

საგაკვეთილო აქტივობები მედიაწიგნიერების უნარების ფორმირებისთვის

ავტორი [მაია ფირჩხაძე](#)

თანამედროვე პირობებში სასწავლო პროცესის განხორციელება გულისხმობს მედიაწიგნიერების ფუნქციების – **სწავლების** (მედიაწიგნიერების), **ადაპტაციის**, **განმავითარებელი და მაორგანიზებელი ფუნქციების გამოყენებასაც**, სადაც:

- „**სწავლება**“ მოიცავს მედიატექსტების გაცნობას/მიწოდებას/ათვისებას (მათ შორის – თეორიული კუთხითაც), მათ აღქმასა და ანალიზს, უნარს, გამოიყენო ცოდნა სხვადასხვა სიტუაციაში, იაზროვნო, განსაჯო ლოგიკურად;
- **ადაპტაციის ფუნქცია** ვლინდება (წარმოიქმნება) უშუალოდ მედიაკულტურასთან კომუნიკაციის ეტაპზე, კონცეპტუალურ დონეზე;
- **განმავითარებელი ფუნქცია** მოიაზრებს პიროვნების მოტივაციურ, ნებელობით და სხვა პიროვნულ თვისებებზე, მედიაგარემოსთან შემოქმედებითი კონტაქტების დროს მიღებულ გამოცდილებაზე აქცენტირებას;
- **მაორგანიზებელი ფუნქცია** კი გამოიხატება მედიატექსტების ანალიზისთვის საუკეთესო პირობების შექმნით.

საგაკვეთილო პროცესში მედიაწიგნიერების მიდგომების გამოყენება გულისხმობს მრავალფეროვან აქტივობებს:

- **დესკრიპტორული** (აღწერითი, ანუ ძირითადი აზრობრივი შინაარსის გამომხატველი დავალებების შეთავაზება მოსწავლეებისთვის), როგორიცაა შინაარსის გადახედვა/გამეორება, მედიატექსტში გადმოცემული მოვლენების ჩამოთვლა/დასახელება;
- **კლასიფიკაციაზე ორიენტირებული სავარჯიშოები** (ისტორიულ და სოციოკულტურულ კონტექსტში მედიატექსტის ადგილის განსაზღვრა);
- **ანალიტიკური ხასიათის დავალებები** (როგორიცაა მედიატექსტის სტრუქტურის ანალიზი, მედიატექსტის ენის განსაზღვრა, ავტორისეული კონცეფციების განხილვა და ა.შ.);
- **პერსონალური** (მედიატექსტით გამოწვეული გრძნობების, მოგონებების, განცდების აღწერა);
- **დამოკიდებულებებზე, ღირებულებებზე** ორიენტირებული დავალებები;
- **მედიატექსტის შეფასება, მისი ღირებულების განსაზღვრა** (მაგალითად, ესთეტიკური და მორალური კრიტერიუმების შესაბამისად).

დავალებები, რომლებსაც ამ დროს ვთავაზობთ მოსწავლეს, ტიპოლოგიურად შეიძლება დაიყოს შემდეგნაირად:

- **სასწავლო მასალის შინაარსის (ფაქტებისა და მოვლენების) მიხედვით;**
- **დავალების შინაარსის მიხედვით** (კონკრეტულად რას ითხოვს მედიატექსტი: მხატვრულ ანალიზს, ჯგუფურ და ინდივიდუალურ მუშაობას თუ სხვ.);
- **ლიტერატურული და იმიტაციური (თეატრალიზებული, გამომსახველობითი) აქტივობები** (სათამაშო თუ სხვ. ტექნოლოგიებით და ტექნიკური საშუალებებით) მედიატექსტზე მუშაობისას კრეატიული იდეების ინიცირებისთვის, როგორიცაა, მაგალითად, სცენარის და მინიგეგმის დაწერა მედიატექსტისთვის, მედიატექსტის შექმნის დროს მისი ამა თუ იმ ნაწილის ინსცენირება და ა.შ.) და ა.შ;
- **ვიზუალური აქტივობები** (აფიშების შექმნა, ფოტოკოლაჟი, ნახატები თემასთან ახლოს, ანიმაცია) და ა.შ.

