



ევროკავშირი
საქართველოსთვის

Project funded by the European Union



unag
საერთაშორისო ბაიოლოგიური ასოციაცია



ზრდასრულთა სწავლასთან დაკავშირებული

This digital publication was developed by Center for Change and Conflict Management “Partners-Georgia” within the **Local Investments in Networks for Knowledge for Knowledge and Skill-share (LINKS) Project**, implemented by United Nations Association of Georgia (UNAG) and Open Society Foundation, Georgia (OSGF) with financial support from European Union.

წინამდებარე ელექტრონული პუბლიკაცია მომზადდა ცვლილებისა და კონფლიქტის მართვის ცენტრი „პარტნიორები - საქართველოს“ მიერ, პროექტის **ცოდნის და უნარების განვითარების ქსელებისა და პლატფორმების გაძლიერება** ფარგლებში, რომელსაც ახორციელებენ საქართველოს გაეროს ასოციაცია და საქართველოს დია საზოგადოების ფონდი, ევროკავშირის ფინანსური მხარდაჭერით.



ევროკავშირი
საქართველოსთვის
Project funded by the European Union



unag
საერთაშორისო გაეროს ასოციაცია



Publication materials were compiled by Lela Giorgobiani
Cover and page design by Lazare Gvimradze
Tbilisi, 2022

პუბლიკაციის მასალა მოამზადა ლელა გიორგობიანმა
გარეკანის და შიდა დიზაინი ეკუთვნის ლაზარე გვიმრაძეს
თბილისი, 2022

This publication has been produced with the assistance of the European Union. Its contents are the sole responsibility of Partners-Georgia and do not necessarily reflect the views of the European Union.

ეს პუბლიკაცია შექმნილია ევროკავშირის მხარდაჭერით. მის შინაარსზე სრულად პასუხისმგებელია პარტნიორები - საქართველო და შესაძლოა, რომ იგი არ გამოხატავდეს ევროკავშირის შეხედულებებს.

სარჩევი

წინასიტყვაობა	4
ზრდასრულთა სწავლება	5
ზრდასრულთა სწავლების პრინციპები.....	5
ზრდასრულთა სწავლების თავისებურებები	7
რა უქმნის ზრდასრულ ადამიანს სწავლის მოტივაციას?	9
სწავლების დროს გამოყენებული მეთოდები	11
ლექცია	11
პრეზენტაცია.....	12
ინდივიდუალური სამუშაო	12
მუშაობა მცირე ჯგუფებში	12
დისკუსია.....	13
იდეების შეგროვების მეთოდები	15
გონებრივი იერიში („ბრეინსტორმინგი“)	15
ბარათების შტურმი.....	16
ჯგუფური შტურმი	16
მეთოდი 6*3*5.....	16
იდეების რაოდენობის შემცირების მეთოდები	17
SPAN-მეთოდი.....	17
რეიტინგი	17
შუქნიშანი	17
თამაშები	18
თამაში როგორც სწავლების მეთოდი	18
როლური თამაში	19
„აისბრეიკერი“ (“ყინულის გამლღობი“)	20
მოთელვა	21
თამაშის სტადიები	21
თამაშის ეფექტურობის წესები.....	24
სწავლების პროცესის მართვა	26
რთული სტუდენტები.....	26
მეცადინეობის მიმდინარეობა: ზოგადი რჩევები.....	29
რამდენიმე რჩევა ჯგუფური დისკუსიის წყევანისთვის	30
უკუკავშირის ტექნიკა	32
ონლაინ მეცადინეობები	33
დანართები: ზოგიერთი თამაშის აღწერა	36
“X / O”	36
„ქარი ქრის“	37
“ადამიანი ადამიანთან” (“ბროუნის მოძრაობა“)	38
კოსმოსური სისწრაფე	38
თოვლის გუნდა	39
„გამოიცანი ნიშან-თვისება“	39
„გამოიცანი ლიდერი“	40

წინასწარმეტყველება

თქვენს წინაშეა ზრდასრულთა სწავლების მეთოდების მოკლე სახელმძღვანელო, რომელიც თავდაპირველად შემუშავდა, როგორც ონლაინ ტრენინგის თანმხლები საკითხავი მასალა. „სწავლების მეთოდებისა და სწავლების ეფექტურობის გაზრდის“ ონლაინ ტრენინგი ორგანიზებული იყო 2021 წლის ივნისში, პროექტის ცოდნის და უნარების განვითარების ქსელებისა და პლატფორმების გაძლიერება ფარგლებში, რომელსაც ევროკავშირის ფინანსური მხარდაჭერით ახორციელებენ საქართველოს გაეროს ასოციაცია და საქართველოს ღია საზოგადოების ფონდი.

ტრენინგს ესწრებოდნენ პროექტის ოთხი სამიზნე რეგიონის (გურიის, აჭარის, შიდა ქართლის და ქვემო ქართლის) პროფესიული სასწავლებლების მასწავლებლები და ადმინისტრაციის წარმომადგენლები; სწორედ მათი სურვილით გადაწყდა ტრენინგის კონსპექტის გავრცობა და ელექტრონულ პუბლიკაციად ჩამოყალიბება.

პუბლიკაცია გავამდიდრეთ ინტერაქციული მეთოდოლოგიური მასალის - კერძოდ კი სხვადასხვა თამაშების და სავარჯიშოების, აგრეთვე ჯგუფური დისკუსიის გაძღოლის სხვადასხვა კრეატიული მეთოდების დამატებით, რომელთა გამოყენებითაც მასწავლებლები შეძლებენ თავიანთი მეცადინეობების გამდიდრებას, განაღისებას, სტუდენტების ინტერესისა და მოტივაციის გაძლიერებას და საბოლოო ჯამში სწავლების პროცესის ეფექტურობის ამაღლებას.

