

პროექტზე დაფუძნებული სწავლება, მისი როლი და მნიშვნელობა

კატერინე კვიციანი

ქართულ-ამერიკული უმაღლესი სკოლის პედაგოგი

თანამედროვე გლობალიზაციის ეპოქაში, ცივილიზებული საზოგადოების ფორმირებისა და განვითარების პროცესში განათლების სისტემა უდიდეს როლს ასრულებს, რაც მიიღწევა მის ყოველ საფეხურზე სხვადასხვა სახის სწავლების პროგრესული მეთოდების გამოყენებით. მათ შორის განსაკუთრებით აქტუალური გახდა პროექტზე დაფუძნებული სწავლების მეთოდი, რომელიც თანამედროვე სწავლების ერთ-ერთ ინტერაქტიულ მეთოდს მიეკუთვნება. იგი არის დროის მოთხოვნის შესაბამისი მეთოდი, რომელმაც უნდა დააკმაყოფილოს სოციალური მოთხოვნა მაღალხარისხიან სწავლასა და სათანადო ცოდნის შეძენაზე. ამიტომ, საგრძნობლად პოპულარული ხდება, ვითარდება და ფართოვდება აღნიშნული მეთოდის გამოყენება. სწორედ მისი მეშვეობითაა შესაძლებელი თეორიული ცოდნის რაციონალური გამოყენება კონკრეტული პრაქტიკული ამოცანების გადაწყვეტაში. შესაბამისად, პროექტზე დაფუძნებული სწავლების მეთოდის უმთავრესი მიზანია მოსწავლის აქტიური სწავლების უზრუნველყოფა მისი პრაქტიკული საქმიანობის გააქტიურების მეშვეობით. ჩემი აზრით, აღნიშნული მეთოდი ასევე უზრუნველყოფს მოსწავლეში არა მარტო საკუთარი თავისადმი რწმენის, კომუნიკაბელობის, პარტნიორობის, ურთიერთთანამშრომლობის გრძნობის გაღვივებას, არამედ იგი მნიშვნელოვნად შუწყობს ხელს ანალიტიკური და კრიტიკული აზროვნების, კვლევის უნარის ჩამოყალიბებას, რაც შემდგომ ეხმარება მათ კონკრეტული პრობლემების გადაწყვეტის გზების შემუშავებასა და დაძლევაში, სახელმწიფოებრივი აზროვნების ფორმირებაში.

პროექტზე დაფუძნებული სწავლების მეთოდის ფორმირების ეტაპები, მისი მიზანი, ამოცანები და შედეგები

უნდა აღინიშნოს, რომ პროექტით სწავლების მეთოდის გამოყენების იდეა თითქმის ერთი საუკუნის წინ გაჩნდა აშშ-ში (XX საუკუნის 20-იანი წლები). მისი ფუძემდებლები იყვნენ ცნობილი ამერიკელი მეცნიერები, პედაგოგები ჯონ დიუი და უილიამ კილპატრიკი. კერძოდ, მეთოდის ფორმირების თეორიულ საფუძვლად ითვლება ჯონ დიუის „პრაგმატული პედაგოგიკა“, რომელმაც შემდგომი განვითარება ჰპოვა ახალ საგანმანათლებლო თეორიაში. პროექტით სწავლების მეთოდმა ფართო გავრცელება ჰპოვა აშშ-ში, დიდ ბრიტანეთში, ბელიაში, იზრაელში, გერმანიაში, იტალიაში, რუსეთში და სხვა მრავალ ქვეყანაში. იგი წარმატებით გამოიყენება საქართველოშიც. პროექტებით სწავლების მეთოდის ძირითადი დანიშნულებაა შესაძლებლობა მისცეს მოსწავლეებს დამოუკიდებლად მიიღონ ცოდნა პრაქტიკული ამოცანებისა და იმ პრობლემების გადაწყვეტის პროცესში, რომლებიც საჭიროებენ სხვადასხვა სფეროს საგნების ცოდნის ინტეგრაციას.

