

პედაგოგიური პრაქტიკის კვლევა

მოსწავლეთა მოტივაციის ხარისხის დადგენა,

ანალიზი და გაუმჯობესების

გზების ძიება

დაწყებით საფეხურზე

სსიპ ქ. ქუთაისის №14 საჯარო სკოლის დაწყებითი
საფეხურის მასწავლებლები

ავტორები: იზოლდა ღვიტიძე

თამარ გაბისონია

(იზოლდა ღვიტიძის კვლევის ანგარიში)

2018-2019 სასწ.წელი

სარჩევი	2
შესავალი.....	3
I თავი. საკვლევი მასალის მიმოხილვა.....	4
1.1. მოკლე ინფორმაცია სკოლის შესახებ.....	5
1.2. პრობლემის იდენტიფიცირება.....	5
1.3. საკვლევი მასალის აქტუალობა.....	6
1.4. კვლევის მიზანი.....	7
1.5. კვლევის სტრუქტურა.....	9
1.6. ძირითადი დასკვნები.....	9
II თავი. პრაქტიკული კვლევის არსი	10
III თავი. ლიტერატურა.....	11
3.1 ლიტერატურის მიმოხილვა.....	11
IV თავი. კვლევის დიზაინი	19
4.1. საკვლევი საკითხის კითხვარი.....	19
4.2. კვლევის სამიზნე ჯგუფები.....	20
4.3. კვლევის მეთოდები.....	20
4.4. კვლევის ვადები.....	21
V თავი. კვლევის შედეგები.....	22
5.1. მონაცემების ანალიზი.....	22
5.2. ძირითადი მიგნებები.....	29
5.3. ინტერვენციები.....	30
VI თავი. ინტერვენციების შეფასება.....	30
6.1. ინტერვენციების შეფასების მეთოდები და აღწერა.....	30
6.2. ინტერვენციების შეფასება.....	32
VII თავი. რეკომენდაციები და კვლევის ნაკლოვანებები.....	32
7.1. რეკომენდაციები.....	32
7.2. კვლევის ნაკლოვანებები.....	33
VIII თავი. დასკვნა.....	34
ბიბლიოგრაფია.....	35
დანართი.....	36
რეფლექსია	38

შესავალი

მასწავლებელმა მიზანს რომ მიაღწიოს და შედეგზე გავიდეს, მისი მნიშვნელოვანი პედაგოგიური ამოცანაა მოტივაციის გაზრდა. მოტივაცია ერთ-ერთი ყველაზე აქტიურად გამოყენებული ტერმინია თანამედროვე პედაგოგიკაში. სწავლის მოტივაცია არის სასურველი მიზნის მიღწევისაკენ მიმართული პროცესი, ამ დროს სწავლა უფრო სახალისო და საინტერესო ხდება, რაც ხელს უწყობს არაპირდაპირ დასწავლას, ანუ მოტივირებულ მოსწავლეებს თავისთავად დაზეპირების გარეშე შეუძლიათ ცოდნის მიღება.

თანამედროვე მასწავლებლები დაინტერესებულები არიან ამ პრობლემის გადაჭრით. ჩვენთვის, მკვლევარი მასწავლებლებისთვის, მნიშვნელოვანია მოსწავლეებში მოტივაციის ამაღლებაზე ზრუნვა და ამ პრობლემის გადაჭრის გზების მოძებნა. მე და ჩემმა კოლეგამ თამარ გაბისონიამ, გადავწყვიტეთ გამოგვეკვლია აღნიშნული პრობლემის გამომწვევი მიზეზები, რომელთა გაანალიზება ამ პრობლემის გადაჭრის საშუალებას მოგვცემდა, რაც გამოიწვევდა ჩვენი მოსწავლეების ჩართულობის გაუმჯობესებას სასწავლო პროცესში. სწავლა-სწავლება ეფექტურია, როცა იგი მოსწავლის ინტერესებისაკენაა მიმართული, ამიტომ ყოველთვის ვცდილობთ გავცნოთ და გამოვიყენოთ კოლეგების გამოცდილება და გავუღვივოთ მოსწავლეებს ცნობისმოყვარეობა.

მნიშვნელოვანია მასწავლებლის როლი სასკოლო ცხოვრებაში, რადგან მისი მოვალეობაა აღზარდოს და განუვითაროს მოზარდს გონებრივი, ფიზიკური, კომუნიკაციის, თანამშრომლობითი უნარ-ჩვევები და მისცეს საჭირო ცოდნა. სწორედ, ამ მოვალეობის შესასრულებლად ჩავატარეთ ერთობლივი პედაგოგიური კვლევა, რომელიც ითვალისწინებს სასწავლო პროცესში წამოჭრილი პრობლემების იდენტიფიცირებას, მის სიღრმისეულ შესწავლას და მომავალში მიღებული გამოცდილების პრაქტიკაში დანერგვას.

კვლევის დაგეგმვა და ჩატარების პროცესი ძალზედ საინტერესოა, რადგან ამ დროს ვთანამშრომლობთ კოლეგებთან, მშობლებთან, ბავშვებთან და ვხელმძღვანელობთ სხვადასხვა ლიტერატურით. კვლევის ამ ეტაპზე ხდება აზრების, იდეების, გამოცდილებების გაზიარება. იქმნება ფოკუს ჯგუფი და იმართება დისკუსიები დასმული საკითხის ირგვლივ. კვლევა ჩატარდა როგორც თვისებრივი, ასევე რაოდენობრივი მეთოდის გამოყენებით: ფოკუს ჯგუფი, დაკვირვება, ანკეტირება და კითხვარი.

ნაშრომში განხილულია სსიპ ქალაქ ქუთაისის №14 საჯარო სკოლის დაწყებითი საფეხურის I – V კლასებში მოსწავლეთა მოტივაციის ხარისხის დადგენა, ანალიზი და გაუმჯობესების გზების ძიება.

I თავი. საკვლევი მასალის მიმოხილვა

1.1. მოკლე ინფორმაცია სკოლის შესახებ

სსიპ ქალაქ ქუთაისის №14 საჯარო სკოლაში 2018 -2019 სასწავლო წლის განმავლობაში 700 მოსწავლე სწავლობს. დასაქმებულია 63 ადამიანი. მათ შორის 52 მასწავლებელია. ორი მასწავლებელი არის დირექციის თანამშრომელი - დირექტორი და დირექტორის მოადგილე, ასევე ადმინისტრაციის ერთი თანამშრომელი - ბიბლიოთეკარი. სკოლის მასწავლებელთა დიდი ნაწილი აქტიურად არის ჩართული საგაკვეთილო პროცესი დაგეგმონ ახალი აქტივობებით და მასწავლებელთა სახლის მიერ გამოცხადებულ ტრენინგებზე მიღებული ცოდნა გამოიყენონ გაკვეთილის მსვლელობისას. აგრეთვე სკოლაში არის მკვლევარი და მაძიებელი მასწავლებელი.

კოლეგების დიდი ნაწილი მუდმივად ზრუნავს საკუთარ პროფესიულ განვითარებაზე. სკოლის 52 მასწავლებლიდან ხუთს- წამყვანი მასწავლებლის სტატუსი აქვს, ოცდაათს- უფროსის და მხოლოდ 14 მასწავლებელია პრაქტიკოსი. ყოველ წელს იზრდება იმ მასწავლებელთა რიცხვი, რომლებიც იცვლიან ანუ იმაღლებენ სტატუსს. ორი მასწავლებელი დირექციის წარმომადგენელი ათასწლეულის გამოწვევის პროგრამის ფარგლებში სსიპ მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრის ტრენერია.

საათობრივი სრული დატვირთვა მხოლოდ 12 მასწავლებელს აქვს, ეს კი იმაზე მიუთითებს, რომ სკოლაში მასწავლებელთა ჭარბი რაოდენობაა. შედეგების თვალსაზრისით შეიძლება ითქვას, რომ მხოლოდ ბოლო წელია რაც ეროვნულ ოლიმპიადებში გამარჯვებული მოსწავლე გვყავს. ეს წარმატება იმედს გვაძლევს, რომ მომავალში მეტად გაიზრდება ოლიმპიადებში გამარჯვებულ მოსწავლეთა რაოდენობა.

დაწყებითი სწავლების კათედრა შედგება 10 მასწავლებლისაგან, ამთგან უფროსი მასწავლებელია ოთხი და ექვსი პრაქტიკოსი. კათედრის ერთი პედაგოგი შეფასების ჯგუფის წევრია, რვას ჰყავს სადამრიგებლო კლასი. ყველა მუშაობს დაწყებითი სწავლების საფეხურზე, I-IV კლასებში.

სკოლაში დასაქმებული მასწავლებლების კვალიფიკაცია და შესაძლებლობები, სკოლის ტექნოლოგიები იძლევა იმის საშუალებას, რომ სწორი მენეჯმენტის პირობებში სწავლა-სწავლების პროცესი სახალისო და საინტერესო გახდეს.

1.2. პრობლემის იდენტიფიცირება

ინტელექტუალური უნარების განვითარებაში მნიშვნელოვანი ადგილი უჭირავს მოსწავლეების დაინტერესებას. გარემოს შეცვლას ბავშვი მტკივნეულად განიცდის. მას შემდეგ რაც ბავშვის წამყვანი ქცევა სწავლა ხდება, ეუფლება შიში, რომ ვერ შეძლებს სწავლას და ეკარგება მოტივაცია. მისთვის უინტერესოა საგაკვეთილო პროცესი, რომელიც იძულებით სახეს ღებულობს.

ჩემი პედაგოგიური პრაქტიკის განმავლობაში სწავლების შედეგებზე დაკვირვებით გამოიკვეთა, რომ მოსწავლეებს სასწავლო პროცესში ჩართვა უადვილდებათ, როცა აქტივობები სახალისო და თამაშის ტიპისაა. ასეთი სწავლების პროცესი მათთვის სასიამოვნოა, რაც ხელს უწყობს მასალის გაგებასა და მის ათვისებას, ამიტომ მოსწავლეები მინდა დავაინტერესო ისეთი აქტივობების გამოყენებით, რომლებიც უზრუნველყოფენ მათი მოტივაციის ამაღლებას.

როგორც ცნობილია სწავლა-სწავლების ხარისხის გაუმჯობესების ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი წინაპირობა მაღალი მოტივაციაა, რაც ხარისხიან სწავლა-სწავლებას და მაღალ შედეგზე გასვლას უწყობს ხელს. ეს გ თანახმად მასწავლებელმა სასწავლო პროცესი მოსწავლეთათვის უნდა გახადოს საინტერესო, მიმზიდველი და სახალისო, რომელიც შეაგულიანებს მათ გამოხატონ საკუთარი აზრი, ითანამშრომლონ ერთმანეთთან. განვიითარონ უნარები, რაც მათ აქტიურ ჩართულობას გულისხმობს საგაკვეთილო პროცესში. მასწავლებლებს გვჭირდება ისეთი სტრატეგიებისა და აქტივობების გამოყენება, რომელიც მოსწავლეთათვის სარგებლობის მომტანი იქნება.

მოსწავლეთა აქტიურობა გაცილებით მაღალია გაკვეთილის პირველ ნაწილში, სასწავლო წლის პირველ ნახევარში, ხოლო სასწავლო წლის ბოლო თვეებში დაინტერესება თანდათან კლებულობს. გვინტერესებს, დემოტივაციის მიზეზი. ეს პრობლემა რომ გადავჭრათ, უნდა გავეცნოთ კოლეგების გამოცდილებას, რა აქტივობებით ახერხებენ მოტივაციის ამაღლებას მოსწავლეთთან საგაკვეთილო პროცესში. კათედრის შეხვედრებზე კოლეგები ერთმანეთს სისტემატურად ვუზიარებთ გამოცდილებას. პრობლემის საერთო ინტერესი მეტად აქტუალურია, ამიტომ გადავწყვიტე ჩავატარო კონსტრუქციული და პრაქტიკული სამუშაოები, რათა უკეთ გამოვიკვლიო პრობლემის გამომწვევი ფაქტორები და შევეცადო მდგომარეობის გაუმჯობესებას.

საგაკვეთილო პროცესის წარმართვისათვის, მოსწავლის ინტელექტუალური უნარების განვითარებაში საჭიროა მასწავლებელმა გამოიყენოს სხვადასხვა მეთოდები, სტრატეგიები და აქტივობები: თამაში, სიტუაციური ანალიზი, კროსვორდები, როლური თამაშები, გასვლითი გაკვეთილები, სადაც ჩართული იქნება თანაბრად ყველა ტიპის მოსწავლე.

დაწყებით საფეხურზე, მიზანს ადვილად რომ მივალწიოთ, ხშირად ვიყენებთ თამაშით სწავლებას, მოსწავლეებს ადრეულ ასაკში თამაშის დროს არ აქვთ კონკრეტული მიზანი, არ ემორჩილებიან წესებს, ხოლო შემდეგ ეტაპზე თამაშის დროს ისახავენ მიზნად დავალების სწორად შესრულებას, ემორჩილებიან წესებს და ეხმარებიან ერთმანეთს.

ლ. ვიგოტსკი ამბობდა, რომ „თამაშში მცირდება წარმოსახული სიტუაციის როლი და იზრდება წესების მნიშვნელობა და თუ ბავშვმა თამაშის ყველა ფორმა არ გაიარა, სწავლის მოტივაციაც დაიგვიანებს.“

სკოლაში პედაგოგიური მუშაობის განმავლობაში, სწავლების შედეგებზე დაკვირვებით გამოიკვეთა, რომ მოსწავლეებს სწავლის პროცესში ჩართვა უადვილდებათ, როცა ვიყენებ სხვადასხვა აქტივობებს თამაშების ფორმით. ასეთი სასწავლო პროცესი მოსწავლეებისათვის სასიამოვნოა, უადვილდებათ მასალის გაგება, ათვისება და დამახსოვრება. მრავალფეროვანი სტრატეგიების გამოყენებით მთელი სასწავლო პროცესი ხდება სახალისო და შემოქმედებითი. რაც ხელს შეუწყობს მოსწავლეებს სწავლებისას მიიღონ საჭირო ცოდნა და უნარები. რადგან მხოლოდ წიგნთან მუშაობა, ინფორმაციების მოძიება უინტერესო და მოსაწყენი ხდება.

დაწყებითი სწავლების კათედრის მასწავლებლები ხშირად ვაკეთებთ სხვადასხვა პროექტებს, ვიმაღლებთ პროფესიულ დონეს, აქტიურია ურთიერთთანამშრომლობა, გვაქვს წარმატებული ღონისძიებები, მაგრამ საკვლევ საკითხთან დაკავშირებით მაინც არ გვაქვს საკმარისი მზაობა იმისათვის, რომ მოსწავლეების შესაძლებლობებს და უნარებს მოვარგოთ რიგითი საკითხები, რომელიც ხელს შეუწყობს მოტივაციის ამაღლებას.

1.3. საკვლევ მასალის აქტუალობა

კვლევაში მონაწილე და კვლევის წარმმართველი მასწავლებლების დაკვირვებით, გამუდმებით ვაწყდებით ერთსა და იმავე პრობლემას, მიუხედავად იმისა, რომ გაკვეთილს ვიწყებთ საკმაოდ დინამიურად, შეიმჩნევა მოსწავლეთა აქტიურობის კლება სხვადასხვა ფაზაში. კოლეგებთან საუბრით, გამოკითხვის შედეგად, მასწავლებლების დაკვირვებით მოსწავლეებზე ნათელი გახდა, რომ მოსწავლეთა დიდ ნაწილს არასაკმარისი მოტივაცია აქვს.

