რომელიც განათლებას არა მხოლოდ ინფორმაციის გადაცემის, არამედ შემოქმედებით, თამაშზე დაფუძნებულ პროცესად აღიქვამს. თამაშზე ორიენტირება პროექტული სწავლების ყველაზე ემოციური ფორმაა, რომელიც გვიჩვენებს, რომ პროექტული სწავლება არა მხოლოდ კვლევისა და პროდუქტის შექმნის პროცესია, არამედ შეიძლება, დიდაქტიკურ თამაშადაც წარმოვიდგინოთ. ის აერთიანებს:

- მოტივაციას;
- წარმოსახვას;
- კვლევითობას;
- სტრატეგიულ აზროვნებას;
- კოოპერაციასა და თანამშრომლობას.

პროექტი როგორც დიდაქტიკური თამაში გულისხმობს სასწავლო მიზნის მიღწევას ისეთი ფორმით, რომელიც **თამაშის ელემენტებით** (როლები, მიზანი, წესები, სცენარი, იმიტაცია, კონკურენცია ან თანამშრომლობა) არის გაჯერებული. ასეთი **სამუშაოს დროს** მოსწავლეები თამაშის სტრუქტურაში არიან ჩართული, მაგრამ რეალურად ისინი სწავლობენ, იკვლევენ, ქმნიან და აზროვნებენ, მით უმეტეს – სწავლის ზედა საფეხურზე. აქ გვხვდება მრავალკომპონენტური თამაშები, რომლებშიც ჭარბობს გონებრივი თამაშის მოქმედებები: დაკვირვების დემონსტრირება, შედარება, ადრე შესწავლილი ინფორმაციის გახსენება, ობიექტებისა და ფენომენების კლასიფიკაცია განსაზღვრული მახასიათებლების მიხედვით და ა.შ.

პროექტის როგორც დიდაქტიკური თამაშის ძირითადი ნიშნებია:

კომპონენტი	მისი ადგილი/გამოხატულებს პროექტში
მიზანი	პრობლემის გადაჭრა ან პროდუქტის შექმნა
როლები	მკვლევარი, დიზაინერი, რეპორტიორი, არქივარიუსი
ინსტრუმენტები	რუკა, ფოტო, ინტერნეტი, არქივები, წარსული მოვლენები
სცენარი	წინასწარ განსაზღვრული მოქმედების გეგმა
იმიტაცია	ისტორიულ პერსონაჟში შედწევა, სიტუაციის გამეორება

კომუნიკაცია	გუნდური მუშაობა, დისკუსია
შემოქმედება	ვიზუალური და ტექსტური პროდუქტების შექმნა

მაგალითად, როდესაც შეისწავლება თემა „გრიგოლ ხანძთელი და მისი ეპოქა“, მასწავლებელმა ის შეიძლება წარადგინოს სხვა ფორმითაც – როგორც დიდაქტიკური თამაში „ისტორიული მისია“. ამ დროს მოსწავლეები მრავალფეროვან სამუშაოში არიან ჩართული:

იყოფიან გუნდებად. ზოგი მათგანი „მონასტრის მცველია“, ზოგი – „გმირი ტაო-კლარჯეთიდან“, ზოგი – „წიგნის მინიატურისტი“, ზოგიც – „მომავლიდან მოსული“.

მომდევნო ეტაპზე თითოეულ ჯგუფს ენიჭება მისია:

- სცენაზე გააცოცხლოს ეპოქა;
- მოიძიოს რუკაზე ტაო-კლარჯეთის საეკლესიო ცენტრები;
- შექმნას მანუსკრიპტის იმიტაცია;
- მოამზადოს ვიდეომიმართვა მომავალი თაობისთვის და ა.შ.

საბოლოო პროდუქტად შეგვიძლია მივიღოთ საერთო გამოფენა ან სცენარიზებული წარმოდგენა, რომელიც აერთიანებს ისტორიას, ხელოვნებას, ტექნოლოგიას და აუცილებლად – გუნდურობას.

როგორ უწყობს ხელს ეს მიდგომა სწავლას?

- **ამცირებს მოსწავლეთა სტრესს, შიშს შეცდომის წინაშე**, რადგან თამაში ქმნის უსაფრთხო სივრცეს ექსპერიმენტისთვის;
- **ამაღლებს მოტივაციას** – მოსწავლეები თავად ხდებიან პროცესის შემოქმედნი;
- **ხელს უწყობს ინტეგრირებულ აზროვნებას** – სხვადასხვა საგანობრივი ცოდნა და უნარები ბუნებრივად ერთიანდება მიზნის მისაღწევად;
- **ხელს უწყობს ღირებულებათა ფორმირებას** – თამაშში ჩართულ მოსწავლეებს უყალიბდებათ პასუხისმგებლობის გრძნობა, თანამშრომლობის უნარი, კულტურული მგრძნობელობა, ეპოქის თანაგანცდა.

პროექტი როგორც დიდაქტიკური თამაში სასწავლო პროცესის ჰუმანიზებული და შემოქმედებითად გამდიდრებული ფორმაა. ის:

- აკავშირებს თამაშს და სწავლას;
- აძლევს ბავშვს თვითგამოხატვის საშუალებას;

- ქმნის ინტელექტუალური სიამოვნების განცდას;
- ასწავლის მოქმედებით, პრაქტიკით და მონაწილეობით.

