

ინტელექტუალური, მათემატიკური თამაშები დაწყებითი კლასის მოსწავლეებისთვის

ანა გორგაძე

გვანცა კოპაძე, ლიკა იანვარაშვილი

ელ-ფოსტა: ana.gorgadze072@ens.tsu.edu.ge

კომპიუტერული მეცნიერებების დეპარტამენტი,
ზუსტი და საბუნებისმეტყველო მეცნიერებათა ფაკულტეტი,
ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი

პროექტის მიზანია დაწყებითი კლასის მოსწავლეებისთვის განკუთვნილი ინტელექტუალური, მათემატიკური თამაშების ვებ-პლატფორმის შექმნა, რომელიც აერთიანებს მრავალფეროვან ინტერაქციულ სავარჯიშოებს, ამოცანებსა და თამაშებს. აღნიშნული აქტივობები კი ხელს უწყობს ბავშვებში ლოგიკური და ტექნიკური უნარ-ჩვევების განვითარებას.

მიუხედავად იმისა, რომ დაწყებითი საფეხურის მოსწავლეებში მათემატიკისადმი ინტერესი მაღალია, გამოიყოფა მოსწავლეთა ჯგუფი, რომლისთვისაც საგნის ათვისება გარკვეულ სირთულეებთანაა დაკავშირებული. ამ გამოწვევასთან გამკლავების ეფექტურ სტრატეგიას სასწავლო პროცესის გეიმიფიკაცია წარმოადგენს. მართალია, აღნიშნულ მეთოდს მრავალი უცხოური პლატფორმა წარმატებით იყენებს, თუმცა ქართულ საგანმანათლებლო სივრცეში შეინიშნება მშობლიურ ენაზე ადაპტირებული და მოსწავლეთა ინტერესებზე მორგებული ხარისხიანი ციფრული რესურსების ნაკლებობა. ენობრივი ბარიერი მნიშვნელოვნად ამცირებს უცხოური ანალოგების ეფექტიანობას ქართველი მოსწავლეებისთვის, რაც ჩვენი პროექტის განხორციელების მთავარ მოტივაციას წარმოადგენს.

პროექტის სისტემური მოდელი მოიცავს მომხმარებელთა ავტორიზაციის მექანიზმს, რაც საშუალებას გვაძლევს განვახორციელოთ თითოეული მოსწავლის პროგრესის ინდივიდუალური მონიტორინგი. გეიმიფიკაციის ელემენტების, კერძოდ, ქულების დაგროვებისა და „ლიდერბორდის“ (Leaderboard) მეშვეობით, იქმნება ჯანსაღი კონკურენტული გარემო, რაც ზრდის მოსწავლეთა ჩართულობას.

პროექტის განხორციელების შედეგად მოსალოდნელია მათემატიკის სწავლის პროცესის გამარტივება და ეფექტურობა, რაც ერთნაირად სასარგებლო იქნება როგორც საგნით დაინტერესებული, ისე იმ მოსწავლეებისთვის, რომლებიც ათვისების პროცესში დაბრკოლებებს აწყდებიან. საბოლოო ჯამში, შეიქმნება მდგრადი ქართულენოვანი რესურსი, რომელიც დამხმარე ინსტრუმენტი იქნება ქართველი მოსწავლეებისთვის.