აღსანიშნავია, რომ შემოქმედებითი, „**ლიტერატურულ-იმიტაციური**“ ხასიათის დავალებები მეთოდურად ყოველთვის წარიმართება სათამაშო ტექნოლოგიებით. დასაწყისში მოსწავლეებს ვთავაზობთ, წარმოიდგინონ თავი მედიატექსტის სცენარისტად და დაწერონ:

1. **ორიგინალური სცენარის გეგმა მედიაკულტურის ნებისმიერი სფეროდან** (ყველაზე მნიშვნელოვანი სფეროებია: ბეჭდური მედია, აუდიოვიზუალური ფორმები – რადიო, ტელევიზია, ინტერნეტი); მაგალითად, ეკრანიზაცია, ტელესიუჟეტი რომელიმე ლიტერატურული ნაწარმოების, რომელიმე ისტორიული პირის შესახებ, პოლიტიკური მოვლენების მიმოხილვა, ისტორიული ქრონიკა და ა.შ., რომელიც დაახლოებით 3-5 წუთი გაგრძელდება;
2. **შემდეგ მინისცენარის მიხედვით** შექმნან „რეჟისორული სცენარიც“, სადაც ორიგინალურ ტექსტთან ერთად, თუ ეს ფილმია, გამოჩნდება რაკურსი, კამერის მოძრაობა, მონტაჟის პრინციპები და სხვ.

ამ ტიპის სამუშაოსთვის სცენარის მომზადება მნიშვნელოვანი დეტალია. ამ დროს მოსწავლეებს შორის ნაწილდება „როლები“: „რეჟისორების“, „ტელეოპერატორების“, „ხმის ოპერატორების“, „დიზაინერების“, „მსახიობების“, „გრიმიორების“, „ჟურნალისტების“, „მულტიპლიკატორების“, „კომიქსების მხატვრების“, „ელექტრონული სპეცეფექტების სპეციალისტების“ (ტექნიკური მხარდაჭერა) – თანამედროვე ვიდეო- და კომპიუტერული ტექნიკის მცოდნეები მედიატექსტების შედგენისთვის და სხვ.

ჯგუფი ერთად მუშაობს სცენარზე და ერთად იქმნება საბოლოო პროდუქტი. მიღებული მედიაპროდუქტი შეიძლება სულაც არ იყოს თამაშის ანუ ანიმაციური ტექნოლოგიით შექმნილი და წარმოადგენდეს

ა) მხოლოდ დოკუმენტურ მედიატექსტს

ბ) ან ისეთ დოკუმენტურ მედიატექსტს, რომელიც დაეყრდნო მედიაკულტურისთვის დამახასიათებელ გამომსახველობით, მხატვრულ ხერხებს.

მასწავლებელი ორივე შემთხვევაში მხოლოდ მაკორექტირებელ როლს ასრულებს, მისი აუდიტორია კი, შეიძლება ითქვას, ფანტაზიოროთა სივრცეა, სადაც საკუთარ მოსაზრებებს, შემოქმედებითობას თავისუფლებას აძლევენ. მიზანი სასწავლო ამოცანების გადაწყვეტა და არ გულისხმობს დასრულებული ფორმის მედიაპროდუქტის შექმნას, რომელსაც პრეტენზია ექნება პროფესიულ დონეზე. შეიძლება ითქვას, რომ აქ:

- მთავარია არა შედეგი, არამედ თავად პროცესი, აუდიოვიზუალური ენის, შემოქმედებითი უნარების გამომუშავება;
- თუმცა, გარკვეულწილად, მზა მედიატექსტებიც საჭიროებს რეკლამირებას, „ბაზარზე“ „გაყიდვას“, „გავრცელებას“ და ა.შ. ამ მიზნებს ექვემდებარება პრაქტიკულ სამუშაოში კონკრეტული შემოქმედებითი ამოცანების ჩართვა, რომლებიც ავითარებს წარმოსახვას, ფანტაზიას, ასოციაციურ აზროვნებას და აუდიტორიის არავერბალური აღქმის უნარს;
- რაც შეეხება საკუთარი მედიატექსტისთვის სარეკლამო პლაკატების მომზადებას (ვარიანტი: პლაკატები პროფესიული მედიატექსტებისთვის), ის შეიძლება შექმნას მედიაკულტურის თემაზე არსებული ნახატების/ფოტოების კოლაჟის საშუალებით ან ხელით დაიხატოს „კომიქსები“ კონკრეტული მედიატექსტების საფუძველზე, რომლებიც გარკვეული ასაკის აუდიტორიისთვის არის განკუთვნილი.

