**სწავლების ინტერაქტიული მეთოდები**

 **სსიპ ჭიათურის მუნიციპალიტეტის სოფელ წირქვალის საჯარო სკოლის დირექტორი-მათემატიკის წამყვანი პედაგოგი.**

 **დღეს როგორც არასდროს ჩვენს სახელმწიფოს ჭირდება კომპეტენტური, მობილური, კონკურენტუნარიანი სპეციალისტები. პროფესიული და განსაკუთრებით საკვანძო კომპეტენციების ჩამოყალიბების აქტუალობას განაპირობებს პროფესიული აღიარების გაფართოების, დიპლომებისა და კვალიფიკაციების თავსებადობის აუცილებლობა. დღეს უკვე საყოველთაოდ აღიარებულია ის გარემოება, რომ პოსტ-ინდუსტრიული ეკონომიკის ქვეყნებში სწორედ ადამიანური რესურსები წარმოადგენენ სახელმწიფოს, როგორც ეკონომიკური, ასევე, საერთო განვითარების მთავარ და გადამწყვეტ ფაქტორს.**

 **ინტერაქტიული (*Inter* − ორმხრივი, *act* − მოქმედება) ნიშნავს ურთიერთმოქმედებას, ვინმესთან საუბრის, დიალოგის რეჟიმში ყოფნას. აქტიური მეთოდებისგან განსხვავებით, ინტერაქტიული მეთოდები ორიენტირებულია მოსწავლეების უფრო ფართო ურთიერთობაზე არა მხოლოდ მასწავლებელთან, არამედ ერთმანეთთან.**

 **ინტერაქტიული მეთოდი შეიძლება განვიხილოთ როგორც აქტიური მეთოდების ყველაზე თანამედროვე ფორმა.**

 **ინტერაქტიულ მეთოდებს შეიძლება მივაკუთნოთ შემდეგი: ევრისტიკული საუბარი, „გონებრივი იერიში“, როლური, „საქმიანი“ თამაშები, ტრენინგები, კეის-მეთოდი, პროექტების მეთოდი, ჯგუფური მუშაობა საილუსტრაციო მასალასთან, დისკუსია , ვიდეოფილმების განხილვა და ა.შ. განვიხილოთ, საკვანძო კომპეტენციების ჩამოყალიბების თვალსაზრისით, მნიშვნელოვანი ინტერაქტიული მეთოდები .**

 **1. პროექტების მეთოდი**

 პროექტების მეთოდი შეიძლება განვიხილოთ როგორც ერთ-ერთი პიროვნულად ორიენტირებული განმავითარებელი ტექნოლოგია, რომლის საფუძველში არის ჩადებული მოსწავლეების შემეცნებითი უნარების, შემოქმედებითი ინიციატივის, დამოუკიდებელი აზროვნების უნარის, პრობლემების პოვნის და გადაჭრის, საინფორმაციო სივრცეში ორიენტირების, საკუთარი საქმიანობის შედეგების პროგნოზირებისა და შეფასების განვითარების იდეა. პროექტების მეთოდი ყოველთვის არის ორიენტირებული მოსწავლეების დამოუკედებელ საქმიანობაზე (ინდივიდუალურ, დაწყვილებულ თუ ჯგუფურ), რომელსაც ისინი დროის გარკვეულ მონაკვეთში ასრულებენ. ამ მეთოდის გამოყენება შეიძლება ნამდვილად მნიშვნელოვანი პრობლემის (პრაქტიკული, სამეცნიერო, შემოქმედებითი, ცხოვრებისეული) არსებობის დროს, რომლის ამოსახსნელად საჭიროა კვლევითი ძიება. თანამედროვე პირობებში საგანმანათლებლო დაწესებულების კურსდამთავრებულს უნდა გააჩნდეს ცხოვრების ცვალებადი პირობებისადმი, მათ შორის პროფესიულ საქმიანობაში, შეგუებისა და შეცვლილ რეალობაში სხვა ადგილის პოვნის უნარი. ამისათვის მას სჭირდება ფართო ცოდნა, ამ ცოდნის ინტეგრირებისა და გამოყენების უნარი გარემომცველი მოვლენების ასახსნელად. ყოველივე ეს ადასტურებს პრაქტიკული მიმართულების მქონე პროექტების გამოყენების აუცილებლობას. მოსწავლეების მიერ დაგროვილი პრაქტიკული საქმიანობის გამოცდილება შეიძლება გამოყენებულ იქნას ყოფა-ცხოვრებაში ან საწარმოო საქმიანობაში გაჩენილი პრობლემების გადასაჭრელად. პრაქტიკულად ორიენტირებული დავალებები საგანმანათლებლო პროცესის ეფექტურობას ზრდიან ცოდნის მოცემული დარგის ათვისებისადმი მოტივაციის გაზრდის ხარჯზე. ცხადია, რომ მოტივაციის ამაღლებას ხელს უწყობენ მხოლოდ ისეთი სახის დავალებები, რომლებიც მოსწავლეებში პიროვნულ ინტერესს იწვევენ.

