საინტერესო და სახალისო აქტივობები მათემატიკის გაკვეთილზე

საგანმანათლებლო პროცესის ცენტრში დგას მოსწავლე, მისი განვითარების პროცესი და მის მიერ მიღწეული შედეგი. შედეგზე ორიენტაციაში კი მოიაზრება მოსწავლისათვის მიწოდებული ინფორმაციის მყარ, ფუნქციურ და დინამიურ ცოდნად გარდაქმნა, ცოდნის ცხოვრებაში ტრანსფერის უნარი.

ეროვნული სასწავლო გეგმის მიზნების მიღწევა საჭიროებს მრავალფეროვან აქტივობებს, რათა ყველა მოსწავლემ მიაღწიოს წარმატებას.

მოსწავლეთა უმეტესობის აზრით მათემატიკა ძალიან ძნელი, არა ყველასათვის გასაგები მეცნიერებაა, ამიტომ მასწავლებელი უნდა ცდილობდეს შეაყვაროს საგანი მოსწავლეებს თუნდაც იმ გზით, რომ ნელ-ნელა, თამაშ-თამაშით შეევიყვანოთ ისინი მათემატიკის საოცარ და მრავალფეროვან სამყაროში.

ჩემი მრავალწლიანი პედაგოგიური მოღვაწეობის მანძილზე მუდმივ ძიებაში ვარ. ყოველთვის ვცდილოდი გაკვეთილზე გამეკეთებინა რაღაც ორიგინალური, მომეფიქრებინა ისეთი აქტივობები, რომლებითაც მოსწავლეები სულ მცირე ,,გაოცდებოდნენ“ მაინც. თუმცა, რა თქმა უნდა, უმთავრეს მიზნად მათი ,,გაოცება“ კი არა საგნისადმი ინტერესის გაღვიძება და საგნის სიყვარული მქონდა.

მინდა გაგიზიაროთ ჩემი გამოცდილება. გთავაზობთ აქტვობებს, რომელთა გამოყენებაც შეიძლება მათემატიკის გაკვეთილზე, როგორც დაწყებით ისე საშუალო საფეხურზე.

1. **რა? სად? როდის?**

ამ აქტივობის ფარგლებში მასწავლებელი სვამს სამ მარტივ კითხვას.

მაგალითად:

რა? რა არის წრფივი ფუნქციის გრაფიკი?

სად? სად მდებარეობს წერტილი , რომლის აბსცისა ნულია?

როდის? როდის აქვს წრფივ ორუცნობიან განტოლებას ერთი ამონახსნი?

მოსწავლეები ერთი წუთის განმავლობაში ინდივიდუალურად წერენ პასუხს წებოვან ქაღალდზე. ბოლოს მასწავლებელი ერთად ამბობს სამივე კითხვის სწორ პასუხს. მოსწავლეები, რომელთაც ყველა სწორი პასუხი აქვთ სტიკერებს ათავსებენ ერთ ყუთში, შესაბამისად მეორე ყუთში ორი სწორი პასუხი და .შ . განსაზღვრული დროის განმავლობაში გროვდება ეს ფურცლები და ამის შემდეგ მასწავლებელი აჯამებს შედეგებს. ვისაც უმეტესად სამივე პასუხი სწორი აქვს ფასდება მაღალი ქულით.

აქ ყურადღება მისაქცევია ის ფაქტი, რომ კითხვები საშუალო დონეს არ უნდა აღემატებოდეს.

**2). რა დევს ყუთში?**

ყუთში დევს რომელიმე გეომეტრიული ფიგურა. მასწავლებელი ამბობს მინიშნებებს, ამ ფიგურის თვისებებს, ნაბიჯ-ნაბიჯ ყველაზე ზოგადი თვისებიდან დაწყებული. მოსწავლეები ცდილობენ ამოიცნონ ფიგურა, რომელიც დევს შავ ყუთში.

შეფასდება სწრაფი პასუხი.

**3). ,,ჯერადია“, ,, გამყოფია“.**

მონაწილეობს მთელი კლასი. ბავშვები ეწყობიან წრეზე ან ერთ მწკრივში. ავიღებთ ნებისმიერ ციფრს, (მაგალითად, რა რიცხვია იმ დღეს, თუ ორნიშნა რიცხვით გამოისახება მაშინ ბოლო ციფრს, ან ციფრთა ჯამს. ამის მოფიქრება მომენტალურად შეიძლება). იწყებს ნებისმიერი მოსწავლე თვლას და ვისაც მოუწევს იმ რიცხვის თქმა, რომელიც დასახელებული ციფრის ჯერადია, რიცხვის ნაცვლად ამბობს: ,,ჯერადია“. თუ შეეშალა ეთიშება თამაშს. იგებს ის ვინს ბოლომდე დარჩება.

