

# „სასწავლო დუელი“, ცოდნის ტრანსფერი და რეპროდუქციული ცოდნის გააქტიურება

ავტორი მანია ფირჩხაძე

სწავლების თანამედროვე მიდგომები ითხოვს ისეთი მეთოდების გამოყენებას, რომლებიც მოსწავლეებს შესაძლებლობას აძლევს ფაქტობრივი მასალა უბრალოდ კი არ დაიზუპირონ, არამედ გაიაზრონ და კრიტიკულად იაზროვნონ. მასწავლებელს შეუძლია, გამოიყენოს მიდგომები, რომლებიც ფუნქციურ, დინამიკურ და ტრანსფერულ ცოდნას ერთ აქტივობაში გააერთიანებს და ამით მოსწავლის სწრაფად წინსვლას შეუწყობს ხელს. ასეთი მიდგომა ფაქტობრივად გულისხმობს აქტიურ სწავლებას, რომელიც დაფუძნებულია თამაშის ტექნოლოგიაზე, ცოდნის ტრანსფერსა და ცოდნის რეპროდუქციაზე. ეს სრულიად ბუნებრივია, რადგან სამივე ცნება ერთმანეთთან მჭიდროდ დაკავშირებული ცნებებია:

თამაშის ტექნოლოგიის გამოყენება გაკვეთილზე ქმნის აქტიურ, მოსწავლისთვის მამოტივირებელ, შემოქმედებით გარემოს. მოსწავლე მიდის ახალი ცოდნის აგებისკენ, რადგანაც ამ პროცესში ხდება მოსწავლეთა ანალიზის, შეფასებისა და შემოქმედებითი აზროვნების განვითარება, რაც ახალი ცოდნის მიღების საფუძველია;

ცოდნის ტრანსფერი (**Knowledge Transfer**) უკვე არსებული ცოდნის ახალ სიტუაციაში გადატანა და მოსწავლის წინსვლის ახალი პირობაა (მაგალითად, თუ მოსწავლემ თამაშში ისწავლა გუნდური მუშაობა ან მათემატიკური ლოგიკური ამოცანების ამოხსნა, ის ამ ცოდნას კლასგარეშე სივრცეში, რეალურ ცხოვრებაშიც გამოიყენებს);

ცოდნის რეპროდუქცია (ფრანგ.: **reproduction**) მასწავლებლისგან უკვე მიღებული ცოდნისა და ქმედებების განმეორებით რეპროდუქციას გულისხმობს (მაგალითად, მასწავლებელი იძლევა კონკრეტულ დავალებას, მოსწავლე კი მას გარკვეული მოდელის მიხედვით ასრულებს).

სწავლების თანამედროვე მოდელი სამივე ეტაპს ერთიან პროცესად აერთიანებს, როგორც საფეხურებს საბოლოო პროდუქტის მიღების გზაზე:

რეპროდუქციული ცოდნის აქტივაცია – ხაზს უსვამს, რომ უკვე მიღებული ცოდნა ხელახლა ამოქმედდება/გამოიყენება;

ცოდნის ტრანსფერი – მიანიშნებს ცოდნის ახალ კონტექსტში გადატანაზე;

თამაში – ზუსტად მიუთითებს მიღწევის სტრატეგიასა და მიდგომაზე.

სქემატურად ეს შეიძლება ასე გამოისახოს:

გვინდა ყურადღება გავამახვილოთ რეპროდუქციული ხასიათის დავალებებზე, რომლებიც თავისი მნიშვნელობით უმნიშვნელოვანესია ცოდნის აგების გზაზე. ის ხელს უწყობს:

ბაზისური ინფორმაციის დამკვიდრებას – მოსწავლეები იმახსოვრებენ ძირითად ფაქტებს, ტერმინებსა და მოვლენებს, რომლებიც რეპროდუქციული ხასიათის დავალებებია (მაგალითად, კითხვებზე პირდაპირი პასუხი, თარიღების გახსენება ან ცნებების განმარტება), რაც ეხმარება საწყისი ცოდნის მყარად ჩამოყალიბებას);