ზრდასრულთა სწავლება



ზრდასრულთა სწავლების პრინციპები

ბავშვებისა და სტუდენტების სწავლება მნიშვნელოვნად განსხვავდება ზრდასრულთა სწავლებისგან. ზრდასრულები სრულიად სხვაგვარად სწავლობენ, მათ განსხვავებული მიზნები ამოძრავებთ. ზრდასრულთა სწავლების პროცესში დიალოგი დომინირებს მონოლოგზე, ჯგუფი აქტიურად არის ჩართული და არ ისმენს პასიურად. თავად მასწავლებლის როლიც განსხვავებულია – ის უნდა იყოს ფსიქოლოგი და ორგანიზატორი, ეფექტურად რთავდეს ჯგუფს აქტიურ მუშაობაში და მიჰყავდეს ის სასურველ შედეგამდე.

შესაძლებელია გამოვყოთ ზრდასრულთა სწავლების 4 ძირითადი პრინციპი:

1. თანასწორობის პრინციპი

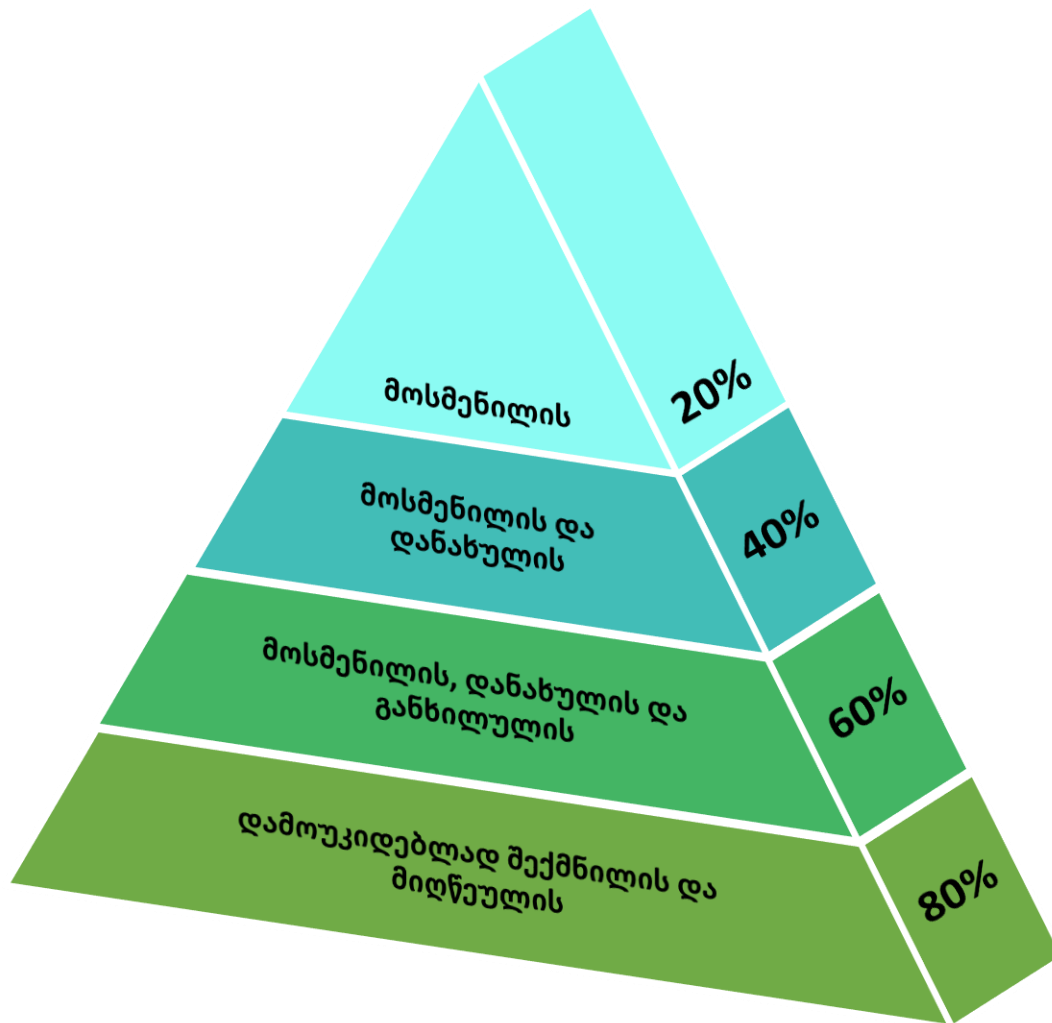
მასწავლებელმა თავიდანვე უნდა უჩვენოს თავის სტუდენტებს თუ მსმენელებს, რომ ის ჯგუფის ისეთივე წევრია, როგორც ყველა სხვა დანარჩენი. ამგვარი თანასწორობის გამოხატვაში მნიშვნელობა ენიჭება ყველაფერს: სკამების მდებარეობას (წრე, ან ნახევარწრე და არა რიგები), მასწავლებლის ადგილს (საერთო წრეში ჯდომა და არა ჯგუფის წინ დგომა), ლაპარაკის მანერას (ჯგუფთან საუბარი და არა მოხსენების წაკითხვა) და ჯგუფთან მიმართვის ფორმას (“კოლეგებო” ან „მეგობრებო“ და არა “მოსწავლეებო”). გარდა ამისა, მასწავლებელი თავიდანვე უნდა განეწყოს საიმისოდ, რომ მისგან წამოსული ნებისმიერი ინფორმაცია შესაძლოა გახდეს განხილვის და ეჭვის საგანი.

2. აქტიური შემოქმედების პრინციპი

გამოცდილება, რომელსაც ადამიანი წლების განმავლობაში აგროვებს, იწვევს სტერეოტიპების გაჩენას. სწორედ ამ სტერეოტიპების გამო, ნებისმიერი ახლის

გაგებას და გაკეთებას ვიწყებთ “ძველებურად”, ანუ ჩვეული მანერით. იმისათვის, რომ მოვიშოროთ სტერეოტიპები, და მოვამზადოთ ჩვენი გონება ახალი ცოდნისა და იდეების მისაღებად (რაც სწავლების პროცესის არსს წარმოადგენს) საჭიროა ჯგუფში შესაბამისი გარემო შეიქმნას.

