



მერაბ ლაბაძე

## ელექტრონული თამაშები განათლებაში, ახალი საფაროს მისაღობებთან

ელექტრონულ თამაშების საკლასო სწავლების პროცესში წარმატებით გამოყენების პრაქტიკა მარავალ ქვეყანაში არსებობს. რა ტიპის თამაშებს იყენებენ? როგორ ახდენენ მასწავლებლები მათ ინტეგრაციას სასწავლო გეგმაში? რა პედაგოგიურ მიზნებს აღწევენ და რა შედეგებს იღებენ? სხვა სიტყვებით: რითაა საინტერესო თამაშების გამოყენება საგანმანათლებლო სისტემისათვის? ეს არის იმ კითხვების ჩამონათვალი, რომლებსაც, შევეცდები, ვუპასუხო ევროპული სკოლების გამოცდილების კვლევის მიმოხილვაზე დაყრდნობით.

თანამედროვე ინფორმაციულ სამყაროში ელექტრონული თამაშები კომერციულად წარმატებული, თუმცა ძვირად ღირებული ბიზნესია. მსოფლიოს თამაშების ინდუსტრიას კინონდუსტრიასთან თანაზომადი შემოსავალი მოაქვს. წამყვანი კომპანიები დიდ თანხებს აბანდებენ, რომ თამაშები მიმზიდველი გახადონ და მათში ბუნებრივად იყოს გამოხატული შემეცნებითი კომპონენტიც. მეტწილად რომელიმე თამაშის სპეციფიკურ გარემოში გათვითცნობიერება და წარმატება დაკავშირებულია გარკვეული უნარების შესწავლასა და გამოყენებაზე.

საგანმანათლებლო ელექტრონული თამაშები შედარებით ახალი მიმართულებაა მდიდარი ქვეყნებისათვისაც. ელექტრონული თამაშების განმარტების ქვეშ, შესაძლოა, მოექცეს ვიდეოთამაშები, ინტერნეტთამაშები, სტრატეგიები, სიმულაციები, როლური და სათავგადასავლო თამაშები, რბოლები, თავსატეხები და სხვ; რომელთა გაშვება შესაძლებელია კომპიუტერზე, სათამაშო კონსოლებზე, მობილურ ტელეფონებზე.

კომერციულ ფრონტზე მიღწეული წარმატებები უბიძგებს განათლების ექსპერტებს, მკვლევარებსა და ადმინისტრატორებს, სულ უფრო ხშირად მიმართონ საგანმანათლებლო პროცესში თამაშების გამოყენების შესწავლისა და დანერგვის პროექტებს. ევროპის ქვეყნებში,

ევროპული ქსელის მიერ, ახლახან ჩატარდა კვლევა სასწავლო პროცესში თამაშების გამოყენების შესახებ. აღნიშნული კვლევის შედეგებს ქვემოთ მიმოვიხილავთ.

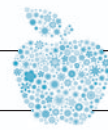
### თამაშების ტიპები

გარდა საგანმანათლებლო მიზნებით შექმნილი თამაშებისა ევროპელი მასწავლებლები სწავლების პროცესში იყენებენ როგორც გასართობ, ისე კომერციულ თამაშებს. მათი ჩამონათვალი საკმაოდ მრავალფეროვანია. დასახელებების „ღრუბელში“ მოყვანილია ზოგიერთი პოპულარული თამაში. თამაშის დასახელების ზომა ასახავს მისი გამოყენების სიხშირეს.

### სურათი 1

ევროპული ქვეყნების საგანმანათლებლო სისტემებში თამაშების გამოყენება უფრო ექსპერიმენტული ხასიათისაა. საგანმანათლებლო თამაშები, რომლებიც სასწავლო პროგრამაშია შეტანილი, იშვიათია. თამაშების გამოყენება, ძირითადად ეხმაურება იმ ახალ გამოწვევებს, რომელთა წინაშეც დგას საშუალო განათლების სისტემები, კერძოდ, საგანმანათლებლო სისტემის მიმართ მოსწავლეთა მზარდი უკმაყოფილება, მათი მოტივაციისა და პედაგოგთა ეფექტიანობის გაზრდის აუცილებლობა. საგანმანათლებლო თამაშები მოიაზრება, ასევე, როგორც ახალი





პედაგოგიური ინსტრუმენტი ე.წ. ძირითადი კომპეტენციების განვითარებისათვის.