ცოდნის სტრუქტურირებასა და სისტემატიზაციას – რეპროდუქციული აქტივობები ეხმარება მოსწავლეებს, დაყონ ინფორმაცია ცალკეულ ნაწილებად და მოახდინონ მისი ორგანიზება (მაგ., დააღაგონ ქრონოლოგიურად, გამოყონ მიზეზ-შედეგობრივი კავშირები);

უსაფრთხო გარემოს შექმნას – როცა მოსწავლეს ახალი მასალა ჯერ კიდევ მყარად არ აუთვისებია (არ არის თავდაჯერებული), რეპროდუქციული ტიპის დავალებები ნაკლებ სტრესს იწვევს, რადგან მარტივი, ზუსტი პასუხის გაცემის საშუალება მათში ქმნის წარმატების განცდას და ამადღებს მოტივაციას; მომზადებას შემდეგი ეტაპისთვის / სწავლის პროცესის დიაგნოსტიკას – Bloom-ის ტაქსონომიის მიხედვით, „ცოდნა“, „გაგება“, „გამოყენება“ (განმეორებითობა) წინ უსწრებს უფრო მაღალ საფეხურებს – ანალიზს, სინთეზსა და შეფასებას. ფაქტობრივი ცოდნის გარეშე შეუძლებელია კრიტიკული მსჯელობა, პრობლემის გადაჭრა ან ახალი იდეების შექმნა. რეპროდუქციული დავალებებით მასწავლებელი სწრაფად ამოწმებს, რამდენად სწორად გაიგეს მოსწავლეებმა ახალი მასალა, სად არის ხარვეზები და რა მიმართულებით უნდა გააგრძელონ მუშაობა.

რა ურთიერთმიმართება არსებობს კონკრეტულად თამაშსა და რეპროდუქციული ხასიათის სავარჯიშოს შორის?

სასწავლო პროცესში თამაში და რეპროდუქციული სავარჯიშო ერთი შეხედვით განსხვავებული, თუმცა შიდა ლოგიკით მჭიდროდ დაკავშირებული კომპონენტებია. თამაში, როგორც აქტიური და ემოციურად დატვირთული სწავლების სტრატეგია, ხელს უწყობს მოსწავლეთა მოტივაციას, შემოქმედებით ჩართულობასა და ინტერესის სტიმულირებას. რეპროდუქციული დავალება კი მიმართულია უკვე არსებულ ცოდნაზე დაყრდნობით ინფორმაციის აღდგენასა და გამყარებაზე, რაც კოგნიტიური განვითარების სტაბილურობას უზრუნველყოფს.

ამ ორ ელემენტს შორის ურთიერთმიმართება განისაზღვრება მათი ფუნქციური დანიშნულებით: თამაში რეპროდუქციულ სავარჯიშოს ანიჭებს დინამიკურ, კონკურენტულ და ინტერაქციულ ხასიათს, რითაც ამცირებს მოსწავლეთა დატვირთვის განცდას და ამადღებს კოგნიტიურ აქტიურობას;

თამაში არ ცვლის რეპროდუქციული სავარჯიშოს არსს, არამედ მისი ეფექტიანობის განმადლიერებელ საშუალებად გვევლინება. იგი რეპროდუქციის პროცესს აქცევს მოტივაციურ აქტივობად, რაც განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია ახალი ცოდნის აგებისთვის და ხანგრძლივი მეხსიერების ფორმირებისთვის.

როგორ შეიძლება აღნიშნულის მიღწევა ერთი რომელიმე სასწავლო სტრატეგიის გამოყენებით? ამ კუთხით ფართოდ გამოიყენება ინტერაქციული თამაშის ტექნოლოგია „სასწავლო დუელი“. ის ინტერაქციული თამაშია, რომელიც განკუთვნილია როგორც ახალი მასალის შესასწავლად, ისე ცოდნის შესაჯამებლად. მისი მიზანია მოსწავლეთა აქტიური ჩართვა, სწრაფი აზროვნება და თანამშრომლობის განვითარება; ავითარებს სწრაფი რეაგირების უნარს, ამყარებს საგნობრივ ცოდნას; ხელს უწყობს გუნდურ მუშაობასა და ჯანსაღ კონკურენციას, ანუ მიზნის მისაღწევად იყენებს ცოდნის რეპროდუქციასაც და ცოდნის ტრანსფერსაც.