“სწავლების პირამიდის” მოდელის მიხედვით ზრდასრული ითვისებს:



ესე იგი, იდეალურ სიტუაციაში, უნდა ხდებოდეს ნებისმიერი ახალი ინფორმაციის არა მხოლოდ განხილვა, არამედ დამოუკიდებლად ფორმულირება და ამისთვის მრავალი შემოქმედებითი ტექნიკის გამოყენება - მცირე ჯგუფებში განხილვა, თვალსაჩინოების გამოყენება, დაუკავშირებლის დაკავშირება, პარადოქსები და სხვა.

3. პიროვნების პრინციპი

მასწავლებელს უნდა ახსოვდეს, რომ თითოეული სტუდენტი არის უნიკალური პიროვნება. ვიდაცისთვის შეიძლება ჩვენი სიტყვები და მეთოდები გამაღიზიანებელი და მიუღებელი იყოს, ვიდაცას შეიძლება მოსწყინდეს, ვიდაც შეიძლება მუდმივად სახლის პრობლემებზე ფიქრობდეს, ვიდაც თავის მეზობელს ეჩურჩულებოდეს.

როგორ მოვიქცეთ ასეთ სიტუაციებში? პასუხი მარტივია: ყოველივე ამის პატივისცემა უნდა ვისწავლოთ, ჩვენს გარშემო ზრდასრული დამოუკიდებელი ადამიანები არიან, მათთვის სახლში დარჩენილი, ავად მყოფი შინაური ცხოველი მეცადინეობის თემაზე მნიშვნელოვანი შეიძლება იყოს. ჩნდება კითხვა: მაშინ რატომ მოვიდნენ მეცადინეობაზე? ამის მრავალი მიზეზი შეიძლება არსებობდეს: მოერიდათ არ მოსვლა, ეგონათ, რომ გადაერთვებოდნენ, უფროსმა დაავალა და სხვა. როგორ დავძლიოთ ეს ყოველივე? მთავარია – ვისწავლოთ, რომ ასეთი ქცევა არ უნდა გვეწყინოს, პირიქით - უნდა გამოვიჩინოთ თანაგრძნობა (ემპათია). თუ ამ გრძნობას განვავითარებთ, ყველაზე რთულ ჯგუფთან მუშაობის დროსაც კი არ შეგვექმნება პრობლემა.

4. კომფორტულობის პრინციპი

აქტიურად ჩართეთ სწავლების პროცესში მცირე შესვენებები, სახალისო სავარჯიშოები. ეს დაგეხმარებათ დაძაბულობის მოხსნაშიც და მეცადინეობის დროს კომფორტული გარემოს შექმნაშიც. ზრდასრულს ყოველთვის სჭირდება პაუზა რეფლექსიისათვის, ახალი ინფორმაციის გააზრებისათვის, ამიტომ არ განიხილოთ შესვენება დროის კარგვად. სულ პირიქით, როდესაც მეცადინეობის განმავლობაში მცირე პაუზას ჩართავთ, ჯგუფი გაცილებით მეტს აითვისებს, ვიდრე შეუსვენებლად მუშაობისას.

არაფერი ისე არ უწყობს ხელს სწავლას, როგორც დადებითი ემოციები.

ზრდასრულთა სწავლების თავისებურებები

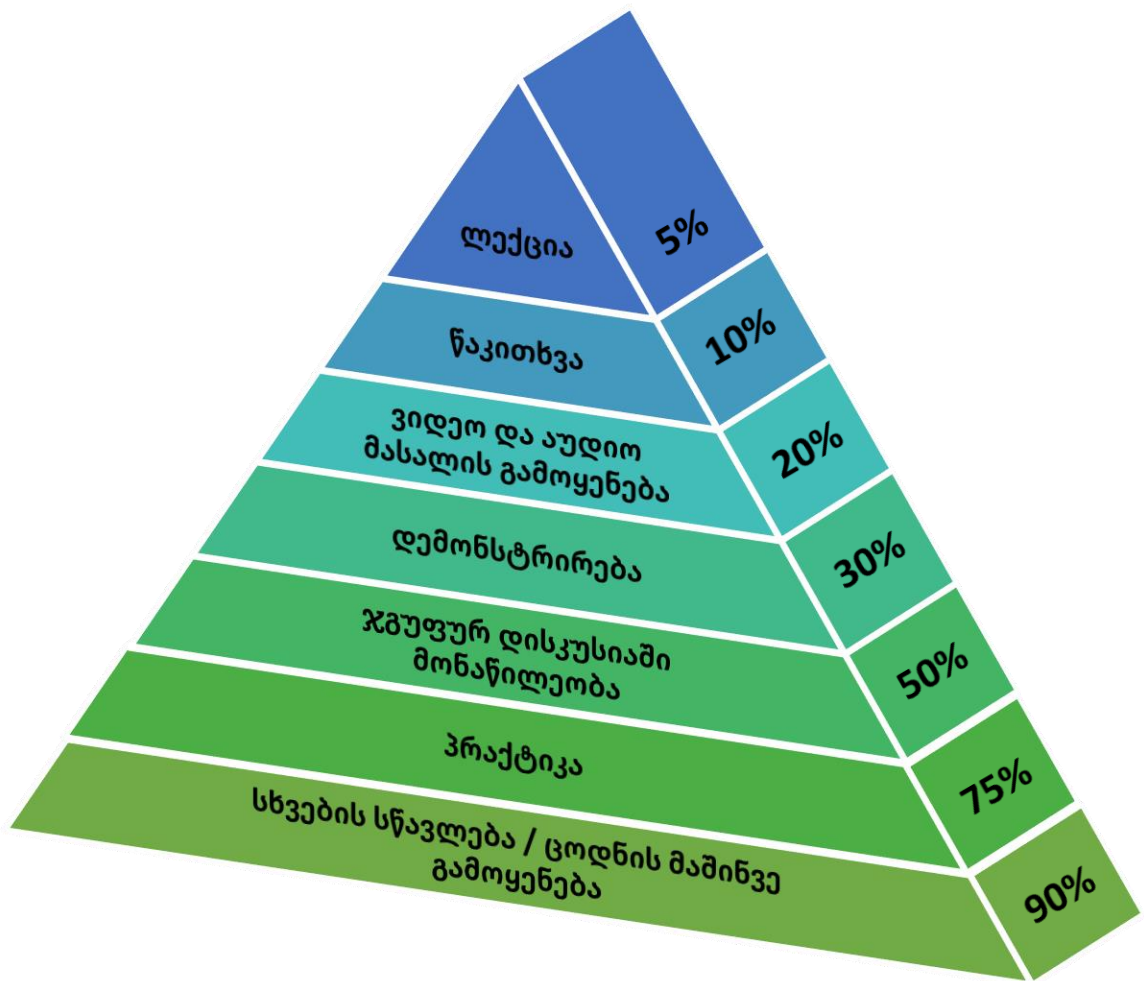
როგორც უკვე აღინიშნა, ზრდასრულთა სწავლებას აქვს მთელი რიგი თავისებურებები.