### მზარდი პრაქტიკა

საგანმანათლებლო სისტემების მასშტაბთან მიმართ, სკოლებში კომპიუტერული თამაშების გამოყენების მაგალითები არ არის მრავალრიცხოვანი, თუმცა მუდმივად მზარდია (თამაშების გამოყენების საკითხს ეძღვნება სულ უფრო მეტი სემინარი და კონფერენცია, ქვეყნდება აკადემიური სტატიები) ზოგ ქვეყანაში თამაშების ექსპერიმენტული დანერგვა საგანმანათლებლო პროცესში, უშუალოდ, განათლების სამინისტროების მიერ არის ინიცირებული. მაგალითისათვის, ნიდერლანდებში პროექტი „თამაშების ატელიე“ ეძღვნება მობილურ თამაშებზე დაფუძნებული სწავლების განვითარებას. პროექტის საპილოტე ფაზის შემდეგ ის ხელმისაწვდომი იქნება ყველა საშუალო სკოლისათვის. ზოგ შემთხვევაში განათლების სამინისტრო სკოლებისთვის იძენს და ავრცელებს კომერციული საგანმანათლებლო თამაშების ლიცენზიებს (მაგალითად, Zoo Tycoon ავსტრიაში, Hojby School – დანიაში).

შოტლანდიაში სასკოლო დეპარტამენტი მხარს უჭერს მოძველებული კომერციული თამაშების ხელახალ მორგებას სასწავლო პროცესში გამოსაყენებლად.

**საზოგადოდ, შეიძლება გამოვყოთ საგანმანათლებლო სისტემაში თამაშების გამოყენების ოთხი მოდელი:**

### ჩამორჩენილი მოსწავლეების დახმარება

ამ კუთხით თამაშები გამოიყენება იმ მოსწავლეთა ქმედითი დახმარებისთვის, რომელთაც შემეცნებითი, მეთოდოლოგიური ან სოციალური პრობლემები ექმნებათ. ძირითადად, ეს ხდება საგაკვეთილო პროცესის შემდეგ, დაუძაბავად და ინდივიდუალურად. ასეთი მიდგომა გავრცელებულია საფრანგეთში.

### განათლების მოდერნიზების საშუალება

ამ მიდგომის თანახმად, ელექტრონული თამაშები მოიაზრება განათლების სისტემაში დანერგილი სწავლების მეთოდების მოდერნიზაციის ერთ-ერთ ინსტრუმენტად. ასეთ მოდელს ხშირად უჭერს მხარს საგანმანათლებლო ადმინისტრაცია და მიმართულია მოსწავლეთა სასკოლო გამოცდილების დასაახლოებლად მათ რეალურ სამყაროსთან, სადაც თამაშებს დიდი ადგილი ეთმობა. ეს მიდგომა ასევე ხელს უწყობს ახალგაზრდებისა და ზრდასრულთა შეხედულებების ურთიერთგაზიარებას.

### ინოვაციისა და განსაკუთრებული უნარების განვითარების ხერხი

ეს მოდელი მიმართულია შემოქმედებითი და, გარკვეულწილად, მენარმეობითი უნარების განვითარებაზე. ელექტრონული თამაშები აღიქმება, როგორც კარგი საშუალება მოსწავლეთათვის, დამოუკიდებლად და ინდივიდუალურად შეიძინონ კვლევის, პასუხისმგებლობის, თანამშრომლობის, შემოქმედობითობის უნარ-ჩვევები. ეს მიდგომა განსაკუთრებით პოპულარულია გაერთიანებულ სამეფოში.

### მომავალი მოქალაქეების ვირტუალურ სამყაროებში გათვითცნობიერების საშუალება

ეს მიდგომა ელექტრონულ თამაშებს მედია განათლებასთან აკავშირებს. მისი მიზანია, გააცნოს მოსწავლეებს სხვადასხვა თამაშში და შეადაროს შემოქმედებითი გამოხატვის საშუალებები. ამ მოდელით თამაში წარმოადგენს ერთგვარ ხიდს სასწავლო გეგმით გათვალისწინებული საგნების სწავლებისკენ, ანუ ასრულებს კატალიზატორის როლს ტრადიციული საგნებისადმი მოსწავლეთა ინტერესის გაღვივებაში. ეს მიდგომა გავრცელებულია დანიასა და ნიდერლანდებში.

