**როლური თამაში კოლაბორაციული გარემოს ჩამოსაყალიბებლად...**

 **„თამაშობს ყველა. თამაშობენ ბავშვები, უფროსები, თამაშობენ ცხოველები, თამაშობდნენ პირველყოფილი ადამიანები...“ეს სიტყვები მიხეილ თუმანიშვილის ერთ-ერთი წერილიდანაა. წერილის მთავარი დედააზრია, რომ ნებისმიერ ეპოქაში ყველა ცოცხალ არსებას აქვს თამაშის რეალობის იმიტირების,“თეატრალიზების“ მოთხოვნილება.**

 **როლური თამაშის სიმულაციები ერთ-ერთი ყველაზე შემოქმედებითი მეთოდია, რომელიც მოტივაციით აღავსებს მოსწავლეებს. სიმულაციები ჯგუფური მუშაობის ფორმაა. ამ დროს მოსწავლეები არა მხოლოდ გონებრივად, არამედ ფიზიკურადაც აქტიურები არიან, მათ საშუალება აქვთ, გამოხატონ საკუთარი დამოკიდებულებები, ემოციები, რაც აადვილებს სწავლის პროცესს და მასალის ათვისებას.**

 **განასხვავებენ როლური თამაშის ორ ძირითად ტიპს:**

* **თავისუფლად ასოცირებული და სპონტანური როლური თამაშები, რომლებსაც თამაშის მონაწილეები თამაშის დროს ფანტაზიით ქმნიან და უმეტეს შემთხვევაში, ცვალებადი სცენარებით თამაშობენ.**
* **რეგლამენტირებული როლური თამაში, რომელშიც მოთამაშეები მყარი „თამაშის წესს“ და სცენარს მისდევენ და თამაშის განსაზღვრულ საშუალებას იყენებენ. მას მიეკუთვნება თამაშის ყველა ტიპი, რომელსაც მყარი წესების მიხედვით თამაშობენ.**

 **როლური თამაშის მიზანია მოსწავლეებმა წარმოაჩინონ საკუთარი შესაძლებლობები, აირჩიონ რომელიმე პერსონაჟი და გააიგივონ საკუთარი თავი სხვასთან, ჩასწვდნენ იმ გმირის ხასიათს, რომელიც მათ შეხვდათ, შეძლონ საკითხის ღრმა წვდომა, პროცესში მაქსიმალურად ჩართვა, გამოუმუშავდეთ ტოლერანტობისა და ემფატიის უნარები(თანაგანცდა), შეძლონ თვითრეალიზება და თეატრალიზება.**

**როლური თამაში სამი ფაზისგან შედგება:**

* **მომზადება;**
* **გათამაშება ანუ თეატრალიზება;**
* **განხილვა;**

 **როლური თამაშისთვის წინასწარ უნდა მოემზადონ როგორც მასწავლებელი, ასევე მოსწავლეები. უნდა შეადგინონ სცენარი, როდესაც საქმე გვაქვს რეგლამენტირებულ როლურ თამაშთან, ხოლო სცენარის მონახაზს აკეთებენ სპონტანური როლური თამაშისას.**

 **როლური თამაშის შინაარსი უნდა შეესაბამებოდეს სასწავლო თემატიკას, მოსწავლეთა ცოდნის დონეს, ინტერესებსა და საჭიროებებს; მასწავლებელი აძლევს მოსწავლეებს ინსტრუქციას, ინსტრუქცია დეტალურად უნდა აღწერდეს თამაშის მიზანს, შესრულების დროს, შესასრულებელ როლს, თამაშის წესს. იგი უნდა იყოს მარტივი ენით დაწერილი, გასაგებად ფორმულირებული და კონკრეტული, შესაძლებელია ფანტაზიის ელემენტების შეტანა. მასწავლებელი მოსწავლეებთან ერთად შეიმუშავებს როლური თამაშის შეფასების კრიტერიუმებს, რის მიხედვითაც აფასებს მოსწავლეებს.**

 **როლური თამაშები მოსწავლისა და მასწავლებლის მხრიდან მოითხოვს წარმოსახვის კარგად განვითარებულ უნარს. ამიტომ ამ მეთოდის გამოყენებამდე მასწავლებელმა ისეთი შემოქმედებითი აქტივობები უნდა დაგეგმოს, რომლებიც ხელს შეუწყობს ამ უნარების განვითარებას (მაგ. დაასრულე მოთხრობა, შეცვალე მოთხრობის ფინალი, დაწერე ესე, შექმენი სცენარი და სხვა). სირთულის დასაძლევად მასწავლებელი თანმიმდევრული უნდა იყოს როლური თამაშის წესების დაცვაში და მოსწავლეებსაც უნდა მოსთხოვოს მათი დაცვა. დისკომფორტს გრძნობენ როლური თამაშისას. ამის თავიდან ასაცილებლად მასწავლებელმა უნდა „გახსნას“ ასეთი მოსწავლე. ამისათვის ნაკლებად უნდა გამოიყენოს კრიტიკა და წაახალისოს მცირედი მცდელობისათვისაც კი. ჯგუფის ზოგიერთ წევრს უჭირს როლიდან გამოსვლა, რამაც შეიძლება გამოიწვიოს გაუგებრობა და ნეგატიური ურთიერთგანწყობა. მასწავლებელი უნდა დაეხმაროს მოსწავლეებს როლიდან გამოსვლაში(მაგ., სისტემატურად უნდა შეახსენოს მათ, რომ ეს თამაშია და არა რეალობა).**

