

როგორ შევარჩიოთ დამრიგებლის მუშაობის მეთოდი

ნინო ლაბარტყავა

დამრიგებლო საათის მომზადების დროს ერთ-ერთი უმთავრესი კითხვა, რომელზედაც დამრიგებელი პასუხს საჭიროებს - არის: **როგორ ავარჩიო ჩემი საუბრებისთვის ყველაზე უფრო შესაფერისი მეთოდი?**

დღესდღეისობით სწავლების უამრავი სხვადასხვა მეთოდია ცნობილი. ყველა დამრიგებელმა უნდა შეარჩიოს სწავლების სათანადო სტრატეგია და მეთოდიკა, რომელიც უზრუნველყოფს მოსწავლეების მიერ სხვადასხვა საკითხების ოპტიმალურ ათვისებას და გაშინაგნებას. თანაც, სადამრიგებლო საათი განსაკუთრებული დროა მოსწავლეთათვის, ის განსხვავდება დანარჩენი სასწავლო პროცესისაგან. აქ მოსწავლეები ღებულობენ ახალ შთაბეჭდილებებს, სოციალურ გამოცდილებას და მეტად გახსნილად საუბრობენ საკუთარ განცდებსა და ინტერესებზე.

პედაგოგიური მიდგომების არსებულ სიმრავლეში გარკვევისათვის გთავაზობთ შემდეგ რეკომენდაციას:

სწავლების მეთოდის შერჩევისათვის, პირველ რიგში, მკაფიოდ უნდა იყოს განსაზღვრული **სწავლის შედეგები**: რა უნდა გაიგოს და რისი გაკეთება უნდა შეძლოს მოსწავლემ მოცემული საუბრების დასრულების შემდეგ? სწავლის შედეგებით განისაზღვრება როგორც სადამრიგებლო საათის შინაარსი, ასევე სწავლების მეთოდიკაც.

მუშაობის შედეგების ჩამოყალიბების დროს გაითვალისწინეთ მოსწავლის ასაკობრივი თავისებურებები (შესაძლებლობები, ინტერესები, სენზიტიური პერიოდები).

მოსწავლემ სადამრიგებლო საათის ფარგლებში არამხოლოდ გარკვეული ცოდნა უნდა შეიძინოს, არამედ განივითაროს ღირსეული მოქალაქისთვის დამახასიათებელი უნარ-ჩვევები.

დამრიგებლის მუშაობის მეთოდები

სადამრიგებლო საათის პროგრამაში გამოყენებულია სწავლის შემდეგი მეთოდები: დისკუსია, გონებრივი იერიში, როლური თამაშები, დიდაქტიკური ზღაპრების განხილვა, ექსკურსია.

დისკუსია

დისკუსია წარმოადგენს სწავლების მეთოდს, როდესაც მასწავლებლის/დამრიგებლის ხელმძღვანელობით მიმდინარეობს სხვადასხვა წინადადების, მოსაზრების, პრობლემების გადაჭრის ხერხების ჯგუფური განხილვა. დისკუსია ნიშნავს საწინააღმდეგო პოზიციების პოლემიკას, სხვადასხვა აზრის ზეპირ (იშვიათად წერით) გამოხატვას.

დისკუსია მიმდინარეობს მასწავლებელს/დამრიგებელსა და მოსწავლეებს ან უფრო იშვიათად დაწყებით კლასებში, მოსწავლეთა ორ ჯგუფს შორის.

დისკუსიის წარმატებული წარმართვისათვის მასწავლებელმა/დამრიგებელმა სწორად უნდა შეარჩიოს სადისკუსიო თემა და ეფექტურად გაუძღვეს დისკუსიას.

სადისკუსიოდ შეიძლება გამოვიყენოთ ნებისმიერი თემა, რომლის შესახებაც განსხვავებული აზრი არსებობს. ნებისმიერ შემთხვევაში მოსწავლეებს უნდა ჰქონდეთ გარკვეული წარმოდგენა სადისკუსიო თემაზე, იმისათვის, რათა შეეძლოთ საკუთარი აზრის გამოთქმა და მისი გამართლება ან სხვისი აზრის გაკრიტიკება – წინააღმდეგ შემთხვევაში დისკუსია აზრს კარგავს.

