

პედაგოგიური პრაქტიკის კვლევა

კვლევა ჩატარდა სსიპ ახალციხის მუნიციპალიტეტის სოფელ საძელის საჯარო სკოლის უფროსი მასწავლებლის თინათინ გოგიაშვილის- „ონლაინ საგანმანათლებლო თამაშების გამოყენება ქართულის, როგორც მეორე ენის გაკვეთილზე“, კვლევაში ონლაინ საგანმანათლებლო თამაშების გამოყენების მეთოდოლოგია და ამ პრობლემების აღმოსაფხვრელი გზებისა და მეთოდების მიგნების შესახებ.

2018 წლის სექტემბრიდან - 2019 წლის მაისამდე

1. შესავალი და მოკლე ინფორმაცია სკოლის შესახებ

ახალციხის მუნიციპალიტეტის სოფელ საძელოს საჯარო სკოლაში სწავლობს 55 მოსწავლე, მე ვასწავლი VI და VIII კლასს, მეექვსე კლასში 4 მოსწავლეა და მერვე კლასში 5. ეს კვლევა შეეხება მეექვსე კლასის მოსწავლეებს.

ნაშრომი შეეხება „ონლაინ საგანმანათლებლო თამაშების გამოყენებას სასწავლო პროცესში“ მე-6 კლასში, თამაშების გამოყენების პრობლემების აღმოფხვრის გზებს და კონკრეტული თამაში რა მეთოდით შეიძლება გამოიყენოს მასწავლებელმა და გაკვეთილის რომელ ფაზაზე.

კვლევის დაწყება აღნიშნულ თემაზე განაპირობა შემდეგმა ფაქტორებმა:

1. ონლაინ თამაშებს წინა წლებშიც ვიყინებდი ამ კლასში ეფექტურად.
2. სანამ სკოლაში დავიწყებდი ონლაინ რესურსების გამოყენებას, 3 წლიანი გამოცდილება მქონდა პროექტ „დისტანციურ სწავლებაში“ სადაც ონლაინ თამაშების, ტესტირებების საშუალებით ვგეგმავდი გაკვეთილებს, მოსწავლეებს ვუგეგმავდი კითხვის, წერის, მოსმენის და ლაპარაკის უნარ-ჩვევებს ამ რესურსებზე დაყრდნობით. აქედან გამომდინარე გადავწყვიტე ჩემს სკოლაშიც გამომეყენებინა ეს რესურსები და ვაკვირდებოდი მთელი წლის განმავლობაში იმ ფაქტორებს რაც ხელს მიშლიდა ეფექტურად წარმემართა გაკვეთილები, სადაც გამოყენებული მქონდა ონლაინ თამაშები. გამოიკვეთა შემდეგი ხელისშემშლელი ფაქტორები მეექვსე კლასში, შესაბამისად საკვლევ თემაზე მუშაობამდე განვსაზღვრე პრობლემები.

პრობლემის განსაზღვრის შემდეგ წავიკითხე მეთოდური ლიტერატურა, კოლეგებს ამ მიმართულებით გამოცდილება არ ჰქონდათ ამიტომ მათგან რჩევები არ მიმიღია, ძირითადად დავეყრდენი ჩემს პრაქტიკას და გამოცდილებას, რადგან უკვე 3 წელია დისტანციურად ვასწავლი ქართველ ემიგრანტ ბავშვებს საზღვარგარეთ პროექტ „დისტანციურ სწავლებაში“ ვიყენებ აქტიურად საგანმანათლებლო თამაშებს, ყურადღებით ვარჩევდი თამაშის საიტებს და პარალელურად ვეძებდი თუ რომელ

ქვეყანაში იყენებდნენ ამა თუ იმ საიტს და რა მეთოდით, მაგალითად kahoot.com იყენებენ წარმატებით ბევრ ქვეყანაში და ჩემი მოსწავლეებისგანაც ვიცი რომ შვედეთში, ესპანეთში, ამერიკაში იყენებენ კლასში, მაგალითად ამ საიტს იყენებს მილიონობით მასწავლებელი. საიტებთან დაკავშირებულ ინფორმაციას უფრო დაწვრილებით შემდეგ ვისაუბრებ. ჩემი გამოცდილება დისტანციური სწავლებიდან გადმოვიტანე სკოლის მოსწავლეებთან და ამ გამოცდილებებს თუ პრობლემებს განვიხილავ ჩემს კვლევაში, ალწერ თუ როგორ, როდის, რომელ საიტებზე, გაკვეთილის რომელ ფაზაზე, რომელი თამაში უნდა გამოიყენოს მასწავლებელმა. ჩემი კვლევა მნიშვნელოვანია არა მარტო ჩემი მოსწავლეებისთვის, არამედ დაეხმარება სხვა მასწავლებლებს პროფესიულ წინსვლასა და განვითარებაში.

21-ე საუკუნის მოსწავლეების მოთხოვნილებიდან გამომდინარე, მასწავლებელმა უნდა დაუგეგმოს საგანმანათლებლო თამაშები მასწავლებელმა, ამიტომაცაა ეს საკითხი აქტუალური და აქედან გამომდინარე, მნიშვნელოვანია მისი პრაქტიკული განხორციელების გზების ძიება და მიგნება.

სარჩევი

1.შესავალი და მოკლე ინფორმაცია სკოლის შესახებ.....	გვ.2
2.პრობლემის აქტუალობის დასაბუთება.....	გვ.4
3.კვლევის მიზანი.....	გვ.7
4.საკვლევი საკითხები.....	გვ.8
5.ლიტერატურის მიმოხილვა.....	გვ.9
6.კვლევის მეთოდოლოგია.....	გვ.16
7.მონაცემთა ანალიზი.....	გვ.19
8.ინტერვენციების დაგეგმვა და განხორციელება....	გვ.32
9.ინტერვენციების შეფასება.....	გვ.37
10.დასკვნა, მიგნებები და რეკომენდაციები.....	38 გვ.

11. რეფლექსია კვლევის შედეგების გაზიარებაზე... გვ. 40

13. გამოყენებული ლიტერატურა.....გვ.42

14. დანართები.....გვ.42

თავი 2. პრობლემის აქტუალობის დასაბუთება

ბოლო წლებში შეიცვალა ეროვნული სასწავლო გეგმის მიზანი და თუ რამდენიმე წლის წინ სწავლება ფაქტების დამახსოვრებაზე იყო გამახვილებული, ახლა ეროვნული სასწავლო გეგმის მიზანია მოსწავლეებში ლოგიკური და კრიტიკული აზროვნების ხელშეწყობა, მედიაწიგნიერების დონის ამაღლება, ელექტრონული სისტემების განვითარება, რომელიც ხელს უწყობს მოსწავლეებს უფრო მარტივად და გასაგებად გაიგონ: მხატვრული/არამხატვრული თუ საინფორმაციო ტექსტი. მასწავლებლის მიზანია მოსწავლეების ინტერესი ელექტრონული თამაშების მიმართ დააკმაყოფილოს, მოწყვიტოს არასასურველ თამაშებს და შეუქმნას მოსწავლეებს საინტერესო და მრავალფეროვანი თამაშები, რომლის გაკეთების საშუალებას ბევრი საიტი და აპლიკაცია იძლევა.

მეექვსე კლასს კვირაში ერთი დღე ვუტარებდი დმატებით გაკვეთილს ქართულში და შევუქმენი მოსწავლეებს დამატებითი რესურსები (**იხილეთ დანართი გვ. 49-77**) მიუხედავად იმისა რომ სხვადასხვა სტრატეგიას მივმართავ ტექსტის გაგება-გააზრებისთვის, აქედან ერთ-ერთი ეფექტური მეთოდია ონლაინ თამაშების გამოყენება, როგორც საგაკვეთილო პროცესში, ასევე საშინაო დავლებად.

ამ მეთოდის უპირატესობაა:

1. სასწავლო პროცესში ჩართულია მთლიანად მოსწავლე.
2. მოსწავლეები პარალელურად საუბრობენ ერთმანეთთან და განიხილავენ მოცემულ საკითხზე.
3. მოსწავლეებს ეძლევათ გადაწყვეტილების მიღების შესაძლებლობა და არჩევანი.
4. მოსწავლე ან ჯგუფი რომელიც ადრე და სწორად აკეთებს დავალებებს, ეძლევათ სხვა თამაშები, კროსვორდები, ტესტები.

5. იმ მოსწავლეებს, რომლებსაც გადამოწმება სჭირდებათ ან უფრო ნელა მუშაობენ შესაბამის დახმარებას უწევს მასწავლებელი.

6. მასწავლებელი ახალისებს მოსწავლის შედეგებს.

ქართულის, როგორც მეორე ენის სწავლება არაქართულენოვანი სკოლის მოსწავლეებისთვის სახელმწიფოებრივი მნიშვნელობის პროცესია. მისი მიზანია, უზრუნველყოს სახელმწიფო ენის სწავლება და ამით ხელი შეუწყოს სასკოლო განათლების მთავარი სახელმწიფო მიზნის განხორციელებას.

სწავლების პროცესში მასწავლებელი სხვადასხვა ამოცანის წინაშე დგას.

საბაზო საფეხურზე სახელმწიფო ენის სწავლების მთავარი ამოცანა მოსწავლის მოტივაციის გაძლიერება და ქართული ენის სწავლის მიმართ ინტერესის სტიმულირებაა. მნიშვნელოვანია, მოზარდებმა შეიყვარონ ქართული ენის სწავლების პროცესი. ამისათვის სათანადო ყურადღება უნდა დაეთმოს ისეთი მეთოდების გამოყენებას, რომლებიც ითვალისწინებს ამ ასაკობრივი ჯგუფის ფსიქიკური განვითარების თავისებურებებს.

დღეს ერთ-ერთ ასეთ მეთოდს გაგაცნობთ. მეთოდის უპირატესობა ისაა, მასწავლებლისთვის ხელმისაწვდომია და უფასო ქვემოთჩამოთვლილი საიტები. თამაშების გამოყენებით მასწავლებელს შეუძლია, ლამაზად შენიღბოს სასწავლო ამოცანა, რათა მოსწავლე ბუნებრივად, სტრესის გარეშე დაეუფლოს ცოდნას. თამაში შეიძლება იყოს სახალისო, სააზროვნო, ლოგიკური, განმავითარებელი, შემეცნებითი, სიმულაციური და ინტელექტუალური. თითოეული მათგანის ეფექტიანობა, უპირველეს ყოვლისა, სწავლისადმი დადებითი განწყობის შექმნას გულისხმობს, თუ თამაშის მიმართ მოსწავლეებს დადებით ემოციურ დამოკიდებულება შეექმნება, შედეგად აუცილებლად დადებითი იქნება, ასეთი გაკვეთილები კი თანამედროვე საგანმანათლებლო სივრცეს ნამდვილად სჭირდება, რადგან ისინი ეხმარება მოსწავლეს, ზღვა ინფორმაციიდან ამოარჩიოს საჭირო მასალა, თანაც ისე, რომ ეს პროცესი სასიამოვნო იყოს მისთვის და მიღებული ცოდნა კლასგარეშე სიტუაციაშიც გამოიყენოს. სხვადასხვა ტიპის ონლაინ თამაშის გამოყენება მნიშვნელოვნად ზრდის სწავლის ხარისხს.

ვნახოთ სტანდარტის მოთხოვნები ქართულის, როგორც მეორე ენისათვის(ახალი რედაქცია)

<p>ქ.მ.დაწყ.(II).17. მოსწავლემ უნდა შეძლოს სათანადო სტრატეგიებისა და საგანმანათლებლო რესურსების (ბეჭდვითი და მულტიმედიური რესურსების, ინფორმაციულ-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების) გააზრებულად გამოყენება.</p>	<p>მოსწავლე:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ იყენებს სახელმძღვანელოს რესურსებს (მაგ., <i>ლექსიკონს, სტრუქტურულ ნიმუშებს, გრამატიკულ ცნობარსა და ა.შ.</i>); ➤ სათანადო შეკითხვებს უსვამს მასწავლებელს / კომპეტენტურ პირს; ➤ ქმნის ოპერატიულ რესურსებს და იყენებს მათ (მაგ., <i>ანბანურ / თემატურ ლექსიკონს, სქემას, კითხვარს, ცხრილსა და ა.შ.</i>); ➤ სხვადასხვა მაჩვენებლის მიხედვით ახარისხებს სხვადასხვა გზით მოპოვებულ ინფორმაციას; ➤ საჭიროების შემთხვევაში, მოიძიებს სასურველ ინფორმაციას როგორც სკოლაში არსებული რესურსების ფარგლებში (მაგ. <i>საკლასო თვალსაჩინოებებს, მასალას სკოლის ბიბლიოთეკიდან, მასწავლებლიდან და ა.შ.</i>), ისე სკოლის გარეთ.
---	---

მასწავლებელმა უნდა განუვითაროს მოსწავლეებს 21-ე საუკუნის უნარ-ჩვევები

საინფორმაციო, მედია და ტექნოლოგიური უნარ-ჩვევები

საინფორმაციო წიგნიერება

- ინფორმაციის ეფექტურად და ეფექტიანად მოპოვება, კრიტიკული და კომპეტენტური შეფასება, ინფორმაციის ზუსტად და შემოქმედებითად გამოყენება მოცემულ საკითხთან თუ პრობლემასთან დაკავშირებით;
- ინფორმაციაზე წვდომისა და მისი გამოყენების ეთიკური და სამართლებრივი საკითხების საფუძვლიანი ცოდნა.

მედიაწიგნიერება

- მედიაგზავნილების შექმნის, მათი მიზნობრიობის, გამოყენებული ინსტრუმენტების, მახასიათებლებისა და კონვენციების ცოდნა;
- მესიჯების ინდივიდუალურ დონეზე ინტერპრეტაციას/გაგებას შორის განსხვავებების, მედიაგზავნილებში ღირებულებებისა და მოსაზრებების გათვალისწინების ან უგულებელყოფის და რწმენაზე თუ ქცევაზე მედიის გავლენის საკითხების შესწავლა და ანალიზი;
- ინფორმაციაზე წვდომისა და მისი გამოყენების ეთიკური და სამართლებრივი საკითხების საფუძვლიანი ცოდნა.

ციფრული წიგნიერება

- ციფრული ტექნოლოგიების, კომუნიკაციის ინსტრუმენტებისა და/ან ქსელების შესატყვისი გამოყენება ინფორმაციაზე წვდომის, მისი მართვის, ინტეგრაციის, შეფასებისა და შექმნისათვის გენერირება ცოდნის ეკონომიკაში ფუნქციონირების მიზნით;
- ტექნოლოგიის გამოყენება, როგორც ინფორმაციის კვლევის, ორგანიზების, შეფასებისა და კომუნიკაციის საშუალების.
- ინფორმაციაზე წვდომისა და მისი გამოყენების ეთიკური და სამართლებრივი საკითხების საფუძვლიანი ცოდნა.

ესგ –ს სტანდარტებზე დაყრდნობით, ჩემი მიზანია,თავი გავართვა ჩემს წინაშე არსებულ მოთხოვნებს: მოსწავლემ უნდა შეძლოს შეძლოს სათანადო სტრატეგიებისა და საგანმანათლებლო რესურსების (ბეჭდვითი და მულტიმედიური რესურსების, ინფორმაციულ-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების) გააზრებულად გამოყენება. შეძლოს ონლაინ თამაშების გამოყენება დამოუკიდებლად, თვითონ შექმნას ელექტრონული წიგნი ან ალბომი. ასეთი ბარიერების დაძლევის შემდეგ ჩემი მოსწავლე შეძლებს ცხოვრებაშიც ცოდნის გამოყენებას.

ზემოთ ჩამოთვლილი უნარები რომ განვუვითარო მოსწავლეებს ,ამისათვის მნიშვნელოვან ნაბიჯად ისეთი გაკვეთილების დაგეგმვა და ჩატარება მიმაჩნია მიზანშეწონილად,რომელიც მიმახვედრებს,რომ ჩემ მიერ შერჩეული მეთოდები და რესურსები ნამდვილად აღმოფხვრის ხელისშემშლელ მიზეზებს და მოემსახურება მოსწავლეთა ციფრული ტექნოლოგიების განვითარებას.

2.კვლევის მიზანი

საკვლევი თემა: „ონლაინ საგანმანათლებლო თამაშების გამოყენება ქართულის, როგორც მეორე ენის გაკვეთილზე“, ხელისშემშლელი მიზეზების ძიება ქართულის, როგორც მეორე ენის გაკვეთილზე , მე-6 კლასში.

სამიზნე ჯგუფი: მე-6 კლასი, ქართული, როგორც მეორე ენის კათედრა. მშობლები, ზოგადად სკოლა.

კვლევის მიზანი: 1. „გაირკვეს და დადგინდეს ყველა ის ხელისშემშლელი მიზეზი,რომლის გამოც ,ჩემს მოსწავლეებს მე-6 დონეზე ,უჭირთ ონლაინ თამაშების, ელექტრონული წიგნების შექმნის პრობლემის აღმოსაფხვრელად სსიპ ახალციხის მუნიციპალიტეტის სამელის საჯარო სკოლაში დაიგეგმოს და განხორციელდეს ინტერვენციები, რომლებიც დაეხმარება მეექვსე

კლასის მოსწავლეებს პრობლემის დაძლევაში და ხელს შეუწყობს სწავლების ხარისხის გაუმჯობესებას.

3. საკვლევი საკითხები

1. რა უშლით ხელს მე-6 დონის მოსწავლეებს, გამოიყენონ ელექტრონული თამაშები?
 2. რატომ არ შეუძლიათ: ამოიცნონ თამაშში მოცემული ინფორმაცია, ფაქტი, მოვლენა, აზრი, მოქმედების დრო და ადგილი, დაალაგონ წინადადებები შინაარსობრივად თანმიმდევრობით).
 3. რატომ არ შეუძლიათ ტექსტისგან გამომიძინარე ელექტრონული წიგნების აწყობა.
 4. სწავლების რომელი მეთოდები და მიდგომები, რომელი კონკრეტული აქტივობები, რომელი და როგორი რესურსები დამეხმარება, მივალწიო მიზანს და განვუვითარო მოსწავლეებს ტექნოლოგიის გამოყენება, როგორც ინფორმაციის კვლევის, ორგანიზების, შეფასებისა და კომუნიკაციის საშუალების.
- 6 აქვთ თუ არა სურვილი პედაგოგებს მოსწავლეებში ტექსტის გაგება-გააზრების უნარის განვითარების ხელშეწყობის მიზნით დანერგონ საკუთარ პრაქტიკაში განსხვავებული მიდგომები, კერძოდ ონლაინ თამაშების გამოყენებით ტექსტის გააზრება?

კვლევის მონაწილე მხარეები და მათი პასუხისმგებლობები

- გამოკითხვა მოსწავლის და მშობლის
- გამოკითხვის შედეგების ანალიზი
- ინტერვენციის დაგეგმვა
- ინტერვენციის შედეგების ანალიზი
- პროექტის ვადების დაცვა
- შედეგების გაცნობა ქართული ენის კათედრისთვის.

კვლევის ვადები: 2019 წლის სექტემბერი- 2019 წლის მაისი

აქტივობა	სექტემბერი	ოქტომბერი	ნოემბერი	დეკემბერი	იანვარი	თებერვალი	მარტი	აპრილი	მაისი
საკვლევი პრობლემის შერჩევა	❖								
ლიტერატურის გაცნობა		❖							
კვლევის გეგმის შემუშავება		❖							
მონაცემთა შეგროვება			❖						
მონაცემთა ანალიზი				❖					
ინტერვენციის დაგეგმვა					❖				
ინტერვენციის განხორციელება						❖	❖		
ინტერვენციის შედეგების ანალიზი								❖	
შედეგების გაცნობა									❖

5. ლიტერატურის მიმოხილვა

ვიდრე კვლევას შევუდგებოდით, მოვიძიე არსებული ლიტერატურა ონლაინ თამაშების გამოყენების, ელექტრონული წიგნების შექმნისა და გამოყენების პრაქტიკის. წავიკითხე მეთოდური სტატია თუ წერილი. სიღრმისეულად გავეცანი ეფექტურ სტრატეგიებს, გავიაზრე ამ თამაშების მნიშვნელობა სწავლის პროცესში, ვუყურებდი ახალი საიტების გამოყენების ინგლისურენოვან ვიდეოებს, რომელიც ჩვენს სასწავლო სისტემაში ჯერ არ არის დანერგილი, მაგალითად:

1. [quizlet.com](https://www.youtube.com/channel/UCVNli1WMMljwc83Lqn-L9yg) შექმნისა და გამოყენების ვიდეოს

<https://www.youtube.com/channel/UCVNli1WMMljwc83Lqn-L9yg>

2. [Cram.com](https://www.youtube.com/watch?v=SEeqTbpfelI) გამოყენების აპლიკაცია

<https://www.youtube.com/watch?v=SEeqTbpfelI>

3.kahoot.com ეფექტურად გამოყენების სტრატეგიები

<https://www.youtube.com/watch?v=P9Fm6cBe6HA>

[4. storyjamper.com](http://4.storyjamper.com) დარეგისტრირება და წიგნის შექმნა

https://www.youtube.com/watch?v=1bUPqVsH_Xs

5. <https://www.jigsawplanet.com>/ფაზლების შექმნა მარტივად საიტზე:

<https://www.youtube.com/watch?v=Tl4KrUbE2qM>

6. learningApps.com მრავალფეროვანი თამაშების შექმნა

<https://www.youtube.com/watch?v=-tGCmpjCsKI>

7. googl.forms გამოყენება

<https://www.youtube.com/watch?v=LxlfPLPI0wM>

ამ ეტაპზე წარმოვადგენ 6 საიტის გამოყენების პრაქტიკას, მეექვსეს საიტს ფაზლების შექმნას ნაკლებად ვიყენებ, რადგან უფრო პირველი, მეორე დონის სწავლებისთვისაა განკუთვნილი. კიდევ ბევრი სასარგებლო საიტი მაქვს მოძიებული, მაგრამ აქ არ მაქვს წარმოდგენილი და მომავალში გამოვიყენებ და შემდეგ პრაქტიკის კვლევაში წარმოვადგენ.