სწავლების ორგანიზების ანდრაგოგიკული მოდელი გულისხმობს მოსწავლის მიერ სწავლის გარკვეულ სფეროებზე პასუხისმგებლობის აღებას - მეთოდის არჩევა, ვადების დაგეგმვა, შედეგების შეფასება. მასწავლებელი ასრულებს პროცესის კოორდინატორის როლს, და ამ როლიდან გამომდინარე ქმნის მოსწავლისთვის ახალ ფორმებს, მეთოდებს და შესაძლებლობებს.

ზრდასრულების შემთხვევაში ძალიან ეფექტურია სწავლების აქტიური მეთოდები - პრეზენტაციები, საქმიანი და როლური თამაშები, სიტუაციური ანალიზი, დისკუსიები, მცირე ჯგუფებში მუშაობა, მოდელირება, პროექტების შესრულება და სხვა.

კვლევებმა აჩვენა ზრდასრულთა სწავლების სხვადასხვა მეთოდის ეფექტურობის ხარისხი. ეს მონაცემები მოცემულია სქემაზე და ადასტურებს ძველი ჩინური ანდაზის სიბრძნეს:

„მითხარი, და დამავიწყდება, მაჩვენე, და დავიხსოვებ, გამაკეთებინე, და სამუდამოდ ჩემი გახდება.“



ზრდასრულთა სწავლებისას საჭიროა გავითვალისწინოთ, რომ ზრდასრულ ადამიანს აქვს:

- სწავლის პროცესის მიმართ შეგნებული დამოკიდებულება;
- დამოუკიდებლობის მოთხოვნილება;
- მოთხოვნილება კარგად აცნობიერებდეს სწავლის მიზანს - ეს უზრუნველყოფს მოტივაციას;
- სწავლის მიმართ პრაქტიკული დამოკიდებულება, მას სურს მიღებული ცოდნის, უნარების გამოყენება;
- ცხოვრებისეული გამოცდილება, რაც სწავლის მნიშვნელოვანი წყაროა;
- სწავლის პროცესზე გავლენის მოხდენის სურვილი.

ზრდასრულ ადამიანს სურს სწავლა, როდესაც ის ხედავს სწავლის აუცილებლობას და სწავლის შედეგად თავისი საქმიანობის გაუმჯობესების შესაძლებლობას. ზრდასრულს სურს აქტიურად მონაწილეობდეს სწავლის პროცესში, სასწავლო

სიტუაციებში მას შემოაქვს საკუთარი გამოცდილება და ცხოვრებისეული ღირებულებები, ცდილობს მოარგოს სწავლა თავის მიზნებს.

რა უქმნის ზრდასრულ ადამიანს სწავლის მოტივაციას?

პედაგოგიური ფსიქოლოგიის პროფესორი ჯონ მონრო ასე განმარტავს ზრდასრულის სწავლის მოტივაციის საკითხს: „ჩვენ ვსწავლობთ მაშინ, როდესაც გვსურს ისეთი შედეგების მიღწევა, როგორსაც ვერ მივაღწევდით არსებული ცოდნით“.

გთავაზობთ რეკომენდაციებს ზრდასრული სტუდენტების სწავლის მოტივაციის ასამაღლებლად:

- 1. შექმენით სავარჯიშოები** - მოიფიქრეთ პრობლემის გადაწყვეტაზე მიმართული სხვადასხვა სავარჯიშოები. შექმენით ისეთი სიტუაციები, სადაც სტუდენტები პრობლემის გადაწყვეტის ძიებას და აღმოჩენას შეძლებენ.
- 2. გამოიყენეთ იუმორი** - იუმორი კარგად მუშაობს ყველაზე ნაკლებად მოტივირებულ ან სრულიად დემოტივირებულ სტუდენტებთანაც. როდესაც სტუდენტმა იცის, რომ მასწავლებელმა შეიძლება იხუმროს, ის უფრო ყურადღებით უსმენს, რომ არ გამოტოვოს ხუმრობა.
- 3. დაყავით მასალა ფრაგმენტებად** - ინფორმაციის დაყოფა აუცილებელია - ეს ეხმარება სტუდენტებს მის უკეთ გაგებასა და დახსომებაში.
- 4. ჩართეთ ინტრიგა** - მოამზადეთ დამაინტრიგებელი და საინტერესო თემები თითოეული მეცადინეობისათვის.
- 5. გაითვალისწინეთ სტუდენტების ინდივიდუალური ინტერესები და კარიერული მიზნები** - მიეცით სტუდენტებს შესაძლებლობა იმუშაონ ამ მიზნების მისაღწევად, შეუსაბამეთ სწავლება მათ მოთხოვნილებებს.
- 6. მიმართეთ სტუდენტების სტიმულირებას** - წახალისეთ დისკუსიები, შესთავაზეთ თავსატეხები, დაუსვით შეკითხვები.
- 7. სწავლის პროცესში ჩართეთ ბევრი პრაქტიკული სამუშაო, დაამუშაოთ სტუდენტებს შეცდომები** - ამ დროს სტუდენტები სრულყოფენ თავის ცოდნასა და უნარებს.
- 8. გახადეთ მეცადინეობა ვიზუალურად მომხიბლავი** - სწავლის 80% ვიზუალურად მიმდინარეობს. თქვენი სასწავლო მასალები მომხიბლავი უნდა იყოს.
- 9. იყავით ემოციური** - უნდა შეძლოთ სტუდენტების ემოციით დატვირთვა, მათი ინტერესის გაღვიძება. გაუზიარეთ მათ გამოცდილება.