დისკუსიისას მნიშვნელოვანია კითხვების სწორი გამოყენება. კითხვები თავისი დანიშნულებით განსხვავდება: დისკუსია იწყება ე.წ. **მთავარი კითხვით**, რომელიც განსაზღვრავს დისკუსიის არსს, წარმოადგენს სადისკუსიო საკითხს. შემდეგ მასწავლებელმა/დამრიგებელმა შეიძლება დასვას **დამაზუსტებელი კითხვები**, რომ მისცეს და/ან შეცვალოს დისკუსიის მიმართულება. დასაშვებია მოსწავლის მიერ მასწავლებლისადმი დასმული კითხვის გადამისამართება სხვა მოსწავლეთათვის, რათა დისკუსიაში ყველა ჩაერთოს.

დისკუსიის დაწყებამდე განსაზღვრეთ დისკუსიის ჩატარების ფორმატი: ვინ და რამდენს ლაპარაკობს? რა თანამიმდევრობით? როგორ უნდა დასვათ შეკითხვები? და ა.შ.;

მნიშვნელოვანია წინასწარ წესების შემუშავება. მაგ:

- დისკუსიისას ერთდროულად არ უნდა ვილაპარაკოთ;
- დისკუსიისას უნდა მოხდეს პოზიციების და არა პიროვნებების განხილვა.

დისკუსიის პროცესში არ უნდა იყოს დომინანტური. დისკუსიის დასრულებისას მისი შედეგების შეჯამება უნდა მოხდეს.

დისკუსიის დროს მნიშვნელოვანია, რომ ყველა მონაწილე იყოს ჩართული. ამიტომ დამრიგებელმა კითხვების დასმით უნდა წახალისოს შედარებით პასიური მონაწილეები. არ არის სასურველი პირადი სიმპათიისა თუ ანტიპათიის გამოხატვა მოკამათე მხარეების მიერ გამოთქმული აზრებისადმი – თქვენი ამოცანაა, იყოთ ნეიტრალური და ყველასთან ერთნაირი დამოკიდებულება გქონდეთ. სადისკუსიო კითხვები უნდა იწყებოდეს ისეთი კითხვითი სიტყვებით, როგორცაა “რატომ?” და “როგორ?”, ვიდრე სიტყვებით “ვინ?”, “რა?”, “როდის?”.

გონებრივი იერიში

გონებრივი იერიში წარმოადგენს ჯგუფური შემოქმედებითი მუშაობის მეთოდს, რომლის მიზანია კონკრეტული პრობლემის გადასაჭრელად მაქსიმალური რაოდენობის იდეების გენერირება და განხილვა.

გონებრივი იერიში გამოიყენება იმ შემთხვევაში, როდესაც გვინდა განსახილველ საკითხზე ბევრი იდეისა და მოსაზრების შეგროვება და ჯგუფთან კონსენსუსის საფუძველზე სასურველი რაოდენობის იდეების გამოყოფა. გონებრივ იერიშს მაშინ ვიყენებთ, როდესაც არავინ იცის საკვლევ თემაზე სწორი პასუხი; ყოველი გონებრივი იერიშის შედეგი უნიკალურია.

გონებრივი იერიშის ყველა იდეა, ცხადია, რომ საბოლოო შედეგისათვის არ არის მნიშვნელოვანი; იდეების შეგროვების შემდეგ ხდება ამ იდეების დაჯგუფება პრიორიტეტების მიხედვით და რამდენიმე ყველაზე ღირებული იდეის გამოკვეთა.