მიუხედავად იმისა რომ ლიტერატურის მოძიებას დიდი დრო მოვანდომე და ლიტერატურა ამ საკითხის მიმართ არის მწირი, მომეწონა მერაბ ლაბაძისა და ნინო დათუკაშვილის სტატია, მიუხედავად პირველი სტატია 2012 წელსაა გამოქვეყნებული, კარგად აქვს მიმოხილული მერაბ ლაბაძეს იმდროინდელი თამაშების გამოყენების მეთოდოლოგია სხვადასხვა ქვეყანაში, კარგად ჩანს რომ განსხვავებული მიდგომა არსებობს თამაშების მიმართ ევროპულ ქვეყნებში.

1. მოვიხმობ ასევე მერაბ ლაბაძის სტატიას, რომელიც გამოქვეყნებულია ჟურნალ „მასწავლებელში“ <http://mastsavlebeli.ge/?p=3521>.

ის მიიჩნევს რომ სხვადასხვა ქვეყანაში მასწავლებლები ელექტრონულ თამაშებს სწავლების პროცესში იყენებენ. რატომ აკეთებენ ამას? რა ტიპის თამაშებს იყენებენ? როგორ ახდენენ მათ ინტეგრაციას კურიკულუმში? რა შედეგებს იღებენ? სხვა სიტყვებით რომ ვთქვათ, რითია საინტერესო თამაშების გამოყენება

საგანმანათლებლო სისტემისათვის? ეს არის იმ შეკითხვების ჩამონათვალი, რომლებსაც, შევეცდები, ევროპული სკოლების გამოცდილების მიმოხილვაზე დაყრდნობით ვუპასუხო. თანამედროვე ინფორმაციულ სამყაროში ელექტრონული თამაშები კომერციულად წარმატებული, ძვირადღირებული ბიზნესია. მსოფლიოს თამაშების ინდუსტრია ისეთივე შემოსავლიანია, როგორც კინო-ინდუსტრია. წამყვანი კომპანიები დიდ თანხებს ახანდებენ თამაშების მოტივაციური ფაქტორის გასაძლიერებლად. მათში ბუნებრივად არის გამოხატული შემეცნებითი კომპონენტიც: რომელიმე თამაშის სპეციფიკურ მოცემულობებში გათვითცნობიერება და წარმატების მიღწევა, უმეტესწილად, გარკვეული უნარების შესწავლასა და გამოყენებას უკავშირდება.

საგანმანათლებლო ელექტრონული თამაშები მდიდარი ქვეყნებისათვისაც კი შედარებით ახალი მიმართულებაა. ელექტრონულ თამაშებში იგულისხმება: ვიდეო-თამაშები, ინტერნეტ-თამაშები, სტრატეგიები, სიმულაციები, სათავგადასავლო თამაშები, რბოლები, თავსატეხები და სხვ., რომლებიც კომპიუტერებზე, სათამაშო კონსოლებზე, მობილურ ტელეფონებზეა გათვლილი.

კომერციულ ფრონტზე მიღწეული წარმატებები განათლების ექსპერტებსა თუ მკვლევარებს უბიძგებს, რომ საგანმანათლებლო პროცესში თამაშების გამოყენების შესაძლებლობა საფუძვლიანად შეისწავლონ. ევროპულმა სასკოლო ქსელმა, ახლახანს, ევროპის ქვეყნების სკოლებში თამაშების გამოყენების კვლევა ჩაატარა, რომლის ზოგიერთ შედეგსაც ქვემოთ მოვიხსენიებ.

თამაშების ტიპები

საგანმანათლებლო მიზნით შექმნილი თამაშების გარდა, ევროპელი მასწავლებლები სწავლების პროცესში როგორც გასართობ, ისე კომერციულ თამაშებს იყენებენ. მათი ჩამონათვალი საკმაოდ მრავალფეროვანია. დასახელებებს შორის ზოგიერთი პოპულარული თამაშიც გვხვდება. თამაშის დასახელების ზომა მისი გამოყენების სიხშირეს აღნიშნავს.

სურათი 1

ევროპული ქვეყნების განათლების სისტემებში თამაშების გამოყენება უფრო

ექსპერიმენტული ხასიათისაა. საგანმანათლებლო თამაშები, რომლებიც კურიკულუმშია შეტანილი, იშვიათია. მათი გამოყენება, ძირითადად, იმ ახალ გამოწვევებს ეხმაურება, რომელთა წინაშეც ეს სისტემები დგას (კერძოდ, სასწავლო პროცესით მოსწავლეთა უკმაყოფილება, მათი მოტივაციის გაზრდის აუცილებლობა). საგანმანათლებლო თამაშები მოიაზრება, ასევე, როგორც ახალი პედაგოგიური ინსტრუმენტი ე.წ. ძირითადი კომპეტენციების განვითარებისათვის.

მზარდი პრაქტიკა

განათლების სისტემების მასშტაბებთან მიმართებაში, სკოლებში კომპიუტერული თამაშების გამოყენების შემთხვევები არც ისემრავალრიცხოვანია, თუმცა მათი რიცხვი მუდმივად იზრდება. თამაშების გამოყენების საკითხს სულ უფრო მეტი სემინარი და კონფერენცია ეძღვნება, ქვეყნდება აკადემიური სტატიებიც. ზოგ ქვეყანაში საგანმანათლებლო პროცესში თამაშების ექსპერიმენტული დანერგვა უშუალოდ განათლების სამინისტორების მიერ არის ინიცირებული. მაგალითად, ნიდერლანდებში პროექტი “თამაშების ატელიე” მობილურ თამაშებზე დაფუძნებული სწავლების განვითარებას გულისხმობს. პროექტის საპილოტე ფაზის შემდეგ ის ყველა საშუალო სკოლისთვის იქნება ხელმისაწვდომი. ზოგ შემთხვევაში, განათლების სამინისტრო სკოლებისთვის კომერციული საგანმანათლებლო თამაშების ლიცენზიებს იძენს (მაგალითად, Zoo Tycoon ავსტრიაში, Hojby School _ დანიაში). შოტლანდიაში სასკოლო დეპარტამენტი მხარს უჭერს მოძველებული კომერციული თამაშების გადახალისებას სასწავლო პროცესში გამოსაყენებლად.

ზოგადად, განათლების სისტემაში თამაშების გამოყენების ოთხი მოდელი გამოიყოფა: ჩამორჩენილი მოსწავლეების დახმარება

თამაშები გამოიყენება იმ მოსწავლეთა დასახმარებლად, რომელთაც შემეცნებითი თუ ფსიქო-სოციალური ხასიათის პრობლემები აქვთ. ძირითადად, ეს საგაკვეთილო პროცესის შემდეგ ხდება, დაუძაბავად და ინდივიდუალურად. ასეთი მიდგომა საფრანგეთშია გავრცელებული.

განათლების მოდერნიზების საშუალება

ელექტრონული თამაშები განათლების სისტემაში დანერგილი სწავლების მეთოდების მოდერნიზაციის ერთ-ერთ ინსტრუმენტად მოიაზრება. ასეთ მოდელს სკოლის ადმინისტრაცია ხშირად უჭერს მხარს, რადგან ის მიმართულია მოსწავლეების სასკოლო გამოცდილების დასაახლოებლად მათ რეალურ

სამყაროსთან, სადაც თამაშები დიდ როლს ასრულებს. ეს მიდგომა მოზარდებსა და უფროსებს იმაშიც ეხმარება, რომ ერთმანეთის წარმოდგენების შესახებ გაცილებით მეტი იცოდნენ.

ინოვაციისა და განსაკუთრებული უნარების განვითარების ხერხი

ეს მოდელი შემოქმედებითი და გარკვეულწილად, კომერციული უნარების განვითარებას უწყობს ხელს. ელექტრონული თამაშები აღიქმება, როგორც კარგი საშუალება, რომლის დახმარებითაც, მოსწავლეები დამოუკიდებლად იძენენ კვლევის, კოოპერაციის, პასუხისმგებლობის, ინიციატივის გამოვლენის ჩვევებს. ეს მიდგომა განსაკუთრებით პოპულარულია დიდ ბრიტანეთში.

მომავალი მოქალაქეების ვირტუალურ სამყაროებში გათვითცნობიერების საშუალება

ამ შემთხვევაში, ელექტრონული თამაშები მედია-განათლებას უკავშირდება. აღნიშნული მიდგომის მიზანია, მოსწავლეებს სხვადასხვა თამაში და გამოხატვის სხვადასხვა საშუალება გააცნოს. თამაში ერთგვარ ხიდს წარმოადგენს კურიკულუმის საგნების სწავლებისკენ. ის კატალიზატორის როლს ასრულებს ტრადიციული საგნებისადმი მოსწავლეთა ინტერესის გაღვივებაში. ეს მიდგომა დანიასა და ნიდერლანდებშია გავრცელებული.

თამაშების გამოყენების პედაგოგიური ჩარჩოები

ევროპული პრაქტიკა გვიჩვენებს, რომ მასწავლებლები საგულდაგულოდ არჩევენ ელექტრონულ თამაშებს, მათი დიდაქტიკური ღირებულებებიდან გამომდინარე. უპირატესობა იმ თამაშებს ენიჭება, რომლებიც მოსწავლეთა დიფერენცირების და თითოეული მათგანისათვის სწავლების ინდივიდუალური ხერხისა და ტემპის გამოყენების საშუალებას იძლევა. დიდი ყურადღება ეთმობა თამაშის გამოყენების პირობებს. ზოგჯერ მასში მთელი კლასი მონაწილეობს, ორ ან მეტ გუნდად დაყოფილი, ზოგჯერ კი გუნდი სხვა კლასის ან სხვა სკოლის გუნდს ეთამაშება. შესაძლებელია თამაშის ინდივიდუალურ რეჟიმში განხორციელებაც. ნებისმიერ შემთხვევაში, დიდი მნიშვნელობა აქვს თამაშის შემდგომ დისკუსიას, რომლის დროსაც გამოყენებულ სტრატეგიებსა და სირთულეების დაძლევის გზებს განიხილავენ. მოსწავლეებს ისიც მოსწონთ, რომ უშუალო უკუკავშირი არსებობს მიღებულ შედეგსა და გამოყენებულ სტრატეგიასა თუ გაკეთებულ არჩევანს შორის. ეს საშუალებას აძლევს მათ, თითქმის მყისიერად დაინახონ საკუთარი სისუსტეები და მასწავლებლის დახმარებით, მათი დაძლევის გზები განსაზღვრონ.

მოსწავლეთა გაზრდილი მოტივაცია

კომპიუტერული თამაშების საგანმანათლებლო პროცესში ინტეგრაციის შედეგად, საგრძნობლად იზრდება მოსწავლეთა მოტივაცია. თამაშები მათ ყოველდღიურ რეალობას სასკოლო გარემოსთან აკავშირებს. მოსწავლეებს მოსწონთ ასევე “სათამაშო” ელემენტი და აქტიური შემეცნება “მოთამაშის” როლში, განსაკუთრებით, სათამაშო ამოცანის გადაწყვეტის პროცესში.

საკლასო თამაშები მოსწავლეთა თავდაჯერებულობასაც ზრდის. უფრო გამოცდილ მოსწავლეებს თანატოლების დახმარების საშუალება ეძლევათ, რაც მათ კმაყოფილებას ანიჭებთ. ზოგადად, კარგად გააზრებული სათამაშო ატმოსფერო სწავლასთან და შეცდომებთან დაკავშირებულ დრამატულ მომენტებს ხსნის. ეს კი განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია საგაკვეთილო პროცესში დაბალი აკადემიური მოსწრების მქონე მოსწავლეების ჩართულობის გასაზრდელად. თამაშები ზოგიერთ უნარ-ჩვევას საგრძნობლად აუმჯობესებს, კერძოდ, სოციალურ, ინტელექტუალურ, სივრცით-რითმულ უნარ-ჩვევებს. თუმცა ჯერ კიდევ არ არის ბოლომდე ნათელი თამაშების უშუალო გავლენა კონკრეტული საგნის ცოდნასა და მასთან დაკავშირებული უნარების განვითარებაზე.

თამაშების ურთიერთქმედება ტრადიციულ პედაგოგიკასთან

ევროპის სკოლებში თამაშის გამოყენებას ხშირად წინ უსწრებს გარკვეული შემზადება. მაგალითად, რომელიმე ისტორიულ პიროვნებასთან დაკავშირებული თამაშების დაწყებამდე მოსწავლეები ეცნობიან ლიტერატურას ან დოკუმენტურ მასალებს შესაბამის პერიოდზე, თავად ამ პიროვნებაზე. თამაშის მოლოდინი უჩვეულოდ აძლიერებს მოსწავლეთა მოტივაციას და წაკითხულისადმი ინტერესს. ზოგჯერ წაკითხული მასალა გამოიყენება თამაშის ახალი სცენარების, მოქმედი პირების ან სპეციფიკური პირობების შესაქმნელად. თამაშისა და ტრადიციული სწავლების მეთოდების შეჯერება ხელს უწყობს შესწავლილი მასალის განმტკიცებას და უკეთ დამახსოვრებას.

თამაშის შემდეგ მოსწავლეები დიდი ენთუზიაზმით გამოხატავენ საკუთარ შთაბეჭდილებებს დღიურებში, ნახატებსა თუ ფოტოებში. ისინი ბუნებრივად არიან მოტივირებულები, რომ თამაშის ორბიტაში უფრო ფართო აუდიტორია მოაქციონ.

თანამშრომლობის გამოცდილება

მასწავლებლები, რომლებიც საგაკვეთილო პროცესში თამაშებს აქტიურად იყენებენ, ერთმანეთს და ასევე, ამ საკითხში ნაკლებად გამოცდილ კოლეგებს გამოცდილებას უზიარებენ. ასეთი ინტერაქცია, მეტწილად, ინტერნეტის საშუალებით ხდება.

თანამშრომლობითი სოციალური ქსელი იმთავითვე ყალიბდება, როცა, რაიმე

ცენტრალიზებული პროექტის ფარგლებში, გარკვეული თამაშის ადაპტირება ან ტესტირება იგეგმება. თავდაპირველად თამაშის დიზაინის შექმნაში მასწავლებელთა მცირე ჯგუფი მონაწილეობს, შემდეგ ტექნიკური ჯგუფი ერთვება. მომდევნო ეტაპზე საკუთარ კლასში თამაშის პილოტირებას უფრო მეტი მასწავლებელი ახდენს. მათი შენიშვნებისა და რეკომენდაციების გათვალისწინებით, თამაშის საბოლოო გამართვა და ფართო სასკოლო ქსელში გაშვება ხდება. ეს ყველაფერი ხელს უწყობს მასწავლებელთა ურთიერთობის გაღრმავებას ისტ-მენეჯერებთან, ბიბლიოთეკარებთან და კოლეგებთან. ელექტრონული თამაშების შესახებ ინფორმაციას კი არცთუ იშვიათად მშობლებიც იღებენ.

მასწავლებელთა შეხედულებები

რას ელის მასწავლებელი სკოლაში ელექტრონული თამაშების გამოყენებისგან? ევროპელი მასწავლებლები მიიჩნევენ, რომ “იდეალური” თამაში უნდა შეიცავდეს ღირებულ შინაარსსა და ინფორმაციას, უნდა იყოს ადვილად გასაგები და გამოსაყენებლად მარტივი, ასევე, დიდაქტიკურად სწორად სტრუქტურირებული. ელექტრონული თამაშების გამოყენებისას მასწავლებელთა სტანდარტული პრობლემები უკავშირდება სილაბუსთან მის თავსებადობას, სწავლების დროის ორგანიზებას და კომპიუტერების ნაკლებობას, ასევე, თამაშების შექმნა-ლიცნზირების ხარჯებს, შესაბამისი ტრენინგების ნაკლებობას, შესაძლო ნეგატიურ გავლენებს და სხვ.

ქართული პერსპექტივა

ქართული სკოლების სრული ინტენეტიზაციის პროცესი დამამთავრებელ ფაზაში შედის. ელექტრონული სასწავლო რესურსები მასწავლებლებისა და მოსწავლეებისთვის უკვე ხელმისაწვდომია (ქიმიის ვირტუალური ლაბორატორია, ფიზიკის ლაბორატორია, <http://soft.dlf.ge>). გარკვეულ ეტაპზე, შესაძლოა, რამდენიმე თამაშის საპილოტე რეჟიმში გაშვებაც განხორციელდეს, წარმატებულ უცხოურ გამოცდილებაზე დაყრდნობით. შესაბამისი ინიციატივის არსებობის შემთხვევაში, უცხო ენების შესასწავლი ასეთი თამაშების შექმნა და ადაპტაცია ნაკლებ სირთულეებს დაუკავშირდება. მიზანშეწონილი იქნებოდა, ასევე, ახალი ინიციატივების ხელშეწყობაც, მათ შორის, ენთუზიასტი მასწავლებლებისა და პროგრამისტების მიერ ექსპერიმენტული სათამაშო პროექტების განხორციელება.

2. ასევე მოვიხმობ ნინო დათუკაშვილის სტატიას ელექტრონული წიგნების შექმნასთან დაკავშირებით <http://mastsavlebeli.ge/?p=9565>

.....სწავლების პროცესში მნიშვნელოვანია მოსწავლეთა მოტივაციის ამაღლება. ამ მიმართულებით მნიშვნელოვან როლს ასრულებს საგანმანათლებლო ელექტრონული რესურსების გამოყენება.

რატომ არის მნიშვნელოვანი ელექტრონული რესურსების გამოყენება სასწავლო პროცესში?

- ელექტრონული რესურსი არის დამატებითი თვალსაჩინოება;
- სასწავლო პროცესი საინტერესოა და სახალისო;
- სასწავლო პროცესში იზრდება მოსწავლეთა ჩართულობა;
- იზრდება მოსწავლეთა მოტივაცია.

ყველა მოსწავლეს განსხვავებული კითხვის ტემპი აქვს. ზოგიერთს უჭირს წაკითხულის გააზრებაც. შესაბამისად, ყველა მოსწავლეს განსხვავებული დრო სჭირდება ტექსტის დასამუშავებლად. ამიტომ ქართულის გაკვეთილზე გამოვიყენე ტექნოლოგიები (ელექტრონული წიგნი) და შებრუნებული საკლასო ოთახის მოდელით დავეგეგმე გაკვეთილი. მოსწავლეები სახლში კითხულობენ ჩემ მიერ დამზადებულ ელექტრონულ წიგნს, რომელიც დავალებად მივეცი. ყველა მათგანს შესწავლის ინდივიდუალური ტემპი აქვს. შესაბამისად, მათ ტექსტის დასამუშავებლად შეუძლიათ დახარჯონ იმდენი დრო, რამდენიც საჭიროა თითოეული მათგანისთვის, განსხვავებით ტრადიციული გაკვეთილისგან, სადაც ახალი მასალის დასამუშავებლად დრო მკაცრად განსაზღვრულია და ზოგიერთი მოსწავლისთვის არასაკმარისი. შებრუნებული საკლასო ოთახის მოდელით დაგეგმილი გაკვეთილით სუსტ მოსწავლეს ეხსნება დაძაბულობა და ახლა სახლში ყურადღებითა და დამოუკიდებლად ამუშავებს ტექსტს...“

6. კვლევის მეთოდოლოგია

ეფექტური სწავლების გაზომვა ხდება მოსწავლეთა აკადემიური მიღწევებით, დიდი მნიშვნელობა აქვს თუ რა მეთოდით ხდება სწავლება, მე შევარჩიე:

1. მასწავლებელსა და მოსწავლეებს შორის პოზიტიური ინტერაქცია, ხელი შევუწყო მოსწავლეებთან დიალოგს თუ რომელი ტიპის თამაში მოსწონდათ, რა რაოდენობის

კითხვებით, რა უადვილდებოდათ და რა უძნელდებოდათ და აღნიშნული მეთოდით მოსწავლეებს განუვითარდათ კოგნიტური უნარები და მასალას არ იმახსოვრებდნენ მექანიკურად.

2. თანამშრომლობითი სწავლება- ამ სტრატეგიით მოსწავლეები ერთმანეთთან თანამშრომლობდნენ და უზიარებდნენ ერთმანეთს გამოცდილებას, კლასში ერთობლივად მუშაობდნენ და განუვითარდათ ერთმანეთთან პოზიტიური დამოკიდებულებები და მოლოდინები, რაც თავის მხრივ ზრდიდა აკადემიურ მიღწევებს. ვიყენებდი ჯგუფებად დაყოფის სხვადასხვა მეთოდებს.