 პროექტის შესრულების დროს მოსწავლეები ჩართული არიან აქტიურ შემეცნებით შემოქმედებით პროცესში; ამასთან ხდება როგორც საგნის სწავლის დროს შეძენილი ცოდნის განმტკიცება, ასევა ახალი ცოდნის მიღება. ამის გარდა, ხდება ზესაგნობრივი კომპეტენციების ჩამოყალიბება, ისეთების, როგორიცაა: კვლევითი (ძიებითი), კომუნიკაციური, საორგანიზაციო-მართვითი, რეფლექსური, გუნდში მუშაობის უნარ-ჩვევები და სხვ.

##  2. ქეის-მეთოდი

 ქეის-მეთოდით *(Case study)* სწავლების ტექნოლოგია გულისხმობა რეალური ეკონომიკური, სოციალური, საყოფაცხოვრებო ან სხვა პრობლემური სიტუაციების აღწერის გამოყენებას (ინგლ. *case* ნიშნავს

„შემთხვევას“). ქეისთან მუშაობის დროს მოსწავლეები ახორციელებენ ცოდნის სხვადასხვა დარგიდან დამატებითი, მათ შორის მომავალ პროფესიასთან დაკავშირებული, ინფორმაციის ძიებას, ანალიზს.

 ამ მეთოდის არსი იმაში მდგომარეობს, რომ მოსწავლეებს სთავაზობენ რეალური ცხოვრებისეული სიტუაციის გააზრებას. ამ სიტუაციის აღწერილობა ასახავს არა მხოლოდ რაღაც პრაქტიკულ პრობლემას, არამედ ხელ უწყობს ცოდნის იმ გარკვეული კომპლექსის გააქტიურებას, რომლის ათვისება აუცილებლობას წარმოადგენს მოცემული პრობლემის გადაწყვეტის დროს. ამასთან თვით პრობლემას არ გააჩნია ერთმნიშვნელოვანი გადაწყვეტა .

 ქეის-მეთოდის გამოყენების დროს პრობლემის ფორმირება და მისი გადაჭრის გზების ჩამოყალიბება მასალების პაკეტის (ქეისის) საფუძველზე ხდება. ქეისში მოთავსებული სიტუაცია აღწერილია სხვადასხვა წყაროების მეშვეობით: ეს შეიძლება იყოს სამეცნიერო, სპეციალური ლიტერატურა, სამეცნიერო- პოპულარული ჟურნალები, მას-მედია და სხვ. ქეისი მოიცავს არაერთგვაროვან ინფორმაციას გარკვეული პრობლემის ირგვლივ. ასეთი ქეისი ერთდროულად წარმოადგენს დავალებასაც და ინფორმაციის წყაროს ეფექტური მოქმედებების ვარიანტების გასააზრებლად.

 როგორც სწავლების ერთ-ერთი ინტერაქტიული მეთოდი, ქეის-მეთოდი უფრო და უფრო იპყრობს მოსწავლეების პოზიტიურ დამოკიდებულებას, ისინი მასში ხედავენ თამაშს, რომელიც თეორიული საფუძვლების ათვისებას და მასალის პრაქტიკული გამოყენების დაუფლებას უზრუნველყოფს.

 ქეისთან მუშაობის დროს მოსწავლეებს უყალიბდებათ საკვანძო კომპეტენციების შემდეგი კომპონენტები: პრობლემების გადაჭრის, კომუნიკაციის, პრაქტიკაში საგნობრივი ცოდნის გამოყენების უნარები, მოლაპარაკების წარმოების, საკუთარ თავზე პასუხისმგებლობის აღების უნარი, ტოლერანტობა, რეფლექსიის უნარები.