პროექტების მეთოდი, როგორც პედაგოგიური ტექნოლოგია ითვალისწინებს თავისი არსით შემოქმედებითი-კვლევითი, საძიებო, პრობლემური მეთოდების ერთობლიობას. მასწავლებელს პროექტის ჩარჩოებში ენიჭება მხოლოდ კოორდინატორის, ექსპერტის, კონსულტანტის როლი. ასევე ძალზე მნიშვნელოვანია, რომ მან მოსწავლეებს გამოუმუშაოს ცოდნის აქტიური შემოქმედებითი აღქმის უნარი. როგორც ჩინური ანდაზა

ამბობს: “მითხარი რამე და დამავიწყდება, მაჩვენე და მე შევძლებ გახსენებას, ჩამრთე და მე ყველაფერს გავიგებ“. ასეთი სწავლების მთავარი მიზანია მოსწავლეთა შემოქმედებითი ინტელექტუალური უნარის განვითარება, იმისათვის რომ მათ ქონდეთ თვითრეალიზაციის, დამოუკიდებელი აზროვნების უნარი მისთვის მნიშვნელოვანი გადაწყვეტილებების მისაღებად. რადგან „ყველა საგნის სწავლების მიზანი ბავშვის გონების გაღრმავებასა და განვითარებაში მდგომარეობს“, ხოლო თვით „სწავლება ოპტიმიზმის ყველაზე დიდი გამოვლინებაა“, ამიტომ კონკრეტული სასწავლო პროექტი შეიძლება განვიხილოთ როგორც მოსწავლეთა დამოუკიდებელი, შემოქმედებითი, დამთავრებული სამუშაო პროცესი, რომელიც შესაბამისობაშია მათ ასაკობრივ შესაძლებლობებთან და სრულდება პროექტირების განზოგადოებული ალგორითმის შესაბამისად—პროექტის იდეიდან მის რეალურ განხორციელებამდე. ასეთი პროექტები შეიძლება იყოს კვლევითი, შემოქმედებითი, საინფორმაციო, თამაშის, პრაქტიკულ—ორიენტირებული და სხვა სახის. მთლიანობაში პროექტის მეთოდი თანამედროვე საინფორმაციო—საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების გამოყენებით ფლობს მაღალ პოტენციალურ შესაძლებლობებს განვითარების, სწავლების, აღმზრდელიობითი და ფსიქოლოგიური მიმართულებით. მაგრამ არ უნდა დაგვავიწყდეს ისიც, რომ თვით პროექტის რეალიზაციისათვის აუცილებელია მოსწავლეები ფლობდნენ გარკვეულ კომპეტენციებსა და აუცილებელ ინტელექტუალურ უნარებს, რომელიც საჭიროა პროექტით განსაზღვრული კონკრეტული მიზნისა და ამოცანების ეფექტიანად გადაწყვეტისათვის. ეს უნარებია: საგნობრივი ცოდნის უნარები; კრიტიკული აზროვნების ინტელექტუალური უნარი; ინფორმაციის მოძიების უნარი თანამედროვე საინფორმაციო—საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების გამოყენებით; კომუნიკაბელობის უნარი და სხვა.

პროექტით სწავლების მეთოდის რეალიზაცია უნდა განხორციელდეს შესაბამისი საფეხურების მიხედვით, კონკრეტულად განსაზღვრული და ჩამოყალიბებული ძირითადი ეტაპების შესაბამისად (იხ. სქემა–1).

სქემა –1

პროექტით სწავლების მეთოდის ძირითადი ეტაპები

მოსამზადებელი სტადია	<p>პრობლემის დასმა, პროექტის თემის, მისი ტიპის, მოსწავლეთა რაოდენობის შერჩევა. (აუდიტორული ჯგუფური და ფრონტალური მუშაობა) მასწავლებლის როლი: მოდერატორი, ფასილიტატორი</p>
შუალედური სამუშაო	<p>პირველი ეტაპი: არსებული გამოვლენილი პრობლემის გადაწყვეტის მიზნით ძირითადი ამოცანების ფორმულირება და მისი განაწილება ჯგუფების მიხედვით (აუდიტორული ჯგუფური და ფრონტალური მუშაობა) მასწავლებლის როლი: მოდერატორი, ფასილიტატორი</p> <p>მეორე ეტაპი: დასმული ამოცანების გადაწყვეტის მეთოდების შემუშავება, კვლევისა და ინფორმაციის მოპოვების შესაძლო მეთოდების შერჩევა. (ინდივიდუალური დამოუკიდებელი და ჯგუფური მუშაობა) მასწავლებლის როლი: მოდერატორი, ტუტორი</p>
	<p>მესამე ეტაპი: დასმული ამოცანების პრაქტიკული გადაწყვეტა (პირველი ეტაპი) შეთავაზებული მეთოდების გამოყენებით (მეორე ეტაპი)—(ინდივიდუალური სამუშაო). ანუ პროექტის მონაწილეთა დამოუკიდებელი მუშაობა მათი ინდივიდუალური თუ ჯგუფური კვლევითი, შემოქმედებითი ამოცანების შესაბამისად. მასწავლებლის როლი: კონსულტანტი</p>

