

რეფლექსია

IV კლასში ჩავატარე ინოვაციური გიჟის სამოდელო გაკვეთილი- „ოლიმპიური თამაშების ისტორიიდან“. ინოვაციას წარმოადგენდა გაკვეთილზე გამოყენებული ციფრული რესურსი, რომელიც შექმენი ანდროიდ მობილურ ტელეფონში, „imovie“ აპლიკაციის საშუალებით. მიუხედავად იმისა, რომ ციფრული რესურსის შექმნის ბევრი საშუალება არსებობს, ამ პროგრამის გამოყენება სასწავლო პროცესში ნამდვილად სიახლეა, მას აქვს ბევრი დადებითი მხარე, რომელიც მისაწვდომი, მარტივი და ეფექტურია მასწავლებლის საქმიანობისთვის. ასევე ინოვაციას წარმოადგენდა “Plicker’s”- ის მეთოდით ჩატარებული ტესტირება. შეფასება სწავლების მნიშვნელოვანი ნაწილია. შეფასების ერთ-ერთი მეთოდი ტესტირება. “Plicker’s”- ის მეთოდით ჩატარებულმა ტესტირებამ საშუალება მომცა გამოძველვინა სუსტად ათვისებული მასალა, მიმელო უკუკავშირი მოსწავლეებისგან, შემემოწმებინა გაკვეთილზე მიღებული ცოდნა. მოსწავლეები ტესტურ დავალებებს პასუხობდნენ ინდივიდუალური QR კოდის მექნე ბარათებით. მობილურში გადმოწერილი აპლიკაციის საშუალებით ვასკანერებდი ბარათებს და ვხედავდი მოსწავლეთა პასუხებს. . ამ გაკვეთილზე ინოვაციას წარმოადგენდა QR კოდის გამოყენება სასწავლო პროცესში და ასევე „Plicker’s“ -ის გამოყენებით შეფასების ახალი მეთოდის დანერგვა. ვფიქრობ, ახალი და ინოვაციური მეთოდების დანერგვა სასწავლო პროცესში საშუალებას მძლევს მოსწავლეებს შევთავაზო თანამედროვე განათლება, რაც მათ მაღალ მოტივაციას, ჩართულობასა და სწავლის ხარისხს უზრუნველყოფს.

გაკვეთილის მიზანი- გაკვეთილის მიზანი იყო ტექსტის წაკითხვა-გაამრება, ინფორმაციის დახარისხება, ოლიმპიური თამაშების ისტორიის შესწავლა. ოლიმპიურ თამაშებთან და ოლიმპიურ სიმბოლოებთან დაკავშირებული საინტერესო ფაქტების გაცნობა. ციფრული რესურსის საშუალებით ინფორმაციის მიღება და გამოყენება. „Plicker’s“ -ის ინოვაციური მეთოდით ტესტირების ჩატარება.

სწორად დაგეგმილი საგაკვეთილო პროცესი მოსწავლეს სწავლის ინტერესს უღვივებს, გაკვეთილის თემის გაცნობის შემდეგ, გაკვეთილი დავიწყე „ვიცი, მინდა ვიცოდე, ვისწავლე“ სქემის შევსებით. ვთვლი, რომ ეს აქტივობა სწორად შევარჩიე, რადგან იგი აძლიერებს ტექსტის კითხვისა და მასზე მუშაობის მოტივაციას. მოსწავლეებმა გაკვეთილის დასაწყისში წყვილებში მუშაობით შეავსეს სქემის პირველი და მეორე გრაფა, ხოლო ტექსტის წაკითხვის შემდეგ ბოლო გრაფა. ამ მეთოდის გამოყენებამ გაკვეთილის დასაწყისში ხელი შეუწყო მოსწავლეთა წინარე ცოდნის გააქტიურებას, გაზარდა წასაკითხი ტექსტის მიმართ ინტერესი. მოსწავლეებმა სქემის შევსებით თვალნათლივ დაინახეს რა ფაქტობრივი ცოდნა და ინტერესები ჰქონდათ საკითხის მიმართ, ასევე რა ისწავლეს ახალი თემის დამუშავების შემდეგ. ვთვლი, რომ ამ აქტივობით მივაღწიე დასახულ მიზანს, რადგან მოსწავლეებმა შეძლეს ინფორმაციის დახარისხება, ტექსტის ყურადღებით და ინტერესით წაკითხვა-გაამრება. მოსწავლეთა მოტივაციის ამაღლების და შესასწავლი საკითხის უკეთ აღქმის მიზნით გამოვიყენე ჩემ მიერ შექმნილი ციფრული რესურსი. მოსწავლეებმა უყურეს ოლიმპიურ თამაშებზე შექმნილ ვიდეო რგოლს. თვალსაჩინოდ წარმოდგენილი ინფორმაცია, საინტერესო და მიმზიდველი აღმოჩნდა მოსწავლეებისთვის, რესურსი დაეხმარა ჩემს