გაკვეთილის დინამიურად წარმართვისას, მაინც შეიმჩნევა მოსწავლეთა აქტიურობის კლება გაკვეთილის რომელიმე ეტაპზე. დაწყებით საფეხურზე მოსწავლეთა უმეტესობა აქტიურადაა ჩართული საგაკვეთილო პროცესში და სწავლის ხარისხიც მაღალია, მაგრამ ყოველთვის ვერ ხერხდება დინამიკის შენარჩუნება, თუ არ შეიცვალა სტრატეგიები, მოსწავლეთა აქტიურობა და ჩართულობა მცირდება საგაკვეთილო პროცესში. ამიტომ ვთვლი, რომ შერჩეული საკვლევით თემა აქტუალურია.

პედაგოგიური კვლევის მიზანს წარმოადგენს ყველა მოსწავლე იყოს აქტიური, ამიტომ ვცდილობ თითოეული აქტივობა იყოს ისეთი, რომელიც დაინტერესებს მოსწავლეს. იმისათვის, რომ

მიზანს მივაღწიო და შედეგზე გავიდე მრავალფეროვანი მეთოდები უნდა გამოვიყენო. შემძლია ვთქვა, რომ მოსწავლეებს მოსაწყენი საუბრითა და ტექსტის წაკითხვით ვერ მოვხიბლავ, თუ არ გამოვიყენებ ისეთ აქტივობას, რომელშიც თვითონ იქნება ჩართული. წინააღმდეგ შემთხვევაში მოსმენის სურვილი იკლებს. მათ მოკლედ და გასაგებად უნდა მივაწოდო ინსტრუქცია. ვთვლი, რომ გაკვეთილი დავეგეგმო, მოსწავლეთა შესაძლებლობებისა და საჭიროებების გათვალისწინებით.

დაწყებით კლასებში სახალისო და საინტერესოა თამაშით სწავლება, ასევე მნიშვნელოვანია სწავლებისას თვალსაჩინოების გამოყენება. მოსწავლეები ამ საფეხურზე ხატოვანი აზროვნების დონეზეა და რთული საკითხის შესასწავლად უნდა გამოვიყენოთ თვალსაჩინოებები: სურათები, სქემები, სხეულები, სლაიდები. თვალსაჩინოების გამოყენება უფროს კლასებშიც აუცილებელია, თუმცა მაღალ კლასებში გამიზნულად და ზომიერად უნდა გამოვიყენოთ. პირველ კლასში მოსწავლეები სურათების საშუალებით, თამაშებით, თამაშის ტიპის აქტივობების, აპლიკაციების, შედარებით მარტივი დიორამების შექმნით, ბუნებაში ჩატარებული გაკვეთილებით და ელექტრონული რესურსის გამოყენებით უკეთ აღიქვამენ და იმახსოვრებენ შესასწავლ საკითხს.



სწორმა და მრავალფეროვანმა აქტივობებმა უნდა განავითაროს ყველა ის უნარ-ჩვევა, რომელიც აუცილებელია სოციუმის სრულფასოვანი წევრის ჩამოყალიბებისათვის: ტოლერანტობა, მეგობრობა, სიყვარული, თანაგრძნობა (ემპათია), საკუთარი თავის რწმენა და პასუხისმგებლობა. მოსწავლეთა მოტივაციის ამაღლება და ჩართულობა საგაკვეთილო პროცესში, კვლევაში მონაწილე მასწავლებლებისთვის ინტერესის სფეროს წარმოადგენს და სწორედ ამიტომ არის აღნიშნული საკვლევი საკითხი აქტუალური.

1.4. კვლევის მიზანი

კვლევის მიზანია კონკრეტულად, სწავლის პროცესში მოსწავლეთა დაბალი მოტივაციის მიზეზის დადგენა, ანალიზი და მისი გამოსწორების გზების დაგეგმვა. სწორედ, ეროვნული სასწავლო გეგმის მთავარი ამოცანაა, შექმნას ეროვნული მიზნების მისაღწევი საგანმანათლებლო გარემო და რესურსები. მან ხელი უნდა შეუწყოს ისეთი მოქალაქის აღზრდას, რომელიც უპასუხებს თანამედროვე სამყაროს გამოწვევებსა და მოთხოვნებს. საგანმანათლებლო ცენტრში არის მოსწავლე, მისი განვითარების პროცესი და მის მიერ მიღწეული შედეგები. ამიტომ აუცილებელია დავეგეგმოთ

და განვახორციელოთ შესაბამისი ინტერვენციები, რომელიც ხელს შეუწყობს დაწყებით საფეხურზე მოსწავლეებში მოტივაციის ამაღლებას.

მნიშვნელოვანია, კვლევის ფარგლებში გავაანალიზოთ თუ რა მეთოდებს გამოვიყენებთ გაკვეთილზე, როგორ ხდება მარტივიდან რთულ საკითხების სწავლაზე გადასვლა, როგორ ახერხებს მასწავლებელი აქტივობების გამოყენებას, იყენებს თუ არა კონსტრუქტივისტულ მეთოდებს სწავლების დროს. აგრეთვე საგაკვეთილო პროცესში რამდენად ეფექტურია თამაშით სწავლება.

კვლევის ფარგლებში, აუცილებელია საკვლევ მასალასთან დაკავშირებით მოვიძიოთ ლიტერატურა და დეტალურად შევიმუშაოთ მოსწავლეთა მოტივაციის ზრდის საშუალებები. შევაფასოთ და გავაანალიზოთ მიღწეული შედეგები და გამოყენებული ინტერვენციები.

კვლევის ამოცანა - მოსწავლეებში, საგაკვეთილო პროცესში მოტივაცია რომ ავამაღლოთ საჭიროა პასუხი გაეცეს შემდეგ კითხვებს:

- *მშობლებს და კოლეგებს მივაწოდეთ ინფორმაცია ჩვენს მიერ არჩეული საკვლევითი მასალის მნიშვნელობაზე.*
- *რამდენად უზრუნველყოფს მასწავლებელი სხვადასხვა აქტივობების გამოყენებით გაზარდოს მოსწავლეთა მოტივაცია.*
- *ჯგუფში გაკვეთილის ახსნისას გამოვიყენოთ თამაშით სწავლება და ზოგიერთი საკითხი ავხსნათ ტრადიციულად.*
- *რა უპირატესობა აქვს გაკვეთილზე თამაშით სწავლების აქტივობას.*
- *როგორია მოტივაცია მოსწავლეებში გაკვეთილის სხვადასხვა ეტაპზე*
- *რატომ არის გასათვალისწინებელი მოსწავლეთა ასაკობრივი თავისებურებები და საჭიროებები აქტივობების დაგეგმვის დროს.*
- *როგორ შეიძლება გაუმჯობესდეს საგაკვეთილო პროცესში მოსწავლეთა მოტივაცია.*
- *როგორ დაეხმარება მასწავლებლებთან აქტიური ურთიერთთანამშრომლობა მოსწავლეებს მოტივაციის ამაღლებაში.*
- *შევადგინოთ კითხვარი კოლეგებისა და მშობლებისათვის*
- *შევხვდეთ ფოკუს ჯგუფის წევრებს*
- *მოვახდინოთ დაკვირვება სამიზნე ჯგუფზე*
- *შევავროვოთ და გავაანალიზოთ კითხვარების მონაცემები, დავეგეგმოთ და განვახორციელოთ ინტერვენციები.*
- *შევაფასოთ მიღებული შედეგები და გავაკეთოთ დასკვნა*
- *გავაზიაროთ კვლევის შედეგები.*

1.5. კვლევის სტრუქტურა

სწავლა-სწავლების პროცესში მნიშვნელოვანია სხვადასხვა აქტივობების გამოყენებისას განვსაზღვროთ კლასის შესაძლებლობები. შევქმნათ კითხვარი კოლეგებისა და მშობლებისათვის, რომელიც უკეთ დაგვეხმარება სწორად განვსაზღვროთ საკვლევი მასალის პრობლემა. თუ როგორ ავამაღლოთ მოსწავლეთა მოტივაცია საგაკვეთილო პროცესში მკვლევარმა მასწავლებლებმა პასუხი უნდა გავცეთ შემდეგ კითხვებს:

მნიშვნელოვანი იყო გამეგო კოლეგებთან ურთიერთთანამშრომლობის დროს:

- ✓ რა აქტივობებს იყენებენ გაკვეთილზე მოსწავლეთა მოტივაციის ასამაღლებლად.
- ✓ იყენებენ თუ არამოსწავლეთა მოტივაციის ასამაღლებლად თამაშით სწავლებას.
- ✓ რა ხელისშემშლელი პირობებია თამაშით სწავლების დროს საგაკვეთილო პროცესში.
- ✓ რა უპირატესობა აქვს თამაშით სწავლებას.
- ✓ როგორ უწყობს ხელს თამაში მოტივაციასა და ჩართულობას.

მშობელთა გამოკითხვის დროს:

- ✓ იცოდნენ თუ არა, რა აქტივობებს იყენებს მასწავლებელი მოტივაციის ასამაღლებლად.
- ✓ რომელი აქტივობები მოსწონდათ მათ შვილებს: როლური თამაში, გასვლითი გაკვეთილი, რესურსების შექმნა, აპლიკაციები და შემოქმედებითი ხატვა.
- ✓ მნიშვნელოვანია თუ არა თამაშით სწავლება მოწავლეთა დასაინტერესებლად.
- ✓ თამაშობენ თუ არა მშობლები შვილებთან ერთად.
- ✓ იციან თუ არა მათი შვილების ინტელექტუალური დონე და შესაძლებლობები..

1.6. ძირითადი დასკვნები

მოტივაციის ასამაღლებლად დაწყებით საფეხურზე სწავლა-სწავლების პროცესში თამაშით სწავლა ერთ-ერთი საინტერესო აქტივობაა. რადგან ამ საფეხურის მოსწავლეები განვითარების იმ სტადიაზე იმყოფებიან, როცა ძირითად ინფორმაციებს თამაშით შეიცნობენ და აღიქვამენ. შეიძლება ითქვას რომ, თამაშით მიღებული ცოდნა სამუდამოდ აღიბეჭდება მოსწავლის გონებაში. კვლევის შედეგად კი უნდა დავადგინოთ რამდენად ეფექტურია თამაშით სწავლება მოტივაციის ასამაღლებლად და როგორ აისახება სწავლების ხარისხზე.

მოტივაციის ამაღლებისათვის თამაშით სწავლების დროს გასათვალისწინებელია:

- ✓ მოსწავლის სოციალური გარემო, რომელიც უარყოფითად მოქმედებს მოსწავლეთა ფსიქიკაზე.
- ✓ მოსწავლეების ურთიერთობა ერთმანეთთან და მასწავლებელთან, შეგუება სასწავლო გარემოსთან.

- ✓ მოსწავლეთა ინტერესებისა და შესაძლებლობების სფეროს განსაზღვრა.
- ✓ მოსწავლეთა უნარებსა და საჭიროებებზე მორგებული აქტივობების შერჩევა, რომელიც დაგეგმვარება მოსწავლეთა გაკვეთილზე ჩართულობაში.
- ✓ მრავალფეროვანი სახალისო სტრატეგიების გამოყენება.
- ✓ ქართველი და უცხო კოლეგების გამოცდილებების გაცნობა, როგორი ახერხებენ მოტივაციის ზრდას გაკვეთილზე.

აღნიშნული პრობლემის შემცირებას მასწავლებლები უნდა შეეცადოს საკუთარი ძალისხმევით. აქედან გამომდინარე, კვლევის მიზნად განისაზღვრა დაწყებით საფეხურზე დაბალი მოტივაციის ხარისხის დადგენა, შესაბამისი ინტერვენციების დაგეგმვა, განხორციელება და მიღწეული შედეგების შეფასება. საკვლევ საკითხზე პასუხის გასაცემად გამოყენებული იყო კვლევის თვისებრივი და რაოდენობრივი მეთოდები. გამოცდილების გასაზიარებლად შევისწავლეთ საკითხთან დაკავშირებული ლიტერატურა.



II თავი. პრაქტიკული კვლევის არსი

პედაგოგიური პრაქტის კვლევა ჩვეულებრივ სასკოლო გარემოში ხორციელდება, რისი საშუალებითაც, პროფესიული პროგრამის ფარგლებში, კვლევის წარმმართველ მასწავლებლებს სურვილი გვქონდა გამოგვეკვლია დაწყებით საფეხურზე სწავლებისას წარმოქმნილი პრობლემები, გაგვერკვია მიზეზები, რაც იწვევდა მოსწავლეების პასიურობას, რატომ ვერ ახერხებენ თამამად გამოთქვან საკუთარი აზრი, რატომ არ თანამშრომლობენ მეგობრებთან, მასწავლებლებთან. ამ პრობლემის მოგვარებისთვის მივმართეთ თამაშით სწავლების ინტერვენციებს. სწორედ, საკვლევ პრობლემა განვახორციელეთ, თუ როგორ ეხმარება მოსწავლეებს მოტივაციის ასამაღლებლად თამაშით სწავლება.

საინტერესოა თამაშით სწავლების მიმართულებით ექსპერტების, ფსიქოლოგების და მასწავლებლების კვლევების, მოსაზრებების გაცნობა, მათი გამოცდილების გაზიარება. პრაქტიკული კვლევა გულისხმობს თანამშრომლობით, კოლექტიურ მიდგომას. თანამშრომლობითი პროგრამის საშუალებით კვლევაში ჩართული პიროვნებები ერთიანდებიან, საუბრობენ პრობლემის გამომწვევი მიზეზების შესახებ, ერთმანეთს უზიარებენ მოსაზრებებს, იღებენ გადაწყვეტილებას და აღწევენ სასურველ შედეგს.

მასწავლებლების მოვალეობაა პედაგოგიური საქმიანობის დროს წამოჭრილი პრობლემების იდენტიფიცირება, მისი გადაჭრის გზების ძიება, ახალი იდეების, ინოვაციების და სტრატეგიების პედაგოგიურ პრაქტიკაში დანერგვა. პრობლემის ცვლილება ეფექტურად ხორციელდება, როცა პროცესში ჩაერთვებიან ის ადამიანები, რომლებსაც უშუალოდ ეხებათ აღნიშნული საკითხი. ამიტომ საჭიროა მასწავლებლების, მოსწავლეების და მშობლების ჩართვა. მათთვის ახალი ინფორმაციების მიწოდება და ურთიერთთანამშრომლობა.

მიმდინარე კვლევა დაგეგმილია, რომ განვსაზღვროთ საგაკვეთილო პროცესში სხვადასხვა სტრატეგიებითა და აქტივობებით მოსწავლეთა მოტივაციის ამაღლება. კვლევის მეთოდები და ინსტრუმენტები თვისობრივია, გამოყენებულია რაოდენობრივი ანუ ანკეტირების მეთოდი. მონაცემთა ერთობლიობის ანალიზისა და დამუშავების შემდეგ ხორციელდება ინტერვენციები. მასწავლებელი აანალიზებს კვლევის პროცესში მოსწავლეთა შედეგების გაუმჯობესების მიზნით, რა უნდა გამოიყენოს, მიაღწია თუ არა მიზანს. განხორციელებული ინტერვენციების შემდეგ შემუშავდეს რეკომენდაციები, შეჯამდეს პროცესი და დაიწეროს დასკვნა. კვლევას გაეცნობიან კოლეგები და გაანალიზებენ შედეგს, რომელსაც გამოიყენებენ პედაგოგიურ პრაქტიკაში.