ნებისმიერი ეს აქტივობა დიდ ინტერესს იწვევს მოსწავლეთა შორის, მაგრამ განსაკუთრებით ემოციურად ხვდებიან ვიდეორგოლებს. შესაბამისად, მასწავლებელი მეტ ყურადღებას აქცევს ვიდეოსთვის მოსწავლეების მიერ სცენარის დაწერას. ვიდეოს შექმნისთვის სცენარი აუცილებელია. ის ვიდეოწარმოების ფუნდამენტური ელემენტია, ერთგვარი სახელმძღვანელო-ინსტრუმენტი და ამოსავალი წერტილი ყველასთვის, ვინც ვიდეოს შექმნაში მონაწილეობს.

ნებისმიერი ვიდეოსცენარი ძირითადად ოთხი ნაწილისგან შედგება:

1. შესავალი (რომელმაც „უნდა აიძულოს“ მსმენელი, ყურადღება მიმართოს ეკრანისკენ);
2. ძირითადი საკითხები (მიზანია, მიაწოდოს საჭირო ინფორმაცია მაყურებელს და გამოიწვიოს მათი ნდობა);
3. დასკვნა (მიზანია, კიდევ ერთხელ გაააზრებინოს ინფორმაცია მაყურებელს);

4. **მოწოდება მოქმედებისკენ** (რომელმაც მაყურებელს მოქმედებისკენ უნდა უბიძგოს. ღირებულებითი, დამოკიდებულებების თვალსაზრისით, ეს ნაწილი ძალიან მნიშვნელოვანია მსმენელისთვის).

სასწავლო, საგანმანათლებლო ვიდეოსცენარის დასაწერად დასაწყისში შეიძლება შაბლონის გამოყენებაც. მთავარია, სქემა იყოს ძალიან მარტივი და მოსწავლეებისთვის ადვილად აღსაქმელი. მაგალითად, ვიდეო „სტიქიური მოვლენები – გზამკვლევი“:

1. **შესავალი ნაწილი:** ვიდეოსცენარის დასაწყისში, შესავალში, გამოჩნდება ორგანიზაციის (ჯგუფის, გაერთიანების) ლოგო (ანუ ვინც ქმნის ვიდეოს), შემდეგ კამერა თანდათან გადადის გამოსახულებასა და წამყვანზე;

2. **ძირითადი საკითხები:** წამყვანი ესალმება მაყურებლებს და აუწყებს: „დღეს ჩვენ წარმოგიდგენთ სასწავლო ვიდეორგოლს „სტიქიური მოვლენები – როგორ დავიცვათ თავი სტიქიური უბედურებისგან?“ თქვენი გიდი ვიქნები მე, ექსპერტი სამოქალაქო უსაფრთხოებისა და თავდაცვის საკითხებში. დღეს მე გაგაცნობთ ამ თემის ძირითად ასპექტებს“. ეკრანზე გამოჩნდება ვიდეოს ცალკეული ნაწილების ტიტრები: „რა არის სტიქიური მოვლენა?“, „როგორ მოვიქცეთ სტიქიის დროს?“, „შედეგები და აღდგენა“.

• **ნაწილი პირველი – „რა არის სტიქიური მოვლენა?“**

ეკრანზე ჩანს სტიქიური მოვლენის განმარტება: სტიქია არის ბუნებრივი მოვლენა, რომელიც ატარებს საგანგებო ხასიათს და რომელსაც მოჰყვება მოსახლეობის ნორმალური ცხოვრების დარღვევა, მატერიალურ ღირებულებათა დანგრევა და განადგურება, საფრთხეს უქმნის ადამიანთა სიცოცხლეს; ხასიათდება მნიშვნელოვანი მასშტაბებითა და სხვადასხვაგვარი ხანგრძლივობით, მაგალითად, მიწისძვრა შეიძლება რამდენიმე წამს გაგრძელდეს, ხოლო წყალდიდობა – თვეობით. სტიქიური უბედურებაა მიწისძვრა, ზვავი, ღვარცოფი, წყალდიდობა, ხანძარი და ა.შ. შესაბამისად, ამ დროს რასაც ვაკეთებთ, ეს არის დამაზიანებელი ზემოქმედების მინიმიზაცია და შეჩერება.