### თამაშების გამოყენების პედაგოგიური ჩარჩოები

ევროპული პრაქტიკა გვიჩვენებს, რომ მასწავლებლების მიერ ელექ-



ტრონული თამაშები საგულდაგულოდ შეირჩევა მათი დიდაქტიკური ღირებულებებიდან გამომდინარე. უპირატესობა, ასევე, ენიჭება იმ თამაშებს, რომლებიც საშუალებას იძლევიან, მოახდინონ მოსწავლეთა დიფერენცირება და თითოეული მათგანისათვის სწავლების ინდივიდუალური ხერხი და ტემპი გამოიყენონ.

დიდი ყურადღება ეთმობა თამაშის გამოყენების პირობებს. ზოგჯერ თამაშში მთელი კლასი მონაწილეობს, ორ ან მეტ გუნდად დაყოფილი; ზოგჯერ გუნდი სხვა კლასის ან სკოლის გუნდს ეთამაშება. შესაძლებელია თამაშის ინდივიდუალურ რეჟიმში განხორციელებაც. ნებისმიერ შემთხვევაში, დიდი მნიშვნელობა აქვს თამაშის შემდგომ დისკუსიას, რომლის დროსაც ხდება გამოყენებული სტრატეგიებისა და შექმნილი სირთულეების დაძლევის გზების განხილვა. მოსწავლეებს თამაშებში ისიც მოსწონთ, რომ არსებობს უშუალო უკუკავშირი მიღებულ შედეგსა და გამოყენებულ სტრატეგიასა თუ გაკეთებულ არჩევანს შორის, რაც საშუალებას აძლევს მათ მყისიერად დაინახონ თავიანთი სისუსტეები და მასწავლებლის დახმარებით ჩამოაყალიბონ მათი დაძლევის გზები.

### მოსწავლეთა გაზრდილი მოტივაცია

კომპიუტერული თამაშების საგანმანათლებლო პროცესში ინტეგრაციის შედეგად, საგრძნობლად იზრდება მოსწავლეთა მოტივაცია. თამაშები აკავშირებს მათ ყოველდღიურ რეალობას სასკოლო გარემოსთან.

მოსწავლეებს მოსწონთ ასევე „სათამაშო“ ელემენტი და აქტიური შემეცნება „მოთამაშის“ როლში, განსაკუთრებით, კონკრეტული სათამაშო ამოცანის გადანყვების პროცესში.

საკლასო თამაშებით იზრდება მოსწავლეთა თავდაჯერებულობაც. თამაშებში უფრო გამოცდილ მოსწავლეებს საშუალება ეძლევათ, დაეხმარონ თანატოლებს. ზოგადად კარგად გააზრებული სათამაშო ატმოსფერო ხსნის სწავლასთან და შეცდომებთან დაკავშირებულ დრამატულ მომენტებს, რაც განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია დაბალი აკადემიური მოსწრების მოსწავლეების ჩართულობის გასაზრდელად.

თამაშების შედეგად ხდება ზოგიერთი უნარ-ჩვევის საგრძნობი გაუმჯობესება, კერძოდ, სოციალური, ინტელექტუალური, სივრცით-რიტმული. თუმცა ჯერ კიდევ არ არის ბოლომდე არ არის შესწავლილი, თამაშების უშუალო გავლენა კონკრეტულ საგანთან დაკავშირებული ცოდნისა და უნარების განვითარებაზე.

### თამაშების ურთიერთქმედება ტრადიციულ პედაგოგიკასთან

ევროპული გამოცდილების მიხედვით, ხშირად კლასში თამაშის გამოყენებას წინ უსწრებს გარკვეული შემზადება. მაგალითად, რომელიმე ისტორიულ პიროვნებასთან დაკავშირებული თამაშების დაწყებამდე კლასი კითხულობს ლიტერატურას ან დოკუმენტურ მასალებს შესაბამის პერიოდსა და ამ პიროვნებაზე. თამაშის მოლოდინი უჩვეულოდ აძლიერებს მოსწავლეთა მოტივაციას და ნაკითხულისადმი ინტერესს. ზოგჯერ ნაკითხული მასალა გამოიყენება თამაშის ახალი სცენარების, მოქმედი პირობების ან სპეციფიკური პირობების შესაქმნელად. თამაშისა და ტრადიციული სწავლების მეთოდების შეჯერება ხელს უწყობს შესწავლილი მასალის განმტკიცებასა და უკეთ დამახსოვრებას.

თამაშის შემდეგ მოსწავლეები ერთუზიანობით გამოხატავენ ხოლმე საკუთარ შთაბეჭდილებებს ტექსტებით, დღიურებით, ნახატებითა თუ ფოტოებით. ისინი ბუნებრივად არიან მოტივირებულნი იურთიერთონ და თამაშის ორბიტაში ჩართონ უფრო ფართო აუდიტორია.

