

მანანა ბოჭორიშვილი

დიდაქტიკური თამაშის ფსიქოლოგიური და კოგნიტური საფუძვლები

“თამაშობს ყველა. თამაშობენ ბავშვები, უფროსები. თამაშობენ ცხოველები. თამაშობდნენ პირველყოფილი ადამიანები...” – ეს სიტყვები მიხეილ თუმანიშვილის ერთ-ერთი წერილიდანაა. წერილის მთავარი დედააზრია, რომ ნებისმიერ ეპოქაში ყველა ცოცხალ არსებას აქვს თამაშის – რეალობის იმიტირების, "თეატრალიზების" მოთხოვნილება.

საყოველთაოდ აღიარებული და მეცნიერულად დადასტურებულია, რომ თამაშს, როგორც ქცევას, საფუძვლად უდევს სიამოვნება. ბავშვისთვის თამაშის ძირითადი მოტივი აქტივობისაგან სიამოვნების მიღებაა. თამაშზე საუბრისას აუცილებელია, შევეხოთ მის ფსიქოლოგიურ და კოგნიტურ საფუძვლებს.

თამაშის დროს ქცევის იმპულსი ფუნქციონალურია, ანუ ბავშვის ქცევას წარმართავს ფუნქციური სიამოვნება. ამიტომ, როდესაც ბავშვი შედის სკოლაში და იწყებს სწავლას, მისი ინტელექტუალური ფუნქციების ასამოქმედებლად უფრო ეფექტური იქნება თამაშის გამოყენება, ანუ სწავლის წარმართვა თამაშით.

ცოდნის მიღების, განმტკიცებისა და სასწავლო უნარ-ჩვევების განვითარებისთვის ხშირად გამოიყენება სახალისო, შემეცნებითი სავარჯიშოები – დიდაქტიკური თამაშები.

დიდაქტიკური თამაშები მრავალფეროვანია. ეს თამაშები შეიძლება იყოს:

1. სახალისო
2. სააზროვნო
3. ლოგიკური
4. განმავითარებელი
5. შემეცნებითი
6. სიმულაციური
7. ინტელექტუალური

დიდაქტიკური თამაშები, კოგნიტური განვითარების თეორიების მიხედვით, ორ ჯგუფად იყოფა:

I ჯგუფი	II ჯგუფი
ამ ტიპის დიდაქტიკური თამაშის დროს ბავშვის აზროვნება ლოგიკური ხდება, მაგრამ მანაც	ამ ტიპის დიდაქტიკური თამაშის დროს ბავშვები აღარ უშვებენ შეცდომებს კლასიფიკაციის დროს, იმიტომ, რომ აზროვნება აღარ არის მხოლოდ აღქმით შემოფარგლული. დიდაქტიკური თამაშის გართულება იმით არის

<p>აღქმით არის განსაზღვრული. გასათვალისწინებელია, რომ ბავშვი პრობლემას მხოლოდ საკუთარი მოლოდინის მიხედვით განიხილავს.</p>	<p>გამოწვეული, რომ ამ ასაკში (7-11 წ.) მოზარდის ცნობიერებაში ჩნდება მასის, მოცულობისა და წონის მუდმივობის ძირითადი ცნებები. მეორე მხრივ, ლოგიკური ოპერაციების შესრულება შესაძლებელია მხოლოდ რეალურ საგნებზე. ამიტომ ბავშვები ხშირად წყვეტენ ამოცანებს რეალურ საგნებზე, მაგრამ ამას ვერ ახერხებენ ფორმალურ დონეზე – აზრობრივად, წარმოსახვით.</p>
--	---

როგორც სქემიდან ჩანს, 7-11 წლის მოსწავლეებს შეიძლება გავურთულოთ დიდაქტიკური თამაშები, რადგან ისინი კონკრეტული ოპერაციების სტადიაზე იმყოფებიან.

რა არის ოპერაცია?

ოპერაცია არის გონებრივი აქტივობა, რომელიც გარკვეულ ლოგიკურ წესს ეყრდნობა.

ახლა დავაკონკრეტოთ ის ლოგიკური წესები, რომლებსაც გონებრივი აქტივობა ეყრდნობა:

ოპერაციებში ორი ლოგიკური წესი მონაწილეობს – **შექცევადობის და იგივეობის.**

შექცევადობა	იგივეობა
<p>ნებისმიერი ოპერაციისათვის არსებობს საპირისპირო ოპერაცია, რომელიც აღადგენს პირვანდელ მდგომარეობას (6-4=2; 2+4=6). ხე შემოსილია ფოთლებით. ხეს ფოთლები დასცვივდა. ხე შეიმოსა ფოთლებით.</p>	<p>ნებისმიერი ოპერაციისათვის არსებობს ოპერაცია, რომელიც არაფერს არ ცვლის (2X1=2; 2X1X1=2).</p>

ამ ეტაპზე მყოფ მოსწავლეს ესმის “შენახვის” ცნება, ანუ შეუძლია იმის გაცნობიერება, რომ რაოდენობა და მოცულობა არ იცვლება მანამდე, სანამ არ დაემატება ან მოაკლდება რამე.