მოსწავლეებს საინფორმაციო მასალის შესწავლასა და ვიზუალურად აღქმაში. ამ გზით მიღებული ცოდნა ეფექტურად გამოიყენეს, როგორც სქემის ბოლო გრაფის შევსებისას, ასევე ტესტური დავალებების შესრულებისას. ლექსიკური ერთეულების შესასწავლად, საპრემენტაციო ფორმატში მოვამზადე სახალისო დავალება-„ვინ გახდება ოლიმპიური ჩემპიონი?“ ბრინჯაოს, ვერცხლის ან ოქროს მედლის მოსაპოვებლად, მოსწავლეებს უნდა ეპასუხათ იმ შეკითხვისთვის, რომელიც ამ მედალში იყო ჩამალული. ამ აქტივობამ მოსწავლეთა მაღალი ჩართულობა გამოიწვია, ყველას უნდოდა მოეპოვებინა ოლიმპიური ოქროს მედალი, შესაბამისად ყველა ფიქრობდა, რომელი ლექსიკური ერთეული შეესაბამებოდა ეკრანზე წარმოდგენილ ფოტოს. უცხო ლექსიკური ერთეულები ხელს უშლის ტექსტის გაგება-გაამრებას. ამიტომ მნიშვნელოვანია მოსწავლეებმა შესასწავლ ტექსტში იცოდნენ ყველა სიტყვის მნიშვნელობა. ახალი სიტყვების მნიშვნელობების დასწავლა მოსწავლეებისთვის მოსაწყენი პროცესია. ამ აქტივობის გამოყენებით კი მათ მარტივად, გელმეგი ძალისხმევის გარეშე, შეძლეს ახალი ლექსიკური ერთეულების დამახსოვრება. ტექსტი წავიკითხეთ პაუზებით, გავარჩიეთ ტექსტში გაუგებარი სიტყვები და აღვიღეთ. მოსწავლეებმა ტექსტში წაკითხული ინფორმაცია დაუკავშირეს ციფრული რესურსით მიღებულ ინფორმაციას. შეაჯერეს ნასწავლი. მიღებული ცოდნის შესაფასებლად „PLICKER’S“ ინოვაციური მეთოდით ჩავატარე ტესტირება. ამ მეთოდის უპირატესობა არის ის, რომ ერთი თვალის გადავლებით ხელაყ ყველა მოსწავლის პასუხს, რადგან არასწორი პასუხის შემთხვევაში ეკრანზე მოსწავლის ბარათი წითლად ჩანს. ტესტირება მნიშვნელოვანი იყო მოსწავლეებისთვისაც, მათ გააკეთეს თვითშეფასება, რა გაიგეს კარგად, სად ჰქონდათ ხარვეზები, რა აქვთ უკეთ სასწავლი. ამ მეთოდმა საშუალება მომცა სწრაფად შემეფასებინა მოსწავლეთა ცოდნა, ასევე ვფიქრობ, რომ ცოდნის შემოწმება ხელს უწყობს ცოდნის სრულყოფას. მათ უკუკავშირს ვაძლევდი ყოველი ტესტური დავალების შესრულების შემდეგ. გაკვეთილის შეჯამებისთვის გამოვიყენე სქემის მესამე გრაფა, მოსწავლეებმა ჩაწერეს რა ისწავლეს ახალი შესასწავლი თემის შესახებ.

ვთვლი, რომ გაკვეთილზე დასახულ მიზნებს მივაღწიე. მიზნების მიღწევაში დამეხმარა სწორად შერჩეული აქტივობები და მრავალფეროვანი სასწავლო რესურსები. ასევე ინოვაციური მეთოდების გამოყენება, რომელმაც გაახალისა მოსწავლეები, გაზარდა მათი ინტერესი. თამაშის ელემენტების შემცველმა რესურსმა, თვალსაჩინოდ წარმოდგენილმა ინფორმაციამ, ცოდნის შეფასების ეფექტურმა მეთოდმა, ხელი შეუწყო საგაკვეთილო მიზნების ხალისით, გელმეგი ძალისხმევის გარეშე მიღწევას.

ვფიქრობ, კოლეგებისთვის სასიამოვნო სიახლე იყო “imovie” პროგრამა. მართალია, მათთვის სიახლეს არ წარმოადგენს ციფრული რესურსების შექმნა და გამოყენება, მაგრამ ამ პროგრამის უპირატესობა არის ის, რომ პირდაპირ გელეფონში აპლიკაციის ჩამოგვირთვით, შეგიძლია მარტივად შექმნა მაღალი ხარისხის, დახვეწილი ციფრული რესურსი. ასევე ინოვაციას წარმოადგენდა “Plicker’s” -ის გამოყენება მოსწავლეთა ცოდნის შესაფასებლად. ჩემი აზრით, კოლეგები სიამოვნებით გამოიყენებენ ორივე მეთოდს საკუთარ პედაგოგიურ პრაქტიკაში.

ჩატარებულმა გაკვეთილმა დამანახა, რომ მოსწავლეთა ჩართულობა, მოტივაცია და თემის მიმართ ინტერესი განსაკუთრებით გაზარდა, გაკვეთილზე გამოყენებულმა სწავლის ახალმა მეთოდებმა და თამაშის ელემენტების შემცველმა დაფალებებმა და შემდეგ, მოსწავლეთა მაღალი ჩართულობის ხარჯზე მოხდა ყველა აქტივობის ხალისით, პასუხისმგებლობით და ყურადღებით შესრულება. ჩატარებული გაკვეთილით დავინახე, სიახლეების, ახალი მეთოდების ძიებისა და დანერგვის მეტი აუცილებლობა.

ყველა აქტივობა წარიმართა გეგმის შესაბამისად, გეგმის მოდიფიცირება არ გახდა საჭირო.

ჩემი აზრით, გაკვეთილი ყველაზე წარმატებული იყო სქემის შევსებისა და გესტირების პროცესში, რადგან ორივე მეთოდი მოსწავლეთა მაქსიმალურ ინგერაქციას უწყობდა ხელს. ყველა მოსწავლე აქტიური და ჩართული იყო საგაკვეთილო პროცესში.

გაკვეთილზე გამოყენებულ ახალ მეთოდებს უფრო ვრცლად კოლეგებს გაეცანობ, სასკოლო კონფერენციაზე.