გონებრივი იერიში შეიძლება გამოვიყენოთ სხვა მეთოდებთან კომბინირებული სახით. მაგ.: როდესაც გვინდა დისკუსიის თემის შერჩევა ან ჯგუფის შეკვრა;

გონებრივი იერიშის პროცესი

გონებრივი იერიშის პროცესი საკმაოდ მარტივი არის:

- თავდაპირველად ხდება გონებრივი იერიშის მიზნის მოკლედ გაცნობა;
- ჯგუფის წესების ჩამოყალიბება; შეთანხმება ჯგუფთან, რომ მუშაობის პროცესში ჯგუფი დაიცავს ამ წესებს;
- როლების განაწილება. გონებრივი იერიშის ჩასატარებლად საჭიროა სამი ტიპის როლის განაწილება:
 - წამყვანი, რომელსაც მოდერატორს/ფასილიტატორს უწოდებენ;
 - ჩამწერი;
 - ჯგუფის წევრები.
- გონებრივი იერიში მიჰყავს **მოდერატორს/ ფასილიტატორს** (ჩვენ შემთხვევაში დამრიგებელს); ასეთ ადამიანს უნდა ესმოდეს ჯგუფის დინამიკა და უნდა ჰქონდეს ჯგუფთან მუშაობის გამოცდილება. მას უნდა შეეძლოს კარგი მოსმენა, უკუკავშირის მიცემა და მონაწილეების წახალისება იდეების მისაწოდებლად. მან ხელი უნდა შეუწყოს პროცესის მიმდინარეობას, რომ რაც შეიძლება მეტი იდეა და მოსაზრება შეაგროვოს.
- **ჩამწერის** როლს ხშირად თავად მოდერატორი/დამრიგებელი ასრულებს; მას ევალება ყველა იდეისა და მოსაზრების გადატანა თვალსაჩინოდ ფორმატზე. მას ყველა მონაწილე უნდა ხედავდეს.
- **მონაწილეებს** გონებრივ იერიშში მონაწილეობის მისაღებად სპეციალური მომზადება არ სჭირდებათ; მათ უნდა ესმოდეთ განსახილველი საკითხი.
- **იდეების შეგროვება;** გონებრივი იერიშის დროს დროის მოკლე შუალედში დიდი რაოდენობის იდეები უნდა შეგვრიბოთ. დროის ლიმიტი წინასწარვა განსაზღვრული - დაუშვავთ 10-15 წთ (დაწყებითი კლასის მოსწავლეთათვის); შესაძლებელია დროის გასვლის შემდეგ კიდევ 5 წუთის დამატება.
- აუცილებელია იდეების წაკითხვა ისე, რომ ჯგუფის ყველა წევრისათვის გასაგები იყოს;
- იდეების დაჯგუფება მსგავსების მიხედვით;

- შეთანხმება იდეების გაერთიანებასა და გაცხრილვაზე. ჯგუფის წევრები აძლევენ ხმას თითოეულ იდეას, რომ საბოლოოდ სასურველ რაოდენობამდე დავიდეთ; დავუშვათ 10 იდეიდან თავდაპირველად ვტოვებთ 5 იდეას, შემდეგ - სამს და ბოლოს - ორს;
- მოდერატორის/დამრიგებლის მიერ საბოლოო პრიორიტეტების გაცნობა;
- გონებრივი იერიშის პროცესისა და შედეგის შეფასება.

გონებრივი იერიშის მიმდინარეობისას ყველა მონაწილეს უნდა მიეცეს აზრის გამოთქმის შესაძლებლობა. დამრიგებელი მაქსიმალურად ნეიტრალური და პოზიტიურად განწყობილი უნდა იყოს ჯგუფის წევრების მიმართ.

როლური თამაშები

როლური თამაშები ჯგუფური მუშაობის ერთ-ერთი ფორმაა; ის ფართოდ გამოიყენება განათლების სფეროს ყველა საფეხურზე დაწყებული დაწყებითი განათლებით და უმაღლესი განათლებით დამთავრებული. ამ დროს მოსწავლეები ასრულებენ გარკვეულ როლს და ამ გზით იძენენ თეორიულ ცოდნასა და პრაქტიკულ უნარ-ჩვევებს.

