

**თამაში, როგორც სწავლების ფორმა სკოლის დაწყებით საფეხურზე**

მარეხი ნათენაძე

სამცხე-ჯავახეთის სახელმწიფო უნივერსიტეტის ასოცირებული პროფესორი, პედაგოგიკის დოქტორი  
ახალციხე, რუსთაველის ქ. N 106**ანოტაცია**

თანამედროვე საგანმანათლებლო პრაქტიკაში გავრცელებულია თამაშის სწავლების ტექნოლოგია. მას ახასიათებს გარკვეული მოდელის არსებობა, სცენარი, როლების განაწილება, ალტერნატიული გადაწყვეტილებები, შესაძლებლობები, მოსალოდნელი შედეგები, მუშაობის შედეგების შეფასების კრიტერიუმები.

გამოიყენება შემეცნებითი, იმიტაციური, კომპიუტერული, თეატრალიზებული თამაშები, პრაქტიკული სიტუაციები, ამოცანები და სხვ. ყოველი თამაშის შერჩევა განისაზღვრება მისი დიდაქტიკური ამოცანებით.

თამაშის ტექნოლოგიამ სწავლებაში უნდა უზრუნველყოს ემოციურობისა და რაციონალურობის ერთობლიობა. თამაშის ტექნოლოგიის მოქნილობიდან გამომდინარე, მოსწავლე დგება სიტუაციების არჩევის წინაშე, სადაც ის გამოავლენს თავის ინდივიდუალობას და იღებს საკუთარი თავის რეალიზაციის საშუალებას. თამაშის ტექნოლოგიის თავისებურება არის ის, რომ მისი შემუშავება და გამოყენება ითხოვს პედაგოგისა და მოსწავლის აქტივობას. საკითხის შესწავლის საფუძველზე ვფიქრობთ, რომ პრობლემას წარმოადგენს თამაშის ტექნოლოგია.

დაწყებით კლასებში გავრცელებულია როლური თამაშები, რომლებიც ხასიათდება ამოცანისა და პრობლემის არსებობითა და მონაწილეთა შორის როლების განაწილებით. შეიძლება როლური თამაშის ელემენტებს შეიცავდეს შემეცნებითი თამაშებიც. სასწავლო პროცესზე დაკვირვება გვიჩვენებს, რომ როლური თამაშები მოსწავლეებისათვის გარკვეულწილად წარმოადგენს სირთულეს. იმისათვის, რომ მონაწილეები მოქმედებდნენ კომპეტენტურად, სასურველია, განსაზღვრული თამაშების შესახებ იმიტაციური მეთოდების ორგანიზება.

**საკვანძო სიტყვები:**

თამაშის სწავლების ტექნოლოგია, მოსწავლეთა მაღალი სააზროვნო უნარების განვითარება, თამაშის ტექნოლოგიის კომპონენტები, როლური თამაში და მისი განხორციელების ეტაპები, მეთოდური რეკომენდაციები.

თანამედროვე საგანმანათლებლო პრაქტიკაში გავრცელებულია თამაშის სწავლების ტექნოლოგია. მას ახასიათებს გარკვეული მოდელის არსებობა, სცენარი, როლების განაწილება, ალტერნატიული გადაწყვეტილებები, შესაძლებლობები, მოსალოდნელი შედეგები, მუშაობის შედეგების შეფასების კრიტერიუმები.

სასწავლო პროცესში გამოიყენება შემეცნებითი, იმიტაციური, კომპიუტერული, თეატრალიზებული თამაშები, პრაქტიკული სიტუაციები, ამოცანები და სხვ. ყოველი თამაშის შერჩევა განისაზღვრება მისი დიდაქტიკური ამოცანებით.

### **პრობლემა**

საკითხის შესწავლის საფუძველზე ვფიქრობთ, რომ პრობლემას წარმოადგენს თამაშის ტექნოლოგია. სათანადოდ არ არის გათვალისწინებული მისი კომპონენტები, კერძოდ: ორგანიზაციული ფორმა, დიდაქტიკური პროცესი, პედაგოგის კვალიფიკაცია.

თამაშის ტექნოლოგიამ სწავლებაში უნდა უზრუნველყოს ემოციურობისა და რაციონალურობის ერთობლიობა. თამაშის ტექნოლოგიის მოქნილობიდან გამომდინარე, მოსწავლე დგება სიტუაციების არჩევის წინაშე, სადაც ის გამოავლენს თავის ინდივიდუალობას და იღებს საკუთარი თავის რეალიზაციის საშუალებას. თამაშის ტექნოლოგიის თავისებურება არის ის, რომ მისი შემუშავება და გამოყენება ითხოვს პედაგოგისა და მოსწავლის აქტივობას.