### **განვიხილოთ კონკრეტული მაგალითი:**

#### **კლასი – VII**

**თემა** – ბრინჯაოს ხანა და ძველი აღმოსავლეთი

გამოყენებული მეთოდური მიდგომა: ისტორიული მასალის ინტეგრირებული სწავლება „სასწავლო დუელის“ გამოყენებით;

სასწავლო პროცესის ორგანიზების სქემა:

ახალი მასალის ახნა/განმეორება/მეჯამება (რეკომენდებულია, მასწავლებელმა წინასწარ განსაზღვროს თამაშის მიზნები – ახალი მასალის გადაცემისას, განმეორებისას თუ მეჯამება-შეფასებისას).

მასწავლებელი ქმნის მოსწავლეთა ჯგუფებს (3–4 წევრი თითოეულში);

დავალებების მომზადება (მასწავლებელი წინასწარ ამზადებს თანაბარი სირთულისა და ერთნაირი რაოდენობის შეკითხვებს);

თამაშის მიმდინარეობა: ჯგუფებს რიგრიგობით ეძლევათ კითხვები. თითოეულ კითხვაზე პასუხის გაცემის დრო მონიშნულია (დაახლოებით 1 წუთი). იმარჯვებს ის ჯგუფი, რომელიც გამოყოფილ დროში ყველაზე მეტ სწორ პასუხს გასცემს;

რეფლექსია – მსჯელობენ იმ საკითხებზე, რომლებზე პასუხის გაცემაც მოსწავლეებს გაუჭირდათ. მოცემული თემის ნებისმიერ ეტაპზე მასწავლებელი ხაზს უსვამს, რომ

ბრინჯაოს ხანა წარმოადგენს ეპოქას, როდესაც ლითონის დამუშავების ტექნოლოგიამ საფუძველი ჩაუყარა ეკონომიკურ, სოციალურ და პოლიტიკურ გარდაქმნებს. ტექნოლოგიური კუთხით, ლითონის დამუშავებამ შესაძლებელი გახადა უფრო მტკიცე იარაღისა და სამუშაო იარაღის წარმოება, რამაც გაზარდა შრომის პროდუქტიულობა, თუმცა წარმოების ზრდამ და რესურსების არათანაბარმა განაწილებამ გამოიწვია ქონებრივი/სოციალური დიფერენციაცია. გარკვეული დროის შემდეგ გაჩნდა რელიგიურ-კულტურული მემკვიდრეობაც (მაგალითად, ყორღნები არა მხოლოდ სამარხი ნაგებობებია, არამედ სოციალური იერარქიისა და წინაპართა პატივისცემის სიმბოლოცაა); ყალიბდება პირველი ცივილიზაციები და პირველი სახელმწიფოები [მდინარეთა ხეობებში (ნილოსი, ტიგროსი, ევფრატი..)] სარწყავი სისტემების, ნოყიერი ნიადაგისა და სავაჭრო გზების ხელშეწყობით, რასაც მოჰყვა სახელმწიფო სტრუქტურების ჩამოყალიბებაც (სახელმწიფოს მართვა და სამართალი); ყალიბდება კონტაქტები რეგიონებს შორის (მაგალითად, წინარე ქართველური ტომების – დიაოხისა და კოლხის ურთიერთობები მეზობელ აღმოსავლურ ქვეყნებთან წარმოადგენს რეგიონის ისტორიული კავშირების ნათელ მაგალითს); ფართოვდება ადამიანთა თვალსაწიერი და ადამიანს უყალიბდება გარკვეული დამოკიდებულებები და ღირებულებები გარემომცველი სამყაროს შესახებ. თემასთან დაკავშირებით „სასწავლო დუელის“ ნიმუშის კითხვებია:

- რა ტექნოლოგიურმა მიღწევამ განაპირობა ბრინჯაოს ხანის დასაწყისი?
- როგორ შეცვალა ლითონის დამუშავებამ ადამიანთა შრომა და წარმოება?
- რატომ გაჩნდა ქონებრივი უთანასწორობა პირველყოფილ თემებში?
- რა ფუნქცია ჰქონდა ყორღნებს და რას გამოხატავდნენ ისინი?
- რატომ წარმოიშვა პირველი სახელმწიფოები მდინარეთა ხეობებში?
- რა ნიშნით იყო აუცილებელი კანონების არსებობა ძველ სახელმწიფოებში?
- რა კავშირები ჰქონდა დიაოხს მეზობელ აღმოსავლურ ქვეყნებთან?
- რა ეკონომიკური და კულტურული ურთიერთობები ჰქონდა კოლხას სხვა რეგიონებთან?
- რატომ მოიხსენებენ აქემენიანთა სპარსეთს როგორც პირველ სახმელეთო იმპერიას?
- რა გზით აღმოჩნდნენ ქართველური ტომები აქემენიანთა სპარსეთის შემადგენლობაში?
- რატომ არის მნიშვნელოვანი ძველი აღმოსავლეთის შესწავლა თანამედროვე ისტორიული ცნობიერებისთვის და ა.შ.

როგორც ვხედავთ, „სასწავლო დუელის“ დროს მოსწავლეები პასუხობენ მასწავლებლის მიერ მომზადებულ კითხვებს, რომლებიც ეფუძნება უკვე ნასწავლ ან ახლად შესწავლილ თემას. კითხვები, როგორც წესი, მოითხოვს:

კონკრეტული ფაქტის, თარიღის ან ტერმინის გახსენებას;

მიზეზ-შედეგობრივი კავშირის მოკლე აღნიშვნას;

ცნებების განმარტებას ზუსტი ფორმულირებით.

ეს ყველაფერი მიმართულია ცოდნის რეპროდუქციაზე, ანუ იმაზე, რომ მოსწავლემ არსებული ინფორმაცია შეინახოს მეხსიერებაში და საჭიროების შემთხვევაში სწრაფად გამოიძახოს.

რეპროდუქციული დავალების მნიშვნელობა „სასწავლო დუელში“ ორ დონეზე ვლინდება:

დამყარება – ახალი მასალის მყარი დამახსოვრება განმეორებით და სწრაფი გახსენებით;

სტრუქტურირება – თემის შიდა ლოგიკის ჩამოყალიბება, რადგან სწრაფი პასუხის გაცემისას მოსწავლე იძულებულია, გააცნობიეროს, რომელი ინფორმაციაა მთავარი.

ბრინჯაოს ხანისა და ძველი აღმოსავლეთის თემებზე „სასწავლო ღუელის“ გამოყენებამ უფექტიანად გაერთიანა საგნობრივი ცოდნა და პრაქტიკული უნარები. თამაშის დინამიკამ გაზარდა მოტივაცია, გააძლიერა ინფორმაციის დამახსოვრება და ამავდროულად განავითარა კრიტიკული აზროვნება.

თამაში „სასწავლო ღუელი“ თავისი სტრუქტურითა და მიზნებით რეპროდუქციული ხასიათის დავალების კლასიკურ მაგალითს წარმოადგენს, სადაც სწრაფი გახსენება აქტიურად ამაგრებს მოსწავლეთა მიერ უკვე მიღებულ ინფორმაციას. რეპროდუქციული აქტივობის ტრადიციული მიზანი – ფაქტობრივი ცოდნის გამყარება – „ღუელში“ იძენს დინამიკურ და კონკურენტულ ხასიათს, რაც ზრდის როგორც სწავლების შედეგიანობას, ისე მოსწავლეთა ჩართულობას.

რაც შეეხება მოტივაციას, რეპროდუქციული დავალება ხშირად აღიქმება მოსაწყენად, თუმცა „ღუელი“ ამ ხასიათს თამაშად გარდაქმნის. შეჯიბრების ელემენტი ზრდის ინტერესს, ამალღებს ემოციურ ჩართულობას და ამით ხელს უწყობს მეხსიერებაში მასალის შენახვას.

„სასწავლო ღუელის“ მეთოდის გამოყენება წარმოადგენს ინოვაციურ მიდგომას, რომელიც აერთიანებს შინაარსობრივ სიღრმესა და თამაშით მოტივაციას. ეს მეთოდი არა მხოლოდ ცოდნის რეპროდუქციას, არამედ ანალიტიკური და კომუნიკაციური უნარების განვითარებასაც უწყობს ხელს, რაც თანამედროვე ისტორიის სწავლების ერთ-ერთ მთავარ მიზანს წარმოადგენს.