III თავი. ლიტერატურა

3.1. ლიტერატურის მიმოხილვა.

„ეროვნული სასწავლო გეგმის მიხედვით დაწყებით საფეხურზე სწავლა-სწავლების ძირითადი ამოცანებია შეუქმნას მოსწავლეს პირობები საკუთარი შესაძლებლობების გამოსავლენად და სწავლისათვის საჭირო უნარ-ჩვევების გამოსამუშავებლად, ჩამოუყალიბოს მას სწავლისადმი პოზიტიური დამოკიდებულება და სამყაროს შემეცნების მიმართ ინტერესი. საგაკვეთილო პროცესში გამოყენებული უნდა იქნეს განმავითარებელი, დიდაქტიკური თამაშები. რეკომენდირებულია გაკვეთილი მიმდინარეობდეს აქტიური და პასიური აქტივობების მონაცვლეობებით. აგრეთვე სასურველია გაკვეთილის მსვლელობისას დრო დაეთმოს ფიზიკურ და თავისუფალ აქტივობებს“. (ე ს გ 2011- 2016 წ.წ.)

მასწავლებელი ვალდებულია კარგი პიროვნული ურთიერთობები დაამყაროს მოსწავლეებთან, აგრძნობინოს მათ თავი ღირსეულ, პატივსაცემ ადამიანებად. აგრეთვე შეუქმნას დაცული,

კონფორტული, ჯანსაღი გარემო, სადაც სწავლა სასიამოვნო პროცესად იქცევა. სასწავლო პროცესის წარმატებისათვის კი აუცილებელია მასწავლებლის პროფესიონალიზმი, სწავლების თანამედროვე მეთოდების გამოყენება, დისციპლინა და წესრიგი. ამგვარი დამოკიდებულების დროს მოსწავლეთა მოტივაციის ხარისხი მკვეთრად მაღალდება.

„მოტივაცია არის იმპულსი-სურვილი, შინაგანი პროცესი, რომელიც ადამიანს ქმედებებისაკენ უბიძგებს და ამ ქმედებებს გარკვეული მიზნის მიღწევისაკენ მიმართავს. ის განაპირობებს შესაძლებლობებისა და უნარების რეალიზებას. მოსწავლის მოტივაციას განსაზღვრავს მისი გარემო. ეს შეიძლება იყოს მშობლები, თანატოლები და მიმზიდველი სასწავლო პროცესი. თუმცა მოსწავლეების მოტივირების თვალსაზრისით მასწავლებლის როლი ყველაზე მნიშვნელოვანია, როდესაც მოსწავლე გრძნობს, რომ მას ენდობიან და მისი წარმატების სჯერათ. მაგრამ უნდა გავითვალისწინოთ ის გარემოებაც, რომ მოტივაციას აქრობს გადაღლა და ამიტომ არის საყურადღებო, რომ დაწყებით კლასებში თამაშით სწავლა-სწავლების დროს გამოვიყენოთ მოძრავი პაუზები.“ (ქ.თოფაძე მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი 2011. „სწავლება და შეფასება“)

მასწავლებელმა მოსწავლეების მოტივაციის ასამაღლებლად უნდა გამოიყენოს ისეთი აქტივობები, რომელიც გაზრდის მოსწავლეთა დაინტერესებას. დაანახოს მშობლებს და მათ შვილებს რა გამოსდით კარგად და რისი გაუმჯობესებაა გასათვალისწინებელი. თანამშრომლობითი ურთიერთობით შეეცდებიან გამოასწორონ ხარვეზები. ასეთი ურთიერთობებით გაიზრდება მასწავლებელსა და მოსწავლეს შორის ნდობის ფაქტორები და კლასში ჯანსაღი გარემო შეიქმნება, რაც პირდაპირ დამოკიდებულებაშია მოტივაციასთან.

„დასავლური ფსიქოლოგიური სკოლა გამოარჩევს შინაგან და გარეგან მოტივაციას. შინაგანი მოტივაცია არის კონკრეტული ქმედებისაკენ სწრაფვა, რომელიც შიგნიდან არის გამოწვეული ცნობისმოყვარეობის დაკმაყოფილების თუ რაღაცის აღმოჩენის სურვილით. გარეგანი მოტივაცია არის კონკრეტული ქმედებისაკენ სწრაფვა, რომელიც გამოწვეულია გარე ფაქტორებით, გარკვეული ჯილდოს ან აღიარების მოპოვების სურვილით.“

მეცნიერთა უმრავლესობა მიიჩნევს, რომ დაწყებით კლასებში მოსწავლეთა დიდი ნაწილი შინაგანად არის მოტივირებული. სწავლების ზედა საფეხურზე შინაგანი ინტერესი მნიშვნელოვნად კლებულობს და მოსწავლეები უფრო დიდ ანგარიშს უწევენ გარე ფაქტორებს. თუმცა ზოგიერთ შემთხვევაში გარე ფაქტორებიც უძლურია, რადგან მასალა რთულდება, მოსწავლეებისთვის მოსაწყენი ხდება საგაკვეთილო პროცესი და კარგავს სწავლის მოტივაციას. სწორედ აქ იკვეთება მასწავლებლის განსაკუთრებული როლი, რომ იზრუნოს მოსწავლეებში როგორც შინაგანი ასევე გარეგანი მოტივაციის ამაღლებაზე. აქვე უნდა აღვნიშნოთ, რომ მნიშვნელოვანია ნიჭიერი ბავშვის მოტივაცია. ხშირად ხდება, რომ ნიჭიერ ბავშვებს სწავლაში დაბალი შედეგები აქვთ, რისი ერთ-ერთი მიზეზი სწორედ მოტივაციის არარსებობაა.“ (ქ.თოფაძე მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი 2011. „სწავლება და შეფასება“)

მოცემული ციტატა გულისხმობს საინტერესო მოსაზრებას, რომ მოტივაციის ასამაღლებლად მასწავლებელმა უნდა განსაზღვროს ის ფაქტორები, რომლითაც შეძლებს მოსწავლის შინაგანი და გარეგანი მოტივაციის ამაღლებას. შინაგანი მოტივაციისთვის გასათვალისწინებელია მოსწავლეთა

შესაძლებლობები, რომლის მიხედვითაც სწორად უნდა იყოს მიცემული დავალებები, გამოთქვან თავიანთი მოსაზრებები, თუნდაც საწინააღმდეგო, გამოიყენოს მრავალფეროვანი აქტივობები. გარეგანი მოტივაციის ამაღლებისათვის კი მიმართოს გარკვეულ ჯილდოს, გამოიყენოს წერილობითი ან სიტყვიერი შექება, მოაწყოს შეჯიბრი. ეს სტრატეგიები ისე უნდა გამოიყენოს მასწავლებელმა საგაკვეთილო პროცესში, რომ ყველა შესაძლებლობის ნიჭიერი, საშუალო და სსსმ მოსწავლეები იყოს ჩართული გაკვეთილის მსვლელობისას.

„მოტივაციის თანამედროვე შინაარსობრივი თეორიის ფუძემდებელი ბიჰვეერისტი ა.მასლოუ, თავის ნაშრომში „ადამიანური მოტივაციის თეორია“ ამტკიცებდა, რომ ადამიანური მოთხოვნილებები იყო რთული და გავლენას ახდენდა მოტივაციაზე. სწავლის მოთხოვნილება შესაძლოა სხვადასხვა დონის მოტივაციამ აღძრას, რომელიც დამოკიდებულია ბავშვის ასაკსა და ინდივიდუალობაზე. მან ეს მოთხოვნილებები ხუთ კატეგორიად დაჰყო:

- 1.ფიზიოლოგიური. 2. მომავლის რწმენა და უსაფრთხოება. 3.სოციალური 4.პატივისცემის.
5.თვითგამოხატვის.



ეს მოთხოვნილებები დამოკიდებულია ბავშვის ასაკსა და ინდივიდუალურ თავისებურებაზე.“
(google. ge. www.nplg.gov.ge/. ../library.exe 13.3 მოტივაციის შინაარსობრივი თეორიები)

ამ მოთხოვნილების გაცნობით მკვლევარი მასწავლებლები ვფიქრობთ, რომ მნიშვნელოვანია დაწყებით კლასებში პირველ ეტაპზე მოსწავლეებს ჩამოუყალიბდეს ფიზიოლოგიური მოთხოვნილებების დაკმაყოფილება და მომავლის რწმენა-უსაფრთხოება. ეფექტური სწავლებისთვის კი მნიშვნელოვანია სტაბილურობა, წესრიგი. მოსწავლემ აუცილებელია თავი იგრძნოს ჯგუფის სრულფასოვან წევრად, რის საფუძველზე მოზარდებს უყალიბდებათ თვითპატივისცემის, წარმატების მიღწევაზე ორიენტირება და ჯგუფში თვითდამკვიდრების მოთხოვნილება.

„ფსიქოლოგებმა გრინმა, სტერნბერგმა და ლეპელმა ასეთი ექსპერიმენტი ჩაატარეს: გამოიყენეს მათემატიკური თამაშები სკოლის ბავშვებთან, რომლებიც მოსწავლეებს ძალიან მოეწონათ. წარმატებულ ბავშვებს საჩუქრები დაურიგეს. შემდეგ საჩუქრების მიცემა შეწყვიტეს. მას შემდეგ რაც საჩუქრები ვეღარ მიიღეს მოსწავლეებმა, თამაშს თავი დაანებეს. მათ ჩამოუყალიბდათ განწყობა, რომ არა გართობის მიზნით ასრულებდნენ დავალებას, არამედ საჩუქრისთვის. ამიტომ მასწავლებელმა ორივე ფორმას უნდა მიმართოს და სწორედ მათი ვარიანტით მიიღწევა სასურველი, მაქსიმალური

შედეგი. თუმცა შინაგანი მოტივაცია უფრო მდგრადია და მოსწავლეთა განვითარებას განსაკუთრებით უწყობს ხელს.

მოტივაციის ამაღლებისათვის მასწავლებელმა შეიძლება მრავალგვარ სტრატეგიას მიმართოს, მაგრამ ყოველთვის უნდა გაითვალისწინოს ასაკობრივი ჯგუფი, კონკრეტული მოსწავლის ხასიათი, მუშაობის სტილი და თავისებურებები. მასწავლებელი სისტემატურად და გეგმაზომიერად უნდა მუშაობდეს მოტივაციის ამაღლებაზე. ამ ტიპის სამუშაოები მიზნობრივად და თანმიმდევრულად უნდა იყოს დაგეგმილი სასწავლო პროგრამაში.“ (ქ.თოფაძე მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი 2011.“სწავლება და შეფასება“)

ვიზიარებ ზემოთ აღნიშნულ მოსაზრებას, რომ თამაშით სწავლება ბავშვისთვის უფრო საინტერესო და სახალისოა. ის წარმოადგენს ბავშვის პიროვნების მორალურ-ნებელობითი თვისებების ფორმირებას. ამ პროცესში მიწოდებულ სასწავლო ინფორმაციას ბავშვი ადვილად იმახსოვრებს. საგაკვეთილო პროცესში გამოყენებული თამაშები მრავალფეროვანს ხდის სწავლა-სწავლების პროცესს. მოსწავლეს ავსებს სასიხარულო განცდებით, ამდიდრებს ემოციურად და განაცდევინებს წარმატების სიხარულს, რომელიც უქმნის განწყობას.

თამაშის, როგორც სასწავლო მეთოდის გამოყენებისას საჭიროა ზომიერების დაცვა. ყოველდღიურად ახალი თამაშების შემოტანამ და მისმა ხშირად გამოყენებამ, შეიძლება გამოიწვიოს ის, რომ ბავშვმა თამაში და სწავლა ერთმანეთს გაუტოლოს. ამიტომ სისტემატურად თამაშით სწავლებამ შეიძლება მოსწავლეს დააკარგვინოს სწავლის მიმართ ინტერესი.

ცვატა ბერძენიშვილი თავის სტატიამი გვიამბობს: „მოსწავლეთ მოტივირება ერთ-ერთი კრიტიკული თემაა პედაგოგიკაში, რომ ის საკმაოდ ფართო კომპლექსური საკითხია და მრავალ ასპექტს მოიცავს. გამოყოფენ ოთხ ძირითად თეორიას: ბიჰევერისტულს, ჰუმანისტურს, კოგნიტურს და სოციოკულტურულს. მოტივაციისადმი ბიჰევერისტული მიდგომის მიხედვით მოსწავლის მოტივაციის გაგება უნდა დავიწყოთ წამახალისებელი სტიმულების და ჯილდოების დაკვირვებული ანალიზით. ჯილდო ის მიმზიდველი მოვლენაა, რომელიც შედეგად მოსდევს გარკვეულ ქცევას. კარგი ნიშნები, სტიკერები, ვარსკვლავები და სხვა საშუალებები“ ([http:// mastsavlebeli. ge/?p=1572](http://mastsavlebeli.ge/?p=1572) ცქვატა ბერძენიშვილი 9/10 2015 წელი www.mastsavlebeli.ge)



სტატიიდან გამომდინარე ვითვალისწინებ, რომ მოსწავლის მოტივაცია აიხსნება პიროვნული თვისებებით. ზოგი მოსწავლე მიისწრაფვის მაღალი მიზნებისაკენ, აინტერესებს საგანი, შესასწავლი საკითხი და შესაბამისად ბეჯითად მუშაობს. ბიჰევერისტული თეორიიდან გამომდინარე

მოსწავლეები მუდმივად უნდა წავახალისოთ გარკვეული ქცევის გამო. სიტყვიერი შექებით, სხვადასხვა ჯილდოებით და ლამაზი სტიკერებით.

“სწავლაში ძირითადი კონკრეტული ჩვევა და ცოდნა როდია, არამედ იმ ძალების განვითარება, რომლებიც სწავლის პროცესში ღებულობენ მონაწილეობას.“ ამბობდა დავით უზნაძე. (უზნაძე 2003.გვ 415). მართლაც, მასწავლებლის მოვალეობაა მოსწავლეში განავითაროს ის ძალები და შესაძლებლობები შექებით ან სხვადასხვა ჯილდოებით, რომელიც სწავლების პროცესში მონაწილეობს.

„მოტივაციის ჰუმანისტური თეორია მიმართულია ადამიანის პირადი პოტენციალის გამოყენებაზე, თუ როგორ იძენს ადამიანი ემოციებს, შეხედულებებს, ღირებულებებსა და სოციალურ უნარ-ჩვევებს. ჰუმანისტი ფსიქოლოგები მიიჩნევენ, რომ ადამიანებს ბუნებრივი მიდრეკილება გააჩნიათ სიკეთისაკენ, შემოქმედებისაკენ და სიყვარულისაკენ. როჯერსის აზრით ადამიანებს გააჩნიათ თვითრეალიზაციის ტენდენცია, ანუ თანდაყოლილი მიდრეკილება ზრდისაკენ და თავიანთი უნიკალური შესაძლებლობების მაქსიმალური გამოვლინებისაკენ.“(ნ.ჯანაშია მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი 2011. “განვითარებისა და სწავლების თეორიები“)

საკვლევი მასალისთვის, მოსწავლეთა მოტივაციის ასამაღლებლად, ყურადღება მისაქცევია ჰუმანისტური ფსიქოლოგების თეორია. სწორედ მოსწავლეთა შინაგანი მოტივაციისათვის და ადამიანის პიროვნების ჩამოყალიბებაზე დიდ გავლენას ახდენს თვითრეალიზაციისადმი ტენდენცია და მათი შემოქმედების/დავალებების სწორად შეფასება. მასწავლებელმა მოსწავლის მიერ შესრულებული და შექმნილი რესურსი ისე უნდა შეაფასოს, რომ მოსწავლეში გაზარდოს საკუთარი ძალების შესაძლებლობების რწმენა, რომელიც უბიძგებს მათ აქტიურობისა და ცოდნის გამდიდრებისკენ, ამით კი იზრდება მათი სწავლისადმი მოტივაცია.