მასწავლებლებისთვის განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია დარგობრივი თამაშები სასკოლო დისციპლინების მიხედვით. მათი სწორად შერჩევის შემთხვევაში, მასწავლებელს ხელთ ექნება სერიოზული დამხმარე რესურსი სასწავლო პროცესის წარმართვისათვის. ცნობილია, რომ კოგნიტური განვითარება, პიაჟეს მიხედვით, სტადიურ ხასიათს ატარებს და ოთხ საფეხურს მოიცავს. განვიხილოთ II და III საფეხურები, რომლებიც დაწყებითი კლასების მოსწავლეებს შეესაბამება.

II სტადია _ ოპერაციამდელი – 2-დან 7 წლამდე

ბავშვი თანდათან იქცევა შემმეცნებელ სუბიექტად, ეუფლება წარმოდგენებით აზროვნებას. ამ სტადიის დასაწყისში ბავშვი იწყებს მეტყველებას. მას ნამდვილი ცნებები არ გააჩნია და იყენებს **ცნებამდელ წარმონაქმნებს**, მიჯაჭვულია მხოლოდ იმას, რასაც ხედავს.

ცნებამდელ აზროვნებას ამავე სტადიაზე ცვლის ე.წ. **ინტუიციური აზროვნება (4-7 წ.)**, როცა ბავშვის აზროვნება ლოგიკური ხდება, მაგრამ მაინც აღქმით არის განსაზღვრული. ბავშვი პრობლემას მხოლოდ საკუთარი მოლოდინის მიხედვით განიხილავს.

III კონკრეტული ოპერაციების სტადია _ ეს არის ლოგიკურ აზროვნებაზე გადასვლის სტადია 7-11 წლამდე.

E

ამ სტადიაზე ბავშვები აღარ უშვებენ შეცდომებს კლასიფიკაციის დროს, იმიტომ, რომ აზროვნება აღარ არის მხოლოდ აღქმით შემოფარგლული. ამ პერიოდში მათ ცნობიერებაში ჩნდება მასის, მოცულობისა და წონის მუდმივობის ძირითადი ცნებები. მეორე მხრივ, ლოგიკური ოპერაციების შესრულება შესაძლებელია მხოლოდ რეალურ საგნებზე. ამიტომ ბავშვები ხშირად წყვეტენ ამოცანებს რეალურ საგნებზე, მაგრამ ამას ვერ ახერხებენ ფორმალურ დონეზე – აზრობრივად, წარმოსახვით.

განვიხილოთ 6 წლის მოსწავლისათვის შექმნილი დიდაქტიკური თამაში, რომლის შედეგებისას გათვალისწინებულია მიდგომა – ამ ასაკის ბავშვი საკითხს მხოლოდ საკუთარი მოლოდინის მიხედვით განიხილავს. ამ ტიპის თამაშების გამოყენებით ხდება მოსწავლის კოგნიტური განვითარება. თამაშს საფუძვლად უდევს კოგნიტური უნარების განვითარებაზე ორიენტირებული მეთოდი – გონებრივი იერიში. მისი მეორე ეტაპი (რანჟირება) “თეატრალიზებული” შეკითხვებით მიმდინარეობს. ასეთი თამაშების ეფექტურად გამოყენებით ბავშვის აზროვნება ლოგიკური ხდება, თუმცა მაინც აღქმით არის განსაზღვრული.

დიდაქტიკური თამაში “მეზალე”

“მეზალე” მოსწავლემ უნდა დაასახელოს მისი საყვარელი 3, 4, 5 ხილის სახელი.

მოსწავლეები ასახელებენ სხვადასხვა ხილს. ერთი და იმავეს გამეორება შეიძლება. მასწავლებელი დაფაზე წერს მოსწავლეთა მიერ დასახელებულ სახელებს და დაფაზე “**ზღის პანორამა**” ჩნდება.

შემდეგ მასწავლებელი იწყებს სახალისო შეკითხვებით თამაშს. ის სვამს შეკითხვებს:

მარწყვი რომ მოწყვიტო, ხეზე უნდა ახვიდე?

მოცხარი რომ მოწყვიტო, ხეზე უნდა ახვიდე?