##  3. კვლევითი მეთოდი

 თანამედროვე პირობებში კრეატიულად მოაზროვნე, შემოქმედებითი პიროვნების ჩამოყალიბება აქტუალურ ამოცანას წარმოადგენს. ამასთან დაკავშირებით უფრო ხშირად უპირატესობას ანიჭებენ ძიებით მეთოდებს: კვლევითსა და ევრისტულს (ნაწილობრივ-ძიებითს), რომელთა საფუძველში დევს პრობლემური სწავლება. ეს მეთოდები ყველაზე მეტად აკმაყოფილებენ კომპეტენციურ მიდგომას, რომელიც აქტივობის, პასუხისმგებლობის და გადაწყვეტილების დამოუკიდებლად მიღების უნარის განვითარებაზე არიან მიმართული. ორივე ეს მეთოდი დაკავშირებულია ერთმანეთთან; განსხვავება მოსწავლეთა დამოუკიდებლობის ხარისხში მდგომარეობს. მეცადინეობების ჩატარების კვლევითი ფორმა ითვალისწინებს მოსწავლეების შემდეგ საქმიანობას:

− საგნობრივი კვლევის დარგის და შინაარსის გაცნობა;

− კვლევის მიზნებისა და ამოცანების ჩამოყალიბება;

− შესასწავლი ობიექტის (მოვლენის, პროცესის) შესახებ მონაცემების შეგროვება;

− კვლევის (თეორიულისა და ექსპერიმენტალურის) ჩატარება − შესასწავლი ფაქტორების გამოყოფა, ჰიპოთეზის წამოწევა,, ექსპერიმენტის მოდელირება და ჩატარება;

− მიღებული მონაცემების ახსნა;

− დასკვნების ჩამოყალიბება, მუშაობის შედეგების გაფორმება.

მოცემული მიდგომა სამეცნიერო კვლევის მსვლელობის გაგების, მიღებული მონაცემების სხვადასხვა განმარტების და ამით სწორი პასუხის პოვნის საშუალებას იძლევა.

 კვლევითი მეთოდის გამოყენებისას მოსწავლეებს მოეთხოვება მაქსიმალური დამოუკიდებლობა. ამასთან უნდა აღინიშნოს, რომ მოსწავლეთა ცოდნის სხვადასხვა დონის ჯგუფებში, განსაკუთრებით საგნის სწავლის საწყის ეტაპზე, ევრისტიკული მეთოდების გამოყენება მიზანშეწონილია მასწავლებლის აქტიური მონაწილეობით. ევრისტიკული შეიძლება იყოს საუბრები, ლაბორატორიული მუშაობები, ამოცანები, რომლებიც მოსწავლეების მიერ ახალი ცოდნის დამოუკიდებელ ძიებას ითვალისწინებენ. მოსწავლეები დამოუკიდებლად ასრულებენ ექსპერიმენტულ დავალებებს მასწავლებლის მითითებების გარეშე. „წყვილებში“ მუშაობის დროს ხდება ფუნქციების გადანაწილება მოსწავლეებს შორის: თითოეული სტუდენტი მუშაობს თავის მაგიდასთან, ინდივიდუალურად წყვეტს თავის პრობლემებს, უფიქრდება თავის მოქმედებებს ექსპერიმენტის მსვლელობისა და თეორიული დავალებების ამოხსნის პროცესში. ძირითად დასკვნებს მოსწავლეები აგრეთვე დამოუკიდებად აყალიბებენ მანამ, სანამ ჯგუფში დაიწყება ექსპერიმენტის შედეგების განხილვა, რომელიც მთელი სამუშაოს დასრულების შემდეგ ტარდება.

 კვლევითი მეთოდის გამოყენება ხელს უწობს ისეთი საკვანძო კომპეტენციების ჩამოყალიბებას, როგორიცაა შემოქმედებითი მუშაობის უნარი, დამოუკიდებლად გადაწყვეტილებების მიღების უნარი, ავითარებს დაკვირვების, წარმოსახვის, არასტანდარტული აზროვნების უნარს, გარემომცველი სამყაროს მოვლენებისა და კანონზომიერებების დიალექტიკური აღქმის უნარს, საკუთარი ან ჯგუფური თვალსაზრისის დაცვის უნარს.

##

##

##  4. დისკუსიები

 სასწავლო დისკუსიები მოსწავლეების შემეცნებითი საქმიანობის ისეთ ფორმას წარმოადგენენ, რომელშიც საგანმანათლებლო პროცესის სუბიექტები მოწესრიგებულად და მიზანმიმართულად უზიარებენ ერთმანეთს აზრებს, იდეებს, მოსაზრებებს საწავლო პრობლემის ირგვლივ. ბოლო დროს დისკუსიები როგორც სწავლების სუბიექტების ურთიერთობის ფორმა უფრო მეტ გამოყენებას პოულობს მასწავლებლების პრაქტიკულ საქმიანობაში სხვადასხვა საფეხურის საგანმანათლებლო დაწესებულებებში.მათი გამოყენება მიზანშეწონილია პრობლემური სასწავლო კონფერენციების, სიმპოზიუმების ჩატარების დროს, კომპლექსური საგანთაშორისი ხასიათის მქონე პრობლემების განხილვის დროს. მოხსენებების შინაარსი შეიძლება იყოს დაკავშირებული გავლილ მასალასთან ან ცდებოდეს პროგრამის ჩარჩოებს, ის შეიძლება იყოს პროფესიულად მიმართული.