საკუთარი ძალების რწმენასა და თვითრეალიზაციისათვის დაწყებით საფეხურზე მნიშვნელოვანია როლური თამაშის მომზადება, გათამაშება და განხილვა. ამ აქტივობის შესასრულებლად უნდა განისაზღვროს მოსწავლეთა შესაძლებლობები. ზოგჯერ ჯგუფში გამოიყოფა პასიური და აქტიური მოთამაშეები. ამიტომ აქტივობების გამოყენებისას გათვალისწინებული უნდა იყოს კლასის ყველა მოსწავლის შესაძლებლობები. მოსწავლეებს როლური თამაშის დროს უვითარდებათ მაღალი სააზროვნო, წარმოსახვითი, თანამშრომლობითი, პრაქტიკული და შემოქმედებითი უნარების ინტელექტი.

მოსწავლეთა სწავლების უმნიშვნელოვანესი მიზანია მოტივაციის კოგნიტური თეორია. ამერიკელი ფსიქოლოგის ჯერომ ბრუნერის თეორიის მიხედვით: „სწავლა არის აქტიური პროცესი, სადაც მოსწავლეები არსებული ცოდნის ბაზაზე ქმნიან ახალ იდეებს და კონცეფციებს. სწავლება ისე უნდა იყოს „აწყობილი“, რომ მასწავლებელი შესაძლებლობას აძლევდეს მოსწავლეებს, თავად აღმოაჩინონ ძირითადი პრინციპები. მასწავლებლის ამოცანაა, ისე გარდაქმნას ინფორმაცია, რომ მოსწავლისათვის ადვილად მისაწვდომი გახდეს. ბრუნერი მიიჩნევს სწავლების ოთხ ასპექტს:1. სწავლებისადმი წინასწარი განწყობა. 2. სწავლება ისე უნდა იყოს აგებული, რომ მოსწავლისათვის ადვილად მისახვედრი და გასაგები იყოს. 3.საჭიროა არსებულ მასალაში თანმიმდევრობის პრინციპის

დაცვა. 4.წახალისება- დასჯის მეთოდების სწორი გამოყენება. (<http://www.nplg.gov.ge> [თეორიები](http://www.nplg.gov.ge/.../library.exe?)
www.nplg.gov.ge/.../library.exe?)

მართლაც, ზემოთ აღნიშნული თეორიის მიხედვით, მოსწავლე მოტივირებულია, თუ მისი წარმატება მასწავლებლის მიერ შეფასებული იქნება ისე, რომ მასში გამოიწვევს სწავლისადმი რწმენას, მოთხოვნილებას, შემეცნებითი უნარებისა და ინტელექტუალური შესაძლებლობების განვითარებას. ეს თეორია ორიენტირებულია მოსწავლის მოტივაციის გაზრდაზე.

მოტივაციის ერთერთი თეორიაა სოციოკულტურული. რუსი ფსიქოლოგი ლ.ვიგოტსკი თვლიდა რომ „ბავშვის ფსიქიკური განვითარების მთავარი განმსაზღვრელი ფაქტორი კულტურაა და ყველა ბავშვი კულტურის კონტექსტში ვითარდება. ბავშვის განვითარებას განაპირობებს მეტყველება და გარემო. მოზარდის აზროვნება ვითარდება სხვა ადამიანებთან კომუნიკაციის შედეგად. ისინი მცოდნე ადამიანებთან ერთად ჩართულნი არიან გარკვეულ საქმიანობაში და ადვილად შედიან დიალოგში.“ (ნ. ჯანაშია **მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი 2011. “განვითარებისა და სწავლების თეორიები“**)

სწავლა სწავლების დროს დაწყებით საფეხურზე საჭიროა მასწავლებელმა გაითვალისწინოს, რომ მნიშვნელოვანი დახმარება გაუწიოს მოსწავლეს. მან უნდა იგრძნოს მცოდნე ადამიანის მხარდაჭერა, გამოიყენოს ისეთი აქტივობები, რომელიც აამოქმედებს მოსწავლეთა სათანადო ძალებს. აუცილებელია მოსწავლეს სწავლების დროს ჰქონდეს ისეთი გარემო, რომელიც ხელს შეუწყობს მის კულტურულ განვითარებას. სასწავლო პროცესი უნდა გავხადოთ მოსწავლეზე ორიენტირებული, გამოვიყენოთ მათთვის საინტერესო ცხრილები და სქემები, ვისაუბროთ მარტივად და გასაგებ ენაზე, თავად შექმნან თავიანთი გემოვნებიდან დამომდინარე რესურსები, სტიკერების გამოყენებით მივცეთ შეფასებები, რომ მათი ცნობისმოყვარეობა თანდათან გადაიზარდოს ცოდნის წყურვილში და ჩამოყალიბდნენ სოციო-კულტურულ მოქალაქეებად.

„უამრავი პედაგოგიური კვლევა ადასტურებს კავშირს თამაშსა და გონებრივ-სოციალური უნარების განვითარებას შორის. ფსიქოლოგი პიტერ გრეი ამბობს:“ სწავლა, ეს არის რაც ხდება სკოლაში...თამაში,ეს არის ძალების აღდგენა და დასვენება სწავლისაგან...თამაში არის სწავლა.. თამაშით ბავშვები სწავლობენ ცხოვრებისეულ უნარებს. მისი აზრით, რომელიც ეყრდნობა ფილოსოფოსოს კარლ გროსის კვლევას, ახალგაზრდა ცხოველებიც კი თამაშის დროს ვარჯიშობენ და ეუფლებიან იმ უნარებს, რაც ზრდასრულობის დროს სჭირდებათ.. ადამიანებს ცხოველებისგან განსხვავებით გაცილებით მეტი აქვთ სასწავლო, რადგან ისინი ყველაზე მოთამაშე არსებები არიან დედამიწაზე..

პიტერ გრეიმ მოიძია და შეისწავლა ბავშვების თამაში 10 000 წლის წინანდელ შემგროვებელ-მონადირე კულტურის ხალხებში. მათ არ გააჩნდათ სკოლის მსგავსი არაფერი, უფროსებს კი სჯეროდათ, რომ ბავშვები სწავლობდნენ დაკვირვებით, აღმოჩენებით და თამაშით. ისინი თამაშის დროს მოზარდებს არ უშლიდნენ სხვადასვა საშიში იარაღების და ნივთების გამოყენებას, რადგან ფიქრობდნენ, რომ მხოლოდ ასე შეძლებდნენ მიმხვდარიყვნენ ამ საგნების მოხმარების აუცილებლობას.“(www.google.ge რატომ არის მნიშვნელოვანი თამაში ბავშვებისთვის? - 4motivi.com ფსიქოლოგი)

პიტერ გრეის მოსაზრების და ვიგოტსკის თეორიის მიხედვით მოზარდი ადამიანები ბევრ რამეს სწავლობენ მცოდნე ადამიანებისაგან. თამაშით სწავლება ბავშვისთვის საინტერესო და სახალისოა. ისინი ხშირად მოზარდ ადამიანებს ბაძავენ (სიარულით, მიმიკებით, მეტყველებით, ინტონაციით, პლასტიკით), რომლებიც მათთვის საინტერესო ქმედებებს ჩადიან.

„საკამათო არ უნდა იყოს საკითხი იმის შესახებ, რომ თამაში სწავლების საკმაო ეფექტიან მეთოდს წარმოადგენს სასკოლო სწავლების ნებისმიერ საფეხურზე. უფრო მეტიც, ის თავის მიმზიდველობას ზრდასრულთა სწავლების პროცესში ინარჩუნებს, ვინაიდან თამაშის, როგორც სწავლების მეთოდის გამოყენება სასწავლო პროცესს ბევრად უფრო საინტერესოს, სახალისოს და სასურველს ხდის. თუმცა არ შეიძლება არ ითქვას, რომ აღნიშნული მეთოდის გამოყენება განსაკუთრებით შედეგიანია სასწავლო სწავლების საწყის ეტაპზე, როდესაც სკოლაში შემოსული ბავშვი მისთვის უცხო გარემოსთან ადაპტაციის ურთულეს პერიოდს გადის და მოსწავლის როლს 16 ირგებს. თამაში, როგორც სწავლების ერთერთი მეთოდი შეიძლება კარგად იქნეს გამოყენებული ნებისმიერი ასაკის ადამიანთა სწავლებაში. ასე აფასებს თამაშის მნიშვნელობასა და როლს სასწავლო პროცესში ქეთევან ოსიაშვილი. (<http://mastsavlebeli.ge/?p=20391>)

მართლაც, თამაშით სწავლება წარმოადგენს მოზარდის პიროვნების მორალურ-ნებელობით თვისებების ფორმირებას. ამ პროცესში მიწოდებული სასწავლო ინფორმაციები მოსწავლისთვის ადვილად დასამახსოვრებელია. გაკვეთილზე გამოყენებული მრავალფეროვანი აქტივობები სწავლა-სწავლების პროცესს საინტერესოს ხდის.

თანამედროვე საგანმანათლებლო პრაქტიკაში გავრცელებულია თამაშით სწავლების სხვადასხვა ტექნოლოგიები. გამოიყენება: შემეცნებითი, იმიტაციური, კომპიუტერული, თეატრალიზებული-როლური თამაშები, როდესაც მოსწავლე დგება სიტუაციების არჩევის წინაშე, სადაც გამოავლენს თავის ინდივიდუალობას.

21-ე საუკუნის მოსწავლეებისთვის არ წარმოადგენს სირთულეს კომპიუტერული ტექნოლოგიები, ელექტრონულ რესურსების შექმნა და მისი გამოყენება სასწავლო პროცესში. რესურსის გამოყენებით გაკვეთილი სახალისო და საინტერესოა. ინტერაქტიული გაკვეთილები მოსწავლეებს საშუალებას აძლევს მეტი ინტერესით მოეკიდოს საგაკვეთილო მასალის შესწავლას. მასალის ახლებურად მიწოდება, კი ხელს უწყობს მოსწავლეთა მოტივაციის ამაღლებას, ჩართულობას, ინტერესის სფეროს, სწრაფი აზროვნების, კონკრეტულ დროში ორიენტირებულ დამოუკიდებლად მუშაობის უნარების განვითარებას.

მოზარდებს ნაკლები დრო აქვთ დამოუკიდებლად თამაშისათვის. ამის მიზეზი არის სკოლის გადატვირთული პროგრამა, არასწორად გამოყენებული კომპიუტერული თამაშები, მშობლების მიერ შვილების გადატვირთვა სპორტით და სხვადასხვა წრეებზე სიარულით.

გრეის მოსაზრებით „ვერ შეცვლი ბავშვებში დამოუკიდებლად თამაშის ჩვევების ჩამოყალიბებას. მისი მტკიცებით, რაც უფრო ნაკლებს თამაშობს ბავშვი, მით უფრო ნაკლებ შემოქმედებითი არიან. „კრეატიულობა არ ისწავლება, ის შეიძლება განვითარდეს თამაშით“- პიტერ გრეის მოჰყავს მაგალითი ალტერნატიული სკოლის “Sudbury Valley School”, სადაც მოსწავლეებს შუძლიათ აკეთონ რაც მოესურვებათ, მთავარია არ დაარღვიონ წესრიგი. რამდენიმე წლის შემდეგ მოიძიეს მოსწავლეები და

აღმოჩნდა, რომ ეს ადამიანები იმ მიმართულებით გახდნენ წარმატებულები, რასაც ხშირად სკოლაში თამაშობდნენ.“(www.google.ge რატომ არის მნიშვნელოვანი თამაში ბავშვებისთვის? - 4motivi.com ფსიქოლოგი)

მართლაც, ხშირად გვიჩვენებს სკოლაში მოსწავლეებზე დაკვირვება და ისინი ყოველთვის მათთვის საინტერესო თამაშობებით ერთობიან დასვენებებზე, ზოგი შემოქმედებით უნარებს ამჟღავნებს, ზოგი სპორტის რომელიმე სახეობით არის დაკავებული, რამდენიმე ხელმარჯვეობით არის გატაცებული .ე. ი. ყველას თავისი ინტერესის სფერო აქვს, რომელსაც ხალისით აკეთებენ. დავეთანხმები ამერიკელ ფილოსოფოსს ჯონ დიუის, რომ “ბავშვები უფრო ადვილად სწავლობენ კეთებით, საკუთარი გამოცდილებით, როცა ისინი თვითო ქმნიან რამეს“..

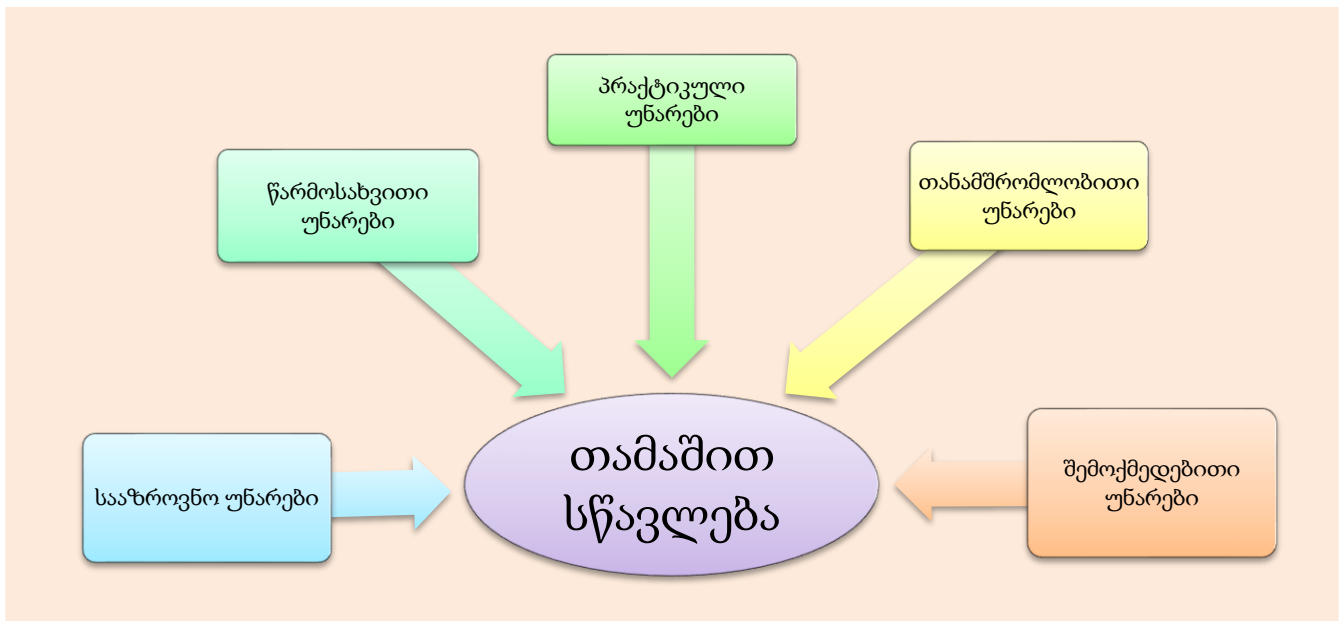
საქართველოში განხორციელდა დაწყებითი განათლების პროექტი G-PRIED, რომელშიც ჩვენი სკოლა აქტიურად იყო ჩართული. ამ პროექტის მიზანი იყო მასწავლებლებს გაგვეცნო ახალი მეთოდები და აქტივობები, რათა უკეთ დაგვეგეგმა საგაკვეთილო პროცესი. პროექტის ფარგლებში გამოყენებული იყო ინოვაციური მიდგომები, საინტერესო სასწავლო რესურსები, დონების მიხედვით კლასიფიცირებული საკითხავი მასალა, წიგნები პატარა მკითხველისათვის, პლაკატები, აქტივობის ბარათები, მანიპულატივები, რომლებიც ხელს უწყობდა სწავლა-სწავლების გაუმჯობესებას და მოსწავლეების სასწავლო გამოცდილების გამდიდრებას.