იმავენაირად შეიძლება თამაში ,,გამყოფია“. განსხვავება ისაა, რომ სასურველია, აქ საწყის რიცხვად დავასახელოთ რომელიმე ორნიშნა რიცხვი. თვლა კი მოხდება დასახელებული რიცხვიდან უკუმიმართულებით. (აქ გამარჯვებულის გამოვლენამდე შეიძლება მასწავლებელს რამდენიმე რიცხვის დასახელება დასჭირდეს)

**4) ,,მინი ეტალონი’’**

პროექტორის გამოყენებით მასწავლებელი აჩვენებს პოვერპონტში დაწერილ 10 სახალისო , ლოგიკურ ამოცანას 4 სავარაუდო პასუხით. მოსწავლეები პასუხებს აფიქსირებენ მუყაოსაგან დამზადებულ A, B, C, D ნიშნაკებით. იგებს ის, ვინც ყველაზე მეტ სწორ პასუხს დააგროვებს.

**5). ,,წუთი მოფიქრებისათვის“**

ამ აქტივობის ფარგლებში მასწავლებელი სვამს ისეთ შეკითხვას, რომელიც ერთი შეხედვით რთული ჩანს, მაგრამ გონებამახვილი ბავშვები სწრაფად პოულობენ მისი ამოხსნის გზებს. მაგალითად, მიეცემათ ასეთი დავალება. იპოვეთ ნამრავლი.

(169-12)(169-22)(169-32)...........(169-202)=

ან ასეთი: იპოვე გამოსახულების მნიშვნელობა. 1-2+3-4+5-6+...+99-100=

შეფასდება სწრაფი პასუხი.

**6). ,,ბლიც-კითხვები’’**

მასწავლებელი ამზადებს მარტივ შეკითხვებს გარკვეულო თემის გარშემო. (რის შესახებაც მოსწავლეები წინასწარ არიან ინფორმირებული) კითხვების რაოდენობა ერთი მოსწავლისათვის მინიმუმ 20. იწერება 3-4 განსხვავებული ვარიანტი და ჩაიდება კონვერტში. მოსწავლეები გამოდიან სურვილით და მაგიდიდან იღებენ კონვერტებს, რომელთაც ქვედა მხარეს აწერია ნომრები. იწყებს ის მოსწავლე რომელსაც შეხვდება №1 კონვერტი. მასწავლებელი სწრაფი ტემპით უსვამს კითხვებს ერთი წუთის განმავლობაში. იგებს ის, ვინც ყველაზე მეტ სწორ პსუხს მოაგროვებს.

**7). ,,ვინ არის ყველაზე ყოჩაღი“**

მასწავლებელი დაფაზე წერს რომელიმე რიცხვს და ამ რიცხვზე ბავშვებს ზეპირად ასრულებინებს საკმაოდ ბევრ მოქმედებას. ბოლოს სთხოვს მოსწავლეებს პასუხი დაწერონ წებოვან ფურცელზე. (ან შეიძლება საკლასო რვეულში).

მოქმედებების ტიპი განისაზღვრება იმის მიხედვით, რომელ კლასში და რა თემაზეა გაკვეთილი. მაგალითად გამრავლება-გაყოფა მრგვალ რიცხვებზე, ხარისხები, ფესვის ამოღება და ა.შ

თითოეული ზემოთმოყვანილი აქტივობა მასწავლებელს შეუძლია გამოიყენოს სიტუაციის მიხედვით , კლასის შესაძლებლობებიდან გამომდინარე, მოარგოს ნებისმიერ კლასს. მე განგებ არ მიუთითე, რომელი აქტივობა რომელ კლასში შეიძლება ჩატარდეს, რადგან მასწავლებელს შეუძლია მასალა შეცვალოს კონკრეტული კლასის დონიდან გამომდინარე.

გამოცდილებამ მიჩვენა, რომ ამ და მსგავსი აქტივობების გამოყენება იწვევს მოსწავლეების დაინტერესებას საგნისადმი, მათი მოტივაციის ამაღლებას და საბოლოო ჯამში სწავლა-სწავლების ხარისხის ამაღლებას.

სავანის საჯარო სკოლის მათემატიკის წამყვანი მასწავლებელი ლუიზა გულიაშვილი

გამოყენებული ლიტერატურა: [htგაგამოყენებული ლიტერარtp://mastsavlebeli.ge/?p=12192](http://mastsavlebeli.ge/?p=12192&fbclid=IwAR3l4aLk-yPSIto_wr_2GNjpywWAvdboo1tSkoxjJ1JMtKdx2EQMoIe8iL4)  
<http://mastsavlebeli.ge/?p=12192>

<https://www.wvi.org/sites/default/files/TEORIA.pdf>