3. გამოვიყენე „დაცული სასწავლო გარემოს ფორმირების მიდგომა“, რაც გულისხმობს თამაშებისა და ელექტრონული წიგნის შექმნის დროს მრავალფეროვანი თვალსაჩინოებების გამოყენებას, მაქსიმალურად ვიყენებდი მოსწავლის არსებულ ცოდნას და ახალ ცოდნას შორის კავშირს.

4. ასევე ვიყენებდი „სკაფოლდინგის“ მეთოდს, საწყის ეტაპზე მაქსიმალურად ვეხმარებოდი თამაშის დროს რომ სწორ პასუხებზე მიმენიშნებინა, მოსწავლეების ცოდნის ზრდასთან ერთად შევამცირე დახმარება და მინიშნებები.

5. ვიყენებდი შეფასების სხვადასხვა მეთოდებს: პორტფოლიოებს, ტექსტის გააზრების შემოწმებას ონლაინ ტესტის მეშვეობით (ჩასაწერი პასუხებით, რომელსაც ჩამოვტვირთავდი და შემდეგ პასუხების შეჯამება (google forms გამოყენებით) რომ გამერკვია რა ტიპის თამაში იყო მათთვის საინტერესო, რა უძნელდებოდათ და აშ. მოსწავლეებთან დავიწყე მუშაობა საიტებისა და თამაშების გაცნობით, მაგრამ შემდეგი მეთოდიკით, თამაშს წინ უძლოდა წიგნში მოცემული მასალის გაცნობა, დამატებითი ინფორმაციის მოძიება ინტერნეტსა თუ ენციკლოპედიებში, პლაკატის, ხელნაწერი წიგნის შექმნა და ამის შემდეგ, ცოდნის შემაჯამებლად, წაკითხული ტექსტის გასააზრებლად, წინარე ცოდნის გასააქტიურებლად, ასევე მოსასმენი ტექსტის შესაბამისი შინაარსის წინადადებების დაკავშირებასთან, მონაკვეთებად დაჭრილი მულტფილმებისა თუ მოთხრობის აწყობა თანმიმდევრობით. იმისათვის რომ გამეგო მოსწავლეთა აზრი ზემოთჩამოთვლილი თამაშების შესახებ გამოვიყენე მოსწავლეებისთვის თვითშეფასების ცხრილი.

სახელი	სეზანი
კლასი	VI
საგანი	ქართული ენა
საკითხი	მრეფეხეუბა

ყველაზე ძალიან მომეწონა შემდეგი თემაში....
რადგან.....

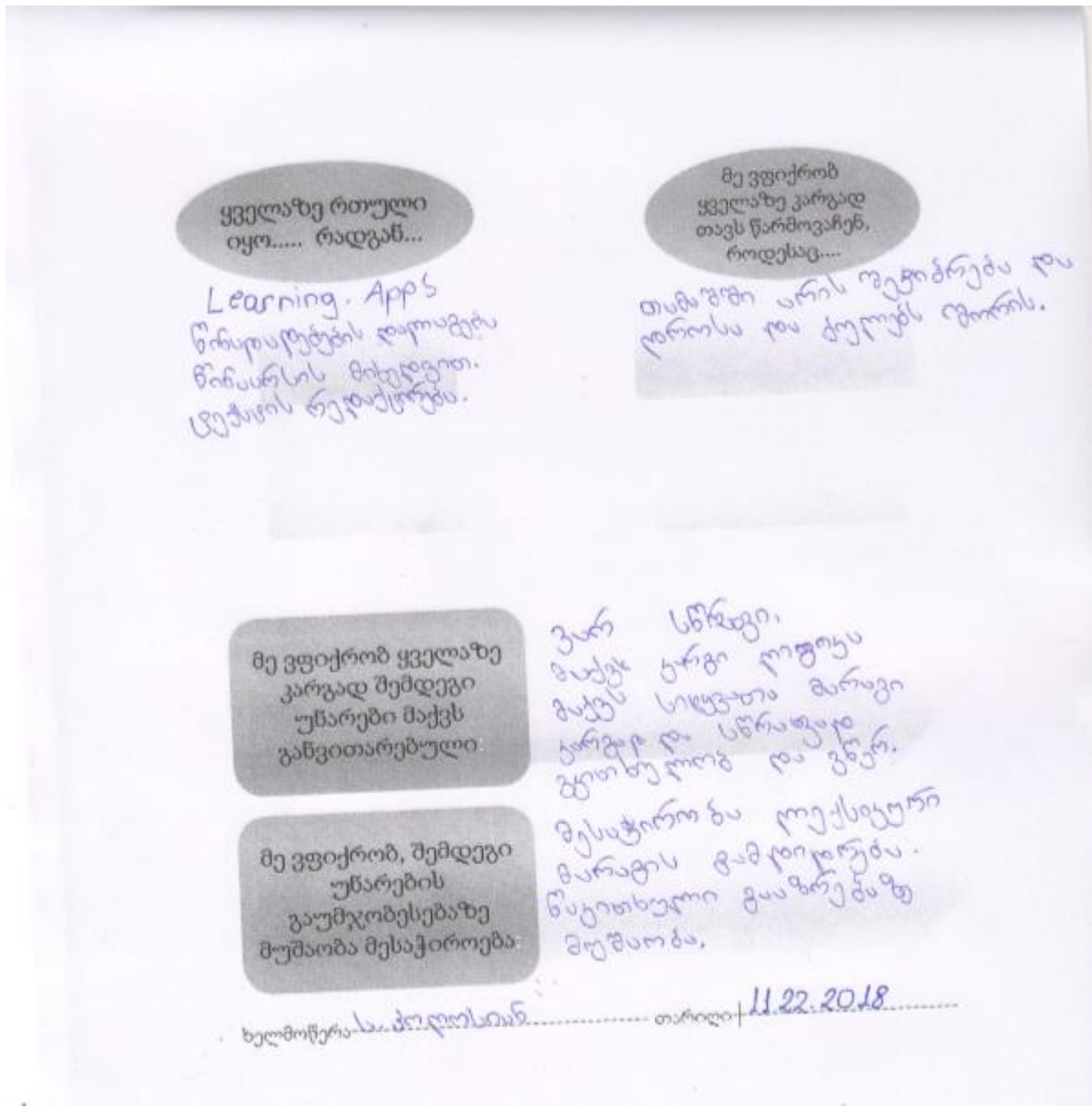
- 1
- 2
- 3

Learning Apps თანამშრომლობს სურათებს და ვიდეოებს ერთდროულად შეგიძლიათ იხილოთ.

Cram.com მოგიწოდებს იმის დასახელებას რომელიც სურათზეა ნახსენები. ანუ იმის დასახელება რომელიც სურათზეა ნახსენები.

hixast.com - ძალიან მოგიწოდებს რადგან, აქვს სურათები და ვიდეოები და შეგიძლიათ იხილოთ.

DS



7. მონაცემთა ანალიზი

მოსწავლეების კითხვარის შედეგებისა და წაკითხვის შემდეგ გამოიკვეთ შემდეგი საკითხები, რაც უშლიდათ მათ ხელს თამაშების ან ელექტრონული წიგნის შექმნისას:

1. სკოლაში არასაკმარისი კომპიუტერები ინდივიდუალური მუშაობისთვის.
2. უხარისხო ინტერნეტი (სკოლაში არის ინტერნეტი მაგრამ რამდენიმე კომპიუტერის ჩართვის შემთხვევაში დიდხანი სჭირდება ოპერაციების შესრულებას).
3. მოსწავლეებს უჭირთ სწრაფად სურათების, ინფორმაციის მოძიება ინტერნეტში, მისი ჩამოტვირთვა და წიგნის შექმნისას გამოყენება.

4. თამაშებს ვუგზავნი საშინაო დავალებად სოციალური ქსელის მეშვეობით, მაგრამ მშობლის მისამართზე, რადგან ჯერ თვითონ არ აქვთ სოციალური ქსელი, თუ მშობელმა ვერ მოიცალა ან ყურადღება არ მიაქცია მოსწავლე ვერ თამაშობს სურვილის მიუხედავად.
5. აქვთ შედარებით მწირი ლექსიკური მარაგი ან უჭირთ დროის მიხედვით წინადადებების აგება, პირებთან შეწყობა, ამ პრობლემას იწვევს ქართული ტელევიზიის, ფილმის, მუსიკის ნაკლებად მოსმენა, ქართველ ბავშვებთან ნაკლები ურთიერთობა.

პრობლემების გამოკვეთის შემდეგ ჩავატარე სკრინინგი, რომელმაც მიჩვენა თამაშის უნარების განსხვავებული დონეები. გამოიყო სამი დონე და აქედან ერთ მოსწავლეს დაბალი შედეგი ჰქონდა, დანარჩენი სამს და საშუალოზე მაღალი შედეგი.

მოსწავლე	დაბალი დონის შედეგები	საშუალო დონის შედეგები	მაღალი დონის შედეგები
1	✓		
2		✓	
3		✓	
4		✓	

1. ამის შემდეგ გადავწყვიტე პრობლემა მომეგვარებინა შემდეგნაირად:
 1. ინდივიდუალური მუშაობისას არ გვქონდა საკმარისი კომპიუტერები და თუ ვთხოვლობდით სხვა მოსწავლეებისგან ან სახლიდან მოჰქონდათ,

გვექმნებოდა ინტერნეტის პრობლემა, ერთი ან ორი კომპიუტერი კარგად მუშაობდა, თუ 4 ერთად ჩავრთავდით ყველას უწყდებოდა ინტერნეტთან წვდომა, ამიტომ ამ პრობლემის აღმოსაფხვრელად გადავწყვიტე ეთამაშათ წყვილებში ან მორიგეობით ეთამაშათ და ჩამეწერა გუნდების სწორი პასუხების ჯამი, მუშაობის დრო და. ა.შ.

2. მშობლებთან ურთიერთობისთვის ერთად შევარჩიეთ სოციალური ქსელი ფეისბუქი და პირად წერილებში ვუგზავნიდი სამინაო დავალების ბმულებს(იხილეთ დანართი)
3. წერთი უნარების გასაუმჯობესებლად მივმართე შემდეგ მეთოდს: მოსწავლეები დავამეგობრე ახალქალაქის რაიონის სოფელ გომანის საჯარო სკოლის მოსწავლეებთან და სოციალური ქსელის მეშვეობით წერდნენ მოსწავლეები ერთმანეთს თავიდან იმ საკითხებზე რაც წიგნში იყო მოცემული, შემდეგ იმდენად დაინტერესდნენ ერთმანეთთან მიმოწერით რომ ბევრ საინტერესო საკითხზე წერდნენ ერთმანეთს და მომავალ წელსაც გავაგრძელებთ მიმოწერას. (წერილების ნიმუში იხილეთ დანართში)
4. ამის შემდეგ ჩავატარე დიაგნოსტიკა. ვათამაშებდი როგორც მხატვრულ ტექსტების გააზრებაზე, ასევე არამხატვრულ ტექსტების გააზრებაზე შემდეგ საიტზე: „**kahoot. com**“-ზე რადგან ეს საიტი იძლევა საშუალება შევაჯამო მოსწავლეების შედეგები, ქულები, მოთამაშეთა რაოდენობა და პროცენტულობა, ფიქსირდება თამაშის დროც. ვათამაშე მე-6 დონის მასალიდან და ასევე დამატებითი ტექსტებიდან, ეს საკითხები იყო: „ პლანეტების სამყაროში“, „მოგზაურობა დაიწყე სვანეთიდან“, „ ცოტნე დადიანი“ (რომელიც 2 ნაწილად მქონდა გაყოფილი და ცალ-ცალკე ვათამაშე), „ზმნა“, „საქართველოს კუთხეები“ „შემაჯამებელი ტესტები“ და გამოიკვეთა შემდეგი საკითხები: საუკეთესო გაგება-გააზრების უნარების მქონე მოსწავლეებს არ უჭირთ არცერთი ტიპის ტექსტის გააზრება და თამაში. თუმცა მეტნაკლებად განვითარებული უნარების მქონე მოსწავლეებს უჭირთ როგორც ლექსიკა, (ძირითადად ზმნის მნიშვნელობები და საწყისები, ასევე

გრამატიკული კონსტრუქციების გაგება.) ყველაზე დაბალი შედეგის მქონე მოსწავლისთვის პრობლემა აღმოჩნდა ტექსტის წაკითხვა, შეკითხვებისა და ინსტრუქციების გაგება.

ეს საიტი მიჩვენებს თამაშის შედეგს, დროს, ქულებს, პროცენტულობას, რაც მამლევს შესაძლებლობას გავაანალიზო მოსწავლეების შედეგები, მაგალითად მოვიყვან სხვადასხვა დროს მოსწავლეების მიერ ნათამაშებ ტესტების შედეგებს და პროცენტულობას.

სურათზე ჩანს რომ მაქვს 88 თამაში შექმნილი და სულ უთამაშია 713 მოსწავლეს. ამ საიტზე შექმნილი ჩემი თამაშების ბმულების გამოყენება სხვა მასწავლებლის მიერ არაა შესაძლებელი სამწუხაროდ.

The screenshot shows the Kahoot! user profile page. The header includes the Kahoot! logo and navigation links for Home and Discover. The main content area displays the user's profile information and statistics:

Plan:	Upgrade
Member of:	Create a team
Plays of your Kahoots	305
Total players	713
Kahoots created	88
My interests	Add interests

On the right side, there is a section titled "My kahoots" which lists several Kahoots created by the user, each with a thumbnail and the number of questions (e.g., 15 Q, 9 Q).

მოგზაურობა დაიწყე სვანეთიდან

Played on	5 Feb 2019
Hosted by	SASASXZSCSDC
Played with	1 player
Played	10 of 10 questions

Overall Performance

Total correct answers (%)	80.00%
Total incorrect answers (%)	20.00%
Average score (points)	8766.00 points

Feedback

How fun was it? (out of 5)	0.00 out of 5		
Did you learn something?	0.00% Yes	0.00% No	
Do you recommend it?	0.00% Yes	0.00% No	
How do you feel?	<input checked="" type="radio"/> 0.00% Positive	<input type="radio"/> 0.00% Neutral	<input type="radio"/> 0.00% Negative

Switch tabs/pages to view other result breakdown

პლანეტების სამყაროში

Played on	29 Oct 2018
Hosted by	SASASXZSCSDC
Played with	1 player
Played	2 of 5 questions

Overall Performance

Total correct answers (%)	100.00%
Total incorrect answers (%)	0.00%
Average score (points)	1969.00 points

Feedback

How fun was it? (out of 5)	0.00 out of 5		
Did you learn something?	0.00% Yes	0.00% No	
Do you recommend it?	0.00% Yes	0.00% No	
How do you feel?	<input checked="" type="radio"/> 0.00% Positive	<input type="radio"/> 0.00% Neutral	<input type="radio"/> 0.00% Negative

Switch tabs/pages to view other result breakdown

რომელი სიტყვაა „ზმნა“ და რას აღნიშნავს?

Played on	7 Mar 2019
Hosted by	SASASXZSCSDC
Played with	3 players
Played	7 of 10 questions

Overall Performance

Total correct answers (%)	55.00%
Total incorrect answers (%)	45.00%
Average score (points)	3611.00 points

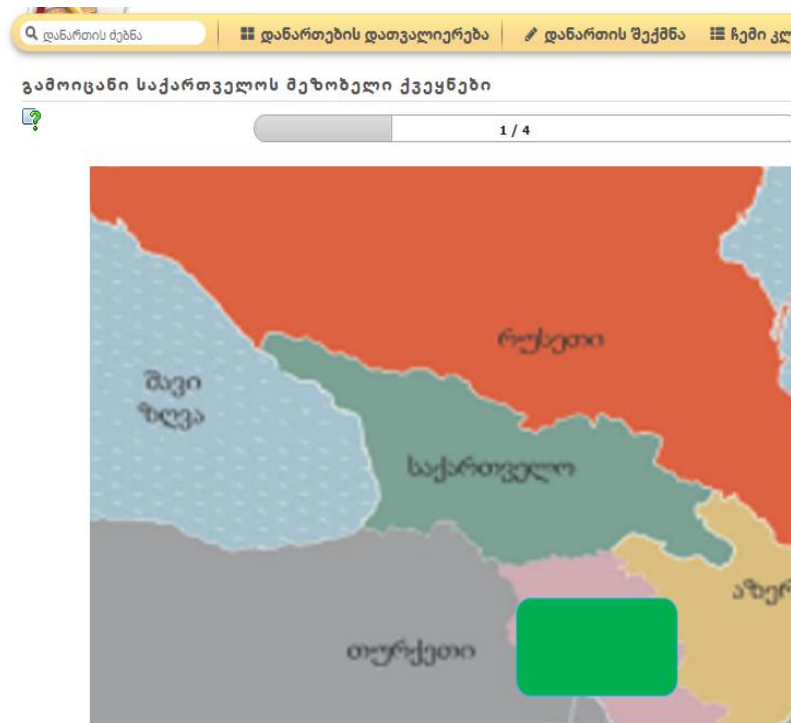
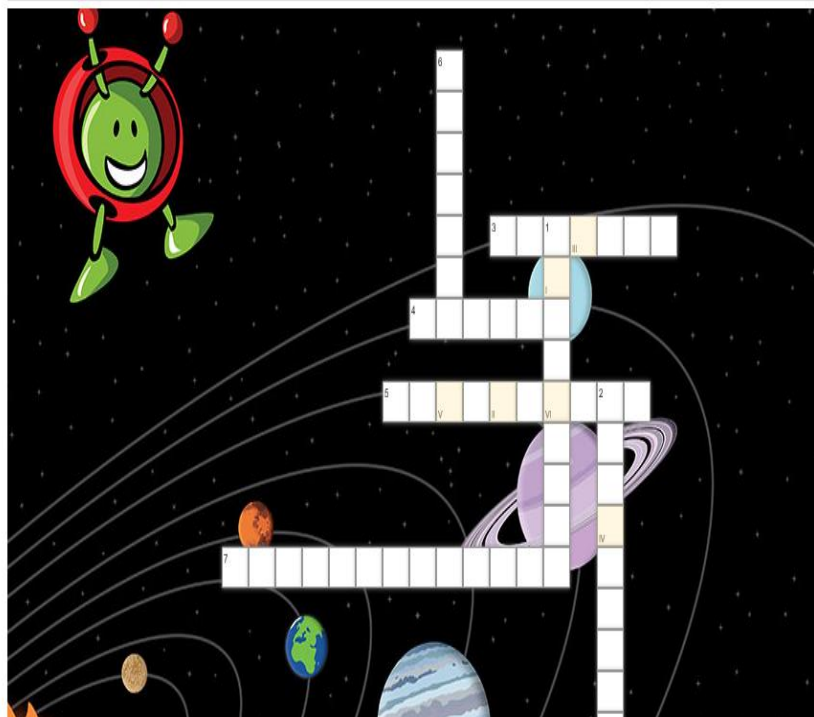
Feedback

How fun was it? (out of 5)	0.00 out of 5		
Did you learn something?	0.00% Yes	0.00% No	

ცოტნე დადიანი II ნაწილი			
Played on	29 Mar 2019		
Hosted by	SASASXZSCSDC		
Played with	3 players		
Played	12 of 18 questions		
Overall Performance			
Total correct answers (%)	72.22%		
Total incorrect answers (%)	27.78%		
Average score (points)	9519.00 points		
Feedback			
How fun was it? (out of 5)	0.00 out of 5		
Did you learn something?	0.00% Yes	0.00% No	
Do you recommend it?	0.00% Yes	0.00% No	
How do you feel?	<input checked="" type="radio"/> 0.00% Positive	<input type="radio"/> 0.00% Neutral	<input type="radio"/> 0.00% Negative
Switch tabs/pages to view other result breakdown			

მეორე საიტი, რომელსაც აქტიურად ვიყენებ სასწავლო პროცესის გასამრავალფეროვნებლად ეს არის learning. Apps.org, სადაც შექმნილი მაქვს და შენახული ჩემს პორტფოლიოში დაახლოებით სხვადასხვა ტიპის 300 თამაში, აქედან თამაშები გაკუთვნილია სხვადასხვა დონის მოსწავლეებისთვის. ამ საიტზე რესურსის მოძიება არის ადვილი და შეიძლება მრავალფეროვანი რესურსის შექმნა, წარმოგიდგინოთ ამ თამაშების ბმულებს მეექვსე დონისთვის შექმნილს.

კლანატების სამყარო



1., ჩხიკვათა ქორწილი“ ვიდეოს აწყობა თანმიმდევრობით

<https://learningapps.org/display?v=pr6smex7219>

2. ოტია იოსელიანის მოთხრობა „ბებერი მგელი“ წინადადებების დალაგება

შინაარსის მიხედვით <https://learningapps.org/display?v=pcgwdm9jj19>

3. ზღაპარი „დათვი, მელა და მგელი“ გამოტოვებული სიტყვის ჩასმა

<https://learningapps.org/display?v=p9r245s1j19>

4. ჯადოსნური ზღაპარი თუ ზღაპარი ცხოველებზე?

<https://learningapps.org/display?v=prxwmn2rk19>

5. გამოიცანი ზღაპარია თუ მოთხრობა?