### **პრობლემის გადაწყვეტის გზა**

სწავლების პროცესში გამოიყენება თამაშის სხვადასხვა სახეობა, მაგალითად: როლური, საქმიანი, შემეცნებით-დიდაქტიკური და სხვ. როლური თამაშები მოსწავლეთათვის განსაკუთრებით სახალისოს ხდის სასწავლო პროცესს და მოსწავლეებს მაღალ სააზროვნო უნარებს უვითარებს.

დაწყებით კლასებში გავრცელებულია როლური თამაშები, რომლებიც ხასიათდება ამოცანისა და პრობლემის არსებობითა და მონაწილეთა შორის როლების განაწილებით. შეიძლება როლური თამაშის ელემენტებს შეიცავდეს შემეცნებითი თამაშებიც. სასწავლო პროცესზე დაკვირვება გვიჩვენებს, რომ როლური თამაშები მოსწავლეთათვის წარმოადგენს სირთულეს. იმისათვის, რომ მონაწილეები მოქმედებდნენ კომპეტენტურად, სასურველია, განსაზღვრული თამაშების შესახებ იმიტაციური მეთოდების ორგანიზება [1]. დიდაქტიკაში როლურ თამაშებს სიმულაციებსაც უწოდებენ. სიმულაცია გულისხმობს ისეთი ხელოვნური სიტუაციების შექმნას, რომლებიც რეალობის მსგავსია. ამდენად, სიმულაცია ადამიანების მონაწილეობით როლური თამაშია.

მნიშვნელოვანია როლური თამაშის მომზადება, გათამაშება, განხილვა.

როლური თამაშისთვის წინასწარ უნდა მოემზადონ მასწავლებელი და მოსწავლეები. მასწავლებელმა უნდა განსაზღვროს სასწავლო მიზანი, შეარჩოს როლური თამაში და მოამზადოს სცენარი. როლური თამაშის შინაარსი უნდა შეესაბამებოდეს სასწავლო თემატიკას, მოსწავლეთა ცოდნის დონეს, ინტერესებსა და საჭიროებებს. მასწავლებელმა მოსწავლეებს წინასწარ უნდა მიაწოდოს თამაშის ინსტრუქცია (სასურველია წერილობით). ინსტრუქცია დეტალურად უნდა აღწერდეს თამაშის მიზანს, შესრულების დროს, შესასრულებელ როლს, თამაშის წესს. იგი უნდა იყოს მარტივი ენით დაწერილი, გასაგებად ფორმულირებული და კონკრეტული. მასწავლებელმა მოსწავლეებთან ერთად უნდა შეიმუშაოს როლური თამაშის შეფასების კრიტერიუმები და მოამზადოს შეფასების რუბრიკა/რუბრიკები. თუ მასწავლებელს სურს, მოსწავლეებს დაკვირვების და ობიექტური შეფასების უნარები განუვითაროს,

სასურველია, ჯგუფის წევრებს შორის გამოყოს დამკვირვებლები, რომლებიც წინასწარ შემუშავებული კრიტერიუმების მიხედვით როლურ თამაშში მონაწილეებს შეაფასებენ.

მნიშვნელოვანი ეტაპია გათამაშება - უშუალოდ თამაშის მსვლელობა. ამ ეტაპზე მოსწავლეები ინსტრუქციის შესაბამისად ასრულებენ როლებს. რადგან როლური თამაშების შედეგი პირდაპირ უკავშირდება ჯგუფის წევრების პროცესში ჩართულობასა და დადებითი ატმოსფეროს შენარჩუნებას, ამიტომ, ჯგუფის პასიური წევრები მასწავლებელმა უნდა წახალისოს, რათა მათაც მიიღონ პროცესში მონაწილეობა.

