**ინტერაქტიული გაკვეთილის დაგეგმვა**

მასწავლებლები ყოველდღე ვუზიარებთ ერთმანეთს ჩატარებული გაკვეთილის გამოცდილებას. ჩვენ ვცდილობთ, ისე წარვმართოთ სწავლება, რომ ბავშვს სახლიდან გამოყოლილი ან სკოლაში მიღებული წყენა დავავიწყოთ და ჩვენი საგნით „გავართოთ“. გაკვეთილზე სწავლით მიღებული სიხარული მოსწავლეებს სახლამდეც უნდა გაჰყვეთ და მთელი ცხოვრების მანძილზეც. შეიძლება უტოპიურად ჟღერს ზემოთ ნათქვამი, მაგრამ ყველა მასწავლებლის მიზანი და თვით მასწავლებლობის ეთოსი ამაში მდგომარეობს.

ინტერაქტიული სწავლების ტექნიკის დაუფლება ადვილი არ არის, ერთ - ერთ სირთულეს წარმოადგენს ის, რომ მოსწავლე უნდა დავიყოლიოთ მეტი პასუხისმგებლობის აღებაზე, განათლების მიღების მიზნით. თუ ამას მივაღწიეთ მაშინ გამოდის, რომ პროფესიის მწვერვალზე ვიმყოფებით.

სწავლებას ინტერაქტიული ჰქვია, თუ მასწავლებელი ამოწმებს საშინაო დავალებას, ესაუბრება მოსწავლეებს, უხსნის ახალ მასალას, იყენებს კოგნიტურ სქემებს, პრობლემაზე დაფუძნებულ სწავლებას და ა. შ. მაგრამ მეორეა ინტერაქტიული დასწავლა, რაც მოსწავლეზეა დამოკიდებული. ინტერაქტიულმა გაკვეთილმა მოსწავლეს მეტი პასუხისმგებლობა უნდა ააღებინოს თავის თავზე. მოსწავლეები უკეთესად სწავლობენ, თუ ისინი აქტიურად მონაწილეობენ ცოდნის მიღებაში. ცდილობენ გადაჭრან პრობლემა და სიტყვიერად გამოხატონ ის, რაც აღმოაჩინეს. მოსწავლისთვის ყოველი გაკვეთილი ახლის ძიება უნდა იყოს, სადაც ის თვითონ იქნება აქტიური მკვლევარი. მასწავლებელმა უნდა დააინტერესოს მოსწავლეები, სირთულის შემთხვევაში, მათ უნდა გაუადვილოს მასალის გაგება.

როგორ დავგეგმოთ ინტერაქტიული გაკვეთილი ისე, რომ არ გამოგვრჩეს სწავლების დინამიკური, დივერგენტული და განსხვავებული ასპექტები? გაკვეთილის დაგეგმვის მრავალი ფორმა არსებობს. კარგი გაკვეთილი, როგორც წესი, იწყება განვლილი ცოდნის გამეორებით, გაკვეთილის მიზნების განხილვით, ზოგადი კითხვების დასმით, კლასის მოწესრიგებით. კარგი გაკვეთილი არ ნიშნავს ბევრი ინფორმაციის გადაცემას. აუცილებელია ხაზგასმა შესავალ ნაწილში თუ რა კავშირია სასწავლო მასალასა და რეალურ ცხოვრებას შორის. მოსწავლეების დაინტერესება გამოიწვევს გაკვეთილის მშვიდად წარმართვას და სწავლების ხარისხის გაზრდას. აუცილებელია შეჯამება მოხდეს ყოველი მიზნის ბოლოს, სანამ ახალი აქტივობის მიზანზე გადავალთ, უნდა შევაჯამოთ მიღწევები. ამით მოსწავლეებს გაეზრდებათ თვითშეფასება. შეჯამების პარალელურად მოსწავლეებს შეიძლება რეფლექსიაც მოვთხოვოთ, რას ფიქრობენ, რა გაიგეს და რა ისწავლეს მოცემული საკითხის შესახებ. შეჯამება ბევრჯერ შეიძლება გამოგვადგეს გაკვეთილის მსვლელობის დროს. მაგ; თუ გვინდა, რომ შევამოწმოთ, მოსწავლე მართლა არის ჩართული გაკვეთილში თუ არა, შეიძლება მოვთხოვოთ შეაჯამოს ის, რაზეც მიმდინარეობდა საუბარი. თუ ვერ შეძლებს, მაშინ ისევ მიზანზე უნდა მივუთითოთ და ვუთხრათ, რაზე ვსაუბრობდით, შემდეგ განვაგრძოთ საკითხის განხილვა. ამით მასწავლებელი ყოველგვარი დაპირისპირების გარეშე ჩართავს მოსწავლეს საგაკვეთილო პროცესში. ასე დაგეგმილი გაკვეთილი ზრდის მოსწავლის ჩართულობას საგაკვეთილო პროცესში.