<https://learningapps.org/display?v=p3ph3b72t19>

6. იაკობ გოგებაშვილის „ზღვები რატომ არ ივსება წყლით“

<https://learningapps.org/display?v=pby1u560518>

7. აწყე ლექსი „თხა და ვენახი“

<https://learningapps.org/display?v=p9c29o5oa18>

8. „თხა და ვენახი“ ცოდნის შეჯამება

<https://learningapps.org/display?v=pea61i5hk18>

9. მოთხრობა „ჩიტის ბუდე“ ტექსტის გააზრება

<https://learningapps.org/display?v=pox06xncj18>

10. მოთხრობა „ორი კუ“ <https://learningapps.org/display?v=p52nby0g218>

11. გამოიცანი საქართველოს მეზობელი ქვეყნები

<https://learningapps.org/display?v=pewnso99518>

12. საქართველო <https://learningapps.org/display?v=pkggb2eg318>

13. რობიზონ კრუზო <https://learningapps.org/display?v=pyeh6n1un17>

14. არსებითი სახელი ხმოვანფუძიანია თუ თანხმოვანფუძიანი?

<https://learningapps.org/display?v=pxq6kor9319>

15. არსებითი სახელები დალაგება ბრუნვის ნიშნის მიხედვით

<https://learningapps.org/display?v=posgherk19>

16. კვეცადი და უკვეცილი არსებითი სახელები:

<https://learningapps.org/display?v=pnky57cgk19>

17. კუმშვადი და უკუმშველი არსებითი სახელები

<https://learningapps.org/display?v=pa0et3xkj19>

18 იპოვე არსებითი სახელები:

<https://learningapps.org/display?v=pfni7tmpt19>

18. რაოდენობითი და რიგობითი რიცხვითი სახელები

<https://learningapps.org/display?v=pai3u9oy519>

19. მოქმედება, გრძნობა, ქონა/ყოლის გამომხატველი ზმნები

<https://learningapps.org/display?v=pd3w4jcc519>

20. ზმნის ჩასმა შესაბამის დროში

<https://learningapps.org/display?v=pthcqeqtv19>

21. ბევრი თუ ცოტა? <https://learningapps.org/display?v=pufd4iyfn18>

22. არსებითი სახელის და ზედსართავი სახელის დახარისხება

<https://learningapps.org/display?v=pqgw9mnkk18>

23. სინონიმები <https://learningapps.org/display?v=pz6o405pk18>

24. ანტონიმები <https://learningapps.org/display?v=pbwz5w5uk18>

3. მესამე საიტი რომელიც მე მოვიძიე არის [cram.com](https://www.cram.com), მას საქართველოში არავინ იყენებდა და მე აღმოვაჩინე ძიების დროს.

ეს საიტი იძლევა საშუალებას მოსწავლეების ცოდნის შემოწმებას, არის აზარტული და ძალიან უყვართ მოსწავლეებს, აქ იქმნება 3 ტიპის დავალება. 1. ტესტი. 2. შინაარსობრივად წინადადების ან სიტყვების დაკავშირება. 3. კითხვაზე პასუხის გაცემა, და სიტყვის აწყობა.

წარმოგიდგენთ საიტის გამოყენების ინსტრუქციას ჩემ მიერ ჩაწერილს:

<https://www.youtube.com/watch?v=crTm29jMxYQ&t=48s>



ჩემ მიერ შექმნილი რესურსები:

1. ზღაპარი „კომბლე“: <https://www.cram.com/flashcards/games/--10428124>
<https://www.cram.com/flashcards/games/--10632429>
2. ზღაპარი „დათვი, მელა და მგელი“
3. <https://www.cram.com/flashcards/games/--10427442>
4. სვანეთი <https://www.cram.com/flashcards/games/-10464044>
5. გაზაფხული: <https://www.cram.com/flashcards/games/-10500439>
<https://www.cram.com/flashcards/games/stellar-speller/-10500450>
6. მოთხრობა „ენძელა“ <https://www.cram.com/flashcards/games/--10511095>
7. მოთხრობა „ნამდვილი ადამიანი“
<https://www.cram.com/flashcards/games/--10556173>
8. ცოტნე დადიანი <https://www.cram.com/flashcards/games/--10595950>
9. „ჩხიკვათა ქორწილი“ <https://www.cram.com/flashcards/games/--10731144>
<https://www.cram.com/flashcards/games/-1-10748210>

მეოთხე საიტი რომელსაც ვიყენებ პრაქტიკაში ეს არის **quizlet.com**, ამ საიტის

ეფექტურად იყენებენ სხვადასხვა ქვეყნის სკოლებში, კერძოდ შვედეთში და ამ საიტის შესაძლებლობები არის ძალიან კარგი რათა მოსწავლის შესაძლებლობები განსაზღვრო, ასწავლო საკითხი ბარათების საშუალებით და შემდეგ ჩაუტარო ტესტირება, დააწერინო, შეაჯიბრო ერთმანეთს სისწრაფეში. სულ იძლევა **7-ნაირი** თამაშის შექმნის საშუალებას.

ეს არის ჩემ მიერ შექმნილი საიტის გამოყენების ინსტრუქცია:

<https://www.youtube.com/watch?v=A7SvzW4Ezfk&t=5s>

იმისათვის რომ მასწავლებლებმა ნახონ შექმნილი რესურსების მაგალითები აქვე ვდებ ნიმუშებს:

მოთხრობა „ენძელა“ https://quizlet.com/_66b7gw

მოთხრობა „ნამდვილი ადამიანი“ https://quizlet.com/_69d3pa

მოთხრობა „ბებერი მგელი“ https://quizlet.com/_6bhpab

ცოტნე დადიანი https://quizlet.com/_6edki2

არსებითი სახელის ბრუნება https://quizlet.com/_6gn7z2

კითხვითი წინადადებები https://quizlet.com/_6hyj69

გამოცანები https://quizlet.com/_6ie8tf

კვეცადი და უკვეცელი სახელები https://quizlet.com/_6oyd9n

მოთხრობა „ამაყი ვარდი“ https://quizlet.com/_6p6dpu

წაკითხულის გააზრება „ამაყი ვარდი“ https://quizlet.com/_6p6fli

წაკითხულის გააზრება

STUDY

Flashcards

Learn

Write

Spell

Test

PLAY

Match

Gravity

Live

როგორ სიტყვებს ამზობდა
კაქტუსი?

Back

LEARN

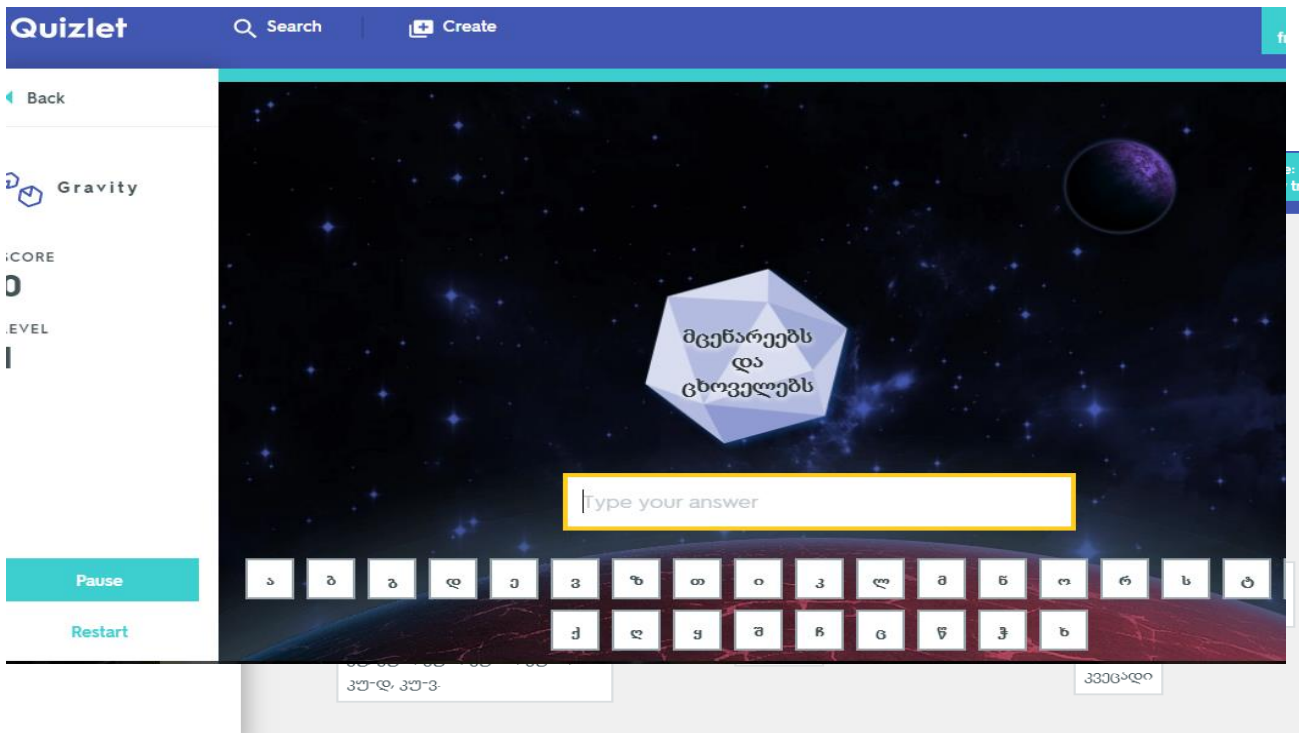
10
REMAINING

0
FAMILIAR ✓

0
MASTERED ✓

რა გამოუსადეგარი მცენარეა

- 1 რა ჩარქეს ბელურბმა კაქტუსს?
- 2 რა სიტყვებს ამზობდა კაქტუსზე?
- 3 მცენარეებს და ცხოველებს
- 4 როგორ სიტყვებს ამზობდა კაქტუსი?



მეხუთე საიტი, რომელიც იძლევა სინთეზის, გამომგონებლობის ბეჭდვითი და მულტიმედიური რესურსების, ინფორმაციულ-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების გააზრებულად გამოყენება არის <https://www.storyjumper.com>. შექმნილი მაქვს მოსწავლეებთან ერთად რამდენიმე ელექტრონული წიგნი და მათზე მუშაობა უნდა გავაგრძელო მომავალ წელსაც, ეს საიტი იძლევა საშუალებას მოსწავლეებმა თვითონ დახატონ ზღაპრისთვის ნახატი და ატვირთონ წიგნში, ასევე მოიძიონ ინტერნეტში სასურველი სურათი ან აირჩიონ ბაზიდან პერსონაჟი ან სურათი.



მეექვსე საიტი, რომელსაც პრაქტიკაში ვიყენებ არის [google.forms](https://www.youtube.com/watch?v=bGZkigWzLtU), ეს არის ბმული სადაც აღწერილია როგორ უნდა შეიქმნას რესურსი ამ საიტზე <https://www.youtube.com/watch?v=bGZkigWzLtU>, ამ საიტზე გაკეთებული რესურსი იძლევა შესაძლებლობას მასწავლებელმა შეაჯამოს ეფექტურად მოსწავლის შესაძლებლობები ინდივიდუალურადაც და წყვილებშიც, მასწავლებელმა შეიძლება გამოიყენოს აუდიო, ვიდეო, სურათები და მოამზადონ ეფექტური დავალებები. შეგიძლიათ ნახოთ ქვემოთ მოცემული ბმულები და თქვენც შექმნათ ამის მსგავსი რესურსი.

გრამატიკულისაკითხები(არსებითი სახელი, ზედსართავი სახელი, ზმნა)

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=POnSYT1CtEOPIxWAwjQZUjEKHZ5humJNqpMAA0703H5UNUMwVZQR0pYUDdTNldQSjRUKJCUUxOWC4u>

საქართველოს შესახებ ზოგადი ინფორმაცია

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=POnSYT1CtEOPIxWAwjQZUjEKHZ5humJNqpMAA0703H5UREVYSUJRVkpNSEw2VldFVlhZVjTQTVPMY4u>

მოთხრობა „ჭა“ ტექსტის გააზრება და გრამატიკული საკითხები

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=POnSYT1CtEOPIxWAwjQZUjEKHZ5humJNqpMAA0703H5UMVhFTTFCTkw3OTBZOTZXqjZXSkhWSFFYSC4u>

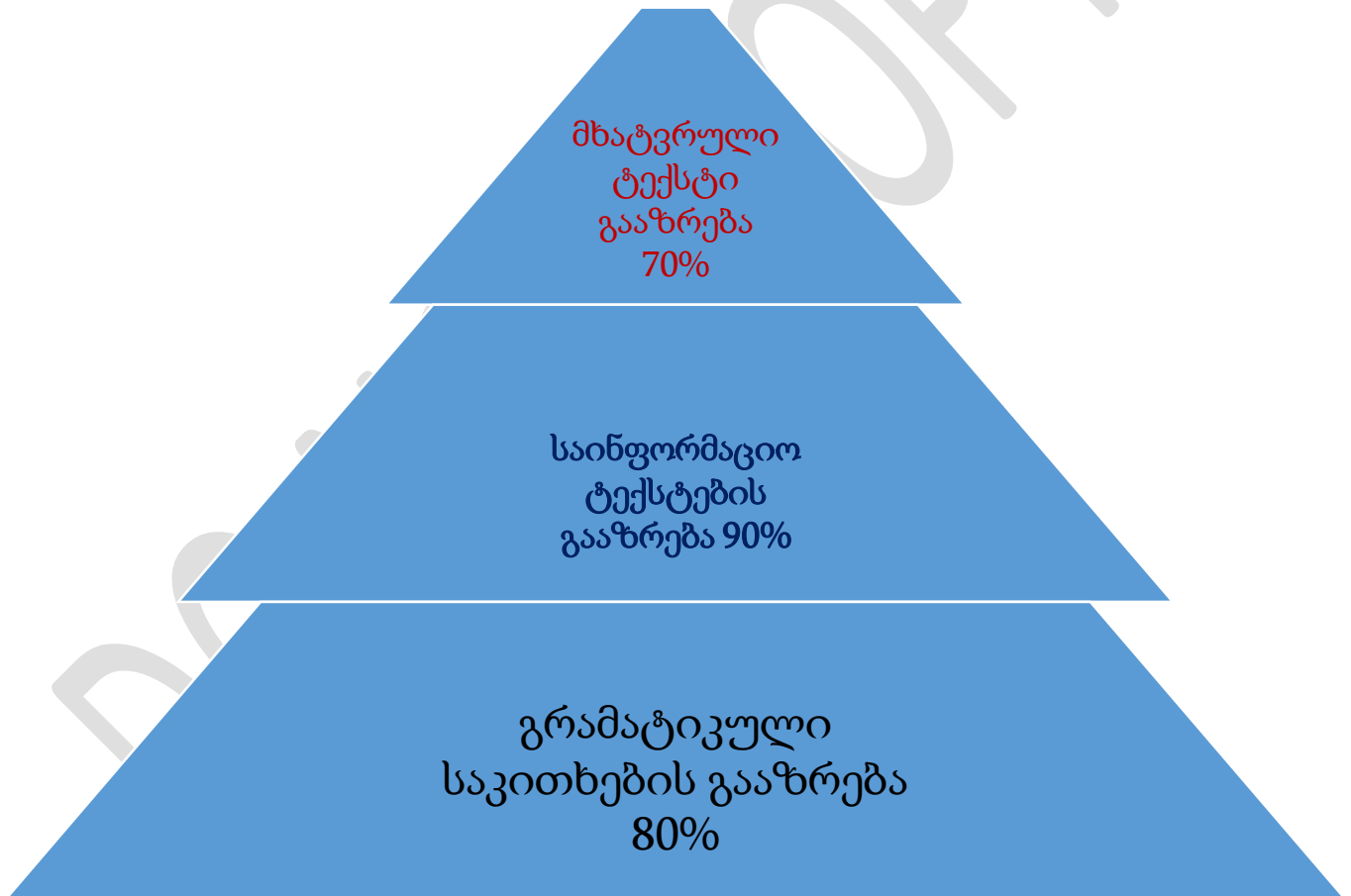
მოთხრობა „კამეჩი“ და გრამატიკული საკითხები

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=POnSYT1CtEOPlxWAwjQZUjEKHZ5humJNqpMAA0703H5UOE5FVkiJUzdISEFCNDZWNEhUQ0tCNIVCWiu>

ექსივე საიტზე მუშაობის პროცესში სექტემბრიდან წლის ბოლომდე მოსწავლეებს ჰქონდათ უკეთესი შედეგი სწავლის პროცესში, ისინი მეტი ხალისით და მოტივაციით სწავლობდნენ ტექსტებს, რათა შემდეგ ერთმანეთისთვის ეჯობნათ და მაღალი ქულები აეღოთ ტესტებსა თუ თამაშებში, ისინი ამყობდნენ იმით რომ მათ ჰქონდათ საკუთარი ხელნაწერი თუ ელექტრონული წიგნი.

ოთხივე მოსწავლის შედეგის ანალიზის შედეგად გამოიკვეთა რომ მოსწავლეებს შედარებით უჭირთ მხატვრული ტექსტის გააზრება, საინფორმაციო ტექსტებს უკეთესად აკეთებენ, ხოლო გრამატიკული და ლექსიკურ საკითხებზეც აქვთ საშუალო მაჩვენებელი.

მათი შედეგი ასე გამოიყურება:

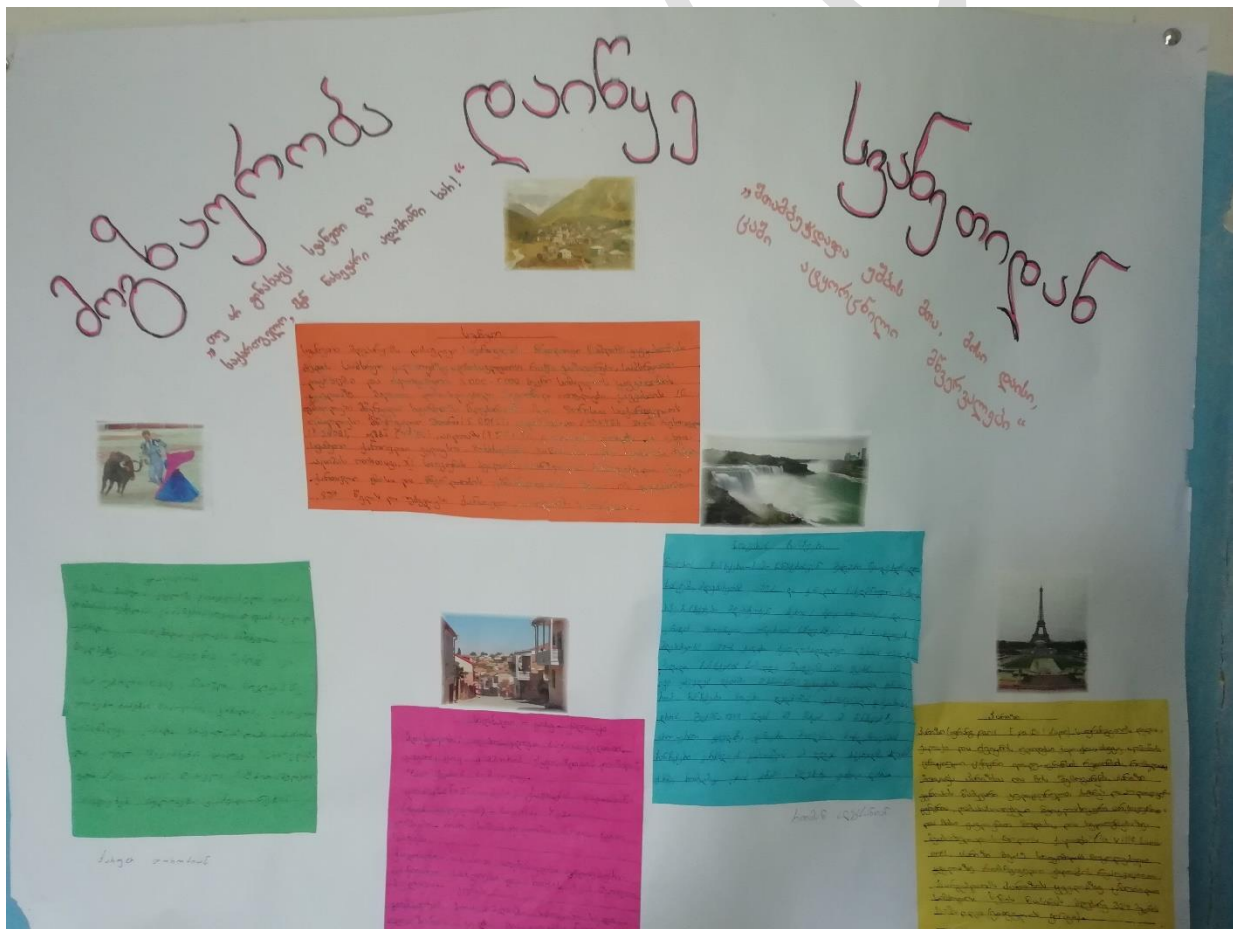


მოსწავლეები აქტიურად იყვნენ მთელი წლის განმავლობაში სასწავლო პროცესში და სწავლის მთავარი პრინციპიც ხომ თანამშრომლობაა, როგორც მოსწავლეებს, აგრეთვე მოსწავლეებსა და მასწავლებელს შორის, ონლაინ თამაშები იძლევა საშუალება იყვნენ აქტიური მონაწილეები იყვნენ სწავლის პროცესში, დასვან კითხვები, უპასუხონ შეკითხვებს, ჩაყალიბონ ახალ იდეები და მოსაზრებები, აიღონ პასუხისმგებლობა სწავლის პროცესზე.