როლური თამაშები სწავლების აქტიური ფორმაა; ამ დროს შესაძლებელია მოსწავლეები არა მხოლოდ გონებრივად, არამედ ფიზიკურადაც აქტიურები იყვნენ; საკითხის განხილვის გარდა მათ საშუალება აქვთ გამოხატონ თავიანთი დამოკიდებულებები, ემოციები, რაც აიოლებს სწავლის პროცესს და მასალის ათვისებას. სწავლების აქტიური მეთოდების გამოყენებით მოსწავლეები უფრო იოლად სწავლობენ, ვიდრე მხოლოდ მასალის წაკითხვით, მოსმენით ან რაიმეზე დაკვირვებით.

როლური თამაშები იმ შემთხვევაში გამოიყენება, თუ საჭიროა საკითხის შესახებ არა მხოლოდ თეორიული ცოდნის შეძენა, არამედ რეალური ცხოვრებისეული გამოცდილების შეძენა, უნარ-ჩვევების გამომუშავება. მაგ., როლური თამაშები ეფექტური იქნება იმ შემთხვევაში, როდესაც გვსურს მოსწავლეებს გამოვუმუშაოთ მაგ. სხვადასხვა სიტუაციაში ქცევის წესები, ან კონფლიქტის მოსაგვარებლად ეფექტური ქცევა. როლური თამაშები ძალიან ეფექტურია სოციალური კომპეტენციების გასავითარებლად, მაგ.: გუნდური მუშაობა, კომუნიკაცია, თანამშრომლობა და ა.შ. როლური თამაშები საფუძვლიან დაგეგმვას საჭიროებს, რათა კონკრეტული სამუშაოს შესრულების გზით ზუსტად მივიღოთ სასურველი შედეგი.

როლური თამაში-პროცესი

როლური თამაშებისათვის დავალება იმგვარად უნდა იყოს შედგენილი, რომ მოსწავლეები მხოლოდ პროცესით კი არ დაინტერესდნენ, არამედ შეიძინონ კიდევ ახალი გამოცდილება; როლური თამაშების დასრულების შემდეგ მათთვის ნათელი უნდა იყოს, თუ რას ემსახურებოდა ის.

როლური თამაშების დაწყებამდე მასწავლებელმა/დამრიგებელმა მოსწავლეებს უნდა გააცნოს თემა და მოკლე შესავალი გააკეთოს. მაგ.: ეს თამაში შეეხება თანამშრომლობას; ის გაგრძელდება 20 წთ-ს, რის შემდეგაც განვიხილავთ და შევაჯამებთ შედეგებს.

შემდეგ საჭიროა კლასი დავყოთ ჯგუფებად, რისთვისაც შესაძლებელია 4 მეთოდის გამოყენება:

1) შესაძლებელია ჯგუფი დავყოთ წინასწარ შედგენილი სიის მიხედვით; ასეთ შემთხვევაში მასწავლებელმა უნდა გააკონტროლოს ჯგუფის შემადგენლობა;

2) შესაძლებელია მონაწილეებს ვთხოვოთ დაიყონ ჯგუფებად სურვილისამებრ.

3) შემთხვევით განაწილების ხერხის გამოყენების დროს ჯგუფების რაოდენობის მიხედვით ვთხოვოთ მონაწილეებს გაითვალონ. გათვლის შემდეგ პირველი ნომრები წარმოქმნიან პირველ ჯგუფს, მეორე ნომრები – მეორეს და ა.შ.

4) დაჭრილი ბარათების მეშვეობით განაწილებისას დამრიგებელმა უნდა აიღოს იმდენი ფერის პატარა ბარათი, რამდენი ჯგუფის შექმნაც სურს; შემდეგ თითოეული ფერის ბარათი დაჭრას იმდენ ნაწილად, რამდენი ადამიანიც არის ჯგუფში; დაჭრილი ბარათები პატარა კალათაში იყრება. მონაწილეები კალათიდან დაჭრილი ბარათის თითო ნაჭერს იღებენ და ერთ ჯგუფში ერთი ფერის მფლობელები ჯგუფდებიან. ფერადი ბარათების ნაცვლად შეიძლება საფოსტო ბარათების გამოყენება. ასევე შესაძლებელია მონაწილეები დავყოთ დაბადების თარიღის, თვის, წელიწადის დროის მიხედვით და ა.შ. მიხედვით.