თანამედროვე ტექნოლოგიების გამოყენება მნიშვნელოვანია სასწავლო პროცესში. ისტ-ის გამოყენება საშუალებას იძლევა, სასწავლო პროცესი დროშიც და სივრცეშიც გაცდეს საკლასო ოთახის ფარგლებს. ისტ-ის გამოყენებით გაკვეთილი თვალსაჩინო, უფრო გასაგები, საინტერესო და სახალისო ხდება თითოეული მოსწავლისათვის. ელექტრონული პრეზენტაციები და სასწავლო ვიდეოს გამოყენება კიდევ უფრო ზრდის ინტერესს, ჩართულობას და სწავლის შედეგებს.

თამაშის ტიპის კომპიუტერული პროგრამები, რომელთა დანიშნულებაა მოსწავლის მიერ ახალი შინაარსის ათვისება ან/და შესაბამისი უნარების განვითარება სათამაშო გარემოში. მოსწავლეებისთვის მოტივაციის გაზრდისთვის სასწავლო ელექტრონული თამაშის შესაქმნელად კარგი საიტია /http://learningapps.org// აქ მრავალი შაბლონია, რომელთა მიხედვითაც შესაძლებელია „თამაშის“ შექმნა. მასწავლებელს ფართო არჩევანი აქვს, მოარგოს შაბლონს მისთვის საჭირო თემა და საინტერესო გახადოს სასწავლო პროცესი. ამ მიზნით შევქმენი „თამაში“, „ვის უნდა მილიონი“ - ნატურალური რიცხვები და ვიქტორინა სათაურით „ოთხკუთხედები. ფართობი“

იხ. <https://learningapps.org/display?v=pucfxgp8n16>

იხ: <https://learningapps.org/2461598>

მოსწავლეებში დიდი ინტერესი და მოწონება გამოიწვია ელ. ტესტირებამ.

ელექტრონული ტესტირების (**easy Quizzy)** მიზანი იყო საგნობრივი კომპეტენციის ხარისხის დადგენა. ტესტიიყო 50 ქულიანი. ტესტი შედგენილი იყო სტანდარტის შესაბამისად. პროგრამა იძლეოდა საშუალებას საჭიროების შემთხვევაში გამოეტოვებინა ესა თუ ის ტესტი და შემდეგ დაბრუნებოდა. ტესტის დასრულების შემდეგ მოსწავლეებს საშუალება ჰქონდათ ენახათ შედეგი და სურვილის შემთხვევაში ამოებეჭდათ სწორი პასუხები.

**ელექტრონული ტესტირება google.drive –ს საშუალებით**

* მოსწავლეებს შესაძლებლობა აქვთ საჭიროების შემთხვევაში გამოტოვონ და შემდეგ დაუბრუნდნენ ამა თუ იმ დავალებას;
* ტესტის დასრულების შემდეგ ნახონ საკუთარი შეცდომები და სურვილის შემთხვევაში ამობეჭდონ საკუთარი ნამუშევარი
* მასწავლებელს შეუძლია ნახოს თითოეული მოსწავლის შედეგის ანალიზი;
* მასწავლებელს აქვს შესაძლებლობა ნახოს კლასის მიერ ტესტის დაძლევის პროცენტული მაჩვენებელი თითოეული საკითხის მიხედვით;

ინტერაქტიული სწავლების ერთ-ერთი ყველაზე გავრცელებული მეთოდია საკლასო დისკუსია, რომლის გამოყენებაც ზრდის მოსწავლეთა ჩართულობას სასწავლო პროცესში და ხელს უწყობს მათი სოციალური და ინტერპერსონალური უნარების განვითარებას.

**დისკუსიის ფორმები:**

„მრგვალი მაგიდა“ – (4-5 მოსწავლე) ხდება აზრთა გაცვლა-გამოცვლა, როგორც ერთმანეთთან, ასევე სხვა ჯგუფებთან.

„ფორუმი“ - თითოეულ ჯგუფს ჰყავს წინასწარ დანიშნული ლიდერი. ჯგუფი საკითხს განიხილავს დამოუკიდებლად და შემდეგ წარუდგენს კლასს. ჯგუფის თითოეულ წევრს აქვს საკუთარი მოსაზრებების საჯაროდ გამოთქმის უფლება.

“სიმპოზიუმი“ - მონაწილეები გამოდიან ინფორმაციებით და დასკვნებით, ისინი საკუთარ აზრს გამოთქვამენ ამა თუ იმ საკითხის შესახებ.