• **ნაწილი მეორე – „როგორ მოვიქცეთ სტიქიური მოვლენის დროს, როგორ დავიცვათ თავი?“**

წამყვანი: ა) ახლა გადავიდეთ მომზადებაზე. უნდა გვქონდეს მოქმედების გეგმა ოჯახის წევრების ევაკუაციისთვის, რომელშიც გათვალისწინებული იქნება საკონტაქტო მონაცემები, შეხვედრის ადგილი, გადარჩენისთვის აუცილებელი ელემენტები; **ბ)** ეკრანზე ჩანს სქემები და ილუსტრაციები, რომლებიც წარმოაჩენს მომზადების ეტაპებს.

წამყვანი: ა) სტიქიური მოვლენის დროს უნდა ვიცოდეთ, როგორ მოვიქცეთ. მიწისძვრის დროს თავი შევაფაროთ მაგიდის ან მყარი საწოლის ქვეშ; წყალდიდობის დროს სასწრაფოდ მოვძებნოთ უფრო მაღალი ადგილები და ვაცნობოთ გადაუდებელი დახმარების სამსახურს; **ბ)** ეკრანზე ჩანს ანიმაცია, რომელიც გვიჩვენებს სწორ მოქმედებას სხვადასხვა სტიქიური მოვლენის დროს.

წამყვანი: „გახსოვდეთ, რომ თქვენი და თქვენი ახლობლების უსაფრთხოება მთავარია. იმოქმედეთ ინსტრუქციის მიხედვით და არ გარისკოთ“.

- **ნაწილი მესამე – „შედეგები და აღდგენა“**

წამყვანი: ბოლოს, მოდი, ვისაუბროთ სტიქიური უბედურებების შედეგებსა და დაზიანებულის აღდგენაზე. ზიანის შეფასებისა და აღდგენისთვის საჭიროა იმ ადგილობრივ სამსახურებსა და ორგანიზაციებთან დაკავშირება, რომლებიც დაგეხმარებათ ამ პროცესში (ეკრანზე გამოჩნდება შესაბამისი რჩევები).

წამყვანი: გახსოვდეთ, რომ სტიქიურ მოვლენებთან დაკავშირებული ცოდნა და უახლესი ინფორმაციის ფლობა დაგეხმარებათ, ეფექტურად იმოქმედოთ საგანგებო სიტუაციების შემთხვევაში.

- **დასასრული: წამყვანი** კიდევ ერთხელ აღნიშნავს, რომ ეს იყო საგანმანათლებლო ვიდეო „სტიქიური უბედურებები – გზამკვლევი“: ვიმედოვნებთ, სასარგებლო ინფორმაცია მიიღეთ და ამიერიდან უფრო თავდაჯერებულად იმოქმედებთ სტიქიური მოვლენების შემთხვევაში. „მოემზადეთ და იყავით უსაფრთხო!“
- **მუსიკალური დასასრული.**

მოსწავლეთა შორის განსაკუთრებული პოპულარობით სარგებლობს ხელოვნური ინტელექტის (მათ შორის – ნეიროქსელის) გამოყენებით შექმნილი ვიდეომასალები. ამით მასწავლებელს შეუძლია გაამრავალფეროვნოს სასწავლო პროცესი, მაგრამ ეფექტიანობისთვის მნიშვნელოვანია, აქტიურად გამოიყენოს მედიაპროდუქტის (მაგალითად, ფილმის/ფრაგმენტის) დეკოდირების (დეკონსტრუქციის) სქემა და მედიაპროდუქტი ეფექტურ სასწავლო რესურსად გადააქციოს.