<p>დასკვნითი სტადია</p>	<p>პროექტის ძირითადი კვლევითი შედეგების წარმოდგენა–ანგარიშის პრეზენტაცია, დაცვა, ოპონირება, კოლექტიური განხილვა, საქმიანობის შედეგების შეფასება, საბოლოო დასკვნების გაკეთება (ინდივიდუალური, კოლექტიური სამუშაო) მასწავლებლის როლი: ტრენერი, კონსულტანტი.</p>
--------------------------------	--

აღნიშნულიდან გამომდინარე, შეიძლება დავასკვნათ, რომ პროექტზე დაფუძნებული სწავლების მეთოდის უპირატესობა, მისი ეფექტიანობა და მიმზიდველობა შემდეგი ფაქტორებით განისაზღვრება: იგი იძლევა სწავლების ხარისხის გაუმჯობესების მნიშვნელოვან საფუძვლებს; მისი მიზანია ბავშვების მიერ შესწავლილი თეორიული საკითხების პრაქტიკაში გამოყენება. პროექტზე ინდივიდუალური მუშაობა უზრუნველყოფს თითოეული მოსწავლის განვითარების საკუთარ დონეს, მისი ანალიტიკური და შემოქმედებითი აზროვნების უნარის ფორმირებას. კერძოდ, ბავშვს უვითარდება ჯგუფში მუშაობის უნარი, მას შეუძლია მიიღოს და სხვას აღმოუჩინოს დახმარება, წაიყვანოს გაკვეთილი ან მისი ნაწილი, ჩამოაყალიბოს პროექტის შინაარსობრივი ნაწილი, გააფორმოს მისი შედეგი (მოხსენება, რეპორტაჟი, პრეზენტაცია და სხვა), განსაკუთრებულად მნიშვნელოვანია საინფორმაციო წყაროებზე (ცხრილები, დიაგრამები, სახელმძღვანელოთა ილუსტრაციები, ცნობარები, ლექსიკონები და სხვა) მუშაობის ჩვევების გამომუშავება. ანუ, მთლიანობაში იგი უზრუნველყოფს მოსწავლეთა შემდეგი ძირითადი კომპეტენციების განვითარებას: პრობლემატიზაციის უნარი; მიზანმიმართულობა; საქმიანობის დაგეგმვა; თვითანალიზი და რეფლექსურობა; შედარება, ანალიზი, სინთეზი, პროგნოზირება; საჭირო ინფორმაციის დამოუკიდებელი მოძიება, დამუშავება, შენახვა და პრაქტიკული გამოყენება; დამოუკიდებელი კვლევითი საქმიანობის შედეგების პრეზენტაცია; კომუნიკაბელობა და ტოლერანტულობა.

სწავლების ყველა მეთოდის და განსაკუთრებით პროექტზე დაფუძნებული მეთოდის გამოყენების დონე და მისი საბოლოო შედეგები განსაზღვრულია მშობლის, მასწავლებლის, მოსწავლეების ერთობლივი საქმიანობით, ძალისხმევით და მოტივირებით, რათა მოსწავლეებმა მიიღონ თანამედროვე გლობალური სამყაროს შესახებ ადეკვატური ცოდნა, განათლება, რომელიც რეალურად დაეხმარებათ მათ წინაშე არსებული პრობლემების წარმატებით გადაწყვეტაში.

