

ჯგუფების ფორმირება, AI გამოყენება სასწავლო პროცესში.

ქრისტინე იობაშვილი

თამარი კიკვაძე

ბოლო წლების განმავლობაში, ხელოვნური ინტელექტი ინტესიურად გამოიყენება განათლების ხარისხისა და ხელმისაწვდომობის გასაუმჯობესებლად. დღეს, აჩქარებულ ცხოვრების რიტმთან და ციფრული გზავნილების სამყაროსთან ადაპტირებისთვის აუცილებელია მუდმივად ვეცნობოდეთ სიახლეებს და ვწერავდეთ ჩვენს მუშაობაში. ეს მასწავლებლებისათვის ერთ-ერთი მთავარი გამოწვევაა.

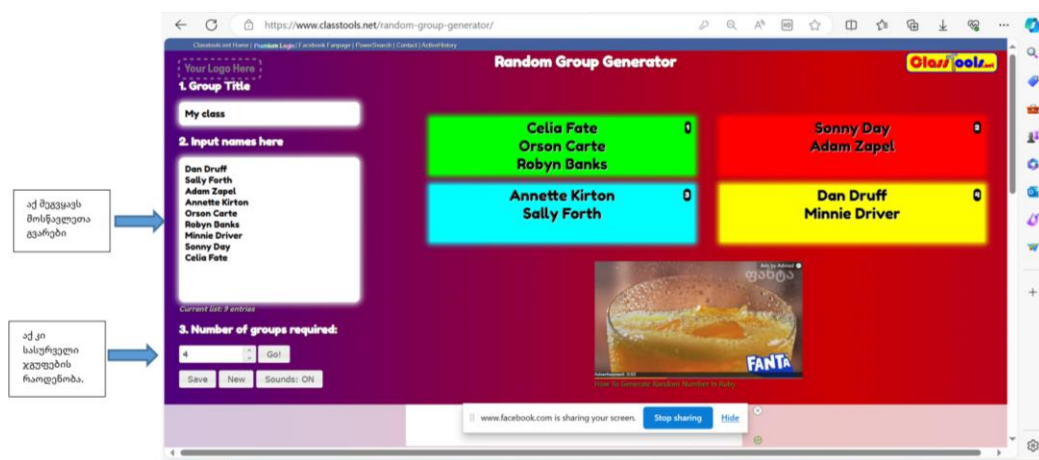
არსებობს რამდენიმე პორტალი, რომელთა გამოყენებაც შეგვიძლია იმისათვის, რომ ჯგუფური აქტივობები სრაფად და მარტივად შევასრულოთ. USAID საბაზისო განათლების პროგრამის ფარგლებში საგურამოს იდეატორთა კლუბში მუშაობისას ძალიან ეფექტიანი აღმოჩნდა ჯგუფების ფორმირება [Random Group Generator \(classtools.net\)](https://classtools.net/random-group-generator/) პორტალის გამოყენებით. პორტალი, მოსწავლეებს ავტომატურად ანაწილებს ჯგუფებში შემთხვევითობის პრინციპით.

რა მიზნით შეიძლება გამოიყენოს ეს პორტალი მასწავლებელმა?

ამ პორტალის გამოყენებით თავიდან ავიცილეთ ბავშვებს შორის მოსალოდნელი: გაუგებრობა, კონფლიქტი და ხმაური. ეს პროცესი წარიმართა უსწრაფესად, მინიმალური დროის რესურსი დაგჭირდა, იყო სახალისო და პროგრამაში მოსწავლეთა გვარებს შეყვანის პარალელურად მერხები და სკამებიც მოვაწყვეთ. ამასთანავე ბავშვების მოტივაცია, ცნობისმოყვარეობა და ინტერესი საკმაოდ გაიზარდა.

როგორ გამოვიყენოთ პორტალის შესაძლებლობები პრაქტიკაში?

ქვემოთ მოცემულ ფოტოსურათზე ჩანს, როგორ შეგვიძლია გამოვიყენოთ საიტი. მონაცემების შეყვანის შემდეგ, „გი“ ღილაკზე ბრძანების მიცემიდან 5 წამში პროგრამა ანაწილებს მოსწავლეებს ჯგუფებში.

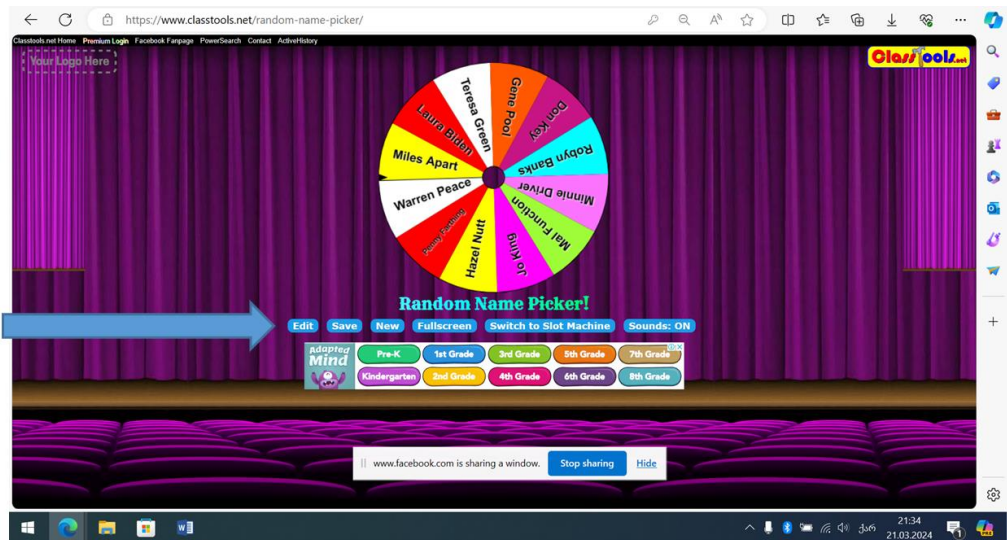


რაც შეეხება მეორე პროგრამას, აქ ხდება შემთხვევითობის პრინციპით უშუალოდ ერთი კონკრეტული სახელის არჩევა. [Random Name Picker Wheel \(classools.net\)](https://www.classools.net/random-name-picker/)

რა მიზნით შეიძლება გამოიყენოს მასწავლებელმა?

მასწავლებელს შეუძლია ამ პროგრამის დახმარებით, გამოძახების გარეშე, გაიგოს ვინ იქნება პირველი, მეორე, მესამე და ა.შ. პრეზენტატორი და მოსწავლეებიც დიდი სიხარულით ელიან თუ ვინ იქნება შემდეგი.

ამ
დილაკზე
დაჭერით
ხდება
სასურველი
სახელების
შეყვანა
ბორბალზე.



მონაცემების შეყვანის შემდეგ „create“ ღილაკზე ბრძანების მიცემისთანავე ხდება საბოლოო შედეგის მიღება.