### ურთიერთთანამშრომლობის გამოცდილება

მასწავლებლები, რომლებიც თამაშებს საგაკვეთილო პროცესში აქტიურად იყენებენ ხშირად უზიარებენ გამოცდილებას ერთმანეთს და, ასევე, ამ საკითხში ნაკლებად გამოცდილ კოლეგებს. ასეთი ინტერაქცია, მეტწილად, ინტერნეტის საშუალებით ხდება. პრაქტიკოსების ასეთი თანამშრომლობითი სოციალური ქსელი იმთავითვე ყალიბდება, როცა რაიმე ცენტრალიზებული პროექტის ფარგლებში გარკვეული თამაშის ადაპტირება ან ტესტირება იგეგმება. თავდაპირველად, თამაშის დიზაინში მასწავლებელთა მცირე ჯგუფი მონაწილეობს, შემდგომ ერთვება ტექნიკური ჯგუფი; მომდევნო ეტაპზე მასწავლებელთა უფრო დიდი ჯგუფი ახდენს თამაშის პილოტირებას საკუთარ კლასებში. მათი შენიშვნებისა და რეკომენდაციების გათვალისწინებით, ხდება თამაშის საბოლოო გამართვა და ფართო სასკოლო ქსელში გაშვება. ასეთი მოდელი ხელს უწყობს მასწავლებელთა ურთიერთობის გაღრმავებას ისტ მენეჯერებთან, ბიბლიოთეკარებთან და კოლეგებთან. არც თუ იშვიათად, ელექტრონული თამაშების შესახებ ინფორმაცია გადაეცემა მშობლებსაც.

### მასწავლებელთა შეხედულებები

რა არის მასწავლებელთა მოლოდინი სკოლაში ელექტრონული თამაშების გამოყენებასთან დაკავშირებით? ევროპელი მასწავლებლები მიიჩნევენ, რომ „იდეალური“ თამაში უნდა შეიცავდეს ღირებულ შინაარსსა და ინფორმაციას, იყოს ადვილად გასაგები, საგაკვეთილო საჭიროებებზე მორგებადი და გამოყენებადი,

ასევე დიდაქტიკურად კარგად სტრუქტურირებული.

მასწავლებელთა გამოცდილება ცხადყოფს, რომ მშობლიური და უცხო ენები ყველაზე ხშირად მოიხსენიება იმ საგნებში, სადაც ელექტრონული თამაშები წარმატებულად გამოიყენება. თამაშები, ასევე, ავითარებს ჯგუფური მუშაობის უნარებსა და ინტელექტს.

მასწავლებელთა ტიპური პრობლემები, ელექტრონული თამაშების გამოყენებასთან დაკავშირებით, ეხება სილაბუსთან თავსებადობას, სწავლების დროის ორგანიზებასა და კომპიუტერების ნაკლებობას. ასევე, თამაშების შექმნა ლიცენზირებასთან დაკავშირებულ ხარჯებს, შესაბამისი ტრენინგისა და მხარდჭერის ნაკლებობას, შესაძლო ნეგატიურ გავლენებს და სხვ;

### ქართული პერსპექტივა

საქართველოს სკოლების კომპიუტერიზაციის პირობებში, ელექტრონულ სასწავლო რესურსებთან ერთად, რომლებიც უკვე ხელმისაწვდომია (გეოგებრა, ქიმიის ვირტუალური ლაბორატორია, ფიზიკის ლაბორატორია, <http://soft.dlf.ge>) გარკვეულ ეტაპზე შესაძლებელი გახდება რამდენიმე საცდელი თამაშის საპილოტე რეჟიმში განხორციელება, წარმატებულ უცხოურ ან ქართულ გამოცდილებაზე დაყრდნობით. შესაბამისი ინიციატივის არსებობის შემთხვევაში უცხოური ენების შესასწავლი ასეთი თამაშების შექმნა და ადაპტირება ნაკლებ სირთულეებთან არის დაკავშირებული. იმისათვის, რომ ქართულ საგანმანათლებლო სივრცეში თამაშების გამოყენებას ხელი შეეწყოს, ასევე, მიზანშეწონილი იქნებოდა, არსებული ქართული შეთავაზებების შესწავლაც და დაწყებული პროექტების ან ახალი ინიციატივების ხელშეწყობაც, მათ შორის, ერთუზიანობით მასწავლებლებისა და პროგრამისტების მიერ ექსპერიმენტული სათამაშო პროექტების განხორციელებაც.