ვფიქრობდი, რომ მათ გაუჭირდებოდათ ელექტრონული წიგნის შექმნა და თამაშებზე პასუხის გაცემა, მაგრამ დიდი ხალისით და ენთუზიაზმით აკეთებდნენ დავალებებს, თუმცა ონლაინ თამაშების გამოყენებისას გამოიკვეთა შემდეგი საკითხები:

დაგეგმილი ინტერვენციები და მათი განხორციელება

კვლევის შედეგმა მიჩვენა რომ, მოსწავლეებს ჰქონდათ მწირი ლექსიკური მარაგი და უჭირდათ ახალი სიტყვის ამოცნობა კონტექსტის გარეშე, იმისათვის რომ მხატვრული ტექსტის სტრუქტურა აღეჭვათ (წინადადება, აზრები, შესავალი/დასკვნა), გაემდიდრებინათ ლექსიკური მარაგი და შემდეგ უფრო ადვილად მოეხერხებინათ თამაში და მაღალი შედეგის ჩვენება, ამისთვის დავგეგმე შემდეგი ღონისძიებები: არამხატვრულ ტექსტის შესახებ მოიძიებდნენ დამატებით ინფორმაციას მეექვსე კლასლები და ქმნიდნენ თვალსაჩინოებებს.



ამ თემის შესწავლის შემდეგ შევუქმენი თამაში და ამის შემდეგ ყველა მოსწავლის შედეგი იყო საშუალოზე მაღალი, მათთვის ტექსტის გაგება/გააზრება, სიტყვათა მნიშვნელობა სრულად გახდა გასაგები.(ამ თემასთან დაკავშირებით მოსწავლეებმა მისწერეს წერილები ახალქალაქის რაიონის სოფელ გომანის საჯარო სკოლის მოსწავლეებს და მათი მიმოწერა გადაიზარდა შემდეგ სხვა საკითხებშიც, ეს იდეა მომივიდა მე და დაუკავშირდი ქართული ენის მასწავლებელს ხატია მეკოკიშვილს და სოციალური ქსელის მეშვეობით ვუგზვნით ერთმანეთს წერილებს)

<https://www.cram.com/flashcards/games/jewel/-10464044>

<https://www.cram.com/flashcards/games/stellar-speller/-10464044>



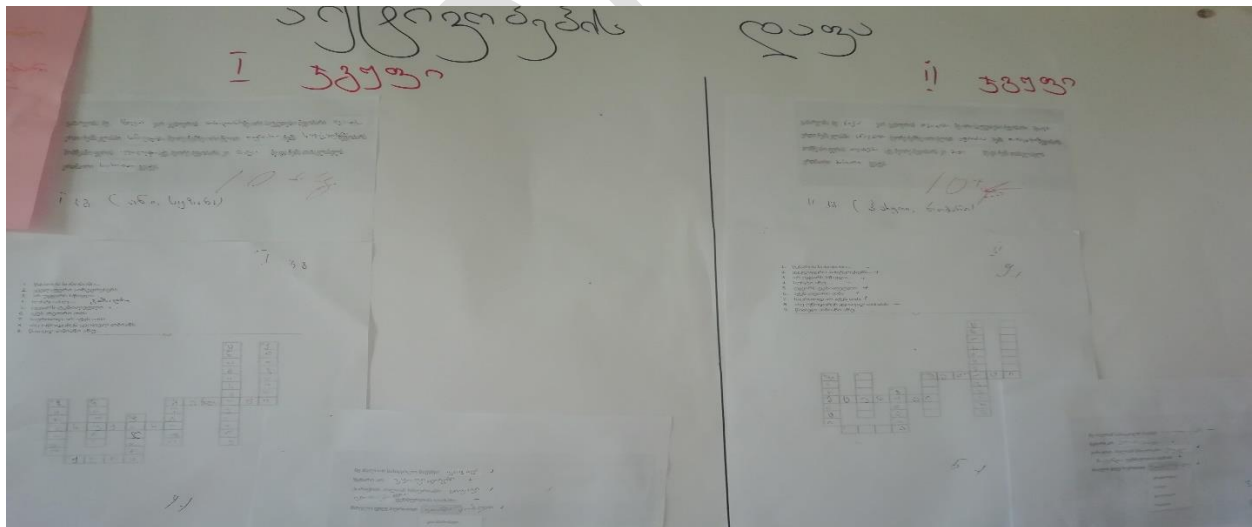
რადგან ამ საიტის გამოყენება საქართველოს საგანმანათლებლო სისტემაში არ არის დანერგული, ჩავაწერე მისი გამოყენების ინსტრუქცია, რომელიც დაეხმარება დაინტერესებულ მასწავლებლებს.

<https://www.youtube.com/watch?v=crTm29jMxYQ&t=65s>

თუ მოსწავლეები ვერ გაართმევდნენ თავს რომელიმე საკითხი გაეაზრებინათ ონლაინ თამაშების დახმარებით, მაშინ ინდივიდუალურის საჭიროებიდან გამომდინარე ვუქმნიდი კროსვორდებს, არეული სიტყვების დალაგებას შინაარსის მიხედვით, ონლაინ თამაშებს წინ უძღოდა ჩემი მიერ შექმნილი თამაშები:

1. არსებითი სახელის კუმშვა-კვეცასთან და ბრუნებასთან დაკავშირებული საკითხების გააზრება, „ქალაქის ჭიქების“ მეშვეობით:
<https://youtu.be/c9ag5nY-UHY>
2. ბანქოს გამოყენება თემა „პროფესიები“
<https://www.youtube.com/watch?v=5l-YvvMTDGs>
3. საათის ისრებით წინადადებების აწყობა „გაკვეთილის თემა „მიუნჰაუზენის მოგზაურობა“
<https://www.youtube.com/watch?v=ZYIJLDyhOdA>
4. ლოტოს გამოყენება „ზმნების დროების ამოცნობასთან დაკავშირებით“
<https://www.youtube.com/watch?v=EBHw13C5oJ4>
5. კუბიკ-რუბიკის გამოყენება გრამატიკულ კატეგორიების დახარისხებასთან დაკავშირებით:
https://www.youtube.com/watch?v=Mbd_e39S_XA

ამ ტიპის თამაშების პარალელურად შევქმენი აქტივობების დაფა, სადაც ჩემ მიერ შექმნილი რესურსებია წარმოდგენილი და ამის შემდეგ ვუმზადებდი მსგავსი ტიპის ონლაინ თამაშებს, რაც ნასწავლი თემის სრულყოფილად აღქმას განაპირობებდა.



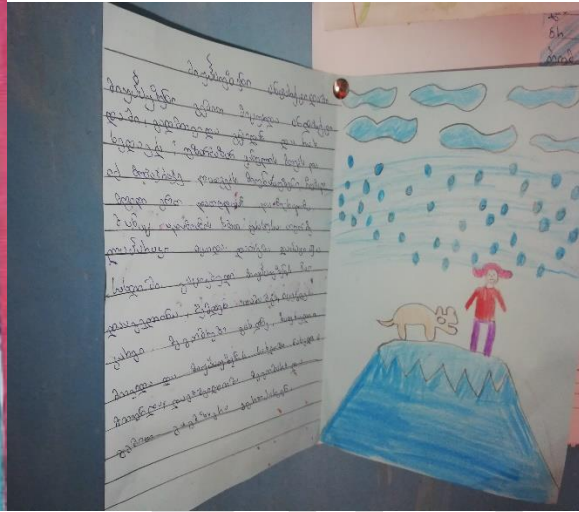
იმისათვის რომ მოსწავლეებს გამოეხატათ საკუთარი დამოკიდებულება, მოთხრობის, ფაქტის, პერსონაჟის მიმართ, ვიყენებდი შემდეგ ონლაინ რესურსს „<https://www.storyjumper.com>“-ს, იმისათვის რომ გავსულიყავი ეროვნული სასწავლო გეგმით დასახულ მიზანზე:

<p>ქ.მ.დაწყ.(II).5. მოსწავლემ უნდა შეძლოს წაკითხული ტექსტის მიმართ საკუთარი შეფასება-</p>	<p>მოსწავლე:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ გამოხატავს საკუთარ დამოკიდებულებას, პოზიციას პერსონაჟისა და მისი მოქმედების, მოვლენის მიმართ;
--	---

<p>დამოკიდებულების გამოხატვა და კონკრეტულ ინფორმაციაზე დაყრდნობით დასკვნების გამოტანა.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ აფასებს პერსონაჟთა საქციელს და ამ ქცევის მოტივებს; ➤ ექსპლიციტურ ინფორმაციაზე დაყრდნობით გამოაქვს დასკვნა; ➤ ტექსტში მოცემულ ინფორმაციას აკავშირებს პირად გამოცდილებასთან.
--	--

მხატვრული ტექსტის გაგება- გააზრებისთვის, ლექსიკის გამდიდრებისათვის იგივე ტექსტის ახლებურ ვარიანტებს ქმნიდნენ და შემდეგ აფორმებდნენ, ხატავდნენ. ყველა მოსწავლეს აქვს თავისი ხელნაწერი წიგნი. ასეთი ტიპის დავალებების შესრულების შემდეგ ვიყენებდი ონლაინ თამაშებს და ვცადეთ ონლაინ წიგნის შექმნაც, რომელიც არ დაგვისრულებია, მათთვის იყო ძალიან სახალისო დ საინტერესო, მიეცათ თავისუფლად





ENJOY THESE BOOKS

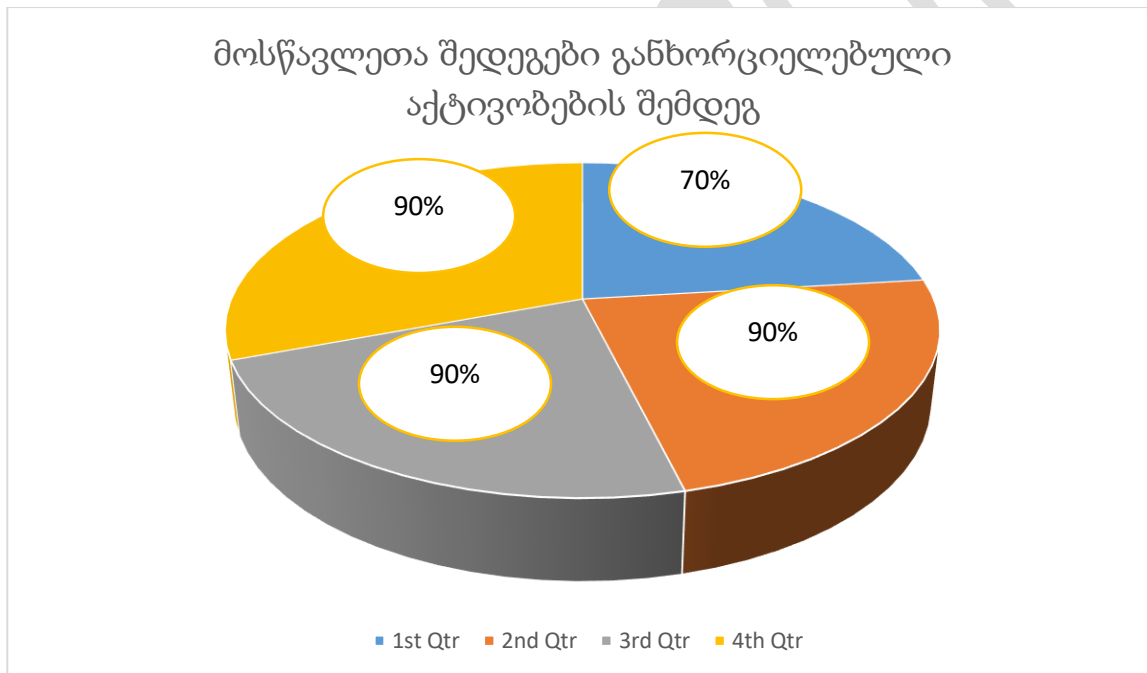
<https://www.storyjumper.com/book/index/63660815>

გარდა ზემოთჩამოთვლილი მეთოდური საკითხებისა მივმართავდი სხვა დამატებითი აქტივობებსაც (იხილეთ დანართი.)

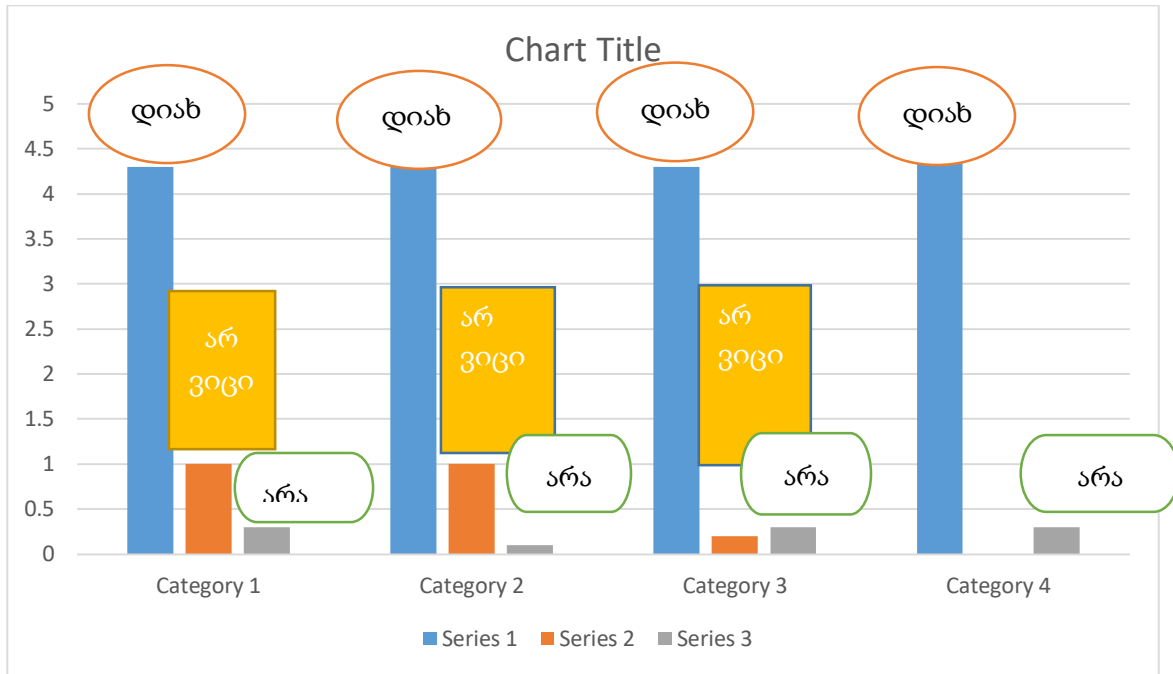
8 ინტერვენციის შეფასება

მოსწავლეთა შედეგები შევასწავსე მოსწავლეებისთვის თვითშეფასების ფორმებით, (იხილეთ დანართი) მოსწავლეებმა ონლაინ თამაშებით ტექსტების გააზრება შეაფასეს დადებითად, 3 საუკეთესო შედეგის მქონე მოსწავლემ დიაგნოსტიკური ტექსტში რომ აჩვენეს რა შედეგი ჰქონდათ გასაუმჯობესებელი და საბოლოო ტესტში აჩვენეს რომ მათი შედეგი წაკითხული ტექსტის გააზრებისას, გრამატიკულ საკითხებზე და ლექსიკური მარაგის შესავსებ დავალებების შესრულების შემდეგ საშუალოზე მაღალი ჰქონდათ შედეგი , ვიდრე თავდაპირველად, ერთ მოსწავლეს რომელსაც ჰქონდა დაბალი შედეგი თვითშეფასების ცხრილის შევსებისას, საბოლოო შეფასებისას აჩვენა საშუალო შედეგი 70 %.

მათ განუვითარდათ შემდეგი უნარები: ინფორმაციის ეფექტურად და ეფექტიანად მოპოვების, კრიტიკული და კომპეტენტური შეფასების, ინფორმაციის ზუსტად და შემოქმედებითად გამოყენების მოცემულ საკითხთან თუ პრობლემასთან დაკავშირებით.



მშობლების თვითშეფასების ფორმებაც (იხილეთ დანართი) დადებითი უკუკავშირი მომცა და მათი აზრი ასე გადანაწილდა მოცემული სქემის მიხედვით



დასკვნები, მიგნებები და რეკომენდაციები

ჩემი პრაქტიკის კვლევის ანალიზის შემდეგ შეიძლება ვთქვა, თანამედროვე სწავლების მეთოდიკა გულისხმობს მოსწავლეების ჩართვას კომუნიკაციაში, ისე რომ თვითონ მოახერხებონ ენის ათვისება, იმისათვის რომ მასწავლებელმა მიაღწიოს ეროვნული სასწავლო გეგმით დასახულ მიზანს, ერთ-ერთი მეთოდი არის ონლაინ თამაშების გამოყენება სასწავლო პროცესში, მაგრამ მას წინ უნდა უძღოდეს სხვა აქტივობებიც, რომელიც ჩემს კვლევაში არის ნაჩვენები. სკოლის სახელმძღვანელოებსა და რვეულებში მოცემული მასალა რომ გახადოს მასწავლებელმა მრავალფეროვანი, მოსწავლეს აუმაღლდეს მოტივაცია, მოსწავლის დაუკმაყოფილოს ინტერესი ონლაინ თამაშების მიმართ, ასევე წაკითხული ტექსტი გააზრებინოს მარტივად, შეაჯამოს მოსწავლეების ცოდნა და საშინაო დავალებადაც გამოიყენოს ონლაინ თამაშები, ამის საუკეთესო საშუალებაა მასწავლებელმა გამოიყენოს ჩემ მიერ რეკომენდირებული საიტები, რომელსაც უკვე სამი წელია ვიყენებ წარმატებულად ჩემს პრაქტიკაში.

ჩემ მიერ პრაქტიკაში მოცემული საიტები არის მასწავლებლებისთვის ნაკლებად ცნობილი და ვფიქრობ ძალიან ბევრ მასწავლებელს გამოადგება ჩემი გამოცდილება. და მათთვის ჩავწერე საიტების გამოყენების ვიდეოები და ავტვირთე you. tub-ში, ვიდეო ჩანაწერები დაეხმარება მათ დარეგისტრირდნენ და შექმნან მრავალფეროვანი რესურსები.

ჩემი მიზნებაა ეს ორი საიტი, რომელიც მე თვითონ აღმოვაჩინე ძიების პროცესში:

1. cram.com გამოყენების ინსტრუქცია:

<https://www.youtube.com/watch?v=crTm29jMxYQ>

2. quizlet.com გამოყენების ინსტრუქცია

რეკომენდაციას ვუწევ **მასწავლებლებს** გამოიყენონ ზემოთხსენებული საგანმანათლებლო საიტები და გაითვალისწინონ შემდეგი საკითხები თამაშების გამოყენებისას.

1. თამაშების გამოყენება შეიძლება გაკვეთილის ნებისმიერ ფაზაზე, ოთხივე უნარის განვითარებას ემსახურება-მოსმენას, მეტყველებას, კითხვასა და წერას.
2. თამაშმა უნდა გაიყვანოს მასწავლებელი კონკრეტულ მიზანზე.
3. გაითვალისწინოს მოსწავლეთა სურვილი, რა ტიპის თამაში მოსწონთ.
4. დაწყებით საფეხურზე თამაშები უნდა იყოს მაქსიმალურად ვიზუალიზებული და ვიდეო მასალით გამდიდრებული.
5. მოსწავლის კოგნიტური აქტივობების წარმართვა თამაშის გამოყენების დროს.
6. მოსწავლეების სირთულეების, ჩავარდნების, წარმატებებისა და მიღწევების შეფასება უნდა მოხდეს აუცილებლად.
7. უნდა გააცნოს მასწავლებელმა მშობლებს თამაშის არსი და დაეხმარონ ისინი შვილებს საშინაო დავალებად შეასრულონ მასწავლებლის გამოგზავნილი თამაშის ბმული, ასევე უნდა იზრუნოს მასწავლებელმა მუდმივად მიაწოდოს მშობლებს ბავშვის წარმატებების შესახებ ინფორმაცია.

რეკომენდაცია მშობლებს

1. რადგან მოსწავლეებს არ აქვთ სოციალურ ქსელი ან მეილი დაეხმარონ შვილებს და დროულად შეასრულონ დავალება.
2. თუ მოსწავლეს უჭირს კითხვის აზრის გაგება, დაეხმარონ შვილებს კითხვის გააზრებაში და არ მოუძებნონ პირდაპირ სწორი პასუხი.
3. მასწავლებელმა უნდა მოაგროვოს ინფორმაცია თანდათან მოსწავლის შედეგებზე, ან ჩაიწეროს ვიდეოები როდესაც მოსწავლეები მუშაობენ ონლაინ თამაშებზე და შეგროვილ მასალებზე დაყრდნობით მშობლებს ურჩიოს რა უნარები აქვთ მათ შვილებს დასახვეწი.