ამის შემდეგ დამრიგებელი მონაწილეებს აცნობს ინსტრუქციას. ის ჯგუფური მუშაობის პროცესში ნეიტრალურია და ასრულებს დამკვირვებლის როლს.

შემდეგი ეტაპი უშუალოდ არის თამაშის მსვლელობა; მოსწავლეები ასრულებენ როლებს ინსტრუქციის შესაბამისად. როლური თამაშების შედეგი პირდაპირ უკავშირდება ჯგუფის წევრების პროცესში ჩართულობასა და დადებითი ატმოსფეროს შენარჩუნებას. ამიტომ, ჯგუფის პასიური წევრების წახალისება უნდა მოხდეს, რათა მონაწილეები მაქსიმალურად ჩართულები იყვნენ თამაშის პროცესში.

როლური თამაშების დასრულების შემდეგ მონაწილეები ასრულებენ მოქმედებას და გამოდიან როლიდან; ისინი გამოთქვამენ მოსაზრებებს, რა შეიძინეს/ისწავლეს აღნიშნული თამაშიდან. აფიქსირებენ ემოციებს, თუ როგორ გრძნობენ თავს. მონაწილეები აფასებენ ჯგუფის მუშაობის შედეგებს, იმის მიხედვით თუ რა ისწავლეს, რა იყო პოზიტიური და ნეგატიური მუშაობის პროცესში; განხილვა უნდა იყოს პოზიტიური და მხოლოდ შინაარსსა და პროცესს უნდა შეეხებოდეს და არა პიროვნებებს, მონაწილეებს, მათ თვისებებს და ა.შ.

ასევე აუცილებელია მონაწილეების აზრის გაგება, თუ რა ისწავლეს როლური თამაშებიდან და მოახდინოთ შედეგების შეჯამება და ჯგუფის მუშაობის დაკავშირება თამაშის მიზნებთან.

ექსკურსია

სასწავლო **ექსკურსია** წარმოადგენს მოსწავლეთა ჯგუფის მიერ ისტორიული ძეგლების, დაწესებულებებისა თუ სხვა ორგანიზაციების მონახულებას. ექსკურსიის დროს მოსწავლეებს საშუალება ეძლევათ რეალურ გარემოში დააკვირდნენ ისტორიულ ძეგლებს თუ სამუშაო სიტუაციას.

ექსკურსიას სწავლების დამოუკიდებელ მეთოდად ვერ განვიხილავთ, მას უფრო მეტად დამხმარე, საილუსტრაციო ფუნქცია აქვს.

როდის ვიყენებთ?

ექსკურსიის, როგორც სასწავლო ღონისძიების, გამოყენების თაობაზე სამი მოსაზრება არსებობს:

1. ექსკურსიაზე მოსწავლეები მიდიან სასწავლო წლის დაწყებისთანავე; ექსკურსია ხელს უწყობს მოსწავლეთა და პედაგოგთა დაახლოებას, ადვილებს ინტერესს სხვადასხვა საკითხების მიმართ და ზრდის სწავლის მოტივაციას.
2. ექსკურსიაზე მოსწავლეები მიდიან სასწავლო წლის დასრულებისას, როდესაც ისინი უკვე ფლობენ სათანადო ცოდნასა და უნარ-ჩვევებს და შეუძლიათ, რეალურ გარემოში დააკვირდნენ ისტორიულ ძეგლებს თუ გარკვეულ სამუშაო გარემოს.
3. ექსკურსიას გეგმავს კონკრეტული პედაგოგი წლის განმავლობაში საგნის საჭიროებისა და სპეციფიკიდან გამომდინარე.