“დებატები“- დებატების არსი არის მოსწავლეებს ასწავლოს განსხვავებული კუთხიდან მიუდგნენ წინაღმდეგობრივ პრობლემებსა და კრიტიკული თვალით შეხედონ მათ წინაშე მდგარ ყველა საკითხს. ეს კარგი საშუალებაა მოსწავლეებში ისეთი თვისებების განვითარებისათვის, რომლებიც მათ დამოუკიდებლად მოაზროვნე პიროვნებად ჩამოაყალიბებს.

ინტერაქტიული სწავლების ერთ-ერთი მეთოდია „მრავალფეროვნების წრე“.

ინტერაქტიული სწავლების ერთ-ერთი მეთოდია „ვიცი, მინდა ვიცოდე, ვისწავლე“ - ეს მეთოდი კარგია წინარე ცოდნის გასააქტიურებლად, ახალი მასალის გასაცნობად და კონკრეტული თემის შესაჯამებლად.

ასოციაციური რუკის მიზანი, კონკრეტულ საკითხზე მოსწავლეთა ცოდნის დადგენა/შემოწმება. იგი ხელს უწყობს არსებული ინფორმაციის შეკრება-მობილიზებას ახალი იდეების წარმოშობას. იგი წარმოადგენს ეფექტიან საშუალებას მოსწავლეთა მოტივაციის ასამაღლებლად.

**მეთოდი - შეკითხვების დაფა**

მასწავლებელი ამა თუ იმ თემის დაწყებისას კედელზე აკრავს ფორმატს წარწერით - შეკითხვების დაფა.

პირველში წერენ კითხვებს, მათთვის ბუნდოვან საკითხებს, ხოლო მეორეში საკითხების გასწვრივ ის მოსწავლეები აფიქსირებენ თავიანთ სახელს, რომლებიც მზად არიან უპასუხონ აღნიშნულ კითხვებზე. ეს ეხმარება მასწავლებელს ინტერაქტივის გზით სრულყოს კლასის ცოდნა.

მეთოდი: გონებრივი იერიში 6, 5, 3

კლასიკურ „გონებრივ იერიშთან“ შედარებით ამ ვარიანტს რამდენიმე უპირატესობა აქვს:

* მოსწავლეებს არ სჭირდებათ ლოდინი საკუთარი იდეის გამოსათქმელად;
* თითოეული წერილობით თავად ახდენს საკუთარი აზრის ფორმულირებას ;
* თითოეული მოსწავლე ისე აყალიბებს საკუთარ იდეებს, რომ არ იცნობს სხვებისას და ამრიგად არ ექცევა მათი გავლენის ქვეშ;

**მეთოდი T დიაგრამა**

ეს მეთოდი მასწავლებელმა შეიძლება მრავალმხრივ გამოიყენოს. იგი ძალზე მოსახერხებელია საპირისპირო მოსაზრებათა გამოსათქმელად, მოვლენათა და ფაქტების შესაპირისპირებლად და შესადარებლად.

T სქემა საშუალებას გვაძლევს, წარმოვაჩინოთ დაპირისპირება განსახილველ საკითხებს (ფაქტებს, მოვლენებს, საგნებს და ა.შ.) შორის.

**პროექტი** არის კონკრეტული პრობლემის გადაჭრის ან ინიციატივის განხორციელებისაკენ მიმართული მრავალფეროვანი სამუშაო, რომელშიც წარმმართველია კვლევითი, შემოქმედებითი, თანამშრომლობისა და საკომუნიკაციო უნარების განვითარება. ეს მეთოდი აქტიური და მიზანმიმართული სწავლის საშუალებას იძლევა.

პროექტებზე მუშაობა მოიცავს დაგეგმვის, კვლევის, პრაქტიკული აქტივობისა და შედეგების წარმოდგენის ეტაპებს არჩეული საკითხის შესაბამისად.

პროექტის ლინკი:

<https://drive.google.com/open?id=0B0CH0T_MmoqfOFVoOUpkbGpOWFk>

**გამოყენებული ლიტერატურა:**

ქ. ჭკუასელი, „სწავლების მეთოდები საშუალო სკოლაში“

GESJ: Education Science and Psychology, 2016

დ. ლორთქიფანიძე, დიდაქტიკა, თბილისი, 1981

გამოცდების ეროვნული ცენტრი, „ეფექტიანი სწავლება - თეორია და პრაქტიკა“, 2010

Maststavlebeli. ge - ინტერაქტიული გაკვეთილის დაგეგმვა წარმატების მისაღწევად. ე. ყიფიანი.