როლური თამაშების დასრულების შემდეგ მონაწილეები ასრულებენ მოქმედებას და გამოდიან როლიდან. ისინი გამოთქვამენ მოსაზრებებს, რა შეიძინეს/ ისწავლეს და გამოხატავენ ემოციებს, თუ რას გრძნობენ, რა იყო პოზიტიური და ნეგატიური მუშაობის პროცესში. განხილვა უნდა შეეხებოდეს მხოლოდ შინაარსსა და პროცესს და არა მონაწილეებს. თუ ჯგუფის წევრებს შორის იქნებიან დამკვირვებლები, ამის შემდეგ დამკვირვებლები გამოთქვამენ კომენტარებს ჯგუფის მუშაობასთან დაკავშირებით; ბოლოს მასწავლებელი მოსწავლეებთან ერთად აჯამებს როლური თამაშის შედეგებს. იმისათვის, რომ როლური თამაში იყოს ეფექტიანი, მასწავლებელმა უნდა გამოიყენოს როლური თამაშის სამივე ფაზა - მომზადება, გათამაშება, განხილვა. ამავე დროს, გასათვალისწინებელია ის სირთულეები, რაც როლურ თამაშს ახლავს [2].

სასწავლო პროცესზე ჩვენი მრავალწლიანი დაკვირვების საფუძველზე გთავაზობთ რეკომენდაციებს:

- როლური თამაშები მოსწავლისა და მასწავლებლის მხრიდან მოითხოვს წარმოსახვის კარგად განვითარებულ უნარს. ამიტომ როლური თამაშის გამოყენებამდე მასწავლებელმა უნდა დაგეგმოს ისეთი შემოქმედებითი აქტივობები, რომლებიც ხელს შეუწყობს ამ უნარების განვითარებას (მაგ., დაასრულე მოთხრობა, შეცვალე მოთხრობის ფინალი, დაწერე ესე, შექმენი სცენარი და სხვ.);
- როლურმა თამაშმა მოსწავლესა და მასწავლებელს შორის არსებული დისტანცია შეიძლება ზედმეტად დაარღვიოს, რაც მასწავლებელს შემდგომში კლასის მართვაში შეიძლება შეუშალოს ხელი. ამ სირთულის დასაძლევად მასწავლებელმა როლური თამაშის წესების დაცვაში უნდა დაიცვას თანმიმდევრობა და მოსწავლეებსაც უნდა მოსთხოვოს მათი დაცვა;
- მოსწავლეები, რომელთაც უჭირთ ემოციებისა და დამოკიდებულებების სხვების თანდასწრებით თავისუფლად გამოხატვა, დისკომფორტს გრძნობენ როლური თამაშისას. ამის თავიდან ასაცილებლად მასწავლებელმა ასეთი მოსწავლეების მიმართ ნაკლებად უნდა გამოიყენოს კრიტიკა და თითოეული მათგანი წახალისოს მცირედი მცდელობისთვისაც კი;
- ჯგუფის ზოგიერთ წევრს უჭირს როლიდან გამოსვლა, რამაც შეიძლება გამოიწვიოს ერთგვარი გაუგებრობა და უარყოფითი ურთიერთგანწყობა. მასწავლებელი უნდა დაეხმაროს მოსწავლეებს როლიდან გამოსვლაში (მაგ., სისტემატურად უნდა შეახსენოს მოსწავლეებს, რომ ეს თამაშია და არა რეალობა);
- როლური თამაშების ჩატარება ძნელია დიდ ჯგუფებთან. როდესაც მასწავლებელს მუშაობა დიდ ჯგუფებთან უწევს, სჯობს, მასწავლებელმა მოსწავლეთა ნაწილი დამკვირვებლის როლში ჩააყენოს.

მნიშვნელოვანია ის გარემოება, რომ სწავლებაში სათანადო დონეზე განხორციელებული როლური თამაშები, როგორც ეფექტური სწავლების ტექნოლოგია, ხელს უწყობენ მოსწავლეებში გამოყენებისა და მაღალი სააზროვნო უნარების (ანალიზი, შეფასება, სინთეზი) განვითარებას.

### **შეჯამება**

ტექნოლოგიების დინამიური განვითარება და გლობალური პროცესები, ახალი რეალობებისა და გამოწვევების წინაშე აყენებს ჩვენს საზოგადოებას. ტრანსფორმაციების ეტაპის წარმატებული გავლა დიდწილად დამოკიდებულია საგანმანათლებლო სისტემაზე, მის მოქნილობასა და კომპეტენტურობაზე.

ვფიქრობთ, ჩვენს მიერ წარმოდგენილი მასალა დახმარებას გაუწევს მასწავლებლებს სასწავლო პროცესის განხორციელებაში, მიზნის მიღწევასა და მოსწავლეებში გამოყენებისა და მაღალი სააზროვნო უნარების განვითარებაში.

### **გამოყენებული ლიტერატურა:**

1. სააზროვნო უნარების განვითარების ეფექტიანი სტრატეგიები. თბილისი: მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი, 2012.
2. [www.tpdc.ge](http://www.tpdc.ge)