სკოლის გარეთ სწავლებას გარკვეული პრობლემები ახლავს. შესაბამისად აუცილებელია ექსკურსიის დეტალური დაგეგმვა, რათა თავიდან ავიცილოთ გაუგებრობები და მაქსიმალურად მაღალ ეფექტს მივაღწიოთ. ექსკურსიის შემთხვევაში ეს განსაკუთრებით აქტუალურია, რადგანაც ის რუტინულ ხასიათს არ ატარებს და, როგორც წესი, სასწავლო წლის განმავლობაში ორჯერ ტარდება.

ექსკურსიაზე წასვლამდე აუცილებელია: ექსკურსიის ზუსტი დროის, მოსწავლეთა რაოდენობის, უსაფრთხოების მოთხოვნების განსაზღვრა.

საექსკურსიო ჯგუფში მოსწავლეთა რაოდენობა დამოკიდებულია კლასის სიდიდეზე. სასურველია რომ 5-6 ბავშვს ერთი უფროსი ახლდეს (იქნება ეს პედაგოგი, სკოლის თანამშრომელი, თუ აქტიური მშობელი).

ექსკურსიის სასწავლო გარემო მთლიანად განისაზღვრება სკოლის მიერ, მოსწავლეთა ასაკობრივი თავისებურებებისა და ინტერესების გათვალისწინებით. ასევე ორგანიზაციით, სადაც ექსკურსია ტარდება. ეს შეიძლება იყოს მუზეუმი, საგამოფენო დარბაზი, ისტორიული ძეგლი და სხვა. სასურველია მოსწავლეების წინასწარ ინფორმირება იმის თაობაზე, თუ რა გარემო დახვდებათ მათ ექსკურსიის ადგილას, როგორ უნდა მოიქცნენ იქ. მნიშვნელოვანია სათანადო ქცევისა და უსაფრთხოების წესების დაცვა.

ექსკურსიაზე ნანახი და მოსმენილი ინფორმაციის უკეთ დამახსოვრებისა და მოგვიანებით, მიღებული ინფორმაციის გაანალიზების მიზნით სასურველია მოკლე ჩანიშვნების გაკეთება. შესაბამისად, მოსწავლეებს შეიძლება დასჭირდეთ ჩასაწერი საშუალებები (ქაღალდი, კალამი), ან, უკეთეს შემთხვევაში (თუ სასწავლებლის რესურსები ამის საშუალებას იძლევა), ფოტო- და ვიდეო-აპარატურა ექსკურსიის მსვლელობის გადაღებისათვის.

დიდაქტიკური ზღაპარი

სასწავლო ხასიათის ზღაპარი, რომლის ფუნქცია არის გარკვეული ცოდნის გადაცემა. შესასწავლი ღირებულებები და პრინციპები აბსტრაქტული სიმბოლოების სახითაა გადმოცემული. დიდაქტიკური ზღაპარი შეიძლება შეიცავდეს სასწავლო დავალებასაც, რომელიც ბავშვმა უნდა შეასრულოს.

დიდაქტიკური ზღაპარი შესაძლოა გამოვიყენოთ მაშინ, როდესაც გვსურს საჭირბოროტო საკითხებსა თუ გარკვეულ პრობლემებზე მოსწავლეებს გავუმახვილოთ ყურადღება და ვამსჯელოთ ისე, რომ არ შევებოთ კონკრეტულ პრობლემებსა და პიროვნებებს, ან სხვადასხვა სახის ინფორმაციის მიწოდება გვსურს არა მშრალად, არამედ მხატვრული ხერხებისა და საინტერესო სიუჟეტის გამოყენებით.

დამრიგებელმა კლასის საჭიროებიდან გამომდინარე შესაძლოა თვითონ შექმნას სასწავლო ხასიათის ზღაპარი ან მოთხრობა.

დიდაქტიკური ზღაპრის შექმნისას დამრიგებელმა პირველ რიგში უნდა გააცნობიეროს, თუ რაში მდგომარეობს პრობლემა, რის შესახებაც სურს ამბის მოგონება; ცხოვრებისეულ რა სიტუაციაში ვლინდება პრობლემა ყველაზე ხშირად; მოიფიქროს სიუჟეტი, რომელიც შეიცავს პრობლემის გადაჭრის გზის შეთავაზებას.