პროექტში ჩართულობამ საშუალება მოგვა ახალი ინოვაციებით დაგვეგეგმა გაკვეთილები. გამოგვეყენებინა თვალსაჩინოებები და ფერადი ილუსტრირებული მასალა, წიგნები, სქემები, დიაგრამები, პლაკატები, ბარათები, რომელიც ეხმარება მოსწავლეებს განუვითარდეს წარმოსახვა სხვადასხვა დროში და შემოქმედებითი უნარები. გამოცდილებიდან გამომდინარე, ინოვაციური რესურსები ადვილს, საინტერესოს და ობიექტურს ხდის სასწავლო პროცესს.

დამუშავებულმა ლიტერატურამ საინტერესოდ დაგვანახა, რომ ეფექტურად და მიზანმიმართულად გამოყენებული თამაშით სწავლება, რომელიც საგაკვეთილო პროცესში აქტიურად და მრავალფეროვნად უნდა იქნეს გამოყენებული, განაპირობებს მომავალი თაობის ჯანსაღ პიროვნებად ჩამოყალიბებას. მოსწავლეები ხალისით და აქტიურად ასრულებენ თამაშით მიწოდებულ დავალებებს, რომლებსაც ეროვნული სასწავლო გეგმით განსაზღვრულ მიზნამდე მივყავართ.

დ. უზნაძე აღნიშნავს, რომ „სწავლაში ძირითადი მნიშვნელობა იმ პროდუქტს კი არ აქვს, რომელსაც იგი კონკრეტული ჩვევის ან კონკრეტული შინაარსის მქონე ცოდნის სახით გვაძლევს, არამედ განსაზღვრული მიმართულებით მოსწავლის ძალების განვითარებას.“ (დ.უზნაძე პედაგოგიკა და ფსიქოლოგია)

სწავლა-სწავლების დროს მოსწავლეებში თამაშით სწავლებას მრავალი უპირატესობა გააჩნია, მოტივაციის ასამაღლებლად უვითარდებათ სხვადასხვა უნარები:



IV თავი. კვლევის დიზაინი

4.1. საკვლევი საკითხის კითხვარი

საკვლევი საკითხის, პრობლემაზე დაკვირვების შემდეგ, რომ მოსწავლეებს უჭირთ თავიანთი შემოქმედების და წარმოსახვითი უნარების გამოჩენა, გადავწყვიტეთ და ჩამოვყალიბეთ თუ რა იქნებოდა კვლევის ორიენტირი. აქედან გამომდინარე შევიმუშავეთ რამდენიმე საკვლევი კითხვა:

- ✓ რა უპირატესობა აქვს გაკვეთილზე თამაშით სწავლებას.
- ✓ შეიძლება თუ არა სხვადასხვა აქტივობების გამოყენებით გაიზარდოს მოსწავლეთა მოტივაცია.

კვლევა წრმატებით რომ განვახორციელოთ, საჭიროა გავითვალისწინოთ შემდეგი საკითხები:

- ✓ როგორია მოსწავლეთა მოტივაცია გაკვეთილის სხვადასხვა ეტაპზე?
- ✓ რომელი ინოვაციური მეთოდები გამოვიყენო გაკვეთილის ახსნისას?
- ✓ როგორ ახერხებენ მოსწავლეები თამაშით მიღებული ცოდნის რეალიზებას?
- ✓ რატომ არის პრიორიტეტული თამაშით სწავლება დაწყებით საფეხურზე?
- ✓ რა უპირატესობა აქვს თამაშით სწავლების დროს ტექნოლოგიების გამოყენებას?
- ✓ რა იწვევს თამაშით სწავლებისას მოსწავლეთა ჩართულობას და ინტერესს?
- ✓ რატომ არის აუცილებელი თამაშით სწავლებისას მოსწავლეთა ასაკობრივი თავისებურებების გათვალისწინება?

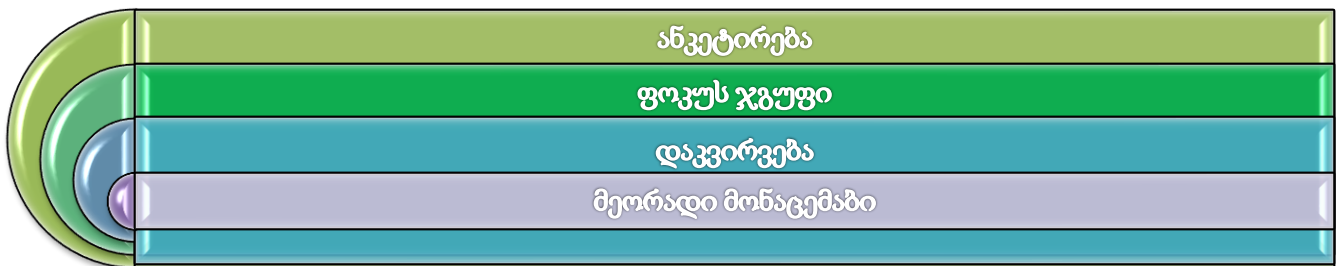
4.2. კვლევის სამიზნე ჯგუფები

კვლევის სამიზნე ჯგუფს წარმოადგენს დაწყებითი საფეხურის მოსწავლეები, მშობლები, კათედრის და კლასში შემსვლელი მასწავლებლები:

- ✓ პირველი კლასის 27 მოსწავლე
- ✓ კლასში შემსვლელი მასწავლებლები და მოსწავლეთა მშობლები
- ✓ დაწყებითი კათედრის მასწავლებლები
- ✓ კოლეგები

4.3. კვლევის მეთოდები

კვლევა წარმატებული და შედეგიანი რომ ყოფილიყო, მონაცემთა შეგროვება განვახორციელებთ შემდეგი მეთოდების გამოყენებით: თვისებრივი და რაოდენობრივი მეთოდები (ანკეტირება, კითხვარი)



ანკეტირება - კვლევის განმახორციელებლებმა გადაწყვიტეთ საკვლევი პრობლემის შესასწავლად კითხვარების მეშვეობით გამოგვეკითხა კოლეგები და მოსწავლეთა მშობლები. კითხვარი იყო ღია და დახურული. კითხვარის შევსება ითვალისწინებდა ანონიმურობას, რადგან ამ დროს ადამიანი არ იზღუდება პასუხის გაცემისას იყოს გულწრფელი. პირველკლასელების მშობლები აქტიურად იყო მოტივირებული კითხვარის შესავსებად და ყველამ უპასუხა მოცემულ კითხვებს.

ფოკუს ჯგუფი - შედგებოდა კათედრის, კლასში შემსვლელი და სკოლის მასწავლებლებისაგან. მიზანი ამ მეთოდის გამოყენებისა იყო გაგვეჩვენა როგორ იყენებდნენ კოლეგები თამაშით სწავლების აქტივობას გაკვეთილზე და რა გამოცდილებას გაგვიზიარებდნენ. გვემსჯელა რა არის პრობლემის გამომწვევი მიზეზები, უპირატესობა მრავალფეროვანი აქტივობების გამოყენებისას და დაგვესახა პრობლემის გადაჭრის გზები.

დაკვირვება - მოსწავლეების მიმართ გამოვიყენეთ დაკვირვების მეთოდი, კარგად რომ დაგვეჩვენა რა ტიპის სწავლება იწვევდა მოსწავლეთა დაინტერესებას და მოტივაციის ამაღლებას.

პირველ ეტაპზე გამოვიყენეთ აღწერითი დაკვირვება და დავადგინეთ, რაზე გაგვეკეთებინა ფოკუსირება. მეორე ეტაპზე ფოკუსირებული დაკვირვების შედეგად გამოვყავი კვლევის კონკრეტული ელემენტები.

დაკვირვებას ვაწარმოებდი ჩემი სადამრიგებლო კლასში. პირველი კლასში 27 ბავშვი სწავლობს კლასში სხვადასხვა ინტერესის, ქცევისა და მისწრაფებების ბავშვები არიან. უკეთ რომ გამერკვია რა იყო მოსწავლეთა მოტივაციისა და ჩართულობის პრობლემა დაკვირვებას ვახდენდი სხვსდასხვა გაკვეთილზე. დაკვირვების მიზანი იყო ინფორმაციის შეგროვება მოსწავლეთა აქტიურობის, მოტივაციისა და პროგრესის შესახებ. დაკვირვების ობიექტად საკვლევ კლასში შევარჩიე 6-7 მოსწავლე. დაკვირვება გაგრძელდა ერთი თვის განმავლობაში 6-8 გაკვეთილი. ვარკვევდი როგორი ტიპის აქტივობებით, რესურსებით უკეთ ამახსოვრდებოდათ მოსწავლეებს შესასწავლი საკითხი, როდის მატულობდა მათი შინაგანი მოტივაცია, ჩართულობა და რამდენად იყო ეს დაკავშირებული მათი შედეგების გაუმჯობესებასთან. ვაკვირდებოდი დასვენებაზე მათი თამაშისა და ინტერესის სფეროს, შედეგებს ვინიშნავდი და ვაწარმოებდი განმავითარებელ შეფასებას.

მეორადი მონაცემების ანალიზი - შევავროვეთ და შევისწავლეთ ინფორმაციები სწავლების პრობლემებზე და შედეგებზე. გამოირკვა, რომ მოსწავლეებისათვის საინტერესოა თამაშები, ფილმების ჩვენება, გასვლითი გაკვეთილები, გამოცანებით, სააზროვნო საკითხებით დაგეგმილი, კონსტრუქტივისტული სასწავლო პროცესი, აგრეთვე სწავლისათვის საკითხის სიღრმისეული წვდომისათვის მიმართული სამუშაოები.

4.4. კვლევის ვადები

№	აქტივობა	ნოემბერი	დეკემბერი	იანვარი	თებერვალი	მარტი	აპრილი	მაისი	ივნისი
1	პრობლემის იდენტიფიცირება	X							
2	კვლევის სავარაუდო გეგმის შემუშავება	X							
3	არსებული მონაცემების შეგროვება	X							
4	არსებული მონაცემების ანალიზი	X	X				X		
5	დაკვირვება მოსწავლეებზე					X			

6	მშობელთა, მოსწავლეთა და კოლეგებთან კითხვარის შექმნა	X							
7	კვლევის განმახორციელებელთა შეხვედრები	X	X	X	X	X	X	X	
8	ფოკუს ჯგუფი					X	X		
9	მიღებული შედეგების ანალიზი				X	X			
10	სავარაუდო ინტერვენციების განხილვა				X	X			
11	ინტერვენციების განხორციელება				X	X	X		
12	ინტერვენციების შედეგების ანალიზი						X	X	
13	პრეზენტაცია სასკოლო საზოგადოებასთან, კვლევის ანალიზის გაზიარება კოლეგებთან								X

V თავი. კვლევის შედეგები

5.1. მონაცემების ანალიზი

კოლეგებთან გასაუბრებისას აღმოჩნდა, რომ მოტივაციის ასამაღლებლად თამაშით სწავლება საინტერესოა მოსწავლეებისათვის. მოსწავლეთა უმრავლესობა ადასტურებს, რომ მრავალფეროვანი აქტივობების გამოყენება ამაღლებს მოსწავლეთა ჩართულობას და ზრდის მოტივაციას. თამაშით სწავლების დროს მასწავლებელმა უნდა გაითვალისწინოს მოსწავლეთა ასაკობრივი თავისებურებები. გამოვლინდა, რომ მოსწავლეთა დემოტივაციას იწვევს ერთფეროვანი აქტივობები, რესურსების ნაკლებობა. მასწავლებელთა გამოცდილებიდან გამომდინარე, მოსწავლე უფრო ინტერესით და ხალისით ერთვება ისეთ სასწავლო პროცესში, რომელშიც სხვადასხვა სტრატეგია და აქტივობა გამოყენებული. როგორც კი რაიმე ახალ სტრატეგიას მიმართავენ მათი ჩართულობაც იზრდება. მოსწავლეებს აინტერესებთ თამაშები, გასვლითი გაკვეთილები, ფილმების ჩვენება, გამოცანებით,

შარადებით დატვირთული გაკვეთილები, კეთებით სწავლება-აპლიკაციები, შემოქმედებითი ხატვა და დიორამები.

პედაგოგთა გამოკითხვით მინდობდა დამედგინა:

- ✓ რა აქტივობებს იყენებდნენ გაკვეთილზე მოსწავლეთა მოტივაციის ასამაღლებლად.

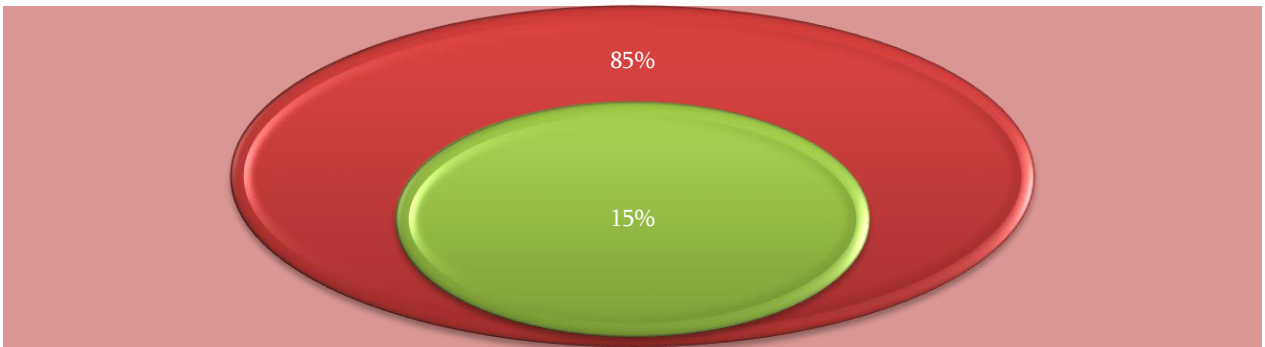
გამოკითხვაში მონაწილეობდა 30 მასწავლებელი, რომლებსაც მიაჩნიათ რომ გაკვეთილზე სხვადასხვა აქტივობების გამოყენება აუცილებელია. 30%- თამაშებს, 25% მიიჩნევს ჯგუფურ და წყვილებში მუშაობის აუცილებლობას, 15 % - აუდიო და ვიდეო მასალის ჩვენებას, 18%- T და ვენის დიაგრამების გამოყენებას, 10% - რესურსების შექმნას, 2% - უარყოფითი პასუხი ანუ ერთფეროვანი აქტივობების გამოყენება.



