**როლური თამაშის გამოყენება ინფორმაციული და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების გაკვეთილზე**

სწავლა რომ სახალისო, საინტერესო პროცესად და ნამდვილ გამოწვევად იქცეს, პედაგოგმა თავისი სწავლება სხვასდხავგვარი სტრატეგიების გამოყენებით უნდა დატვირთოს. მინდა თქვენი ყურადღება შევაჩერო როლურ თამაშებზე.

როლური თამაში სწავლების აქტიურ მეთოდს წარმოადგენს. ამ დროს მოსწავლეები არა მხოლოდ გონებრივად, არამედ ფიზიკურადაც აქტიურები არიან, მათ საშუალება აქვთ, გამოხატონ საკუთარი დამოკიდებულებები, ემოციები, რაც აადვილებს სწავლის პროცესს და მასალის ათვისებას.

სწავლების აღნიშნული ხერხი ხელს უწყობს: საკითხის ღრმა წვდომას, მის ემოციურ დონეზე გათავისებას, საკითხის არა მოკლედ, არამედ ხანგრძლივი დროით დამახსოვრებას, ინფორმაციის შეფასებას და ორგანიზებას, შემოქმედებითი აზროვნების განვითარებას. სასწავლო პროცესში მაქსიმალურად ჩართვას და მოტივაციის ამაღლებას.

მსურს გაგიზიაროთ ჩემს მიერ ისტის გაკვეთილზე გამოყენებული როლური თამაში ,,როგორ მუშაობს კომპიუტერი“

მე-6 კლასის მოსწავლეები შეისწავლიან სისტემური ბლოკის ძირითად კომპონენტებს. მოსწავლეებს უხსნით, რომ თავიდან სისტემური ბლოკი არის ცარიელი ყუთი რომელშიც კომპიუტერის ნაწილებს მათთვის წინასწარ განსაზღრულ ადგილებში ათავსებენ. მთავარი ნაწილი არის დედა პლატა რომელთანაც დანარჩენი კომპონენტებია მიერთებული. საკლასო ოთახის იატაკზე გაკვეთილის დაწყებამდე ფერადი წებოვანი ლენტებით ვხატავთ დედა პლატას.

დედა პლატაზე მიერთებული ნაწილებია:

* მყარი დისკი
* მუდმივი მეხსირება ROM
* ოპერატიული მეხსიერება RAM
* გრაფიკული პროცესორი
* პროცესორი და ა.შ

ყველა ეს ნაწილი დახატული გვაქვს მუყაოს დაფაზე, სპეციალური საკიდით შესაძლებელია მათი მოსწავლის მკერდზე დამაგრება. მას შემდეგ, რაც გავაცნობთ კლასს სისტემური ბლოკის კომპონენტების ფუნქციებს, ვთხოვთ მოსწავლეებს გადაინაწილონ კომპონენტები, დაიმაგრონ შესაბამისი დაფები და ,,განლაგდნენ“ დედა პლატაზე მათთვის განკუთვნილ ადგილებზე.

 ბარათებზე წინასწარ უნდა დავიტანოთ სხვადასხვა ბრძანებები და დავალაგოთ მაგიდაზე უკანა მხარით. კლასის დანარჩენი მოსწავლეები რიგრიგობით გამოდიან, შემთხვევითი პრინციპით იღებენ თითო ბარათს და კითხულობენ ბრძანებას. ,,კომპონენტებმა“ უნდა ამოიცნონ რომელს ეხება ეს დავალება და დაიწყონ შესრულება. (თუ კლასი მცირერიცხოვანია და ყველა მოსწავლე როლით არის დაკავებული, მაშინ ეს დავალებები მასწავლებელმა უნდა წაიკითხოს)

ნიმუშად მოვიყვან რამდენიმე დავალების ბარათს.

**დავალების ბარათი N1** - *ნიკომ დაასრულა კომპიუტერში ნახატის ხატვა და სურს მისი შენახვა*

როდესაც ნამუშევარს ინახავ, მაშინ კომპიუტერი ინფორმაციას ოპერატიული მეხსირებიდან მყარ დისკზე აკოპირებს, ამიტომ დავალების შესასრულებლად ოპერატიულმა მეხსიერებამ უნდა ,,მიირბინოს“ მყარ დისკთან და ორივე ხელით შეეხოს მკერდზე მიმაგრებულ დაფაზე.

**დავალების ბარათი N2 -** *მომხმარებელი კომპიუტერში ანგარიშობს რამდენია 4+6=?*

ეს დავალება უნდა შეასრულოს ცენტრალურმა პროცესორმა. მოსწავლე რომელსაც შესაბამისი დაფა აქვს მიმაგრებული ამბობს 4+6=10

**დავალების ბარათი N3** *ანამ კურსორი გადააადგილა სამუშაო მაგიდაზე და მონიშნა დოკუმენტების ფოლდერი*

ყველაფერი რაც დაკავშირებულია ეკრანზე გამოსახულების ფორმირებასთან ეხება გრაფიკულ პროცესორს. ბრძანებების გაცემით კი ცენტრალური პროცესორია დაკავებული, ის უთითებს სხვა კომპონენტებს რა უნდა გააკეთონ. ამ დავალების შესასრულებლად მოსწავლე ,,გრაფიკული პროცესორი“ მიდის მოსწავლე ,,პროცესორთან“ და ართმევს ხელს.