მაგალითი: საგანი – ისტორია; თემა – „ანტიკური საქართველო“ (ზოგადი შედეგები: ისტ. საბ. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12)

მედიაწიგნიერების მიზანი მოცემულ მასალასთან მიმართებით: დესკრიპტორული

დავალების ტიპი: სასწავლო მასალის შინაარსზე ორიენტირებული

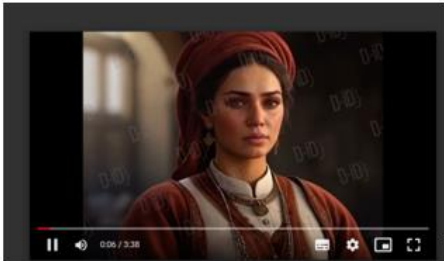
I – მასწავლებელი მოსწავლეებს სთავაზობს ხელოვნური ინტელექტის გამოყენებით შექმნილ სამ-ხუთწუთიან მარტივ მედიაპროდუქტს ანტიკური საქართველოს შესახებ.



<https://drive.google.com/file/d/111oSlwo-aOIRnxuz6g0MbKXV0fTN3kUa/view?ts=65b94645>

II – შემდეგ მასწავლებელი მოსწავლეებს სთავაზობს ფილმის დეკოდირების/დეკონსტრუქციის სქემას (სქემა 1) და სთხოვს, აღნიშნულ საკითხებზე იმუშაონ.

სქემა 1.



1. „დეკოდირება ყოველთვის უნდა დაიწყოს შეკითხვის დასმით. შეკითხვები მნიშვნელოვანია სწორი ანალიზისთვის. დეკოდირებისას კითხვები შეიძლება იყოს ზოგადი. რა სახის შეტყობინებებს ხედავთ (გესმით)? რას გრძნობთ, როდესაც უყურებთ (კითხულობთ ან უსმენთ) მედიაშეტყობინებას? გაქვს კომენტარი ან კითხვა დისკუსიის დასაწყებად?
2. ფილმის / ფილმის ფრაგმენტის დეკოდირების სქემა:
 - რა არის ფრაგმენტის მთავარი თემა? დაასათაურეთ ფრაგმენტი;
 - სად ხდება მოქმედება? აღწერეთ სცენა, პერსონაჟები. დაასახელეთ ისინი და შეაფასეთ მონათხრობი სანდოობის თვალსაზრისით;
 - შეაფასეთ, ფრაგმენტის შექმნისას გამოყენებულია თუ არა მონტაჟი, კომპილაცია?
 - როგორ შესაბამისობაშია ფრაგმენტი ისტორიულ სინამდვილესთან?
 - „მჯერა-არ მჯერა“;
 - რას აცხადებს პერსონაჟი – „ამბობს თუ არა იმას, რასაც მე ვფიქრობდი, თუ მალავს სიმართლეს?“
 - ამოიცნობს მთავარ თემას/საკითხებს;
 - ამოიცნობს ტექსტის ზედაპირზე (ექსპლიციტურად) მოცემულ ფაქტობრივ ინფორმაციას;
 - ტექსტს ყოფს შინაარსობრივ ნაწილებად;
 - განარჩევს ფაქტს ვარაუდისაგან;
 - აჯგუფებს ინფორმაციას სხვადასხვა ნიშნით;
 - ამოიცნობს ტექსტის სხვადასხვა მონაკვეთში მოცემულ ფაქტებსა და მოვლენებს შორის არსებულ კავშირს და გამოაქვს სათანადო დასკვნა.

III – დასასრულ, მოსწავლეები ერთმანეთს უზიარებენ მიღებულ შედეგებს.

IV – რეფლექსია / მოსწავლეთა თვითშეფასება

მასწავლებელს შეუძლია, მოსწავლეებს თავად შეაქმნევინოს ორ-სამწუთიანი მედიაპროდუქტები, ამგვარად წაახალისოს მათი შემოქმედებითობა და კიდევ უფრო გააუმჯობესოს მათი მედიაუნარები.

გამოყენებული ლიტერატურა:

1. Media Literacy: Potter, W. James (2001)
https://archive.org/details/medialiteracy0000pott_t0v8/page/n7/mode/2up
2. ნატალია ინგოროყვა, „[მედიაწიგნიერების გაკვეთილები](#)“. სახელმძღვანელო მომზადდა „მედიაწიგნიერების ფორმალურ განათლებაში ინტეგრირების“ პროექტის ფარგლებში, კომუნიკაციების კომისიის, გაეროს ბავშვთა ფონდისა და საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების სამინისტროსთან თანამშრომლობით.
3. მასწავლებლის წიგნი – „გამჭოლი კომპეტენციები“, მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი, 2015