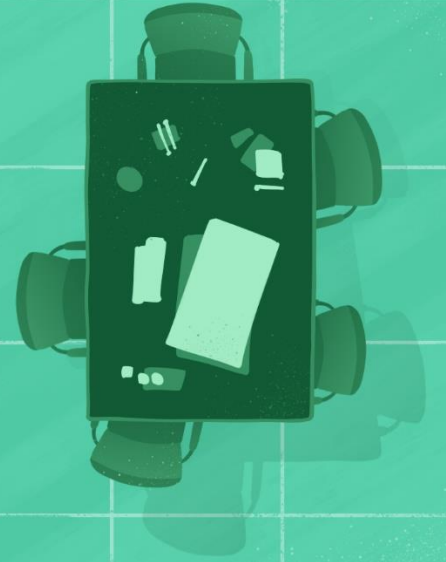
10. მოიყვანეთ მაგალითები, რომლებიც უკავშირდება რეალურ საქმიანობას და პრაქტიკას - სტუდენტები ყოველთვის ვერ ახერხებენ ნასწავლი მასალის პრაქტიკასთან დაკავშირებას; რეალური მაგალითებით დაეხმარებით მათ ამ კავშირის დანახვაში.

11. პატივისცემით მოეპყარით სტუდენტებს!

12. სთხოვეთ სტუდენტებს, მოგცენ უკუკავშირი - როდესაც სტუდენტებმა იციან, რომ მათი აზრი მნიშვნელოვანია თქვენთვის, ეს ამაღლებს მათ მოტივაციას.

13. მოუყევით სტუდენტებს თქვენი კურსის სარგებლიანობის შესახებ - ხანდახან მოტივირებისათვის საკმარისია იმ სარგებლის ჩამოთვლა, რომელსაც სტუდენტები თქვენი კურსის გავლის შედეგად მიიღებენ.

სწავლების დროს გამოყენებული მეთოდები



მეცადინეობის მსვლელობისას სხვადასხვა მეთოდებისა და ხერხების გამოყენება საშუალებას იძლევა შევინარჩუნოთ მუშაობის მაღალი ტემპი და ინტენსივობა. სწავლების დროს სხვადასხვა ტიპის საქმიანობის მონაცვლეობა აუცილებელია, რადგან ამით მონაწილეები გარკვეულწილად ისვენებენ, ხოლო თავად მეცადინეობა კი უფრო საინტერესო და დინამიური ხდება. პედაგოგი ამ შემთხვევაში წააგავს მზარეულს, რომელიც იყენებს მზა რეცეპტებს, მაგრამ ყოველთვის აახლებს მათ საკუთარი ფანტაზიითა და შემოქმედებით.

ლექცია

ლექციის მნიშვნელობა ყველამ იცის, ვისაც ოდესმე რამე უსწავლია. თუმცა, ამ მეთოდის გამოყენების თავისებურება იმაში მდგომარეობს, რომ ლექცია არ უნდა გრძელდებოდეს 15 წუთზე მეტი. თუ თქვენ გადასაცემი გაქვთ საკმაოდ დიდი ოდენობის თეორიული მასალა, მაშინ დაყავით ის მონაკვეთებად და შუალედებში ჩართეთ ისეთი მეთოდები, როგორიცაა დისკუსია ან სხვადასხვა სახის სავარჯიშოები.

ტექნიკის თანამედროვე საშუალებების გამოყენება, როგორიცაა: კომპიუტერი, ვიდეოფილმი, პროექტორი, ლექციის დინამიკურობას უწყობს ხელს. ასეთ შემთხვევაში ის პრეზენტაციას ემსგავსება.

თუ მეცადინეობა ორ პედაგოგს მიჰყავს, სასურველია ლექცია რიგრიგობით წაიკითხონ, ან როდესაც ერთი ლექციას კითხულობს, მეორემ – კომენტარები აკეთოს და მაგალითები მოიყვანოს. ასეთ დროს, ხმის ტემბრის და საუბრის მანერის მონაცვლეობაც კი ეხმარება სტუდენტებს ყურადღების შენარჩუნებაში და უადვილებს მათ მასალის გაგების პროცესს.

ლექციის გასახალისებლად გამოიყენეთ ვიზუალური მასალები: სურათები, ცხრილები, გრაფიკები.

პრეზენტაცია

ლექციისგან განსხვავებით პრეზენტაცია მეტი ვიზუალური მასალის გამოყენების საშუალებას იძლევა: სლაიდების, ვიდეორგოლების, პოსტერების, კომპიუტერული პროგრამების და ა.შ.

ინდივიდუალური ან ჯგუფური მუშაობის შედეგების წარმოდგენაც უმჯობესია პრეზენტაციის ფორმატში გაკეთდეს; ამგვარი პრეზენტაცია ძირითადად შემდეგი სქემის მიხედვით მიმდინარეობს:

- ძირითადი მომხსენებლის გამოსვლა;
- დამატებები მომხსენებლის ქვეჯგუფის წევრებისგან;
- შეკითხვები გამომსვლელის მიმართ.

ქვეჯგუფის მუშაობის შედეგების პრეზენტაციის ხანგრძლივობა დამოკიდებულია დავალების სირთულეზე, თუმცა უკეთესია, თუკი დავალების მიცემისას მასწავლებელი წინასწარ განსაზღვრავს პრეზენტაციის ხანგრძლივობასაც. სტუდენტების ინტერესისა და მეცადინეობის დინამიურობის შესანარჩუნებლად, უკეთესია, რომ პრეზენტაციამ 10 წუთს არ გადააჭარბოს (ამ დროში შედის პრეზენტაციის მსმენელებისგან წამოსულ შეკითხვებზე პასუხებიც). პედაგოგის როლი იმაში მდგომარეობს, რომ ადევნოს თვალყური რეგლამენტის დაცვას და იზრუნოს, რომ ჯგუფმა თემიდან არ გადაუხვიოს.