ბალი ბალახია? რომ მოწყვიტო, ბალახის ფოთლები უნდა გადაწიო და იქ იპოვი?

შემდეგ მასწავლებელი დაფაზე ხაზავს სამსვეტიან ცხრილს და შიგ წერს: ხე, ბუჩქი ბალახი. მოსწავლეები სახალისო კითხვა-პასუხის შედეგების მიხედვით ავსებენ ცხრილს, ანუ ხდება რანჟირება.

ხე	ბუჩქი	ბალახი
ვაშლი მსხალი ატამი კომში	მოცხარი ჟოლო მაყვალი	მარწყვი

პედაგოგიური ფსიქოლოგიის სპეციალისტები აღნიშნავენ, რომ დიდაქტიკურ თამაშში ჩართვისათვის მოსწავლეს სჭირდება სპეციალური მზაობა, განწყობა, რომელიც ამოქმედებს მის სათანადო ძალებსა და უნარ-ჩვევებს. **მასწავლებელმა 6 წლის მოსწავლეს მის სამოქმედოდ განწყობილ ძალებზე გათვლილი სასწავლო თამაში უნდა მიაწოდოს.** დიდაქტიკური თამაშისას სასწავლო პროცესი იმაზე უნდა იყოს ორიენტირებული, რომ მოსწავლეს ცნობისმოყვარეობა ცოდნის წყურვილში გადაეზარდოს. **უზნაძე აღნიშნავს: “გახსოვდეთ, რომ ბავშვის განვითარება მხოლოდ აქტივობის პროცესშია შესაძლებელი”.**

განვიხილოთ უზნაძის კონცეფციის გამოყენების ასპექტები დიდაქტიკური თამაშებისას.

სწავლებისას უნდა გადაიდგას შემდეგი ნაბიჯები:

1. მოსწავლეს უნდა შევუქმნათ განწყობა;
2. დიდაქტიკური თამაშის მასალა უნდა მოვარგოთ მოსწავლეს (აქტუალური დონე + წინსვლა);
3. უნდა შევქმნათ სწავლაზე ორიენტირებული საკლასო გარემო.

სასწავლო პროცესის ეფექტიანობა, პირველ რიგში, სწავლისადმი დადებითი განწყობის შექმნას გულისხმობს, ანუ მთლიან პიროვნულ მზაობას, რომელიც განსაზღვრავს მოსწავლის ჩართვას დიდაქტიკურ თამაშში. თუ დიდაქტიკური თამაშის მიმართ მოსწავლეებს დადებით ემოციურ დამოკიდებულებას შევუქმნით, შედეგი აუცილებლად დადებითი იქნება.

საჭიროა, მასალა მოვარგოთ მოსწავლეს (აქტუალური დონე + წინსვლა). დიდი მნიშვნელობა აქვს იმას, თუ როგორ მოვარგებთ დიდაქტიკური თამაშის სასწავლო მასალას მოსწავლის განწყობას, მის სამოქმედოდ განწყობილ ძალებს.

აროგორი უნდა იყოს ეს მასალა?

"იგი, ერთი მხრივ, შესაფერისი უნდა იყოს მოწაფის ძალთა განვითარების აქტუალური დონისათვის. მეორე მხრივ, იგი დაშორებულიც უნდა იყოს მას საკმარისად. წინააღმდეგ შემთხვევაში, წინსვლა შეუძლებელი იქნება. მასწავლებლის ჩარევა სწორედ ამ პირობის რეალიზაციას ახდენს, მასწავლებელი მასალას ისე აწვდის მოწაფეს, რომ იგი მისაწვდომი გახდეს. მასწავლებლის როლი სასწავლო მასალისა და

მოწაფის ძალთა შორის შუამავლობასა და მისი ნამდვილი განვითარების შესაძლებლობის აუცილებელი პირობის შექმნაში მდგომარეობს” (დ. უზნაძე).

ბავშვის განვითარება ეფუძნება იმ კიბეს, სადაც ათვისებული და აუთვისებელი მასალა ქვედა და ზედა საფეხურებია! მნიშვნელოვანია, სწავლაზე ორიენტირებული საკლასო გარემო შევქმნათ. დიდაქტიკური თამაშებით სწავლება მოსწავლეზე ორიენტირებული სწავლებაა და ის, პირველ რიგში, მოსწავლეების ინტერესებისა და სურვილების გათვალისწინებას გულისხმობს.

