# ანგარიში

- **<u>თარიღი</u>:** **6–7 ნოემბერი, 2013 წელი**
- **<u>ტრენინგის დასახელება:</u>** მუშაობა მომავლის კლასში. (ჯეოსელის კლასი)
- **<u>ტრენინგის ჩამტარებელი ორგანიზაცია:</u>** მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი (საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების სამინისტრო).
- **<u>ტრენინგის ჩატარების ადგილი:</u>** სსიპ -----# 94 ---- საჯარო სკოლა.
- **<u>ტრენინგის ხანგრძივობა:</u>** 2 დღე (8 საათი).
- **<u>ტრენერი:</u>** ხათუნა ციხელაშვილი

მომავლის კლასში არის კომპანია Promethean-ის დაფა, ამ კომპანიის მიზანია მაქსიმალურად შეუწყოს ხელი თითოეული ადამიანის ინტელექტუალური პოტენციალის გააქტიურებას. თანამედროვე ტექტოლოგიების გამოყენებით განაახლოს სწავლა/სწავლების საშუალებები. Promethean-ი ხელს გვიწყობს გავხდეთ საგანმანათლებლო პროცესის აქტიური მონაწილეები, გვაძლევს დიდ შემოქმედებით შესაძლებლობებს. აღნიშნული ტრენინგისას ჩემთვის მნიშვნელოვანი და ახალი იყო ყველაფერი. ძალიან მომეწონა პროგრამა Activinspire და მისი შესაძლებლობები. ტრენინგში მონაწილეობამ მომცა სტიმული და გამიზარდა ახალი იდეების, ინოვაციების განხორციელების მოტივაცია. აუცილებლად გამოვიყენებ ტრენინგში ათვისებულ სიახლეებს სასწავლო პროცესში. ამ ტრენინგმა საშუალება მომცა და დამანახა, როგორ გავამდიდრო ჩემი ელ. პორტფოლიო.

მომავლის კლასში არის 12 მოსწავლის და ერთი მასწავლებლის კომპიუტერი, სენსორული მონიტორი და ჭკვიანი დაფა, სკანერი, პროექტორი—მაგიდის სანათის ფორმის და მონიტორი, რომელზეც იწერება სპეციალური კალმით, ხოლო ნაწერი აისახება ჭკვიან დაფაზე.

გავეცანით მოწყობილობების ჩართვის თანმიმდევრობას.

მოსწავლის მონიტორებზე ჩატვირთული დაგვხვდა პროგრამა ActivInspire, რომელიც თითქოს გავს PoverPoint-ს, თუმცა ბევრით განსხვავდება მისგან. დაფაზე საწერად გამოიყენება სპეციალური კალამი Activpen , გავეცანით რჩევებს, რომელსაც ვიყენებთ მისი გამოყენებისას.

თითოეულ მოსწავლის კომპიუტერს აქვს Activoit კონსტრუქცია, რომელიც იძლევა ხმის მიცემის საშუალებას. გავეცანთ აღნიშნული პროგრამის ხშირად გამოყენებად ინსტრუმენტებს, შევქმენით სასწავლო რესურსი. შევასრულეთ რამოდენიმე პრაქტიკული დავალება. დავრეგისტრირდი საიტზე: http://prometheanplanet.com-ze, ავტორიზაციის შემდეგ, მომეცა საშუალება რესურსებიდან გადმოვწერო სასურველი რესურსი, საგნების შესაბამისად.