ინდივიდუალური სამუშაო

ინდივიდუალური სამუშაო მეცადინეობის ძალიან მნიშვნელოვანი შემადგენელი ნაწილია. ის სტუდენტებს საშუალებას აძლევს დამოუკიდებლად გაერკვიონ თეორიულ მასალაში და პრაქტიკის დროს გაიმყარონ მიღებული ცოდნა. ინდივიდუალურ სამუშაოს ხშირად მოსდევს მცირე ჯგუფებში მუშაობა ან პრეზენტაცია. ასეთი ტიპის სამუშაოს ეთმობა დრო 1-იდან 10 წუთამდე.

პედაგოგის ამოცანაა ხელი არ შეუშალოს ინდივიდუალურ მუშაობას. დავალების მიცემის შემდეგ აუცილებლად გაარკვიეთ გასაგებია თუ არა ყველაფერი. თუ დავალება მრავალ დეტალს შეიცავს, სასურველი იქნება, არა მარტო სიტყვიერად, არამედ წერილობითი სახითაც დაურიგოთ. განსაზღვრეთ დავალების შესასრულებლად საჭირო დრო და მის ამოწურვამდე ერთი წუთით ადრე შეახსენეთ სტუდენტებს ამის შესახებ.

მუშაობა მცირე ჯგუფებში

მცირე ჯგუფები სხვადასხვა მიზნებისთვის იქმნება. მცირე ჯგუფში მუშაობისას ყველა სტუდენტს ეძლევა აზრის გამოთქმის საშუალება. თუ მეცადინეობას ათ სტუდენტზე

მეტი ესწრება, მაშინ მუშაობა მცირე ჯგუფებში მეცადინეობის მნიშვნელოვანი კომპონენტი ხდება. მცირე ჯგუფის ოპტიმალური შემადგენლობა არის 3-იდან 7 კაცამდე.

ჯგუფური სამუშაო სხვადასხვა რეჟიმში შეიძლება მიმდინარეობდეს. ჯგუფს შეიძლება მივცეთ დავალება და შემდეგ ვაცალოთ დამოუკიდებლად მუშაობა. გარკვეული დროის შემდეგ ჯგუფში სიტუაცია თავისთავად დარეგულირდება. პროცესის დასაჩქარებლად შეგიძლიათ შესთავაზოთ ჯგუფს, რომ სამუშაოს დაწყებამდე აირჩიონ **სპიკერი** (გამომსვლელი), **რეკორდერი** (ის, ვინც შედეგებს ჩაიწერს), და **ფასილიტატორი** (ის, ვინც წაიყვანს ჯგუფურ დისკუსიას).

პედაგოგის ამოცანაა მისცეს თითოეულ ჯგუფს ნათელი დავალება, განსაზღვროს მიზანი და ის, თუ რა უნდა წარადგინოს ჯგუფმა, როგორც სამუშაოს შედეგი. სტუდენტებმა ისიც უნდა იცოდნენ, თუ როგორ გაგრძელდება მათი სამუშაო (იქნება შემდგომში პრეზენტაცია თუ ჯგუფური განხილვა და ა.შ.).

მცირე ჯგუფების შექმნა ნამდვილი ხელოვნებაა. მიზნიდან გამომდინარე, გამოცდილმა პედაგოგმა შეიძლება ჯგუფები სხვადასხვა კრიტერიუმების მიხედვით შექმნას (და ამ კრიტერიუმების შესაბამისად, ჯგუფები შეიძლება იყოს ერთფეროვანი ან მრავალფეროვანი).

თუ გავითვალისწინებთ, რომ მეცადინეობის დროს სტუდენტები, რომლებიც ერთმანეთს კარგად იცნობენ, ძირითადად ერთად სხდებიან ხოლმე, მაშინ მარტივი გადათვლის პრინციპით მათი დაყოფისას, ისინი სხვადასხვა ჯგუფებში მოხვდებიან (მაგალითად, თუ გვსურს ჯგუფის დაყოფა 4 ქვეჯგუფად, უნდა ვთხოვოთ მონაწილეებს, ხმამაღლა გაითვალონ ოთხზე; შემდეგ ყველა „ერთიანი“ გაერთიანდება პირველ ჯგუფში, „ორიანი“ - მეორე ჯგუფში, „სამიანი“ - მესამეში და „ოთხიანი“ - მეოთხეში).

ჯგუფებად დაყოფისთვის შეგიძლია გამოვიყენოთ სავარჯიშოები, მაგალითად: “ძლიერი ქარი უბერავს” ან “ადამიანი ადამიანთან” (სავარჯიშოების მოკლე აღწერა იხილეთ დანართში). ასეთ შემთხვევაში ჯგუფებად დაყოფის პროცესი სახალისო იქნება.

დისკუსია

მეცადინეობის დროს დისკუსია რთულ საკითხებზე მსჯელობისას გამოიყენება. შეიძლება გამოიყოს დისკუსიის რამდენიმე სტადია:

- განსახილველი საკითხის ირგვლივ სხვადასხვა მოსაზრებების, იდეების შეგროვება (ამ სტადიას ეწოდება გაფართოება);
- იდეების კლასიფიკაცია, დაჯგუფება და რანჟირება (ამ სტადიას ეწოდება შევიწროება, რაოდენობის შემცირება);

- დასკვნები (გადაწყვეტილების მიღება).

მიუხედავად იმისა, რომ დისკუსიის წარმართვა საკმაოდ მარტივ პროცესად აღიქმება, პედაგოგი უნდა ფლობდეს გარკვეულ უნარებს და სხვადასხვა მეთოდებს, რაც დაეხმარება დისკუსიის სამივე ეტაპის ეფექტურად განხორციელებაში.

შემდეგ თავებში განხილულია იდეების შეგროვების და იდეების რაოდენობის შემცირების მეთოდები.