- ✓ მოტივაციის ასამაღლებლად მასწავლებლები საგაკვეთილო პროცესში იყენებდნენ თუ არა აქტივობას, თამაშით სწავლებას.

● - დიახ

● - არა



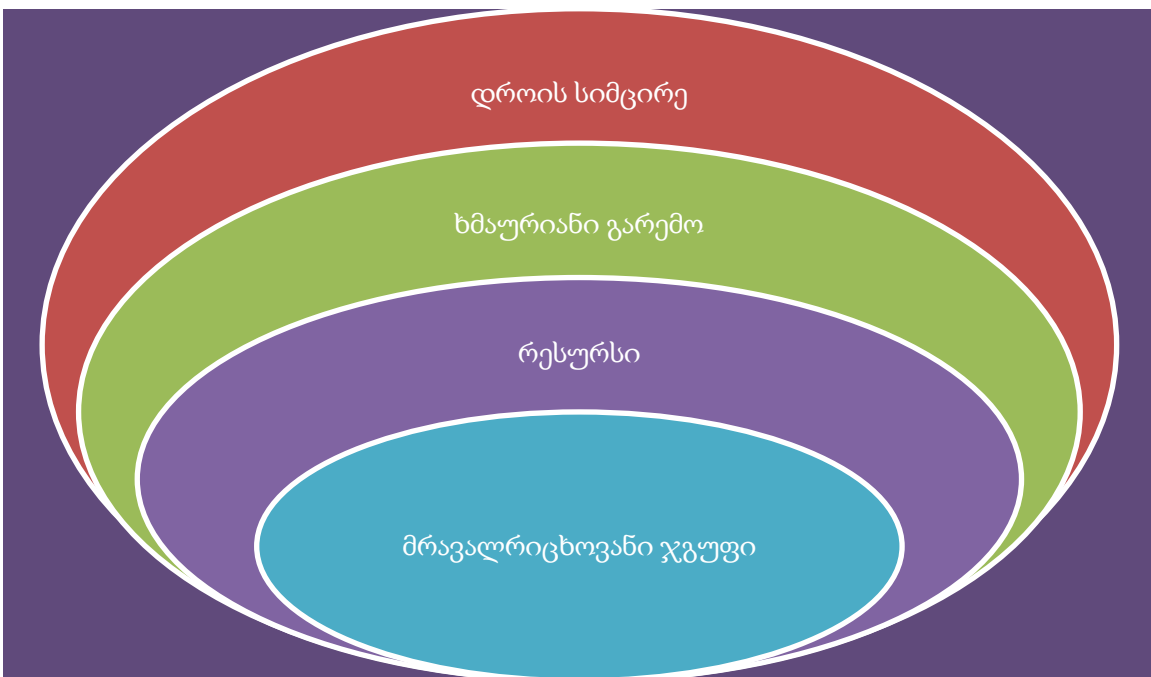
✓ ხელის შემშლელი პირობები თამაშით სწავლების დროს საგაკვეთილო პროცესში.

● - 40%

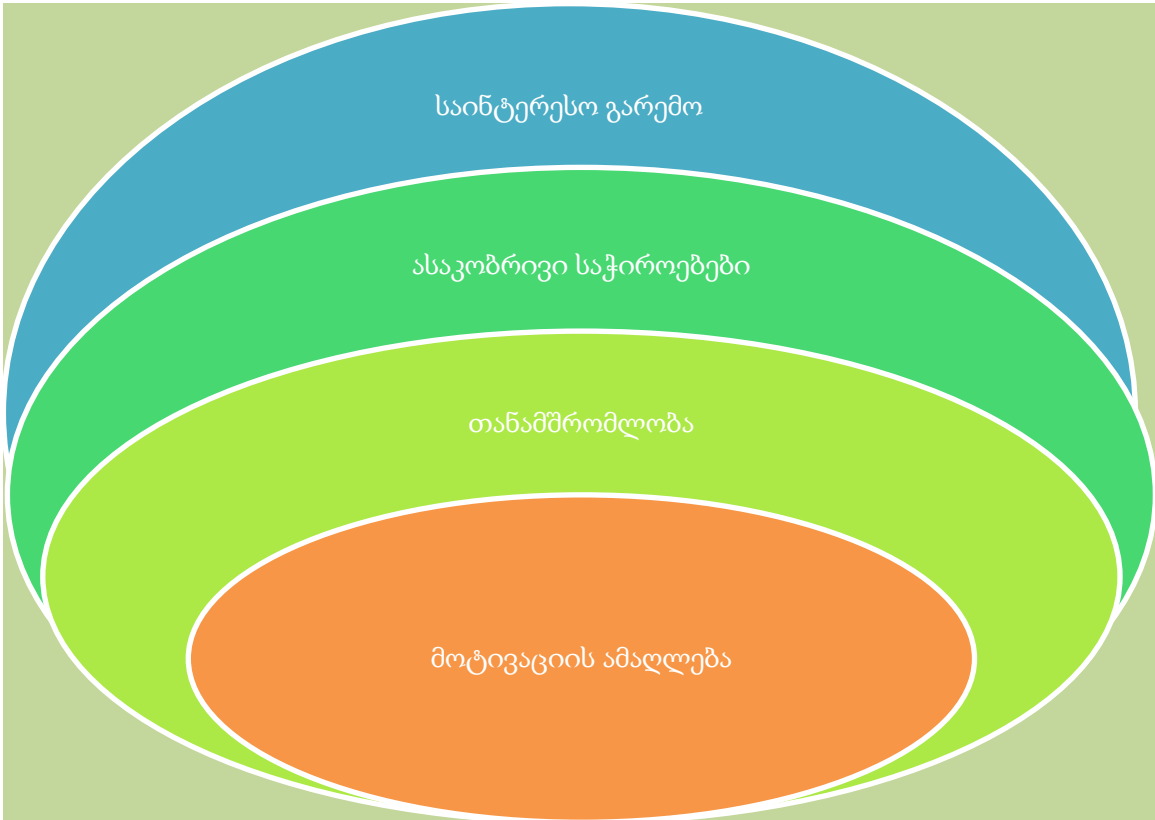
● - 25%

● - 25%

● - 10%



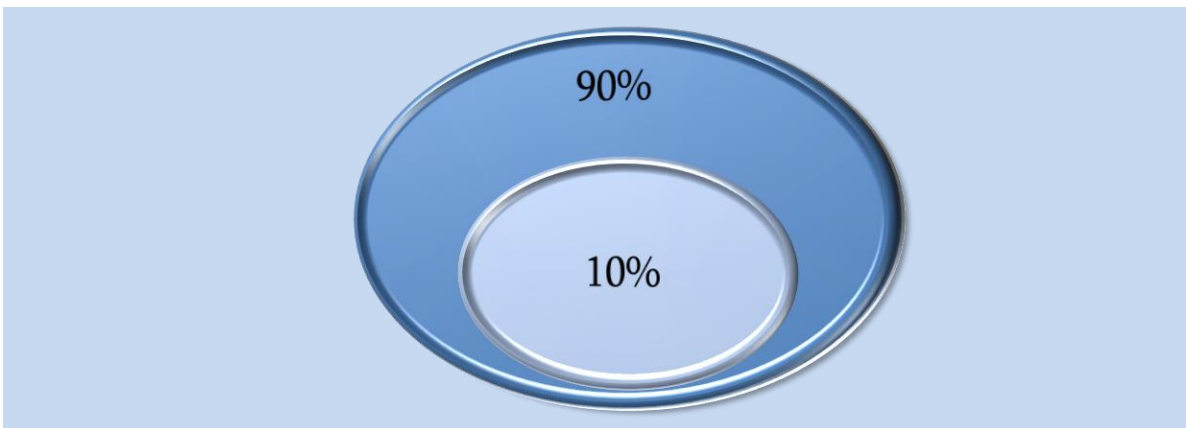
✓ რა განაპირობებს სწავლა- სწავლების პროცესში თამაშის უპირატესობას.



✓ უწყობს თუ არა ხელს თამაში მოტივაციასა და ჩართულობას.

● - დიახ, უწყობს

○ - არ უწყობს



კოლეგების გამოკითხვიდან გავიგე, როს მოტივაციის ასამაღლებლად საგაკვეთილო პროცესში თამაშით სწავლება საინტერესო აქტივობაა. მაგრამ ხშირ შემთხვევაში ვერ ხერხდება ამ აქტივობის განხორციელება. ყველა გაკვეთილი მოამზადო სახალისო აქტივობებით მიმართული საგაკვეთილო თემასთან და მიზანთან პრობლემას წარმოადგენს, რადგან ამისათვის არ არის საკმარისი რესურსი. ვიდეო მასალა, სურათები, ანიმაცია გაკვეთილს საინტერესოს და მრავალფეროვანს ხდის. საგაკვეთილო თემის გაგება-გააზრებისთვის უმჯობესია აქტივობების მრავალფეროვნება. კოლეგების აზრით თამაშის სწავლებისას გასათვალისწინებელია:

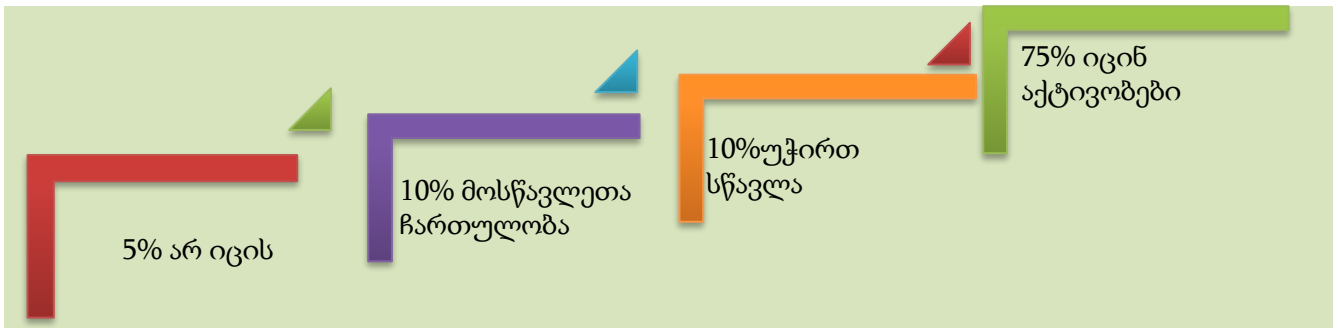
- ✓ საგნობრივი სტანდარტი და გაკვეთილის მიზანი
- ✓ ისეთი აქტივობის დაგეგმვა, რომელიც მოსწავლეს მოტივირებულს გახდის
- ✓ აქტივობა უნდა იყოს გასაგები და ახლდეს განმარტება/ინსტრუქცია.
- ✓ აქტივობა შეესაბამებოდეს ასაკობრივ ჯგუფს
- ✓ ეხმარება თუ არა თამაშით სწავლება მოსწავლეს ახალი მასალის სიღრმისეულ წვდომაში.

კვლევის შემდეგ ეტაპზე, იმისათვის რომ კიდევ უფრო დაგვენახა მკვლევარ მასწავლებლებს პრობლემა, დავეგეგმეთ მშობელთა გამოკითხვა, რომლის მიზანი იყო გაგვეგო თუ რა რჩევებს მოგვცემდნენ მოტივაციის ასამაღლებლად სასწავლო პროცესში, იცოდნენ თუ არა შვილებისგან რა აქტივობებს იყენებს მასწავლებელი სასწავლო პროცესში, მოსწონდათ თუ არა თამაშით სწავლების მეთოდი, გაკვეთილზე რუკების, პლაკატების, თამნამედროვე ტექნოლოგიების გამოყენება, როგორია მათი ჩართულობა სასწავლო წლის განმავლობაში ანუ აქვთ თუ არა თანამშრომლობითი ურთიერთობები მასწავლებელთან და შვილებთან. გამოკითხვაში მონაწილეობა მიიღო 25-მა მშობელმა. ამ კითხვარმა საშუალება მომცა შემეგროვებინა ინფორმაცია და გამეგო მათი პოზიცია კითხვარში მითითებულ საკითხებზე.

მშობელთა გამოკითხვის შედეგები ასეთია:

- ✓ იცოდნენ თუ არა რა აქტივობებს იყენებს მასწავლებელი მოსწავლეთა მოტივაციის ასამაღლებლად.

მშობელთა 75%-მა გამოთქვეს აზრი, რომ დაწყებით საფეხურზე ისინი აქტიურად თანამშრომლობენ მასწავლებელთან და იციან, რა ინოვაციურ აქტივობებს იყენებს მოსწავლეთა დაინტერესებისათვის მასწავლებელი გაკვეთილის მსვლელობისას. (სხვადასხვა თვალსაჩინოებებს.) 10% თვლის, რომ მათ შვილებს უჭირთ სწავლების ახალი მეთოდების დაძლევა. 10% ამბობს, რომ კარგი იქნება თუ ბავშვებიც ჩაერთვებიან თავიანთი მოსაზრებებით და დაგეგმვენ მასწავლებელთან ერთად საგაკვეთილო პროცესს. 5% კი საერთოდ არ იცოდა მასწავლებლებელი რა აქტივობებს იყენებს გაკვეთილის მსვლელობისას.



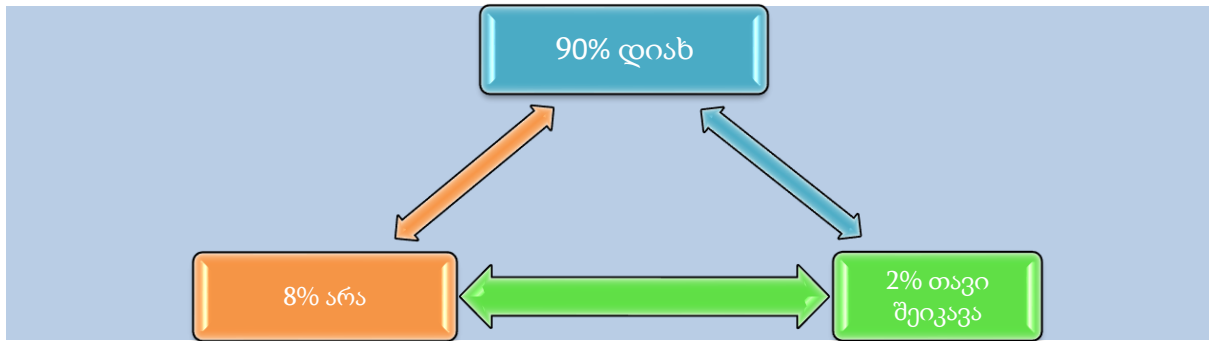
- ✓ რომელი აქტივობები მოსწონდათ მათ შვილებს გაკვეთილზე: თამაში, თამაშის ტიპის აქტივობები, მარტივი დიორამები, გასვლითი აქტივობები თუ რესურსების შექმნა.

ამ კითხვაზე მშობელთა 95% დადებითი პასუხი გასცა, რადგან იცოდნენ, რომ მათი შვილების მთავარ მოტივაციის წარმოადგენს თამაშით სწავლება, რომელიც სახალისოა და გაკვეთილის მსვლელობისას აქტიურად არიან ჩართული, რაც ხელს უწყობს შესასწავლი მასალის ადვილად დამახსოვრებაში და ყველა აქტივობის გამოყენება მისაღებია. 9% კითხვას ვერ გასცა პასუხი, თავი შეიკავა.