მინდა გაგიზიაროთ ჩემი გამოცდილება. არსებული მდგომარეობიდან გამომდინარე, (კორონავირუსის Covid19-ის გამო დისტანციური სწავლების პირობებში), როდესაც პატარებს დროის უმეტესი ნაწილის გატარება კომპიუტერთან უწყვეტ და როდესაც კიბერუსაფრთხოება კიდევ უფრო აქტუალური პრობლემა გახდა, გადავწყვიტე მე-4 კლასის მოსწავლეებთან დისტანციურად მომემზადებინა პროექტი: „როგორ გამოვიყენოთ ინტერნეტი უსაფრთხოდ“. პროექტი განხორციელდა „Future Laboratory“-სთან თანამშრომლობით.

პირველი ეტაპი - თემის გაცნობისა და საკითხის უკეთ გააზრების მიზნით, მოსწავლეებს ვესაუბრე კიბერბულინგის შესახებ. ვისაუბრეთ რა გაუთვალისწინებელი საფრთხეებით გამოირჩევა კიბერბულინგი. განვიხილეთ ყველასათვის კარგად ნაცნობი თამაში „ლურჯი ვეშაპი“, რომელიც ბევრ შემთხვევაში ფატალური შედეგებით დასრულდა. აღნიშნული პრობლემით მოსწავლეთა დაინტერესების მიზნით, ვაჩვენე სლაიდი „ლურჯი ვეშაპის“ შესახებ. ვესაუბრე თუ რატომ შეიქმნა, რა შედეგები მოიტანა და რა დავალებებს მოიცავს იგი.

გავმართეთ დისკუსია იმის შესახებ, თუ ვინ შეიძლება გახდეს მსგავსი გამოწვევების მსხვერპლი და რა შედეგებით შეიძლება დასრულდეს იგი გარშემომყოფებისათვის.

არსებობს თუ არა უკან დახვევისა და გადარჩენის გზები. გავანალიზებთ, რომ მოსწავლეებს საკმაოდ ბევრი რამის შეცვალა შეუძლიათ, განსაკუთრებით მაშინ თუ მათ გვერდით უფროსი ადამიანებიც უდგანან და ერთად ცდილობენ პრობლემის გადაჭრას. ქმედებისაკენ აღძვრის, გამოწვევის მიზნით ბავშვებს ვაჩვენებთ იუნისეფის მიერ მომზადებული ვიდეო, რომელშიც აპლიკაცია ტიკტოკის შემქმნელი გოგონები საუბრობენ მათ წინააღმდეგ გამოვლენილ კიბერბულინგზე. ისინი ამბობენ, რომ მშობლების დახმარებით შეძლეს ამ ბულინგისაგან თავის დახსნა.

ვიდეოს ნახვის შემდეგ მოსწავლეებმა გააცნობიერეს, რომ რეალურად არსებობს კიბერბულინგისაგან თავის დაცვის გზები.

მოსწავლეებს ასევე წავუკითხე რამოდენიმე სიტუაცია, გაიმართა დისკუსია ხედავდნენ თუ არა ისინი მოცემულ სიტუაციაში ბულინგს. გამოიკვეთა მიმმართველი კითხვა-როგორ გამოვიყენოთ ინტერნეტი უსაფრთხოდ?. მოსწავლეებს ვთხოვე დამოუკიდებლად დაემუშავებინათ ამ თემის ირგვლივ არსებული ინფორმაცია (ინფორმაციის დამოუკიდებლად დამუშავების უნარის განვითარების მიზნით).

მეორე ეტაპი - მოპოვებული ინფორმაციის საფუძველზე გაიმართა დისკუსია. მოსწავლეებმა იმსჯელეს იმის თაობაზე, თუ რა უფრო გამოადგებოდათ პრობლემის გადაჭრის გზების ძიებისათვის. გარე სამყაროსთან ინტერაქციის მიზნით მოსწავლეებმა ჩაწერეს ინტერვიუები ახლობლებთან, ოჯახის წევრებთან აღნიშნულ საკითხთან დაკავშირებით.

მოსწავლეები „Future Laboratory“-ის ხელშეწყობით გაეცნენ scratch პროგრამას, შეისწავლეს ანიმაციებისა და თამაშების მომზადება და შექმნეს თემატური ანიმაციები პრობლემის გადაწყვეტასთან დაკავშირებით.