რეფლექსია კვლევის შედეგების გაზიარებაზე

იმისათვის რომ გამეზიარებინა კოლეგებისთვის ჩემი კვლევის შედეგები და მიგნებები 2019 წლის 17 ივნისს ქართულის, როგორც მეორე ენის კათედრის სხდომაზე წარვადგინე კვლევა, გავაცანი მასწავლებლებს კვლევის მიზანი და ეროვნული სასწავლო გეგმის მიხედვით რა უნარებზე უნდა გასულიყვნენ მოსწავლეები, მოვამზადე ყველა მასწავლებლისთვის ინდივიდუალურად კომპიუტერები რომ თვითონაც ემუშავათ მითითებულ საიტებზე, პროექტორის საშუალებით ვაჩვენე თითოეული საიტი და დავარეგისტრირე, შევაქმნევი საჩვენებელი თამაში, რომ შემდეგ ადვილად გამოეყენებინათ პრაქტიკაში, ასევე გავუზიარე მეილზე ჩემ მიერ შექმნილი ვიდეო როგორ გამოეყენებინათ საიტები, რომელ ფაზაზე რომელი თამაში იქნებოდა უკეთესი.

მასწავლებელმა განიხილეს ჩემს პრაქტიკაში გამოყენებული თამაშების მეთოდოლოგია, რაოდენობა და აღნიშნეს რომ გამოიყენებდნენ ჩემს თამაშებს და შექმნიდნენ ნიმუშის მიხედვით ახალ თამაშებს, ჩემი მიგნებები და პრაქტიკა მნიშვნელოვანია არა მარტო საძელოს სკოლის მასწავლებლებისთვის არამედ სხვა მასწავლებლებისთვისაც.

ვფიქრობ ჩემი პრაქტიკა ღირებულია და მოსწავლეებს მისცემს საშუალებას უფრო მეტად იყვნენ მოტივირებული, ჩართული საგაკვეთილო პროცესში, მიაღწიონ უფრო მეტად ე.ს.გ მიზანს და მშობლებიც ჩართულნი იყვნენ მუდმივად მოსწავლის შედეგების და ცოდნის მიღების პროცესში.

თინათინ გოგიაშვილი 2018-2019 წელი

გამოყენებული ლიტერატურა:

1. პრაქტიკული კვლევა სკოლაში: ზოგადი მიმოხილვა | [mastsavlebeli.ge/?p=18710](http://mastsavlebeli.ge/mastsavlebeli.ge/?p=18710)
2. როგორ დავწეროთ პედაგოგიური პროექტის კვლევის ანგარიში - https://aiazma.blogspot.com/2018/09/blog-post_20.html
3. ელექტრონული თამაშები განათლების სისტემაში <http://mastsavlebeli.ge/?p=3521>.
4. ტექნოლოგიებით სწავლება დაწყებით კლასებში <http://mastsavlebeli.ge/?p=9565>
5. ეროვნული სასწავლო გეგმა: <https://www.mes.gov.ge/content.php?id=3923&lang=geo>
6. 21-ე საუკუნის უნარ-ჩვევები <http://tpdc.ge/essentials/>

დანართი

სწავლის პროცესზე დაკვირვება და თვითშეფასება მასწავლებლის

მოსწავლე----

	რას აკეთებენ ბავშვები ონლაინ თამაშის დროს	შენიშვნა
1	თამაშის დროს ხმამაღლა პასუხობენ კითხვებს	
2	სვამენ კითხვას როცა გაუგებარია მათთვის კითხვა ან აზუსტებენ პასუხებს ჩემთან	

3	ისეთი თამაშის დროს, სადაც გამოყენებულია ვიდეო ან აუდიო ჩანაწერი უსმენენ წყნარად და ყურადღებით	
4	თამაშის შემდეგ მონაწილეობენ დისკუსიაში	
5	თანამშრომლობენ ერთმანეთთან	
6	მუშაობენ ინდივიდუალურად	
7	ბავშვები ინტერესს ავლენენ თამაშში წარმოდგენილი საკითხის მიმართ	
8	ბავშვების ემოციები და განწყობები თამაშის მსვლელობის დროს.	
9	ყველა მოსწავლე ჩართულია და აქვს შესაძლებლობა ითამაშოს	

მშობლების კითხვარი

		დიახ	არა	არ ვიცი
1	მოსწონს თუ არა თქვენს შვილს ქართულის გაკვეთილები?	1	2	3
2	თანამშრომლობს თუ არა თქვენი შვილი გაკვეთილზე კლასელებთან?	1	2	3

3	ქართულის გაკვეთილზე აქვს თუ არა თქვენს შვილს დააზუსტოს ის საკითხები, რომლებიც ვერ გაიგო?	1	2	3
4	ქართულის გაკვეთილზე ითვისებს თუ არა თქვენი შვილი სასწავლო მასალას?	1	2	3
5	ესწრებით თუ არა სკოლაში განხორციელებულ ღონისძიებებს?	1	2	3
6	შეიცვალა თუ არა თქვენი შვილის დამოკიდებულება ქართული გაკვეთილის მიმართ, რაც ონლაინ თამაშების გამოყენება დაიწყო მასწავლებელმა?	1	2	3
7	მოგიზაადებიათ თუ არა თქვენ შვილთან ერთად ონლაინ თამაში?	1	2	3
8	გისაუბრიათ თუ არა თქვენს შვილთან მოსწონს თუ არა თამაშები და რა შედეგი აქვს ბავშვს	1	2	3
9	აუცილებელია თუ არა მასწავლებელმა გააგრძელოს ამ ტიპის რესურსებით სწავლება, იმისთვის რომ მოსწავლეებმა უკეთ აითვისონ ენა?	1	2	3
10	რა ტიპის ცვლილებებს ისურვებდით ქართულის გაკვეთილზე? ახსენით!			

თვითშეფასების ფორმა მოსწავლეებისთვის

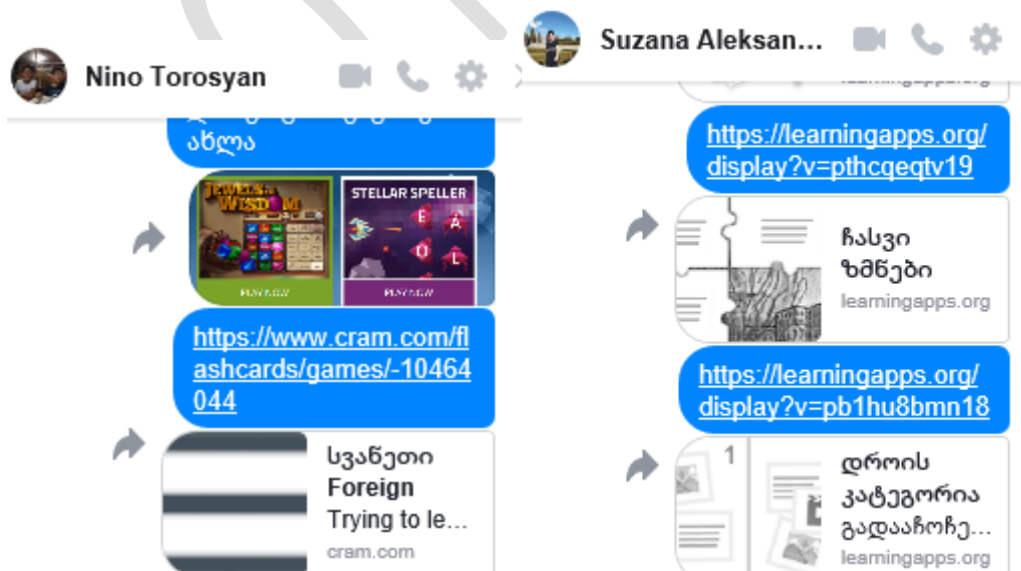
სახელი და გვარი-----

3 ყველაზე სახალისო თამაში, რომელიც მოგეწონა	
2 საკითხი, რომელმაც ხელი შეგიშალა თამაშის განხორციელებისას	

გეხმარებოდა თუ არა მასწავლებელი თამაშის დროს საკითხების გარკვევაში?	
გქონიათ თუ არა შემთხვევა, როცა სკოლაში ისწავლე ახალი საკითხი, ითამაშე, ტექსტის გააზრებისთვის და მაინც დარჩა გაუგებარი საკითხები?	
რამდენად იყენებთ ციფრულ ტექნოლოგიებს სხვა გაკვეთილებზე და გადგებათ თუ არა ქართულის გაკვეთილზე მიღებულ ცოდნა	
რას ისურვებდით, რას გააუმჯობესებდით ქართულის გაკვეთილზე...	

დანართი

დანართი (სოციალური ქსელის მეშვეობით საშინაო დავალების გაგზავნის ნიმუში)



დანართი (ხელნაწერი წიგნები)



დანართი (წერილები ახალქალაქის რაიონის სოფელ გომანის საჯარო სკოლის მოსწავლეებთან სოციალური ქსელის მეშვეობით)

გამაჩვენა! მე ვაი ხომანი ვაბოვად
 სეპახოვად სოფელ სელმა. ახალქალაქი სეპახოვად
 სამხეთ-დასავლეთით მდებარეობს ახალქალაქი ხაბაბის
 ციხეა. ის ძველი დამა ვანსაფეთხით მდებარეობს
 თვისქადაც თხნაბილად ყოველ დღე მუშაობს.
 ახალქალაქი ისეა, როგორც ქალაქი. მისი მთელი და მთლიან
 ხელსაფელს მუშაობს. ადამიანთა მუშაობის და მთლიან
 მთლიან მუშაობს და მთლიან ხელსაფელს მუშაობს.
 და გამაჩვენა.

ვედი მუშაობს
 მუშაობს მუშაობს

რომანს
 გამაჩვენა! ჩვენ მივიღეთ შენი წიგნი. ჩვენ ვაბოვად
 და შევჩვენეთ შენს წიგნს. ჩვენ ვაბოვად. ჩვენ ვაბოვად
 საქალაქო სკოლაში სამხეთ-დასავლეთით ხევიონის ახალქალაქის ხაბაბის
 სოფელ გომანში. ახალქალაქში ახალი რომანი ჩააფიქრა, ჩვენს
 სკოლებში, მუშაობს, ეკონსეიები და ა.შ. ჩვენ ვაბოვად თანამუშაობს
 და მთლიან მუშაობს შენს წიგნს. ჩვენ სოფელი ამ ხაბაბის
 და მთლიან სოფლის მუშაობს. ვინაა ჩვენ ვაბოვად მთლიან
 და მთლიან მუშაობს. ახალი მუშაობს ჩვენს ქალაქის
 მუშაობს. ვაბოვად შენს მუშაობს.
 შენი მუშაობს ჩვენს, ახალი მუშაობს, მთლიან.
 სოფელი გომანი ქალაქი.

დათო

გამახტობა დათო. ხოვთხ ნახ? შენც...
ხო ახალ ახალი? ჩემთან ახლებია ახ
შეცვლილას ეხიო სერო მძვინ ხოდა
დასწვება მათგანომ ახრადეგები. დროან
მიწრა ხომ სერო სვანეთში რაზინვერ
თო რაფტებთ რამაში ბუჭებოთ. ვნახ
თო ძველი სხროები რა ეთმეგნი,
თხოვრები თქმა რა უხსოვრები უნახ
ამერა მოვერბედა ჩემი ახი რა
მევი საინტეგრირ ვნახ ვთ.

ვერა შენს პასუხს
შენი შეგობრები რაანა
ნაყროს, ესცვლ, არცვლ.

პაოლეს

გამახტობა პაოლეს. ჩვენ ვაოვთ ვაოთ.
შენ პოვლ ხაო? ჩვენთან არაფერი
აო არის ახალი. ჩვენ ვაოთ შეცხებ
კლასელები. ჩვენ ეცხვებოთ ახლოკლასის
რადონის სოფლო გომანში. ვსწავლოთ გომანის
საქარო სკოლაში. ჩვენს ჭეუფში თხი
მოსწავლო ვაოთ. რაანა, ნაყროს, ესცვლ, არცვლ.
შამდენი მოსწავლოა შენს კლასში?
ჩვენ ამ არადადეგებზე ვვინა რამ
თბილისში ნაყროთ. თბილისი ძალიან
რამაში რა საინტეგრირ ქალაქია.
მშვიდობის ხილი ძალიან მოგვინონს რა
გვინა აუციროვებოა რადისვენოთ იქ.
თქვენც ხომ არ ნა მოხვაროთ?

ვერა შენს პასუხს.
შენი შეგობრები რაანა
ნაყროს, ესცვლ, არცვლ.

მარინა

გამახტობა...
მარინა ძალიან საინტეგრირ ქალაქია
იქ არის ძალიან რამაში ხეობი. იქ არის ვაოები
ძალიან საინტეგრირია ვაოები ვაოები
იქ ვაოვთ არის მარაბები, მუშაობი ვაოები.
სკოლები, ვაოები, სასწავლოები, მარინა.
მარინის მუსსელო არის ასინოვანი ქალაქი.
მარინი ვაოვებ ქალაქია. მარინა ვაოვებოა მარინა.
ნახვებო... ვაო შენს ახლებს. სეზონა

სადგოი

მარინის პასუხი

გამახტობა... ჩვენ ვაოთ ვაოებოვან ვაოთ ხეობი
ვოვებ, საოო, ქნეჭე. ჩვენ ძალიან ვაოვებ საოოხეობ,
მავაროაფო ფეხებოთი, ცენახი, ჭეხახეო რა ახე ბეგხი
საინტეგრირ საოოხეო რაან ვაოთ ხომ მახიზო ძალიან
საინტეგრირ ქალაქია. ჩვენ ბეგხი საინტეგრირ ახეხაქაქია
ვაოთ მახიზის შესებებ. იქ მარინაზეობი მხოლოდოში
ეხი ეხი მარაბი ვაოში მახი სიძალიან ვაო ვაოხია.
მახიზი ახლ საინტეგრირი ვაოვებოა. მახიზში ახლ
ხომ 10 000 000 ზე ვაოთ ახეხი. თქვენ ვაოთ
ხომ მახი ახეხეობი ცხეხიძეობ მახიზში. ის იყო სო
მეხი რა მახი რამაზეობი ვაოვებო ახეხიძეობ. შეგობრებო
ნახვებო მახიზში ხეხეობის ახეხიძეობზე თუ ვაო
რო ვაოვებო.

ვაოვებ საოოხეობს, საოო მარინაქაქია.
ქნეჭე მარინაქაქია.
იქ ვაოთ სოფლო გომანი.

დანართი (ჩემ მიერ შექმნილი დამატებითი რესურსები მეექვსე კლასისთვის)

გაზაფხული



(ტექსტში გამოტოვებულია 3 სიტყვა, წაიკითხე, გამოიცანი და ჩაწერე)

მზის სითბომ თოვლი დაადნო... ენძელას გაღვიძება ეზარებოდა, მაგრამ მზის სხივებმა არ მოასვენეს, თვალი გაახილა, გარშემო ბნელოდა, ყვავილებს ეძინათ, ზოგს ხავსის საბანი დაეფარებინა, ზოგს თავისივე ფოთლები, ზოგი გულაღმა იწვა, ზოგიც პირქვე, ზოგს პაწაწინა ყლორტებში ჩაერგო თავი და მშვიდად ფშვინავდა, ზოგიც, რაც არ უნდა გასაკვირი იყოს, ხმამაღლი ხვრინავდა.

----- თვალები მოიფშვნიტა, მხრები მოისრისა, მერე სახეზე შეისხა იქვე მოწანწკარე რუს ცივ-ცივი და ანკარა წყალი. ახლა კი მიხვდა, რომ გაზაფხული მოსულიყო და სწორედ მისმა სითბომ გააღვიძა.

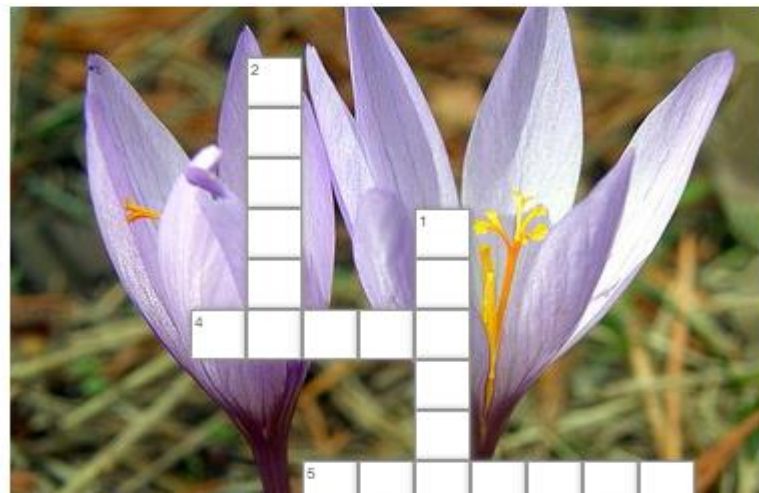
გამოიცანით სიტყვები და ჩაწერეთ კროსვორდში.

1. თვალები მოისრისა ანუ მო.....
2. სუფთა წყალი ანუ....
3. ასე ეწოდება სიტყვას, რომელიც შედგება ღეროსგან და ღეროზე განლაგებული ფოთლებისგან და კვირტებისგან, ყლო....



4. მას ჰქვია

5. ძილის დროს მშვიდად სუნთქვას ჰქვია ფშ....
6. ძილის დროს ხმამაღლა სუნთქვას ჰქვია ხვრ....

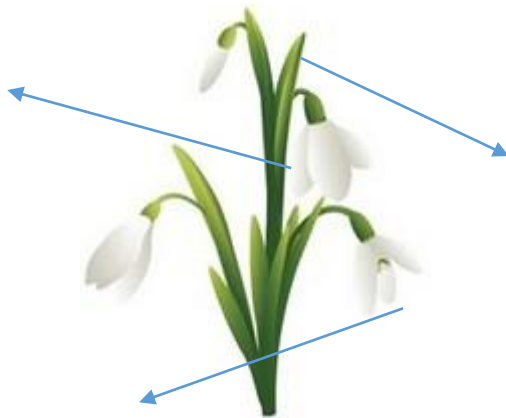


გახარებულმა ენძელამ, დანარჩენ ყვავილებს ნაზად შესძახა, გაიღვიძეთ, გაიღვიძეთ, ---
----- მოდისო. თითო-ოროლამ თვალი ჭყიტა... ეეეჰ, ნეტაი, შენაო, ჩაიქნიეს ხელი
ენძელას დანახვაზე და ისევ ამოუშვეს ფშვინვა. ენძელამ ოდნავ მოყინულ და თოვლის
ნარჩენებით აჭრელებული მიწის ზედაპირზე ენძელას კოპწია თავი გამოჩნდა. თავს პაწია
ღეროც მოჰყვა, პაწიავე ფოთლებით. წელში გაიმართა და ზემოთ, მზისკენ აიხედა. მზე
ნაზად უღიმოდა, ენძელამ თავი დახარა, შერცხვა. მერე მორიდებით და ცოტა არ იყოს,
შიშითაც მიმოიხედა. ჯერ სულ მარტო იყო. თუმცა, არა, მზე და მიწა ხომ აქ იყვნენ. ორივე
შეჰხაროდა პაწაწინა ყვავილს. მიწას ხელის გულზე დაესვა ენძელა, ----- კი ციდან
ათბობდა.

ენძელაც ბედნიერი იყო. საოცრად, საოცრად უხაროდა დაბადება.



აღწერე ენძელა და სწორად მიუწერე: ღერო, ყვავილი, ფოთოლი.



1. რატომ გაეღვიძა ენძელას?

2. მონიშნე მსგავსი სიტყვა და დააკავშირე ერთმანეთთან:

კამაკამა	პატარა
კოპწია	სუფთა
რიჟრაჟი	განთიადი
პაწია	კობტა

3. ჩამოთვლილი წინადადებები დაალაგე თანმიმდევრობით:

- ა) ენძელა ბედნიერი იყო რომ დაიბადა.
- ბ) ენძელამ თოვლზე ამოყო თავი.
- გ) მზე და მიწას უხაროდა ენძელის ამოსვლა.
- დ) ენძელა სითბომ გააღვიძა.
- ე) გაიღვიძა ენძელამ და გარშემო მიმოიხედა.
- ვ) გამოიღვიძა და რუს წყალი მიისხურა სახეზე.

4. სიტყვები ისე დაალაგე რომ წინადადებები გამოვიდეს:

1. თვალის, შეეზარა, ენძელას, გახელა.

2. ყვავილებს, მოავლო, ღიმილით, ენძელამ, თვალი.

5. მონიშნეთ მხოლოდ წინადადებები:

- ენძელა, კაბა , მზე უღიმოდა.
- ენძელა საოცრად ბედნიერი იყო.
- ენძელას კოპწია თავი მიწის ზედაპირზე გამოჩნდა.
- ზოგი გულაღმა იწვა, ზოგი ხმამაღლა ხვრინავდა.

შეურჩიე ფოტოს სახელწოდება და დაწერე პატარა მოთხრობა





ზმნა და არსებითი სახელი

ზოგი სიტყვა მოქმედებას გამოხატავს. სიტყვებს, რომელიც მოქმედებას გამოხატავს ზმნა ეწოდება.

ყურადღებით წაიკითხე, წინადადებებიდან ამოკლებულია ზმნები, როგორ ფიქრობთ გავიგებთ ამბავს?

დააკვირდი:

ენძელამ თვალები -----, მხრები -----, მერე სახეზე
----- იქვე მოწანწკარე რუს ცივ-ცივი და ანკარა
წყალი.