 დისკუსიის მეთოდი შესაძლებელს ხდის თანამშრომლობის პედაგოგიკის ელემენტების გამოყენებას მოდელით: „მასწავლებელი − მოსწავლე“ და „მოსწავლე − მოსწავლე“, რომელშიც წაიშლება დაპირისპირება მოსწავლისა და მასწავლებლის პოზიციებს შორის, ხოლო საგანმანათლებლო პროცესის მონაწილეთა გონების არე საერთო საკუთრება ხდება.

##

##  დისკუსიების დროს ყალიბდება შემდეგი კომპეტენციები: საკომუნიკაციო უნარები, ანუ ურთიერთობა გარემომცველ სამყაროსთან, სხვა ადამიანებთან (ეს ნიშნავს სხვის მოსმენას, გარედან ინფორმაციის აღქმას და საკუთარი მოსაზრების გამოხატვის უნარს); სხვადასხვა სიტუაციებში და სხვადასხვა ადამიანებთან ადექვატურად ქცევის უნარი, სინთეზისა და ანალიზის უნარი, საკუთარ თავზე პასუხისმგებლობის აღების, პრობლემების გამოვლენისა და გადაჭრის უნარები, საკუთარი თვალსაზრისის დაცვის უნარი, ე.ი. სოციალური ურთიერთობის უნარები.

##  5. თამაშების მეთოდიკები

 თამაში საქმიანობის ისეთი სახეობაა, რომელიც დამახასიათებელია როგორც ბავშვებისთვის, ასევე მოზრდილებისათვის, ამიტომ საგანმანათლებლო პროცესში მას უკვე დიდი ხნის წინ იყენებდნენ, მაგრამ მნიშვნელოვანია ის, რომ გამოვიყენოთ ამ საქმიანობის ისეთი ასპექტი, რომელიც ხელს უწყობს საბუნებისმეტყველო მეცნიერებების საფუძვლების შემეცნების მიმართ უნებლიე ინტერესის გაჩენას. ამასთან უნდა ხდებოდეს შესასწავლი მასალის სერიოზული და სიღრმისეული აღქმა. თამაში არ უნდა გახდეს ამა თუ იმ პრობლემის მცდარი გაგების საფუძველი, მოსწავლეებმა უნდა შეიგრძნონ შესასწავლი მასალის სირთულე და გაითავისონ, რომ სწავლის პროცესი არ წარმოადგენს მხოლოდ საინტერესო თამაშს. სასწავლო პროცესში სხვადასხვა ტიპის − საქმიანი, საიმიტაციო, როლური − თამაშების გამოყენება მრავალფეროვნებას ანიჭებს საგნობრივ საგანმანათლებლო პროცესს, იწვევს დადებითი მოტივაციის ჩამოყალიბებას მოცემული საგნის შესწავლის დროს. თამაში ააქტიურებს მოსწავლეთა ჩართულობას სასწავლო პროცესში და ყველაზე პასიურებსაც კი იზიდავს.

 პრაქტიკამ დაადასტურა თამაშების მეთოდიკების გამოყენების ეფექტურობა სწავლების დასკვნით ეტაპზე (თემის, თავის, კურსის დასრულების შემდეგ). როლური თამაში, მაგალითად, შეიძლება ჩატარდეს კონფერენციის სახით „გარემოს რადიოაქტიული დაბინძურება და მისი აღმოფხვრის საშუალებები“. კონფერენციის ჩასატარებლად სტუდენტებს შორის ირჩევენ კონფერენციის თავმჯდომარეს − წამყვანს, ტექნოლოგს ატომური ელექტროსადგურიდან, და ექსპერტთა ჯგუფს, რომლებიც წარმოადგენენ ეკოლოგებსა და საზოგადოებას. განხილვის შედეგების მიხედვით შემუშავდება კონფერენციის გადაწყვეტილება.

 თამაშის დროს მონაწილეები ითვისებენ ახალ გამოცდილებას, ახალ როლებს, ყალიბდება მათი საკომუნიკაციო უნარები, მიღებული ცოდნის გამოყენების უნარი, პრობლემების გადაჭრის, ტოლერანტობის, პასუხისმგებლობის უნარები.