მოსწავლე კი არ „იღებს“ ცოდნას, არამედ პროდუქტის **შექმნის პროცესში შეიმეცნებს მას**. სწორედ ასეთია ეფექტური და ღირებულებით დატვირთული სწავლება. ამ უპირატესობის გამო ის თავისუფლად შეგვიძლია გამოვიყენოთ სწავლის სამივე საფეხურზე.

განვიხილოთ **სასწავლო პროექტი დიდაქტიკური თამაშის ფორმატით** დაწყებითი საფეხურის კურსიდან – **„ჩვენი საქართველო“**. პროექტის სახელწოდებაა **„ექსპედიცია საქართველოში“**.

პროექტის მიზანია: მოსწავლეებმა ინტეგრირებულად შეისწავლონ საქართველოს რეგიონული მემკვიდრეობა, იმუშაონ გუნდურად, გამოავლინონ კვლევითი და შემოქმედებითი უნარები, შეიტანონ საკუთარი წვლილი კულტურული მემკვიდრეობის პოპულარიზაციაში.

აღნიშნული პროექტის ეტაპებია:

1. **გუნდების ჩამოყალიბება და რეგიონების განაწილება** – თითოეული გუნდი წარმოადგენს ერთ ისტორიულ-კულტურულ რეგიონს:

- იმერეთს;
- რაჭას;
- ლეჩხუმს;
- კახეთს;
- აღმოსავლეთი საქართველოს მთიანეთს;
- სამცხე-ჯავახეთს;
- ტაო-კლარჯეთს;
- ქართლს;
- აჭარას;
- აფხაზეთს.

2. **როლების განაწილება გუნდში:**

- ისტორიკოსი;
- გეოგრაფი;
- ღიზაინერი (მაკეტი, სიმბოლო, დროშა);
- პრეზენტატორი;
- ტექსტის დამმუშავებელი (ქართული ენა);
- IT მხარდამჭერი (ვიდეო/ციფრული პრეზენტაცია);

- კულტურის წარმომადგენელი (ტრადიციები, კულინარია).

3. კვლევის ეტაპი (სამუშაო ინსტრუქცია)

თითოეული გუნდი ვალდებულია:

- მოიძიოს ისტორიული ცნობები რეგიონის შესახებ;
- შეადგინოს მარშრუტი რუკაზე;
- მოიძიოს ლეგენდები, ხალხური თქმულებები;
- შექმნას ვიზუალური მასალა;
- მოამზადოს კედლის გაზეთი ან ელექტრონული პრეზენტაცია;
- გადაიღოს ვიდეოგადაღება ან გააკეთოს 3D მაკეტი;
- წარმოადგინოს ტრადიციული კერძი ან სხვა ეთნოგრაფიული ელემენტი.

4. შემოქმედებითი პრეზენტაცია – „ექსპედიციების მუზეუმი“

- კლასის/სკოლის სივრცეში ეწყობა ინტერაქციული პრეზენტაცია;
- მოსწავლეები იცავენ თავიანთი გუნდის ნამუშევარს;
- ჟიური წარმოდგენილ მასალას აფასებს შემდეგ კრიტერიუმებით:
 - შინაარსობრივი სიზუსტე;
 - მრავალფეროვნება;
 - შემოქმედებითობა;
 - გუნდური მუშაობა;
 - რეგიონზე ზრუნვა/შესაბამისი მინიშნებები.

პროექტზე მუშაობის დროს გამოიკვეთება ინტეგრირებული საგნები და უნარები:

საგანი	ინტეგრაცია
ისტორია	რეგიონული მემკვიდრეობის კვლევა
გეოგრაფია	რუკების შედგენა, მარშრუტების დაგეგმვა
ქართული ენა და ლიტერატურა	ლეგენდების დამუშავება, ტექსტის წარდგენა
ხელოვნება	დიზაინი, მაკეტი, სიმბოლო
ინფორმაციული ტექნოლოგიები	პრეზენტაცია, ვიდეო, ფოტო

სამოქალაქო განათლება	მემკვიდრეობის დაცვის მნიშვნელობა
----------------------	----------------------------------

დასასრულს მოხდება შეფასება და უკუკავშირი. შესაძლებელია თვითშეფასების ფორმების გამოყენებაც:

- რა ისწავლეს?
 - რა იყო ყველაზე საინტერესო?
 - როგორ იმუშავა ჯგუფმა?
 - როგორ გამოიყენებენ მიღებულ ცოდნას?
- სურვილის შემთხვევაში მოსწავლეებს შეუძლიათ პროექტის გაგრძელება ფართო ფორმატით – სასკოლო კვირეულის ან კონკურსის სახით, ან ონლაინ პლატფორმაზე გაზიარებით.

პროექტული სწავლება დიდაქტიკური თამაშით შეგვიძლია განვიხილოთ როგორც შესაძლებლობა, რომელიც მოსწავლეს ეხმარება საკუთარი შესაძლებლობების აღმოჩენასა და განვითარებაში.