იდეების შეგროვების მეთოდი



გონებრივი იერიში („ბრეინსტორმინგი“)

დღესდღეობით გონებრივი იერიში წარმოადგენს იდეების შეგროვების ყველაზე მნიშვნელოვან მეთოდს, რომელიც Alex Osborn-მა 1963 წელს შეიმუშავა. გონებრივი იერიში, როგორც ჯგუფური შემოქმედებითი მუშაობის მეთოდი, თავიდან აგვაცილებს მეცადინეობაზე რომელიმე სტუდენტის დომინირებისა და იდეების ბლოკირების პრობლემას.

გონებრივი იერიშის ძირითადი წესები:

1. არავითარი კრიტიკა და შეფასება. მნიშვნელოვანია მხოლოდ იდეების შეგროვება. არსებითია, რომ რაც შეიძლება ბევრი იდეა იყოს მიღებული. დრო არ უნდა იკარგებოდეს არგუმენტებზე, ბოდიშებზე, ვერბალურ და არავერბალურ კრიტიკაზე.
2. რაოდენობის ხარისხზე წინ დაყენება - რაც უფრო მეტი იდეა იქნება, მით მეტია ალბათობა, რომ მათ შორის იქნება საუკეთესო იდეები.
3. ჯგუფიდან წამოსული ყველა იდეა, ყველა წინადადება იწერება ფურცელზე.
4. ყველა იდეა თანაბარფლებიანია.
5. არ არსებობს ე.წ. “უაზრო” იდეები. “უაზრო” იდეები ხშირად განაპირობებს პრობლემის ორიგინალური გადაწყვეტის გზების შემუშავებას.
6. სხვისი იდეების შემდგომი განვითარება: გონებრივი იერიში გუნდური მუშაობაა. სხვების იდეების ატაცება და შემდგომი განვითარება არა მხოლოდ დაშვებულია, არამედ ძალზე სასურველიცაა.
7. აუცილებელია განისაზღვროს დროითი ჩარჩოები იდეების შეგროვებისთვის.
8. არსებობს დაკვირვება, რომ გენიალური იდეები იბადება სწორედ სამუშაოზე გამოყოფილი დროის უკანასკნელ წუთებში.
9. გონებრივი იერიშის ფასილიტატორი ახდენს პროცესის რეგულირებას, აზუსტებს პრობლემის ფორმულირებას, იწერს წინადადებებს და პერიოდულად შეახსენებს

წესებს, რადგან ხშირად მონაწილეებს უჩნდებათ შემოთავაზებული იდეების განხილვის სურვილი.

გონებრივი იერიშის დადებითი მხარეები:

- გონებრივი იერიშის დროს სტუდენტებს ერთმანეთთან კომუნიკაციის შესაძლებლობა ეძლევათ;
- გონებრივი იერიშის პროცესი მამოტივირებლად მოქმედებს სტუდენტებზე, იზრდება საკუთარ თავში დარწმუნებულობა;
- უმჯობესდება მუშაობის ატმოსფერო;
- მიიღება მრავალფეროვანი იდეები;
- აღვილია განსახორციელებლად - მეთოდი იოლად ისწავლება და მომზადებისა და წარმართვისათვის საჭიროებს მცირე დროს.

გონებრივი იერიშის მოდიფიკაციებია: “ბარათებით შტურმი” და “ჯგუფური შტურმი”.

ბარათების შტურმი

მონაწილეებს ურიგდებათ ბარათები. თითო ბარათზე იწერება თითო იდეა. როგორც წესი, ეს არის 3-5 იდეა თითო მონაწილისგან. შემდეგ ყველაფერი უნდა გადავიტანოთ დაფაზე და ამის შემდეგ შეგვიძლია დავიწყოთ დაჯგუფების პროცესი. სასურველია, რომ ჯგუფი არ იყოს ძალიან დიდი ან მრავალფეროვანი.

ჯგუფური შტურმი

ამ შემთხვევაში გონებრივი იერიში მიმდინარეობს 5 - 7 კაციან ქვეჯგუფებში, ხოლო შემდეგ თითოეული ქვეჯგუფი რიგრიგობით სთავაზობს ყველას ერთ ახალ იდეას. ამ მეთოდის გამოყენებისას, სასურველია, რომ ჯგუფში იყოს 15 სტუდენტზე მეტი და გარდა ამისა, იყოს დიდი სივრცე (იმისათვის, რომ არ ისმოდეს ყველა მონაწილის მიერ გამოთქმული აზრები).

მეთოდი 6*3*5

ეს მეთოდი ასევე გამოიყენება იდეების შესაგროვებლად. მისი დასახელება გამომდინარეობს თავად ამ მეთოდის სპეციფიკიდან:

- 6 მონაწილე
- 3 იდეა
- 5 წუთი.

ჯგუფის თითოეული წევრი ფურცელზე წერს სამ იდეას და გადასცემს მას წრეზე შემდეგ მონაწილეს. შემდეგი მონაწილე ფურცელზე წერს სამ ახალ იდეას. პროცესი გრძელდება მანამ, სანამ იდეები არ ამოიწურება. ჩვეულებრივ, ეს ერთი წრის შემდეგ ხდება.

იდეების რაოდენობის შემხირობის მეთოდები



SPAN-მეთოდი

ჯგუფის ყველა წევრმა თითოეულ შემოთავაზებულ იდეას უნდა მიანიჭოს ქულების გარკვეული რაოდენობა. ქულების საერთო ჯამი უნდა იყოს 100. ქულები უნდა მიენიჭოს იმის მიხედვით, თუ რა მნიშვნელობა აქვს ამ იდეას მონაწილისათვის. ეს მეთოდი გამოიყენება შედარებით მცირე ჯგუფებში (4-7 მონაწილე).

რეიტინგი

დისკუსიის მონაწილეებს სთხოვთ იდეებს მიანიჭონ 1, 2 ან 3 ადგილი. შემდგომი განხილვის თემა ხდება ის იდეები, რომლებიც შეაფასა ყველაზე მეტმა მონაწილემ და რომლებმაც მიიღეს ყველაზე ცოტა ქულა.