ენძელამ, მხრები, რუს, წყალი არსებითი სახელებია.

ზმნა არსებითი სახელის მოქმედებას ან მდგომარეობას გამოხატავს.

სავარჯიშოები

1. იპოვე ზმნები ნაწყვეტებში და ქვეშ ხაზი გაუსვი. დაიხმარე შეკითხვა „რა ქნა“? მზე სათუთად უღიმოდა, დაიმორცხვა ენძელამ. თავი დახარა. მერე მორიდებით და ცოტა არ იყოს, შიშითაც მიმოიხედა.
2. იპოვე არსებითი სახელები და გაუსვი ქვეშ ხაზი (დაიხმარე კითხვები: ვინ? და რა?) ენძელა ხომ აქ დიდხანს ელოდა გაზაფხულის მოახლოვებას. კაბა ნაზად ჩამოიბერტყა, ნაკეცები სათუთად გაასწორა, თავზეც გადაისვა ხელი, ვარცხნილობა შეიმოწმა.
3. სიტყვები გაანაწილე ქვემოთ მოცემულ ცხრილში: გაზაფხული, მზე, დაბადება, შეჭხაროდა, კაბა, მიმოიხედა, წყალი, ყვავილები, ჩაეჭიდა, შესძახა, შეულიტინა, ფოთლები, ეძინა,

არსებითი სახელი	ზმნა

ნამდვილი ადამიანი



თბილისის ერთ-ერთ ლამაზ უბანში, მეტად კეთილი ბებო ცხოვრობდა. იგი თავმდაბალი, თავაზიანი და მოსიყვარულე იყო. თუკი ვინმეს რამე გაუჭირდებოდა, ეთერი ბებო შვილიშვილთან ერთად მასთან გაჩნდებოდა და სიყვარულით სავსე გულით ამხნევებდა.

ეთერი ბებოს ძალიან კარგად გამოსდიოდა სხვისი დახმარება. ამის გამო, ყველას უყვარდა იგი, იმასაც ამბობდნენ, რომ ნამდვილი ადამიანიაო.

ერთ დღეს, როდესაც ბებო შვილიშვილთან ერთად სახლში ბრუნდებოდა, გოგონამ უთხრა: ახლა კი მესმის, რაც ნიშნავს „ადამიანი ადამიანის მალამოაო“. გახარებულმა ბებომ გულში ჩაიკრა პატარა გოგონა.

ნათია აბულაძე

1. დაალაგე ასოები ისე რომ გამოვიდეს სიტყვა.

ა, ვ, ზ, თ, ი, ა, ნ, ი, ა

მ, დ, თ, ა, ვ, ბ, ა, ი, ლ, ა.

ე, თ, ი, კ, ი, ლ

მ, ს, ი, ო, ვ, ყ, რ, ა, ლ, უ, ე.

2. ჩასვით სიტყვები: ბებო, თავაზიანი, უყვარდა, ადამიანის. გულში ჩაიკრა, ლამაზ.

თბილისის ერთ-ერთ ----- უბანში, მეტად კეთილი ბებო ცხოვრობდა. იგი თავმდაბალი, ----
---- და მოსიყვარულე იყო. თუკი ვინმეს რამე გაუჭირდებოდა, ეთერი ბებო შვილიშვილთან
ერთად მასთან გაჩნდებოდა და სიყვარულით სავსე გულით ამხნევებდა.

ეთერი ბებოს ძალიან კარგად გამოსდიოდა სხვისი დახმარება. ამის გამო, ყველას ----- იგი,
იმასაც ამბობდნენ, რომ ნამდვილი ადამიანიაო.

ერთ დღეს, როდესაც ----- შვილიშვილთან ერთად სახლში ბრუნდებოდა, გოგონამ უთხრა:
ახლა კი მესმის, რაც ნიშნავს „ადამიანი ----- მალამოა“. გახარებულმა ბებომ -----
-- პატარა გოგონა.

დაახსიათეთ ეთერი ბებო:

1. როგორ გესმით სიტყვა „ნამდვილი ადამიანი“? განმარტეთ ამ სიტყვების აზრი

2. როდის არის, ადამიანი ადამიანის მალამო? გაიხსენეთ თქვენი გამოცდილებიდან, ვის
დახმარებხართ ან თუ წაგიკითხავ ან გინახავთ ტელევიზიით დაწერეთ პატარა ისტორია.

3. ისაუბრეთ თქვენი ბებისა და ბაბუის შესახებ, დაახსიათეთ მათი გარეგნობა/ხასიათი. მისწერეთ
წერილი თქვენს ბებისა და ბაბუას.



მხოლოდითი და მრავლობითი



დააკვირდი წინადადებებს:

მხოლოდითი რიცხვი:

ბიჭი ბურთს თამაშობს. ეზოში ხე დგას.

მრავლობითი რიცხვი:

ბიჭები ბურთს თამაშობენ. ეზოში ხეები დგას.

შეადარე: ბიჭები თამაშობენ- ხეები დგას.

დაიმახსოვრეთ: უსულო არსებითი თუ მრავლობითია მას ზმნა მხოლოდითში შეეწყობა.

სავარჯიშოები

1. მხოლოდითს მიუწერე მრავლობითი:

- . კლდე-----
- . ბუდე-----
- . სახე -----
- . კიბე -----

4. სწორად გაანაწილე ზმნები: იცის, იციან, მოაქვს, მოაქვთ, დაინახა, დაინახეს.

- . მოსწავლემ გაკვეთილი კარგად -----
- . ბიჭმა ღობეზე ჩიტი -----
- . ბავშვს სკოლიდან წიგნი -----
- . ბიჭებმა ხეზე ჩიტი -----
- . მოსწავლეებმა დღეს გაკვეთილები კარგად-----
- . ბავშვებს ხილი -----

4. იპოვე 7 არსებითი სახელი, რომლებიც მრავლობით რიცხვშია და ქვეშ ხაზი გაუსვი.

„იცი, რომ ჩიტები ბოსტნის მცველები არიან? ისინი ბოსტნეულის მტრებს მუსრს ავლებენ, ჭამენ მავნებელ ჭიებსა და მათ მატლებს. მაგრამ ფრინველებს ღამით სძინავთ. ეს კარგად იციან ჭიებმა და ამიტომაც დღისით გრილ, ნესტიან ადგილებში იმალებიან, ღამით კი ბოსტნეულთან, მწვანილთან მიცოცავენ. ცუდი დღე დაადგებოდა ბოსტანს, მას რომ ღამის მცველებიც არ ჰყოლოდა. ეს მცველები მიწის ბაყაყები არიან!“

5. აღწერე სურათი ერთი წინადადებით. გამოიყენე მრავლობითი რიცხვი.



ბებერი მგელი



ერთი რუხი მგელი დაბერდა, დაჩაჩანაკდა, მუხლმა უსუსტა, კბილებიც კი დაუცვდა და გადაწყვიტა: მეყო მგლობა, ბოროტებას დავანებებ თავს და სიკეთის გზით ვივლი: მოვინანიებ, იქნებ გატეხილი სახელი მოვიშორო და კეთილისა დავიმკვიდრო.

მგელს უნდოდა ტყის ბინადარებისთვის ეთქვა, მგლობას თავი დავანებე, ნურაფრის შიში გექნებათ, გაიგეთ, დაიჯერეთ, რომ აღარავის ვერჩიო. მაგრამ, ვინ დაიჯერებდა მგლის სიკეთეს. მგელმა ცხოველებს უთხრა:

_ ნუ გეშინიათ, ის აღარა ვარ, რაც ვიყავი, ის აღარა ვარ, რაც გახსოვართო!

_ მაშინ, ვინ ხარო? _ მოამახეს.

_ მგელი ვარ, მაგრამ რაც ვიყავი, ის აღარაო.

_ მაშინ, ვინ? კურდღელი, შველი, თუ ირემიო?

_ მგელი, მაგრამ კეთილი, ლმობიერი...

შეჩერდნენ და დააკვირდნენ, მაგრამ ვერანაირი განსხვავება დაინახეს და გაიქცნენ მისგან. მგელი კი გულდაწუყვეტილი დადის, დაძუნძულებს და დაყმუის:

_ გაიგეთ, ის აღარა ვარ. გაიგონეთ, მგელი ვარ, მაგრამ ის, რაც ვიყავი, აღარა ვარ, სათნო ვარ, ალალ-მართალიო!

ვინ დაგიჯერებს; მგელი იყო და იმახო _ მგელი არა ვარო!

ოტია იოსელიანი

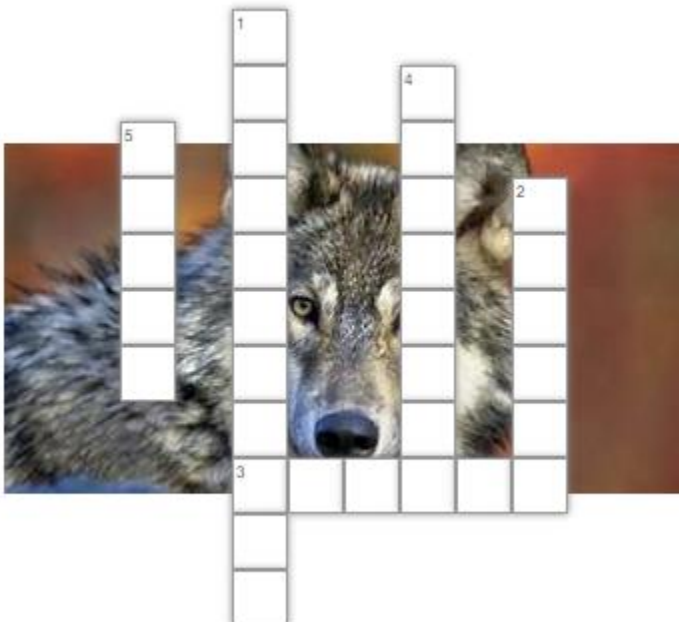
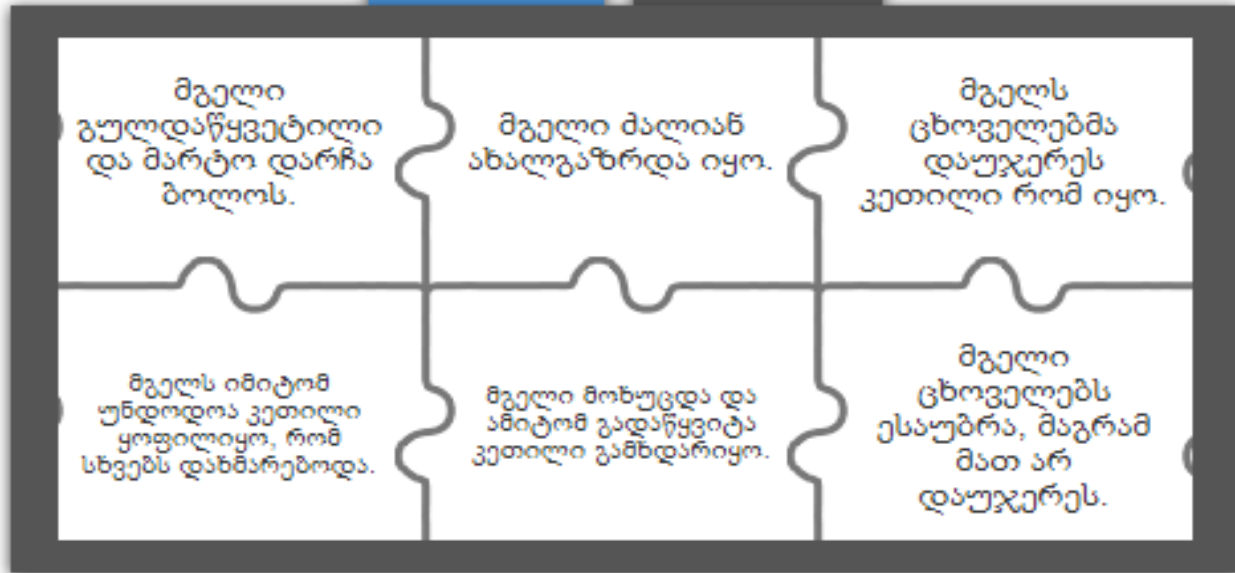
1 .გადახაზეთ მნიშვნელობით განსხვავებული სიტყვა.

მოხუცი, ბებერი, ყმაწვილი, ასაკოვანი, მხცოვანი, დაჩაჩანაკებული.

კეთილი, სათნო, ბოროტი, ლმობიერი.

ტყუილი

მართალი



1. ძალიან დაბერდა მგელი, ანუ.....
2. როგორი იყო თავიდან მგელი?
3. შემდეგ როგორი უნდოდა ყოფილიყო?
4. კეთილი, სათნო,
5. რა ჰქვია იმ ხმას რომელსაც მგელი გამოსცემს?

5. რომელი ანდაზა არ უკავშირდება მოთხრობის ბოლო წინადადებას ვინ დაგიჯერებს; მგელი იყო და იმახო _ მგელი არა ვარო!

- ა) „ტყუილს მოქმელს მართალსაც არ დაუჯერებენო“
- ბ) „სახელის გატეხვას თავის გატეხვა ჯობიაო“
- გ) „ტყუილს მოკლე ფეხები აქვსო“

6. შეუცვალეთ მოთხრობას სათაური, დასაწყისი, დასასრული და შექმენით ახალი მოთხრობა.

არსებითი სახელი და რიცხვითი სახელი

დააკვირდი ნახატებს და წაიკითხე წინადადებები:



ბავშვები კითხულობენ.

ორი ბავშვი კითხულობს

რამდენი ბავშვი კითხულობს?



დაიმახსოვრე: რიცხვითი სახელის გვერდით არსებითი სახელი ყოველთვის მხოლოდით რიცხვშია.

სავარჯიშოები

1. ყურადღებით წაიკითხე ტექსტი და რიცხვით სახელებს ქვეშ ხაზი გაუსვი.
„...პატარა საქართველოს მონღოლები ოთხ ნაწილად შემოესივნენ. ერთ ნაწილში ათი ათასი კაცი იყო, სულ ორმოცი ათასი მონღოლი დაესხა თავს საქართველოს.“
2. წაიკითხე ნაწყვეტი არჩილ სულაკაურის ნაწარმოებიდან „ცისფერი ირემი“. სწორად ჩასვი გამოტოვებული არსებითი სახელები:
3. „... მშრომელებს ორი -----(მელიები/მელია) შემოემატა, შემდეგ ქალბატონი ფეფიკოც მობრძანდა თავის ბაჭიებიანად. აბა, წაპა და წუპა, თქვენ იცით, არ შემარცხვინოთო, გაამხნევა შვილები და თვითონაც ხელებდაკაპიწებული შეუდგა ორმოს ამოვსებას. მათ შორის სამი ----- (ტურა/ტურები) როგორ აღმოჩნდა ვერავინ გაიგო. ჩუმად, ფეხაკრეფით მოვიდნენ, თავიანთი ვინაობა არც გაუმხელიათ, ისე დაიწყეს საქმიანობა....თუმცა ბოდიში უნდა მოვიხადო, სამი კი არა, ოთხი -----(ნადირი/ნადირები) მოსულა...აქ უკვე იმდენი -----ცხოველი/ცხოველები ირევა, რომ მათი დათვლა თითქმის შეუძლებელია...“
4. შეადგინე 6 წინადადება შემდეგი სიტყვების გამოყენებით:
. სამი ძაღლი, ძაღლები, ხუთი ნაყინი, ნაყინები, ორი და, დები.



ცოტნე დადიანი

მეცამეტე საუკუნის შუა წლებში საქართველოსათვის თავდადებულობით თავი ისახელა ერთმა დიდებულმა ქართველმა, სახელად ცოტნე დადიანმა. აი, როგორ მოხდა ეს ამბავი.

თამარ მეფის სიკვდილის შემდეგ არ გასულიყო ჯერ თორმეტი წელიწადი, რომ ჩვენს ქვეყანას შემოესია მრავალრიცხოვანი და უძლიერესი მტერი — მონღოლები. ამ ველურმა ხალხმა მოინდომეს საქართველოს დაპყრობა. მათ მოსთხოვეს ქართველებს, ნებაყოფლობით დაგვმორჩილდითო, მაგრამ ცივი უარი მიიღეს. მაშინ მათი ლაშქარი შემოესია ჩვენს ქვეყანას და დაიწყო ხანგრძლივი ბრძოლა ქართველთა და მონღოლთა შორის. ქართველებმა დიდი ვაჟკაცობა უჩვენეს მტერს, სამშობლოს დამოუკიდებლობას და თავისუფლებას თავგანწირულნი იცავდნენ, მედგრად ებრძოდნენ მონღოლებს, ჟლეტდნენ მათ. მაგრამ მტრის სიმრავლის გამო ბოლოს მაინც დამარცხდნენ.

გამარჯვებულმა მონღოლებმა საქართველოში სწრაფად შეცვალეს მდგომარეობა. ქვეყანა სწრაფად გააღარიბეს, თავისუფლება წაართვეს ხალხს.

1. თქვენი აზრით რას ნიშნავს სიტყვა „თავდადებული“?

- ა) თავგანწირული
- ბ) თავმოყვარე
- გ) დიდებული

2. დააკავშირეთ ერთმანეთთან შინაარსის მიხედვით მსგავსი სიტყვები.

ჟლეტვა	ბევრი
მრავალრიცხოვანი	ხოცვა
შემოესია	ჯარი
ლაშქარი	შემოიჭრა

3. უპასუხეთ კითხვებს:

1. როდის მოხდა ეს ამბავი?

2. ვინ აღარ იყო საქართველოს მეფე?

3. ვინ იყოს საქართველოს მტერი?

4. დაასრულე წინადადება: მონღოლებმა დაიპყრეს საქართველო და შემდეგ საქართველო.....

ქართველებმა გადაწყვიტეს აჯანყება, მონღოლებმა გაიგეს ეს ამბავი და მისი მონაწილეები დააპატიმრეს და მონღოლთა მეთაურს მიუყვანეს. ქართველებმა უარყეს აჯანყება და მონღოლთა მეთაურმა ასე დასაჯა ისინი: ხელ-ფეხი შეუკრეს, გააშიშვლეს, ტანზე თაფლი წაუსვეს და მზეზე დაყარეს. ცოტნე დადიანი შემთხვევით გადაურჩა დაპატიმრებას, მეგობრების ამბავი რომ გაიგო მივიდა ტანზე გაიხადა, თაფლი წაისვა და მეგობრებთან ერთად დაჯდა.

როცა ეს ამბავი მონდოლთა მეთაურს უთხრეს, იგი გაოცდა, დაიბარა თავისთან ცოტნე და ჰკითხა მიზეზი, რად მოვიდა აქ და რად ჩაჯდა გატიტვლებულ ქართველთა შორის. ცოტნემ მიუგო: მე მოვედი იმიტომ, რომ ჩემი ამხანაგები უდანაშაულონი არიან. უდანაშაულოთა დასჯა კი თუ შეიძლება, მეც მათთან ერთად დამსაჯეთო.

ამ სამაგალითო სათნოებამ და იშვიათმა მეგობრულმა ერთგულებამ ისეთი ძლიერი შთაბეჭდილება მოახდინა, რომ მან თქვა: რადგანაც ქართველნი იმდენად სათნონი და კეთილნი ყოფილან, იმდენად ერთგულნი ერთმანეთისა, რომ შორეული აფხაზეთიდან მოვიდა ეს დიდებული კაცი, რათა თავი დასდოს მეგობრებისათვის, ამიტომ ვენდობი მეც მათ და ვანთავისუფლებ ყველასო.

ასე იხსნა სახელოვანმა მამულიშვილმა ცოტნე დადიანმა რჩეული ქართველები საშინელი წამებისაგან.

ტყვეობიდან დაბრუნებულნი ქართველები შეუდგნენ ქვეყნის გაძლიერებას, დაამყარეს საქართველოს სხვადასხვა კუთხეებს შორის ძმური კავშირი და ერთობა, გაათვისუფლეს საქართველო მონდოლებისგან.

1. ჩამოწერეთ შენთვის საინტერესო 1 ფაქტი, რომელიც ამ მოთხრობაშია.

1. თქვენი აზრით როგორი ადამიანი იყო ცოტნე დადიანი, დაახასიათეთ ის:
2. კიდევ ვინ იცით ისტორიული პიროვნება, ვინც გამოიჩინა მსგავსი თავდადება.....



ინტერესებთ საქართველოს ისტორია? ვინ იყვნენ გამორჩეული ადამიანები?

დაინტერესების შემთხვევაში მოამზადეთ პროექტი, მოიძიეთ ინფორმაცია სადაც ისაუბრებთ:

1. ვინ იყო.
2. როდის ცხოვრობდა.
3. რით იყო გამორჩეული.
4. მისი საქციელი რას გვასწავლის.

თქვენი პროექტი შეგიძლიათ გააფორმოთ ნახატებით ან ამობეჭდილი ფოტოებით.

არსებითი სახელის ბრუნება

არსებითი სახელი შვიდნაირად იცვლება და მას ბრუნვა ჰქვია.



დააკვირდი:

გურამი- გურამმა

კლასი-კლასს

სკამი-სკამმა

ხავსი-ხავსს

- შეადგინე წინადადებები ქვემოთ მოცემული ფორმების გამოყენებით:
ძალი, ძალმა, ძალს, ძალის.