 **სწავლების პროცესში როლური თამაშის გამოყენებას აქვს როგორც კოგნიტური, ასევე ემოციური და ფსიქო-მოტორული შედეგი. სიმულაციის ორგანიზება რთული არ არის, მთავარია, რომ მასწავლებელმა რამდენიმე მნიშვნელოვანი საკითხი გაითვალისწინოს. მან უნდა წაახალისოს მოსწავლეები იმპროვიზაციისთვის, უნდა გაკეთდეს წინასწარი მონახაზი, როლური გადანაწილება, დადგმის დედააზრის მკაფიოდ და წერილობით დაფიქსირება, მარტივი დეკორაციის , თვითნაკეთი რესურსების, კოსტიუმების ელემენტების შექმნა, ტექნოლოგიური საშუალების გამოყენება, პოსტერების, აფიშის, მოსაწვევების დამზადება; შემდეგ ხდება გათამაშება, მოსწავლეები ასრულებენ როლებს ინსტრუქციის შესაბამისად;**

 **როლური თამაშების შედეგი პირდაპირ უკავშირდება ჯგუფის წევრების პროცესში ჩართულობასა და დადებითი ატმოსფეროს შენარჩუნებას, ამიტომ ჯგუფის პასიური წევრები უნდა წავახალისოთ, რათა ჩაერთონ პროცესში; გათამაშების შემდეგ ხდება განხილვა. მოსწავლეები გამოთქვამენ მოსაზრებებს, იმაზე თუ რა შეიძინეს, რა ისწავლეს და გამოხატავენ ემოციებს, თუ რას გრძნობენ, რა იყო პოზიტიური და ნეგატიური მუშაობის პროცესში, განხილვა უნდა შეეხებოდეს მხოლოდ შინაარსსა და პროცესს და არა მონაწილეებს, ამის შემდეგ დამკვირვებლები გამოთქვამენ კომენტარებს ჯგუფის მუშაობასთან დაკავშირებით, ბოლოს მასწავლებელი მოსწავლეებთან ერთად აჯამებს შედეგებს; იმისათვის , რომ როლური თამაში იყოს ეფექტიანი, მასწავლებელმა, მოსწავლეებმა ან დამსწრეებმა უნდა შეაფასონ ჯგუფის მუშაობა, აღნიშნონ სუსტი და ძლიერი მხარეები. როლურ თამაშს ახლავს სირთულეებიც, მოსწავლესა და მასწავლებელს შორის არსებული დისტანცია შეიძლება ზედმეტად დაარღვიოს, რაც მასწავლებელს შემდგომში კლასის მართვაში შეუშლის ხელს.**

 **საქმიანი თამაშები ხელს უწყობს მოსწავლის აქტიურობას, ზრდის მოტივაციას, დაინტერესებას. ასეთი თამაშები გამოგვადგება პრაქტიკულ ცხოვრებაში. XXI საუკუნის საქმიანი ადამიანის თვისებების ჩამოყალიბებაში. ახალი ცხოვრებისეული მოთხოვნების შესაბამისი ახალგაზრდის აღზრდა -ფორმირებაში, მომავალი პროფესიის გააზრებაში, ცოდნისა და უნარ-ჩვევების სრულყოფაში. ამიტომ წარმატებით შეიძლება მათი ფართოდ გამოყენება სასწავლო პროცესში.**

**გამოყენებული ლიტერატურა**

**1.Lemil.net/method/roluri-tamashebi/view**

**2.maswavlebeli,ge-როლური თამაში/სიმულაციები**

**3.ninoistor.blogspot.com**

**4.orioniblog. blogspot.com/p/-page**

**5.სწავლება და შეფასება-II-გამომც.საქართველოს მაცნე-2008 წელი**

**ნინელი ხუხია**

**სსიპ ესტატე შუშანიას სახელობის ხობის მუნიციპალიტეტის სოფელ პირველი მაისის საჯარო სკოლის ქართული ენისა და ლიტერატურის მასწავლებელი**