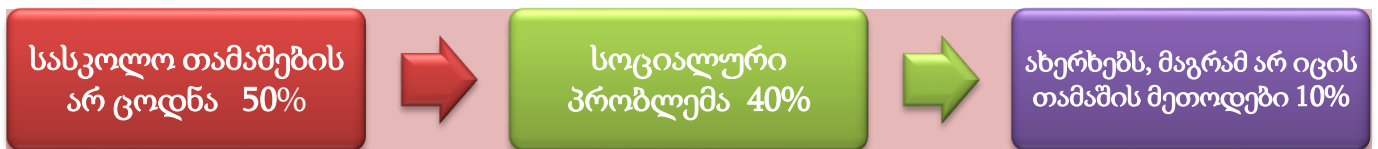
- ✓ საინტერესო იყო, მიაჩნია თუ არა მშობელს, რომ მოსწავლის მოტივაციის ამაღლებისათვის აუცილებელია თამაშით სწავლება.

90% პროცენტი ეთანხმება, რადგან ახალი აქტივობებით ხდება მათი შვილების სწავლისადმი დაინტერესება, 8% კი თვლის რომ ამ აქტივობების გამოყენებით დროის არასწორად გამოყენებაა, 2% ვერ გაიგო შეკითხვის შინაარსი.



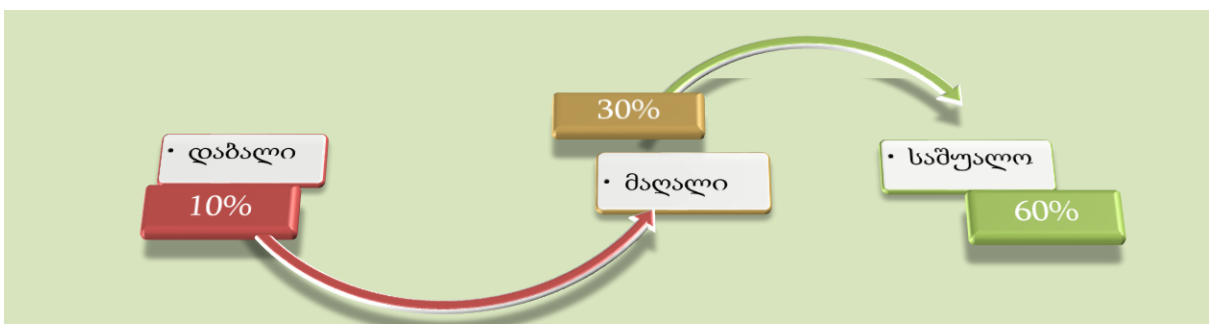
- ✓ იყენებდნენ თუ არა ყოველდღიურ ცხოვრებაში მშობლები შვილებთან თამაშით სწავლების აქტივობებს.

გამოკითხვიდან გამომდინარე მშობლების რამდენიმე ნაწილი არ იცნობს სასკოლო თამაშების ტიპებს, მათ მნიშვნელობას, თუ როგორ იზრდება მოტივაცია თამაშით სწავლების დროს. ზოგი ასახელებს სოციალურ პრობლემას, რომლის გამოც ვერ ახერხებს შვილებთან თამაშს სწავლების მიზნით. მცირე ნაწილი ახერხებს შვილებთან თამაშით სწავლებას, მაგრამ სწორად მისი გამოყენების მეთოდები არ იცის.



- ✓ იცოდნენ თუ არა მშობლებმა თავიანთი შვილების ინტელექტუალური მდგომარეობა და შესაძლებლობები.

აღმოჩნდა, რომ მშობელთა უმრავლესობამ არ იცოდა შვილების მისწრაფებები და ინტელექტუალური პოტენციალი, რომელიც ხელს უწყობს მოზარდების მოტივაციის ამაღლებას. შვილები, რომელთა ინტერესის სფეროა გართობა სხვადასხვა თამაშების გამოყენებით. 30% თვლის რომ, მათი შვილების ინტელექტუალური შესაძლებლობა მაღალია, 10% დაბალი და 60% საშუალო.



მშობლებთან ჩატარებულმა გამოკითხვამ დამანახა, რომ ისინი ნაკლებად იცნობენ შვილების შინაგან სამყაროს. აქედან გამომდინარე აუცილებელია, რომ მშობლებმა მასწავლებელთან ერთად უნდა გაითავისონ შვილების სოციალური უნარების განვითარებაზე ზრუნვა, რომელიც პირდაპირ აისახება მათ აკადემიურ მოსწრებაზე.

გამოკითხვაში მონაწილეობა მიიღო 25 მშობელმა, პასუხებმა საშუალება მომცა ინფორმაცია შემეგროვებინა და გამეგო მშობელთა დამოკიდებულება კითხვარში მითითებულ საკითხებზე.

დაკვირვების მეთოდი განვახორციელე საკვლევ კლასთან, როგორც ინდივიდუალურად ასევე ჯგუფთან, ვაკვირდებოდი ეტაპობრივად. დასვენებაზე როგორ ერთობოდნენ და რა თამაშებით იყვნენ დატვირთულები, ვესწრებოდი გაკვეთილებზე და ყურადღებას ვამახვილებდი მათ ჩართულობაზე. დაკვირვებისას ვიყენებდი როგორც ფოკუსირებულ, ასევე შერჩევითი დაკვირვებას. გამოირკვა, რომ მოსწავლეებზე თამაში დადებითად მოქმედებს და ეფექტურია მოტივაციის ასამაღლებლად.

ფოკუს ჯგუფთან ერთად ვაკვირდებოდი რამდენიმე მოსწავლეს, მათთან მუშაობისას გამოვიყენე ტრადიციული მეთოდები, არ ვიყენებდი ახალ მიდგომებს, აღმოჩნდა რომ მათთვის ასეთი სწავლება უინტერესო იყო. ისინი ვერ იმახსოვრებდნენ საკითხებს და არ ჰქონდათ მასალის გაგებისა და შესწავლის სურვილი. რადგან არ აინტერესებდათ თუ როგორ ისწავლიდნენ ახალ მასალას, არ იზიდავდათ მისი შინაარსი. გაკვეთილის ტემპი არ შეესაბამება მისი აზროვნების ტემპს, არ აქტიურობდნენ, რადგან არ იყვნენ დარწმუნებული საკუთარ შესაძლებლობაში, არ იცოდნენ როგორ გამოეხსოვებინათ ნაკლოვანებები.

კვლევის პირველადმა და მეორადმა მონაცემებმა დამანახა პრობლემა და თამაშით სწავლების უპირატესობა მოსწავლეებში მოტივაციის ასამაღლებლად, ამიტომ შევეცდები, რომ ხშირად გამოვიყენო ახალი სტრატეგიები, აქტივობები და აპრობირებული მეთოდები, რომლებიც გათვლილი იქნება ესგ-ს მიზნებთან.

5.2. ძირითადი მიგნებები

კვლევის მონაცემთა ანალიზისას, როგორც მაღლდება მოსწავლეთა მოტივაცია თამაშით სწავლების დროს გამოიკვეთა რამდენიმე მნიშვნელოვანი მიგნება:

- ✓ გამოცდილების გაზიარების ნაკლებობა დაწყებითი საფეხურის პედაგოგებს შორის;
- ✓ ხშირად არ ხდება თამაშით სწავლების სტრატეგიების გამოყენება;
- ✓ ჩატარებული გაკვეთილები ნაკლებად სახალისოა;
- ✓ მოსწავლეები არ არიან ჩართულები რესურსების შექმნაში;
- ✓ იშვიათად ხდება კომპიუტერების გამოყენება;

5.3. ინტერვენციები

კვლევის პროცესში მიღებული ინფორმაციის და მონაცემების ანალიზის საფუძველზე, შევიმუშავეთ შესაძლო ინტერვენციის რამდენიმე ვარიანტი:

- ✓ გამოვიყენებ ეროვნული სასწავლო გეგმის მიზნებს, რომელშიც მითითებულია მოსწავლის მისაღწევი შედეგები.
- ✓ მოტივაციის ამაღლების მიზნით კვირაში ერთჯერ თამაშის გამოყენება.
- ✓ გასვლითი გაკვეთილი ორ კვირაში ერთჯერ მოსწავლეთა ჩართულობისა და ინტერესის გაზრდის მიზნით.
- ✓ მოსწავლეთა ჩართვა რესურსების დამზადებაში, მათი შესაძლებლობების გათვალისწინებით.
- ✓ დიფერენცირებული სწავლების სტრატეგიები არჩევის უფლების მიზნით.
- ✓ განმავითარებელი შეფასების ინსტრუმენტის გამოყენება კონსტრუქციული უკუკავშირი.

VI თავი. ინტერვენციების შეფასება

6.1. ინტერვენციების შეფასების მეთოდები და აღწერა

კვლევის შემდეგ გადავწყვიტე დამეგეგმა ინტერვენციები, რომლებიც დამეხმარებოდა პრობლემის დაძლევაში. რა მეთოდები და ხერხები უნდა გამომეყენებინა მიზნის მისაღწევად. დაგეგმილმა ინტერვენციებმა პირველ კლასში კარგი შედეგი გამოიღო. მოსწავლეები სიხარულით ელოდნენ ახალ სტრატეგიებსა და აქტივობებს. ინტერვენციებში გათვალისწინებული იყო ესგ-ს სტანდარტები. აქტივობების შერჩევისას ყურადღებას ვამახვილებდი მოსწავლეთა საჭიროებებსა და შესაძლებლობებზე. განხორციელებული ინტერვენციის შემდეგ ვიყენებდი განმავითარებელ შეფასებას.

ინტერვენციების აღწერა:

1. გასვლითი გაკვეთილი ბუნებაში.

ბუნებრივი და დამზადებული სხეულები. რისგან მზადდება სხეულები.

მიზანი იყო დაესახელებინათ სხეულები, დაკვირვებით უკეთ განესხვავებინათ ერთმანეთისაგან მასალის მიხედვით და დაემახსოვრებინათ ხანგრძლივი დროის განმავლობაში.

2.თამაშით სწავლება მშობლიურ ენაში.

თამაში“ბინგო“

მიზანი იყო სიტყვის ამოკითხვისა და წერის უნარ-ჩვევების განვითარება. ფურცელზე დაწერილ სიტყვებს კითხულობდნენ და წერდნენ უჯრებად დაყოფილ ბარათზე. აქტივობაში მაქსიმალურად იყო ჩართული ყველა მოსწავლე, რომლებიც ინტერესით აკვირდებოდა მსვლელობას და იმახსოვრებდა შესრულების წესებს.

3.როლური თამაში „მკითხველთა თეატრი“

წინასწარ შერჩეული ტექსტის წაკითხვა როლებში

მიზანი იყო გაწაფული კითხვის უნარის დახვეწა ბუნებრივი გზით. მოსწავლეები თავიანთ როლებზე მუშაობის პროცესში ვარჯიშობენ კითხვაში. უვითარდებათ მოსმენის, მეტყველების, კონცენტრაციის, სოციალური, თანამშრომლობითი და თვითშეფასების უნარები.

4.რესურსის შექმნა მათემატიკის გაკვეთილზე

გეომეტრიული ფიგურების გამოჭრა მუყაოსაგან.

მიზანი იყო შეექმნათ თვალსაჩინო მასალა, რომელსაც გამოიყენებდნენ შემდეგშიც. დაამზადეს სხვადასხვა გეომეტრიული ფიგურები ფერის, ფორმისა და ზომის მიხედვით. შექმნილი სხეულების გამოყენებით მოსწავლეებმა გააკეთეს მარტივი დიორამა “ გადასასვლელი“. მოტივირებული ბავშვები ხალისით ახდენდნენ მათ მიერ შექმნილი რესურსის პრეზენტაციას.

5.ბუკებში მუშაობა

მასწავლებლის მიერ შექმნილი სამუშაოს(ტესტზე მუშაობა და უკან დაბრუნება, ხატვა, ანიმაციები მულტფილმების ჩვენება და ბუკში ჩაწერილი სხვადასხვა სავარჯიშო) შესრულება.

მიზანი იყო ელექტრონული რესურსის ჩვენება და გამოყენება, რომელიც ზრდის მოტივაციას და ხელს უწყობს ჩართულობას.

6.დავალების მიცემა

მასწავლებელი ბავშვებს საშუალებას აძლევს საკუთარი სურვილით შეარჩიონ დავალებები.

მიზანი იყო მოსწავლეთა დაინტერესება დავალების შერჩევისას და პასუხისმგებლობის გრძნობის განვითარება. თავიანთი სურვილით შერჩეულ დავალებას ინტერესით ასრულებდნენ.

ჩემ მიერ გამოყენებული ინტერვენციები დამეხმარა მოსწავლეებში მოტივაციის ზრდასა და ჩართულობაში, რამაც ხელი შეუწყო დადებითი დამოკიდებულების ჩამოყალიბებას სასწავლო პროცესში.

6.2. ინტერვენციების შეფასება

ჩემი აზრით, დაგეგმილმა ინტერვენციებმა ხელი შეუწყო მოტივაციისა და ჩართულობის ამაღლებას, რომლის საფუძველზე ეტაპობრივად მოსწავლეებში გაიზარდა მოტივაცია საგაკვეთილო პროცესში.

ინტერვენციის შეფასების მეთოდად შევარჩიე მშობელთა ანკეტირება. გამოკითხვისას მშობლები კმაყოფილებით აღნიშნავდნენ მათი შვილების ინტერესის გაძლიერებას, როგორ უყვებოდნენ უფროსებს იმ სტრატეგიების შესახებ რაც მასწავლებელმა გამოიყენა გაკვეთილზე. გამოთქვამდნენ სურვილს მოემზადებინათ ის რესურსი, რომელიც სავარაუდოდ მომავალ გაკვეთილზე დასჭირდებოდათ, ცდილობდნენ სწრაფად შეესრულებინათ საშინაო დავალება, გამოეჭრათ ფერადი ფურცლებისაგან სხვადასხვა სხეული და წაეღოთ მათემატიკის გაკვეთილზე.

მოსწავლეებზე დაკვირვებით აღმოჩნდა, რომ სასწავლო პროცესში გამოყენებულმა მრავალფეროვანმა სტრატეგიებმა, აქტივობებმა და შემდეგ გაკეთებულმა განმავითარებელმა კომენტარებმა ხელი შეუწყო ჩართულობისა და მოტივაციის გაზრდას. მოსწავლეებს შეეძლოთ კონკრეტულ საკითხებზე გაემახვილებინათ ყურადღება, რაც ყოველ მომდევნო გაკვეთილზე დადებითად ისახებოდა მათი სწავლების ხარისხზე.

მოსწავლეებზე დაკვირვებითა და მშობელთა გამოკითხვის შედეგად, ნათელი გახდა რომ გაიზარდა მოსწავლეთა მოტივაცია, რამაც ხელი შეუწყო მოსწავლეთა ჩართულობას გაკვეთილის სხვადასხვა ფაზაზე.

საერთო ანალიზის შემდეგ ცნობილი გახდა საგრძნობი განსხვავება ინტერვენციამდე და ინტერვენციის შემდეგ არსებულ მდგომარეობაზე.