- კალამი, კალამმა, კალამს, კალამის

- წაიკითხე ნაწყვეტები წიგნიდან „დედა, მამა, რვა ბავშვი და საბარგო მანქანა და სწორად გაანაწილე არსებითი სახელის ფორმები: ბავშვი, ბავშვმა, ბავშვს, ბავშვის

- „ოთხმა უფროსმა ----- იმწამსვე ტანთ ჩააცვა ოთხ უმცროსს.

- „- სულ ვცდილობ რომ დავაწყნარო, -მოიბოდიშა დედამ, -მაგრამ ესენიც ისევე თამაშობენ, როგორც ყველა ----- თამაშობს ამქვეყნად. ხომ არ მოვკლავ ამისთვის?!“

- „მამა კი იდგა და მორტენის საწოლს შესცქეროდა. ის იმავე სიგრძის იყო, რამსიგრძეც ყველა ----- საწოლი.“

- „შეუძლებელია, რომ მე და რვა ----- ვერ შეგვემჩნია ერთი საბარგო მანქანა.“

- დაასრულე არსებითი სახელები:

- ა. გოგონა გაჩერებაზე იდგა და ავტობუსს ელოდებოდა.
- ბ. დიდი ზომის ატამ- ბავშვის ყურადღება მიიქცია.
- გ. მკერავმა მარიამ-- თავის ნემსს-- ძებნა დაუწყო.

ტყუილი

ლუკა! – დაუძახა ერთხელ დედამ ბიჭუნას. – მაღაზიაში გაიქეცი და კარაქი იყიდე.
ლუკას უყვარდა თავისი დედიკო და მაშინვე გაიქცა მაღაზიაში.

მაღაზია ახლოს იყო და ლუკას ათიოდე წუთშიც შეეძლო დაბრუნება, მაგრამ გზად მეგობრები შემოხვდნენ. ისინი იქვე მწვანე მინდორზე თამაშობდნენ და ლუკაც შეუერთდა მათ. ისე გაერთო თამაშით, რომ დაავიწყდა სად და რისთვის მიდიოდა. მხოლოდ კოშკის საათმა გაახსენა

მას დედის დავალება. თავქუდმოგლეჯილი გავარდა მაღაზიაში, იყიდა კარაქი და სახლში გაიქცა.

– სად იყავი ამდენ ხანს? – ჰკითხა დედამ.

ლუკას არ უნდოდა დედის მოტყუება, მაგრამ სიმართლის თქმისაც ეშინოდა. მან იცოდა, რომ დედა საქციელს არ მოუწონებდა და შეიძლება, დაესაჯა კიდევ ის.

– მაღაზიაში ბევრი ხალხი იყო და იძულებული გავხდი, დავლოდებოდი. ძალიან ვდარდობდი, რომ დიდხანს მომიწევდა გაჩერება, მაგრამ სხვა გამოსავალი არ იყო, – იცრუა მან და დედას უდანაშაულო თვალებით შეხედა.

დედამ, რა თქმა უნდა, დაუჯერა მას, მაგრამ უთხრა:

– სხვა დროს სხვა მაღაზიაში წადი, რომ ასე აღარ დაგაგვიანდეს, გასაგებია?

– კარგი, – თავი დაუქნია ლუკამ და სათამაშოდ გაიქცა.

1. დააკვირდი ტექსტს და იპოვე კროსვორდში გამოსაცნობი სიტყვა.

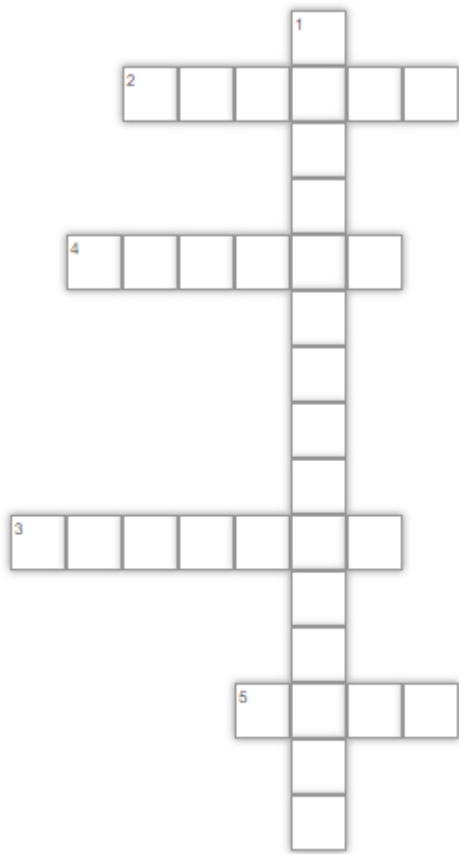
1. ძალიან სწრაფად გაიქცა, ანუ თა.....

2. რის საყიდლად გაუშვა დედამ მაღაზიაში ბიჭი?

3. ტყუილის საპირისპირო მნიშვნელობის სიტყვა.

4. ტყუილის მსგავსი მნიშვნელობის სიტყვა სი...

5. კიდევ მოიტყუება ბიჭი თქვენი აზრით?



ამგვარად, ლუკამ იპოვა გამოსავალი რთული მდგომარეობიდან და ყოველ შესაძლო შემთხვევაში დაიწყო ამ მეთოდის გამოყენება. როგორც კი მას რაიმე სასჯელი ემუქრებოდა, ის მაშინვე იგონებდა თავის გასამართლებელ მიზეზს.

ლუკას ტყუილი ასე გამოაშკარავდა:

ერთხელ, დედამ ლუკა ფოსტაში გაგზავნა, რათა გაეგო, წერილი ხომ არ იყო გამოგზავნილი თავისი მამისგან, ანუ ლუკას ბაბუისგან. დედა დარდობდა თავისი მამის ჯანმრთელობაზე, მისგან კი დიდი ხანი არაფერი ისმოდა.

ფოსტაში ლუკას წერილი მისცეს. მან წერილი ჯიბეში ჩაიდო და სახლში წავიდა. გზად, ერთ-ერთ სახლთან, შეჯგუფებული ხალხი დაინახა. მიუახლოვდა მათ და დაინახა ძირს დაცემული, გონდაკარგული გოგონა. ლუკა დიდხანს იდგა იქ და უფროსების საუბარს უგდებდა ყურს. შემდეგ „სასწრაფო დახმარების“ მანქანა მოვიდა და გოგონა საავადმყოფოში წაიყვანა. შეკრებილი ხალხიც დაიშალა. ლუკაც სახლისკენ მიმავალ გზას დაადგა და სახლთან

მიახლოებისას ჯიბეები მოიჩხრიკა. წერილი აღარსად ჩანდა. ნუთუ დაკარგა? სად? იქნებ იმ ადგილას, სადაც ის გოგონა იყო?

1. თქვენი აზრით ლუკა იპოვის წერილს?
2. ახლა თუ ეტყვის დედას ტყუილს?
3. გამოიცინით ტექსტში მოცემული სიტყვა:

ო, ს, ტ, ფ, ა

ო, ნ, დ, გ, ა, კ, რ, ა, უ, ლ, გ, ი

ჯ, ე, ს, ა, ს, ი, ლ

შ, კ, ა, რ, ა, ვ, ა, დ, ა, გ, ა, მ, ო

ლუკა წერილის მოსაძებნად გაიქცა, მაგრამ იმ ადგილას არაფერი დახვდა. წერილი ვერსად იპოვა. სხვა გზა არ რჩებოდა: წასულიყო სახლში და მოეტყუებინა დედა. ის ასეც მოიქცა. მეორე დღეს დედამ წერილი გაუგზავნა თავის მშობლებს. იცოდა, რომ ისინი წერილს ორიოდე კვირაში მიიღებდნენ.

ოთხი დღის შემდეგ დედას ბაბუის გარდაცვალების შესახებ შეატყობინეს. ორ დღეში კი დედამ მიიღო თავისი საყვარელი მამიკოს წერილი. მისი წაკითხვისას დედა ხმამაღლა ატირდა. მამამისი წერდა, რომ ძალიან უნდოდა მისი ნახვა და რომ წინამორბედ წერილში ფულს უგზავნიდა. ბოლო წუთამდე მამას იმედი ჰქონდა, რომ მისი გოგონა ჩავიდოდა მასთან, იმავე კონკრეტში იყო კიდევ ერთი წერილი შვილიშვილისთვის.

დედამ დაუძახა ლუკას, გულზე მიიკრა და წაუკითხა მისი გარდაცვლილი ბაბუის ბოლო სურვილი.

„ჩემო პატარა ლუკა! – წერდა ბაბუა. – დაუჯერე მშობლებს, განსაკუთრებით კი ტყუილისაგან დაიცავი თავი, რომელიც ხშირად შენნაირი ბიჭუნების ჩვევა ხდება. მიიღე ჩემი ბოლო რჩევა. გკოცნი“.

ბაბუის სურვილის მოსმენისას ლუკა ატირდა. მას დედიკოსთვის აღარ დაუმალავს თავისი ტყუილების ამბავი. უამბო, როგორ დაკარგა ბაბუის წერილი ფულთან ერთად. აღიარა, რომ ხშირად ატყუებდა დედას, რათა სასჯელისათვის აერიდებინა თავი.

ლუკა მთელი გულით ინანიებდა ტყუილს და დედამაც აპატია მას. დედა მადლობას უხდოდა დმერთს, რომ მან შთააგონა მის მომაკვდავ მამას, დაეწერა მისი ბიჭუნასთვის ასეთი სიტყვები: „ერიდე ტყუილს“.

1. რა გამოიწვია ლუკას ტყუილმა?

2. როგორ გესმით ანდაზა „ტყუილს მოკლე ფეხები აქვსო“

3. თქვენ თუ გითქვამთ ტყუილი? დაწერეთ პატარა ისტორია თქვენი ტყუილის შესახებ, შეურჩიეთ სათაური.

არსებითი სახელის კუმშვა

დააკვირდი: ასრებით სახელებს ბოლო მარცვლიდან ასო ამოუვარდა ანუ შიკუმშა (დაპატარავდა სიტყვა)



გიორგის წითელი ფანქარი აქვს.



გიორგი წითელი ფანქრით ხატავს.



მასწავლებელი მოსწავლეებს ხატვას ასწავლის.



მოსწავლეები მასწავლებლის

დახმარებით ხატავენ.

სავარჯიშოები

- დაასრულე წინადადებები. გაითვალისწინე, რომ ყველა ჩასასმელი სიტყვა იკუმშება.
. მამალი, ფურცელი, ქათამი, მასწავლებელი, მსხალი, კალამი, ფუტკარი.

- ა. დათომ საბუდარში ----- კვერცხი იპოვა.
- ბ. ----- მურაბა ძალიან გემრიელია.
- გ. ნატო დილით ----- ყვილმა გააღვიძა.
- დ. პატარა ლიამ ----- ფურცელი გახვრიტა.
- ე. რვეულის ----- ნიკამ თვითმფრინავი გააკეთა.
- ვ. ----- ნაკბენი მწარეა.
- ზ. ----- შენიშვნაზე გურამი გაწითლდა.

2. შეადგინე წინადადებები ამ არსებითი სახელების გამოყენებით:

სტუმრის, მგლის,, მწერლის, ცხვრის.

- ა. -----
- ბ. -----
- გ. -----
- დ. -----

3. იპოვე და გაასწორე შეცდომა;

- ა. ბავშვებმა ატამის მურაბა მიირთვეს. -----
- ბ. ეზოში ტყემალის ხე იდგა. -----
- დ. მე ალუბალის წვენი მიყვარს. -----



ამაყი ვარდი

გაზაფხულის ერთ მშვენიერ დღეს ტყეში წითელი ვარდი გაიშალა. ბევრი სხვადასხვა ჯიშის ხე, ბუჩქი და ყვავილი ხარობდა იქ. ვარდის ახლოს მდგარმა ფიჭვის ხემ თქვა: „რა მშვენიერი ყვავილია. ნეტავ, მეც მისნაირი მშვენიერი ვიყო“. მეორე ხემ მიუგო: „ძვირფასო ფიჭვო, ნუ წუხხარ, შეუძლებელია, რომ ყველაფერი გვექონდეს“.

ვარდმა თავი მოაბრუნა და აღნიშნა: „როგორც ჩანს, ყველაზე მშვენიერი მცენარე ვარ ამ ტყეში“.

მზესუმზირამ წამოსწია თავისი ყვითელი თავი და ჰკითხა: „რატომ ამბობ ასე? ამ ტყეში ბევრი მშვენიერი მცენარეა. შენ უბრალოდ ერთ-ერთი მათგანი ხარ“.

წითელმა ვარდმა უპასუხა: „ვხედავ, რომ ყველა მე მიყურებს და მალმერთებს“. შემდეგ კაქტუსს შეხედა და თქვა: „შეხედეთ ამ უშნო, ეკლებასხმულ მცენარეს!“

ფიჭვმა უთხრა: „წითელო ვარდო, როგორ ლაპარაკობ? ვის შეუძლია თქვას, რა არის სილამაზე? შენც გაქვს ეკლები“.

ამაყმა წითელმა ვარდმა ბრაზით შეხედა ფიჭვს და უპასუხა: „მეგონა კარგი გემოვნება გქონდა. შენ საერთოდ არ იცი, რა არის სილამაზე და როგორ შეიძლება ჩემი ეკლები კაქტუსის ეკლებს შეადარო!“

„რა ამაყი ყვავილია!“ – ფიქრობდნენ ხეები.

1. როგორი უნდოდა რომ ყოფილიყო ფიჭვი?

2. ყველაზე მეტად რომელ მცენარე არ მოსწონდა ვარდს?



ვარდი ცდილობდა, რომ თავისი ფესვები კაქტუსისგან შორს გაეწია, მაგრამ ადგილიდან ვერ იძვროდა. დღეები გადიოდა. ვარდი ყოველდღე შეურაცხმყოფელ სიტყვებს ამბობდა კაქტუსის შესახებ: „რა გამოუსადეგარი მცენარეა... რა სამწუხაროა, რომ მის მეზობლად მიწევს ყოფნა...“

კაქტუსი არ გაბრაზებულა, პირიქით, რჩევაც კი მისცა მას: „ღმერთს არავინ და არაფერი შეუქმნია უმიზეზოდ და უმიზნოდ“.

გავიდა გაზაფხული და დაცხა. ტყეში ცხოვრება გართულდა. მცენარეებს და ცხოველებს წყალი სჭირდებოდათ, თუმცა წვიმა არ მოდიოდა. წითელმა ვარდმა ჭკნობა იწყო. ერთხელ დაინახა, რომ ბელურებმა ნისკარტები კაქტუსს ჩაარჭეს და ცოტა ხნის შემდეგ გამოცოცხლებულნი გაფრინდნენ. ვარდი ძალიან დაიბნა და ფიჭვს ჰკითხა ჩიტების ქცევის მიზეზის შესახებ.

ფიჭვმა აუხსნა, რომ ჩიტებმა წყალი დალიეს კაქტუსიდან.

„არ ეტკინა, როცა ნისკარტები ჩაარჭეს ჩიტებმა?“ – ჰკითხა ვარდმა.

„კი, მაგრამ კაქტუსს არ მოსწონს, როდესაც ჩიტების ტანჯვას უყურებს“, – უპასუხა ფიჭვმა.

ვარდმა გაოცებულმა შეხედა და იკითხა: „კაქტუსს აქვს წყალი?“

„დიახ, შენც შეგიძლია დალიო. ბელურები მოგიტანენ, თუ კაქტუსს სთხოვ დახმარებას“.

წითელ ვარდს ძალიან შერცხვა იმის გამო, რასაც ეუბნებოდა და როგორც ექცეოდა კაქტუსს და ვერ ბედავდა მისთვის დახმარების თხოვნას. ბოლოს მაინც გაბედა და წყალი სთხოვა მეზობელს. გულკეთილი კაქტუსი დასთანხმა. ჩიტებმა ნისკარტები წყლით აივსეს და ვარდის ფესვები მორწყეს. ასე ისწავლა ვარდმა ჭკუა და იმის შემდეგ არასოდეს არავინ განუკითხავს გარეგნობის მიხედვით.

1. რის გაწევას ცდილობდა ვარდი კაქტუსისგან?

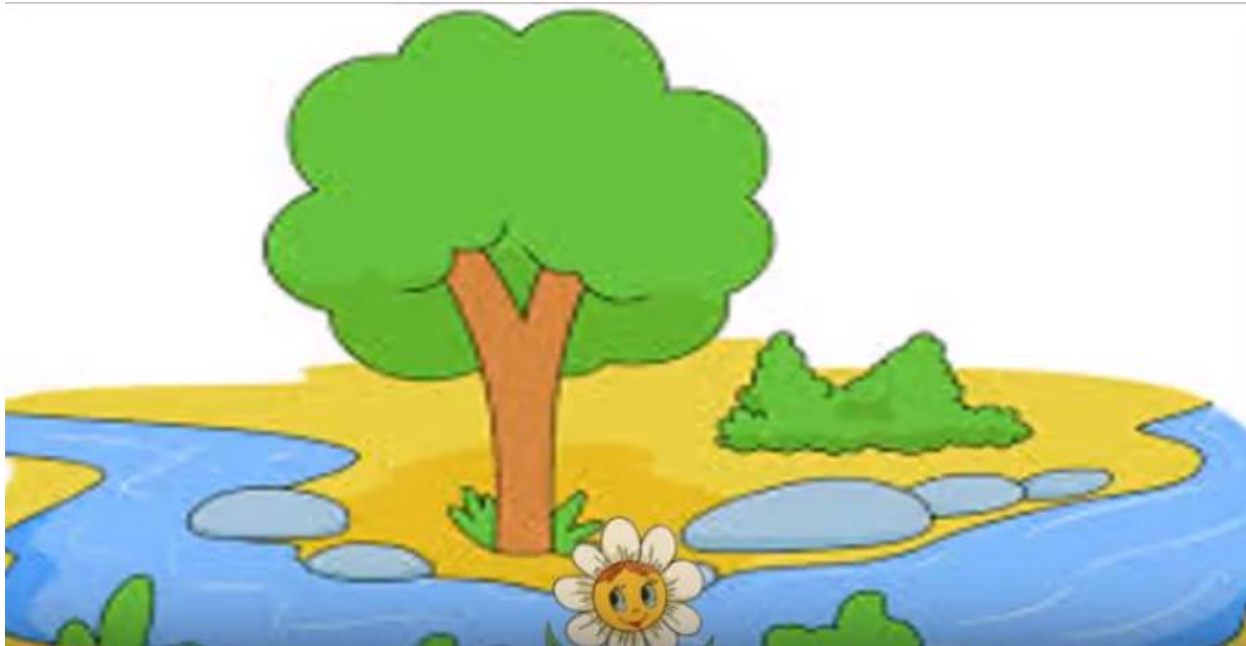
2. დაახასიათეთ კაქტუსი:

3. როგორ მიხვდა ვარდი რომ კაქტუსი სასარგებლო მცენარე იყო?

4. თქვენ თუ დაეხმარებოდით ვარდს? იმსახურებდა დახმარებას, დაწერეთ თქვენი აზრი:

-

გაიხსენეთ მოთხრობა „ამაყი ყვავილი“
<https://www.youtube.com/watch?v=M2xmBgbgfVU&t=19s>



უყურეთ ვიდეოს და შეავსეთ ცხრილი:

ვარდი

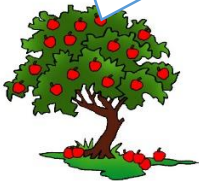
ყვავილი

განსხვავება	მსგავსება	განსხვავება
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

6.		
7.		

არსებითი სახელის კვეცა

დააკვირდი



სახლის ეზოში **ხე** დგას.

ხის ძირას ვაშლები ყრია.



მინდორში **გვირილა** გაიშალა.

გვირილის ფერი ძალიან მომწონს.

რა დაემართა სიტყვას **გვირილა? ხეს?** ბოლოში ასო დაეკარგათ.

დაიმახსოვრე: **ა** და **ე** ხმოვანზე დასრულებული ზოგი არსებითი სახელი იკვეცება.

სავარჯიშოები

1. დაასრულე წინადადებები. გაითვალისწინე რომ ყველა ჩასასმელი სიტყვა იკვეცება:
მზე, ხე, დეიდა, პაპა, დღე, ქურა, ძმა, ქადა, და.

ა. ----- საჩუქარმა პატარა გიორგი გაახარა.

ბ. წიგნების მაღაზია ----- ბოლოსაა.

გ. ----- მასალით იატაკს აგებენ.

დ. გოგონამ საუზმეზე ----- ქადის ნახევარი მიირთვა.

ე. სალომეს ----- საქციელი ძალიან მოეწონა.

ვ. თეამ ----- წერილი თაროზე დადო.

ზ. ----- ბოლოს მამა ნინო თეატრში წაიყვანა.

თ. ----- სხივებმა წყალი აალაპლაპა.

2. შეადგინე წინადადებები ამ არსებითი სახელების გამოყენებით:
მთვარის, სიცხის, წვიმის, ღამის.

ა. -----

ბ. -----

გ. -----

დ. -----

3. იპოვე და გაასწორე შეცდომა:

ა. გუშინ მოსწავლეს ჩანთა შევიძინე. -----

ბ. უკვე საუზმეს დრო დადგა. -----

გ. მძღოლს მანქანას გაჩერება ვთხოვე. -----

DO NOT COPY