**დავალების ბარათი N4 -** *მარის სურს მისი ექსკურსიის სურათები დაათვალიეროს, რომელიც კომპიუტერში აქვს შენახული*

როდესაც კომპიუტერში შენახულ ფაილს ხსნი, კომპიუტერი ამ ფაილს მყარი დისკიდან ოპერატიულ მეხსიერებაში აკოპირებს, დავალების შესასრულებლად ,,ოპერატიული მეხსიერება“ მიირბენს ,,პროცესორთან“ ჩამოართმევს ხელს, მიიღებს დავალებას, გაიქცევა ,,მყარ დისკთან“ წამოიღებს სურათს მიუტანს ,,პროცესორს“, ,,პროცესორი“ გადასცემს ,,გრაფიკულ პროცესორს“ და ეს მოქმედებები იწვევს იმას, რომ ჩნდება სურათი მონიტორის ეკრანზე.

**დავალების ბარათი N5** *კომპიუტერში ერთდროულად გახსნილი გვაქვს რამდენიმე პროგრამა, იუთუბზე უსმენთ ვიდეო კლიპს, სოციალურ ქსელში ვაგზავნით შეტყობინებებს*

ამ დროს კომპიუტერი, თუ ოპერატიული მეხსიერება ძლიერი არ არის, დატვირთვის გამო შედარებით ნელა მუშაობს. დავალების შესასრულებლად მოსწავლე ,,ოპერატიული მეხსიერება“ იწყებს სპინერივით ტრიალს.

როლური თამაშის გამოყენება გაკვეთილზე ძალიან დამეხმარა მოსწავლეებს უკეთ გაეაზრებინათ, კონკრეტულად სისტემური ბლოკის რომელ კომპონენტს რა ფუნქცია აკისრია და როგორ მუშაობენ ისინი როდესაც ჩვენ სხვადასხვა დავალებას ვალევთ.

მინდა ავღნიშნო, რომ როლურ თამაშს ახლავს შემდეგი სირთულეებიც:

იგი მოითხოვს მოსწავლისა და მასწავლებლის მხრიდან წარმოსახვის კარგად განვითარებულ უნარს. ამიტომ ამ მეთოდის გამოყენებამდე სასურველია დაიგეგმოს ისეთი შემოქმედებითი აქტივობები, რომლებიც ხელს შეუწყობს ამ უნარების განვითარებას.

როლურმა თამაშმა მოსწავლესა და მასწავლებელს შორის არსებული დისტანცია შეიძლება ზედმეტად დაარღვიოს, რაც მასწავლებელს შემდგომში კლასის მართვაში შეუშლის ხელს. ამ სირთულის დასაძლევად მასწავლებელი თანმიმდევრული უნდა იყოს როლური თამაშის წესების დაცვაში და მოსწავლეებსაც უნდა მოსთხოვოს მათი დაცვა.

მოსწავლეები, რომელთაც უჭირთ ემოციებისა და დამოკიდებულებების სხვების თანდასწრებით თავისუფლად გამოხატვა, დისკომფორტს გრძნობენ როლური თამაშისას. ამის თავიდან ასაცილებლად მასწავლებელმა უნდა “გახსნას” ასეთი მოსწავლე. ამისათვის ნაკლებად უნდა გამოიყენოს კრიტიკა და წაახალისოს მცირედი მცდელობისთვისაც კი.

ჯგუფის ზოგიერთ წევრს უჭირს როლიდან გამოსვლა, რამაც შეიძლება გამოიწვიოს ერთგვარი გაუგებრობა და ნეგატიური ურთიერთგანწყობა. მასწავლებელი უნდა დაეხმაროს მოსწავლეებს როლიდან გამოსვლაში (მაგ., სისტემატურად უნდა შეახსენოს მათ, რომ ეს თამაშია და არა რეალობა).  როლური თამაშების ჩატარება ძნელია დიდ ჯგუფებთან. როდესაც მასწავლებელს დიდ ჯგუფებთან უწევს მუშაობა, სჯობს, მოსწავლეთა ნაწილი დამკვირვებლის როლში ჩააყენოს.

**გამოყენებული ლიტერატურა:**

1. სწავლება და შეფასება, რ. ტყემალაძე, ნ. დალაქიშვილი, მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ცენტრი, 2008 წელი
2. “როლური თამაში \_ თანამშრომლობითი სწავლების ერთ-ერთი მეთოდი”-ავთანდილ შურღაია, ჟურნალი მასწავლებელი, 2.5.2012 წ.
3. ინფორმაციული და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები, ნ.ჯამასპიშვილი VI კლასი. გამომცემლობა ,,დიოგენე“ , 2019 წელი

თეა დოლაკიძე

სსიპ თერჯოლის მუნიციპალიტეტის სოფელ რუფოთის საჯარო სკოლის ინფორმაციული და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების მასწავლებელი