სწავლის ცნება ძალიან ფართოა. არ არსებობს არცერთი ექსტროგენური ქცევის ფორმა, რომლის სწავლის საგნად გადაქცევაც არ შეიძლება. **დ. უზნაძე** ამას სწავლის გენერალურ ხასიათს უწოდებს და იმით ხსნის, რომ სწავლის დროს მნიშვნელოვანია არა მხოლოდ იმ ჩვევების, უნარებისა და ცოდნის შეძენა, რასაც ბავშვი იღებს, არამედ **მოზარდის ძალების განვითარება განსაზღვრული მიმართულებით.** სწორედ ამ თვისებით ჰგავს სწავლა თამაშს, ანუ მოზარდის ძალების განვითარება ისეთივე სპეციფიკურია სწავლისათვის, როგორც თამაშისათვის. თამაშიც, თავის მხრივ, ქცევის ისეთივე გენერალური ფორმაა, როგორც სწავლა.

როდესაც სწავლის შესახებ ვსაუბრობთ, მნელია იმის თქმა, რომ ქცევის იმპულსი აქაც ფუნქციონალურია. სწავლა ყოველთვის გულისხმობს იმას, რაც ისწავლება: მოსწავლეს ვაწვდით საგანს, გარედან ავამოქმედებთ მის ძალებს, ე. ი. სწავლა, როგორც ქცევა, იგება გარეგან იმპულსზე.

როდესაც ბავშვს გარკვეულ ასაკში მეტყველების ფუნქცია მოუმწიფდება, უჩნდება შინაგანი იმპულსი _ მეტყველების ფუნქციის ამოქმედების ტენდენცია, მაგრამ თუ ჩვენ მას გარედან არ მივაწვდით გარკვეულ ენობრივ მასალას, შეუძლებელია, გაიზარდოს ეს ფუნქციონალური ტენდენცია.

ამრიგად, სწავლა არის ქცევის თავისებური ფორმა, რომელიც არ შეიძლება იყოს გაიგივებული თამაშთან, შრომასთან თუ ქცევის რომელიმე სხვა ფორმასთან. სწავლა შეიცავს როგორც ექსტროგენური, ასევე ინტროგენური ქცევის ფორმების ელემენტებს და ამასთანავე განსხვავდება თითოეული მათგანისაგან.

დიდაქტიკური თამაში სწავლების ისეთი საშუალებაა, რომელიც შესაძლებლობას იძლევა, სასწავლო ამოცანის შენიღბვის მეშვეობით ბავშვი წინასწარი განზრახვის გარეშე დაეუფლოს ცოდნას.

მაგალითად განვიხილოთ მკითხველთა თეატრი. ის ისეთი დიდაქტიკური თამაშია, რომელიც კითხვის დასახვეწად გამოიყენება _ ამა თუ იმ ნაწარმოების ზეპირი შესრულებით ხომ მოსწავლეები გაუცნობიერებლად ვარჯიშობენ კითხვაში. გარდა ამისა, ისინი ოსტატდებიან საუბარში, მეტი ინტერესი უჩნდებათ ლიტერატურისადმი.

მსაჭიროა მცირე ზომის ტექსტი, რომელიც 10-15 წუთში იკითხება და შედგება დიალოგებისაგან, რაც მოსწავლეებისთვის როლების განაწილების საშუალებას იძლევა.

მკითხველთა თეატრის მოსაწყობად უნდა განხორციელდეს შემდეგი პროცედურები:

- კლასში ტექსტის წასაკითხად უნდა შეირჩნენ მოხალისეები;
- თითოეულ მკითხველს უნდა მიეცეს ასლი და მასწავლებელმა უნდა მოისმენოს მხატვრულად წაკითხული ვარიანტი;
- ამის შემდეგ მასწავლებელმა უნდა წაიკითხოს ტექსტი კლასთან ერთად;
- მან უნდა სთხოვოს მოსწავლეებს, წაიკითხონ ტექსტი ჟესტებით, მიმიკებით, ინტონაციებით;
- მოსწავლეებმა ტექსტი თეატრალურად უნდა წაიკითხონ;
- მათ უნდა გაიმეორონ სცენები რამდენჯერმე, რათა მათი წაკითხული უფრო დრამატული და გამართული გახდეს.

გასაკვირი არაა, რომ ბავშვებს თამაში განსაკუთრებით უყვართ. ამ დროს ისინი ითავისებენ სასიცოცხლოდ აუცილებელ უნარებს და ჩვევებს, იმდიდრებენ სოციალურ წარმოდგენებს და ეცნობიან რთული და პრობლემური სიტუაციებიდან თავის დაღწევის გზებს. დიდაქტიკური თამაში სწავლების განსაკუთრებული საშუალებაა. მისი გამოყენებით მასწავლებელს შეუძლია ლამაზად შენიღბოს სასწავლო ამოცანა და მოსწავლე ბუნებრივად, სტრესის გარეშე დაეუფლოს ცოდნას.