##  6. „გონებრივი იერიშის“ მეთოდი

 მოცემული მეთოდი ეფუძნება ორგანიზებული დისკუსიის დროს დასმული პრობლემური ამოცანების ერთობლივი გადაჭრის პროცესს. დავალება შეიძლება შეიცავდეს პროფესიულად მნიშვნელოვან ან დისციპლინათაშორის საკითხს. ამასთან ჯგუფის მონაწილეების მიერ გამოთქმული ყველა იდეა და წინადადება უნდა დაფიქსირდეს დაფაზე (ან ქაღალდის დიდ ფურცელზე), რომ შემდგომ მოხდეს მათი ანალიზი და განზოგადება. იდეების თანმიმდევრული ფიქსაცია საშუალებას გვაძლევს დავაკვირდეთ, ერთი იდეიდან, როგორ აღმოცენდება სხვა იდეები.

“იერიშის“ დასრულების შემდეგ მიმდინარეობს ყველა შემოთავაზებული იდეის ანალიზი, რომელშიც მთელი ჯგუფი მონაწილეობს. მასწავლებელი ამბობს სწორ პასუხს.

 „გონებრივი იერიშის“ მეთოდს შეუძლია ჩართოს აქტიურ მუშაობაში სტუდენტების (მოსწავლეების) მაქსიმალური რაოდენობა. ამ მეთოდის გამოყენება შესაძლებელია მეცადინეობის სხვადასხვა ეტაპზე: ახალი მასალის ახსნის დროს, ცოდნის ათვისების ხარისხის შუალედური კონტროლის დროს, შეძენილი ცოდნის განმტკიცების დროს (კურსის კონკრეტული თემის მიხედვით შემაჯამებელ მეცადინეობაზე).

 „გონებრივი იერიში“ წარმოადგენს შემეცნებითი აქტივობის სტიმულირების ეფექტურ მეთოდს, ის აყალიბებს სტუდენტთა შემოქმედებით უნარებს როგორც მცირე, ასევე დიდ ჯგუფებში. ამას გარდა, მოსწავლეებს უყალიბდება საკუთარი აზრის გამოხატვის, ოპონენტების მოსმენის, რეფლექსიის უნარი.

 პრაქტიკამ დაადასტურა, რომ ზემოთ განხილული ინტერაქტიული მეთოდების გამოყენება სწავლების დროს ხელს უწყობს თანამედროვე განათლების შედეგების მიღწევას. მასწავლებლის ფუნქცია ინტერაქტიულ მეცადინეობებზე არის მოსწავლეების მუშაობისთვის მიმართულების მიცემა მეცადინეობის მიზნის მისაღწევად. თუ პასიური მეთოდები გულისხმობენ ურთერთობის ავტორიტარულ სტილს,, აქტიური, და მათ შორის ინტერაქტიული, მეთოდები გულისხმობენ დემოკრატიულ სტილს, რომელიც ეფუძნება სუბიექტის-სუბიექტზე დამოკიდებულებას მონაწილეთა შორის (მასწავლებელსა და მოსწავლეს შორის). ასეთი ურთიერთობის დროს მასწავლებელი აღიქმება არა როგორც მენტორი, არამედ ურთიერთობის თანასწორუფლებიანი წევრი, რომელიც ითვალისწინებს მოსწავლის აზრს და ინდივიდუალური განვითარების დონეს.

##  გამოყენებული წყაროები

[1] შენი არჩევანი − შენი წინსვლაა: [ცნობარი / პროექტის ხელმძთვ. ლიუდმილა კლოტცკი] − თბ.: შპს

„საარი“. – 2008. (ელექტრონული რესურსი: [http://www.nplg.gov.ge](http://www.nplg.gov.ge/))

[2] გელხვიიძე პ., ვერულაშვილი მ. ლაბორატორიული პრაქტიკუმი ფიზიკაში. აკაკი წერეთლის სახელმწიფო უნივერსიტეტის გამომცემლობა. ქუთაისი. − 2010.

1. Иванов Д.А. На какие вызовы современного общества отвечает использование понятий ключевая компетенция и компетентностный подход в образовании? / Компетенции и компетентностный подход в современном образовании // Серия «Оценка качества образования» / Отв. ред. Курнешова Л. Е. М.: Моск. центр качества образования. − 2008. − С. 3-56.
2. Двуличанская Н.Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций. Наука и образование.
3. Электронное научно-техническое издание. Издатель ФГБОУ ВПО «МГУ им. Н.Э. Баумана». Эл № ФС 77 – 48211. [Электронный ресурс] – <http://technomag.edu.ru/doc/172651.html>

##

##

##