VII თავი. რეკომენდაციები და კვლევის ნაკლოვანებები

7.1. რეკომენდაციები

ჩატარებული კვლევის “მოსწავლეთა მოტივაციის ხარისხის ანალიზი და გაუმჯობესების გზების ძიების“ შედეგებზე დაყრდნობით შემუშავდა რამდენიმე რეკომენდაცია:

დაწყებით საფეხურზე მოსწავლეთა მოტივაციის ასამაღლებლად საჭიროა:

- სასწავლო პროცესისთვის შექმნათ სასურველი გარემო, მრავალფეროვანი სტრატეგიებითა და აქტივობებით დატვირთული, რომელიც მორგებული იქნება მოსწავლეთა შესაძლებლობებზე.
- მოსწავლეთა ჩართულობისათვის დავეგემოთ: როლური თამაშები, რესურსის შექმნა, სახალისო ამოცანები, შარადების გამოცნობა, ფილმის ჩვენება, გასვლითი გაკვეთილები, დიორამები, სიმღერა, ენერჯაიზერი. ამ აქტივობების გამოყენებით სასწავლო პროცესი სახალისო და საინტერესოა.
- თამაშებითა და სახალისო აქტივობებით ხელი შევუწყოთ მოსწავლეებს სოციალური უნარების განვითარებაში.
- დავალებები და სტრატეგიები შევარჩიოთ მოსწავლეთა ინტერესების გათვალისწინებით.
- ვაღიაროთ მოსწავლეთა წარმატება, წავახალისოთ, რაც მათ თვითდაჯერებულობაში დაეხმარებათ.
- სასწავლო პროცესში აქტიურად ჩავრთოთ მასწავლებელი, მოსწავლე და მშობელი.

7.2. კვლევის ნაკლოვანებები

ჩატარებული კვლევის მიზანი იყო, როგორ მოგვეხერხებინა მოსწავლის დაინტერესება სასწავლის პროცესის მიმართ და რა ხერხები უნდა გამოგვეყენებინა მოტივაციის ასამაღლებლად. მკვლევარი მასწავლებლები ვთვლით, რომ ჩვენ მიერ ჩატარებულმა კვლევამ მიზანს მიაღწია. ინტერვენციების შეფასებამ დაგვანახა, თუ რა მეთოდებით უნდა განვახორციელოთ აქტივობები გაკვეთილზე და რა უნდა გავითვალისწინოთ დაგეგმვის დროს, რომ მიზანს მივაღწიოთ. მომავალში, უმჯობესია, მოსწავლეებიც ჩავრთოთ აქტივობების და მათ განსახორციელებლად შესაბამისი მეთოდების შერჩევაში, რომლებსაც უფრო მეტი ხალისით და ინტერესით შეასრულებენ. კარგი იქნება კოლეგებთან მეტი თანამშრომლობა და „კრიტიკული მეგობრის“ რჩევების გათვალისწინება, რაც დაგვეხმარება ინტერვენციების სწორად და მიზანმიმართულად განხორციელებაში, სიახლეების დანერგვასა და ამ მიმართულებით არსებული ხარვეზების დროულად აღმოფხვრაში.

გაკვეთილზე მრავალფეროვანი სტრატეგიებისა და აქტივობების დაგეგმვისას უმჯობესია ყურადღება მივაქციოთ:

- ✓ მოსწავლეების მიერ შემოთავაზებული აქტივობების განხორციელებას.
- ✓ ინტერვენციების შემდეგ მშობლებთან შეხვედრას და მათი აზრის გაგებას.
- ✓ თამაშისა და სახალისო აქტივობების გამოყენების დროს ემოციების მართვას.
- ✓ ტექნიკური ხარვეზებს ბუკებთან დაკავშირებით

VIII თავი.

დასკვნა

სსიპ ქალაქ ქუთაისის №14 საჯარო სკოლაში დაწყებით საფეხურზე მკვლევარმა მასწავლებლებმა განვახორციელეთ პრაქტიკული კვლევა თემაზე „მოსწავლეთა მოტივაციის ხარისხის დადგენა, ანალიზი და გაუმჯობესების გზების ძიება“. აღნიშნული კვლევის მიზანი იყო როგორ აგვემაღლებინა მოსწავლეთა მოტივაცია სწავლის, საგნის მიმართ. ყურადღება გავამახვილეთ თამაშით სწავლების აქტივობებზე.

კვლევის შედეგად გამოვლინდა თამაშით სწავლების უპირატესობა საგაკვეთილო პროცესში. განხორციელებული ინტერვენციების შემდეგ ნათელი გახდა, რომ მოსწავლეთა დაინტერესება გაიზარდა, რამაც ხელი შეუწყო მათ ჩართულობას. მაგრამ არანაკლებ საინტერესო და სახალისო იყო გასვლითი გაკვეთილები, აქტიურები იყვნენ აპლიკაციების შექმნაში, მრავალფეროვანი იყო მათი შესრულებული შემოქმედებითი ნახატები, ინტერსით მუშაობდნენ ბუკებში, გაკვეთილებზე მიცემული კონსტრუქციული უკუკავშირის შემდეგ ამაღლდა მათი პასუხისმგებლობა.

კვლევის პრობლემის გადაჭრაში დამეხმარა მოსწავლეებზე დაკვირვება, კოლეგების რჩევები, მოსწავლეთა მშობლების გამოკითხვა. მათთან თანამშრომლობამ საშუალება მომცა დამეგეგმა და სწორად განმეხორციელებინა ინტერვენციები, გამომეყენებინა სხვადასხვა მეთოდი. სასწავლო პროცესში მშობლების ჩართულობამ და ურთიერთობებმა შედეგი გამოიღო.

ჩატარებული კვლევის საფუძველზე გამოვლინდა:

- მოსწავლეთა მოტივაციის გაძლიერებას, ხელს უწყობს თბილი და მოსიყვარულე გარემო, თამაში, თამაშის ტიპის აქტივობები, მონაწილეობის მიღება სტრატეგიებისა და აქტივობების შერჩევაში, აგრეთვე კეთებით სწავლება, გასვლითი გაკვეთილები, ელექტრონული რესურსებისა და თამაშების შექმნა და კონსტრუქტივისტული უკუკავშირი.
- მუშაობაში დამეხმარა მრავალფეროვანი მეთოდების გამოყენება, კოლეგების გამოცდილების გაზიარება, მშობელთა ჩართულობა, რაც ზრდის მოსწავლეთა დაინტერესებას საკითხისა და თემის მიმართ, ეს ხელს უწყობს სწავლის ხარისხის ზრდას და ეს-ს შედეგზე მოსწავლის გასვლას.

ბ ი ბ ლ ი ო გ რ ა ფ ი ა

1. (ესგ 2018- 2024 წ.წ)

2. სააზროვნო უნარების განვითარების ეფექტიანი სტრატეგიები თბილისი მასწავლებელთა განვითარების ეროვნული ცენტრი 2012 წელი

3. GESJ: education science and psychology 2015 (N01(33))

4. კ.თოფაძე მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი 2011. "სწავლება და შეფასება"

5. ნ.ჯანაშია მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი 2011. "განვითარებისა და სწავლების თეორიები"

6. google.ge. www.nplg.gov.ge/.../library.exe 13.3 მოტივაციის შინაარსობრივი თეორიები)

7. <http://www.nplg.gov.ge> თეორიები www.nplg.gov.ge/.../library.exe

8. დ.უზნაძე 2003. გვ 415

9. www.google.ge რატომ არის მნიშვნელოვანი თამაში ბავშვებისთვის? - 4motivi.com

10. დ.უზნაძე - „პედაგოგიკა და ფსიქოლოგია.

11. ქეთევან ოსიაშვილი. <http://mastsavlebeli.ge/?p=20391>)

12. ცქვატა ბერძენიშვილი <http://mastsavlebeli.ge/?p=1572>

დანართები

დანართი №1 კითხვარი მასწავლებლებისთვის.

მოგესალმებით ! სსიპ ქალაქ ქუთაისის №14 საჯარო სკოლის დაწყებითი/საბაზო საფეხურის მასწავლებლები თამარ გაბისონია და იზოლდა ღვიტიძე ვატარებთ პედაგოგიური პრაქტიკის კვლევას დაწყებით საფეხურზე მოტივაციის ასამაღლებლად თამაშით სწავლების ეფექტიანობასთან დაკავშირებით. კოლეგების მონაწილეობა მნიშვნელოვანია ჩვენი კვლევის წარმატებისათვის. თქვენგან მიღებული ინფორმაციები ანონიმურია და არ საჭიროებს სახელის და გვარის მითითებას.

1. რა აქტივობებს იყენებთ გაკვეთილზე მოსწავლეთა მოტივაციის ასამაღლებლად?

2. მოსწავლეებში მოტივაციის ასამაღლებლად საგაკვეთილო პროცესში იყენებთ თუ არა აქტივობას, თამაშით სწავლებას.

დიახ

არა

3. რა ხელის შემშლელი პირობებია თამაშით სწავლების დროს საგაკვეთილო პროცესში?

4. რა განაპირობებს სწავლა- სწავლების პროცესში თამაშის უპირატესობას?

5. რამდენად უწყობს ხელს თამაშით მოტივაციასა და ჩართულობას?

- დიახ, უწყობს

რ უწყობს

მადლობთ, რომ მონაწილეობთ ჩვენ პედაგოგიურ კვლევაში!

დანართი №2 კითხვარი მშობლებისთვის.

მოგესალმებით ! სსიპ ქალაქ ქუთაისის №14 საჯარო სკოლის დაწყებითი/საბაზო საფეხურის მასწავლებლები თამარ გაბისონია და იზოლდა ღვიტიძე ვატარებთ პედაგოგიური პრაქტიკის კვლევას დაწყებით საფეხურზე მოტივაციის ასამაღლებლად თამაშით სწავლების ეფექტიანობასთან დაკავშირებით. მშობლების მონაწილეობა მნიშვნელოვანია კვლევის წარმატებისათვის. თქვენგან მიღებული ინფორმაციები ანონიმურია და არ საჭიროებს სახელის და გვარის მითითებას.

1. რა აქტივობებს იყენებს მასწავლებელი მოსწავლეთა მოტივაციის ასამაღლებლად.

2.რომელი აქტივობების გამოყენება მოსწონთ თქვენს შვილებს მასწავლებლის მიერ გაკვეთილზე: როლური თამაში, სიმღერა, რესურსების შექმნა.

3. მიგაჩნია თუ არა, რომ მოსწავლის მოტივაციის ამაღლებისათვის აუცილებელია თამაშით სწავლება.

დიახ

რა

4.იყენებთ თუ არა ყოველდღიურ ცხოვრებაში შვილებთან თამაშით სწავლების აქტივობებს?

5.როგორი ინტელექტის მქონეა თქვენი შვილი დაწყებით საფეხურზე.

- მაღალი

- დაბალი

- საშუალო

მადლობთ, რომ მონაწილეობთ ჩვენ პედაგოგიურ კვლევაში!

დანართი N3

ბუნებისმეტყველებაში გასვლითი გაკვეთილის განმავითარებელი შეფასების რუბრიკა (ინტერვენცია 1)

კრიტერიუმები	გასაუმჯობესებელი	კარგი	საუკეთესო
მოსწავლე ასახელებს სხეულებს	მოსწავლე ვერ ასახელებს სხეულებს	მოსწავლე ასახელებს ზოგიერთ სხეულს.	მოსწავლე ყველა ჯერზე უშეცდომოდ ასახელებს სხეულებს.
მოსწავლე საუბრობს სხეულის შემადგენელ მასალაზე	მოსწავლე ვერ საუბრობს სხეულის შემადგენელ მასალაზე	მოსწავლე საუბრობს ზოგიერთი სხეულის შემადგენელ მასალაზე	მოსწავლე ყოველ ჯერზე უშეცდომოდ საუბრობს სხეულის შემადგენელ მასალაზე
მოსწავლე ახდენს მასალის მიხედვით სხეულების დახარისხებას	მოსწავლე ვერ ახდენს მასალის მიხედვით სხეულის დახარისხებას.	მოსწავლე ახდენს მასალის მიხედვით ზოგიერთი სხეულის დახარისხებას.	მოსწავლე ყველა ჯერზე უშეცდომოდ ახდენს მასალის მიხედვით სხეულების დახარისხებას.

რ ე ფ ლ ე ქ ს ი ა

კვლევის შედეგების გაზიარების რეფლექსია

სსიპ ქალაქ ქუთაისის №14 საჯარო სკოლის მასწავლებლებმა, თამარ გაბისონიამ და იზოლდა დვიტიძემ, გავაზიარეთ პედაგოგიური პრაქტიკის კვლევა თემაზე: “მოსწავლეთა მოტივაციის ხარისხის დადგენა, ანალიზი და გაუმჯობესების გზების ძიება“ დაწყებით საფეხურზე.

კვლევის შედეგების გაზიარების მიზნით შეხვედრა გაიმართა 2019 წლის 18 ივნისს ქალაქ ქუთაისის №14 საჯარო სკოლაში. შეხვედრას ესწრებოდა სხვადასხვა საგნის მასწავლებლები და სკოლის დირექცია. კვლევის გაზიარება ორივე მხარის ინიციატივით შედგა.

პრეზენტაციაზე განვიხილეთ ჩვენ მიერ განხორციელებული კვლევის ეტაპები: მეთოდები, ინტერვენციები, ძირითადი მიგნებები, რეკომენდაციები და დასკვნა. კვლევა წარმოდგენილი იყო PowerPoint-ის ფორმატში. პრობლემის გადაჭრის უპირატესობა თამაშით სწავლებას მივანიჭეთ.

მასწავლებლები ერთხმად აღნიშნავენ, რომ ჩვენი თემა აქტუალურია, რადგან მსგავსი პრობლემა მათაც აქვთ. კოლეგების მიერ გაცემული უკუკავშირიდან ჩანდა, თუ როგორ აისახება მათ პრაქტიკაში კვლევის შედეგები.

პრეზენტაციის მიმდინარეობისას დამსწრე მასწავლებლებს საშუალება ჰქონდათ დაესვათ კითხვები და შემოეთავაზებინათ გზები, რისი გაკეთება იქნებოდა მისაღები. ზოგადად მათი რჩევა დამეხმარება სასწავლო პროცესის სწორად დაგეგმვასა და განხორციელებაში. მათი აზრით ინოვაციური მეთოდების და ახალი აქტივობების ხშირად გამოყენება მოსწავლეებს ძალიან მოსწონთ, მოცეულ რჩევებს ჩემს პრაქტიკაში ხშირად გამოვიყენებ.

მასწავებელთა უკუკავშირმა დამანახა რამდენიმე მიგნება. კოლეგების მიერ დასმული იყო შეკითხვები, მათ აინტერესებდათ რამდენად ხშირად შეიძლებოდა თამაშით სწავლების გამოყენება. აინტერესებდათ კონკრეტული თამაშები. გამოითქვა რამდენიმე რეკომენდაცია:

1. თამაშით სწავლება არ უნდა იქცეს თვითმიზნად.
2. თამაში უნდა მოერგოს საგაკვეთილო მიზანს.
3. მოსწავლეებმა თავად უნდა შექმნან ელექტრონული თამაშები.

კვლევის წარმართველი მასწავლებლებისთვის საინტერესო იქნება მომავალში გავითვალისწინოთ აღნიშნული მოსაზრებები და რეკომენდაციები.

სსიპ ქალაქ ქუთაისის №14 საჯარო სკოლა

დაწყებითი კლასის მასწავლებელი: იზოლდა ღვიტიძე

ელ.ფოსტა: isoldagvitidze@gmail.com

18 ივნისი 2019 წ