მესამე ეტაპი - არსებული/მოპოვებული ინფორმაციის საფუძველზე მოსწავლეები დაყვავი ჯგუფებად, იმის მიხედვით, თუ რომელი მიმართულება მიაჩნდათ ყველაზე პერსპექტიულად აღნიშნული პრობლემის გადასაწყვეტად. ჯგუფის წევრებმა გადაინაწილეს ფუნქციები: ანალიტიკოსი, პროგრამისტი, პრეზენტატორი. მოსწავლეებს გავაცანი შეფასების რუბრიკები, რათა გაეთვალისწინებინათ თუ რისთვის მიექციათ ყურადღება დაკისრებული მოვალეობების შესრულებისას. ანალიტიკოსებმა პრობლემის გადაჭრისათვის მოიძიეს დამატებითი ინფორმაცია და გააცნეს ჯგუფის წევრებს. პროგრამისტებმა scratch-ის პროგრამაში შექმნეს თემატური თამაშები და ანიმაციები. პრეზენტატორებმა შეადგინეს პროექტის გეგმა, ჯგუფის წევრების მიერ მოძიებული და შექმნილი მასალით PowerPoint-ში ააწყვეს პრეზენტაციები და წარუდგინეს აუდიტორიას (მშობლებს, მასწავლებლებს, სტუმრებს „Future Laboratory“-დან). პრეზენტაცია განხორციელდა დისტანციურ რეჟიმში, პროგრამა „ZOOM“-ის გამოყენებით. (აღნიშნულმა აქტივობამ ხელი შეუწყო მოსწავლეებში ელემენტარული კვლევითი უნარ-ჩვევების, შემოქმედებითი აზროვნების, თანამედროვე ტექნოლოგიების გამოყენების უნარის განვითარებას).

მეოთხე ეტაპი - პროექტის დასასრულს მოეწყო ონლაინ პრეზენტაცია. მას ესწრებოდნენ მოწვეული სტუმრები, მშობლები, მასწავლებლები. პრეზენტატორებმა სტუმრებს PowerPoint-ში მომზადებული პრეზენტაციების სახით წარუდგინეს პროექტები, გააცნეს პრობლემის გადაჭრის შემუშავებული სტრატეგიები, მისი განხორციელების გზები და მიღებული შედეგები. წარადგინეს ასევე პროექტის ფარგლებში შექმნილი პროდუქტი, თემატური თამაშები და ანიმაციები.

აღნიშნულმა პროექტმა საგრძნობლად გაზარდა მოსწავლეთა მოტივაცია და ჩართულობა, კიდევ უფრო სახალისო და საინტერესო გახდა ონლაინ სწავლების პროცესი.

გამოყენებული ლიტერატურა:

დიმიტრი უზნაძე. განწყობის თეორია. mes.gov.ge/uploads/gegmebi/shesavali.doc.

ქეთევან ჭკუასელი, ივანე ჭკუასელი, პედაგოგიკის ზოგადი საფუძვლები. გამომცემლობა "ინტელექტი", თბილისი 2012წ.

ინასარიძე მ. ლობჯანიძე ს. რატიანი მ. სამსონია ი. მასწავლებლის საქმიანობის დაწყების, პროფესიული განვითარებისა და კარიერული წინსვლის სქემის გზამკვლევი. საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების სამინისტრო. განათლების პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი. თბილისი 2015 წელი.

სწავლების პროცესის ტექნიკური მართვის მეცნიერების პრაქტიკული სახელმძღვანელო. რ. ქეთ სოიერის რედაქტირებით. ვაშინგტონის უნივერსიტეტი. კემბრიჯის უნივერსიტეტის გამომცემლობა. თავი 19. პროექტზე დაფუძნებული სწავლება.

Diana Wehrell-Grabowski. Project-Based Learning in the Early Years. May 30, 2018. <http://www.dianawehrellgrabowski.com/2018/05/30/project-based-learning-in-the-early-years/>;

12.

: II.

. <http://www.gumer.info/>

bibliotek_Buks/ Pedagog/Bowen/14.php

• •

:

.

/

.

., 2000. <https://docs.google.com/>.

• •

. <https://www.livelib.ru/author/375890/latest>.