შექნიშანი

ეს არის კონსენსუსის მიღწევის მეთოდი; გამოიყენება უმეტესად 15-30 წევრისგან შემდგარ ჯგუფებში. მისი მეშვეობით სწრაფად გამოაშკარავდება ყველაზე ნაკლებად საკამათო თემები; სწრაფად მიიღება უკუკავშირი და სწრაფად ხდება იდეების დიდი რაოდენობის დახარისხება. დისკუსიის ყველა მონაწილეს ურიგდება სამი ფერის ბარათი; პედაგოგის სიგნალის შემდეგ მონაწილე ბარათების დახმარებით აძლევს ხმას ამა თუ იმ იდეას. ფერებს აქვს შემდეგი მნიშვნელობა: წითელი - არ ვეთანხმები; ყვითელი - შემიძლია შევეგუო მიღებულ გადაწყვეტილებას და თანახმა ვარ დავეუჭირო მხარი; მწვანე - სრულიად ვეთანხმები.

მას შემდეგ, რაც მოხდება ყველაზე ნაკლებად საკამათო იდეებისგან გათავისუფლება, შეგვიძლია სხვა ნებისმიერი მეთოდის გამოყენებით გავაგრძელოთ მსჯელობა იმ დარჩენილ საკითხებზე, რომლებზეც აზრთა დიდი სხვადასხვაობა არსებობს.

თამაშები



თამაში როგორც სწავლების მეთოდი

ინტერაქციული მეცადინეობა - ეს არ არის მხოლოდ ლექცია, დისკუსია და პრეზენტაცია. ძალიან მნიშვნელოვანი ადგილი ზრდასრულთა სწავლებაში უჭირავს სხვადასხვა თამაშებს. თამაშის უპირატესობა იმაში მდგომარეობს, რომ ის საშუალებას იძლევა სტუდენტების ჯგუფი ზედმეტი ძალისხმევის გარეშე ჩავრთოთ სამუშაო პროცესში.

„თამაშში“ მოიაზრება სავარჯიშოების ფართო სპექტრი, რომელიც სხვადასხვა მიზანს ემსახურება. გამოცდილ პედაგოგს ყოველთვის აქვს „თამაშების“ მარაგი, რომელსაც საჭირო მომენტში მოხერხებულად იყენებს. თამაშები გამოიყენება: ჯგუფში ნდობის ჩამოსაყალიბებლად; ყინულის გაღობის მიზნით (ინგლისური სიტყვიდან *icebreaker*); თეორიული ცოდნის გასამყარებლად და პრაქტიკული ჩვევების შესაძენად (საქმიანი თამაშები); იმისათვის, რომ ზედმიწევნით აიხსნას გარკვეული დებულებები; ერთი თემიდან მეორეზე გადასასვლელად; მონაწილეების ფიზიკური გამოცოცხლებისთვის და უბრალოდ სახალისოდ.

გამოყენებული თამაშების რაოდენობა დამოკიდებულია პედაგოგის მუშაობის სტილზე, ჯგუფის შემადგენლობაზე, გარემოზე, მეცადინეობის ხანგრძლივობაზე და სხვა. თამაშების სისტემატიზება საკმაოდ ძნელია, ვინაიდან ამისი გაკეთება შესაძლებელია მრავალი კრიტერიუმის მიხედვით.

როდესაც ჯგუფში პირველად იყენებთ თამაშებს, სასურველია ისეთი აქტივობით დაიწყოთ, რომელშიც მთელი ჯგუფი მონაწილეობს, შემდეგ უკვე შესაძლებელია ჯგუფის გაყოფა წევრებად, სამუშაოდ. როდესაც სტუდენტები შეეჩვევიან ერთმანეთს შეიძლება ისეთ სავარჯიშოებზე გადასვლა, რომლებშიც ჯგუფის თითოეული წევრი ცალ-ცალკე მონაწილეობს.

თამაშების გამოყენების ოქროს წესები

თამაშს სჭირდება:

- დრო და მომზადება;
- სივრცე;
- განსაზღვრული რაოდენობის მონაწილეები;
- ჯგუფის მზაობა;
- გამოცდილი პედაგოგი.

ქვემოთ აღწერილი იქნება რამდენიმე “თამაში”.

როლური თამაში

როლური თამაში არის პრაქტიკული სავარჯიშო. ის სოციალური ქცევის დემონსტრირების, მოსინჯვის, მიბაძვისა და გაუმჯობესების საშუალებას იძლევა. როგორც წესი, ყოველდღიურ ცხოვრებაში ჩვენ არ ვატარებთ ექსპერიმენტებს ისეთ მნიშვნელოვან საკითხებზე, როგორცაა საუბრის წარმართვა, კონფლიქტების გადაჭრა, სხვათა არავერბალურ ქცევაზე დაკვირვება, დარწმუნებისა და მოტივაციის ტექნიკები. როლური თამაში კი ამ ექსპერიმენტების უსაფრთხო სიტუაციაში განხორციელების უნიკალურ საშუალებას იძლევა.

როლური თამაში ყოველთვის მიმდინარეობს **წინასწარ შეთანხმებულ, ფიქციურ სიტუაციაში**. როლური თამაში არის არა სკეტჩი ან სპექტაკლი; აქ საქმე ეხება სოციალური მზაობის გავარჯიშებას. სტუდენტებთან ერთად უნდა მოინახოს და გამოიცადოს / გავარჯიშდეს სხვადასხვა სიტუაციაში ქცევის ბევრი შესაძლო ვარიანტი. სასურველია, როლური თამაშის დროს ვიდეოჩანაწერის გაკეთება, დამკვირვებლებისათვის დავალებების მიცემა და თამაშის ბოლოს საკმაოდ დროის დატოვება კომენტარისათვის.

როდესაც საქმე ეხება სოციალურ ქცევას, არ არის აუცილებელი მისი ხშირად და დიდი ხნის განმავლობაში გამეორება. უპირველეს ყოვლისა, მნიშვნელოვანია, ნათელი წარმოდგენა შეიქმნას ქცევის შესაძლო შედეგების შესახებ, რათა შესაძლებელი გახდეს მომავლისათვის განზრახვებისა და დასკვნების ჩამოყალიბება.

როლური თამაშით სწავლების შემთხვევაში ყველაზე მნიშვნელოვანია კონკრეტული ქცევის ზეგავლენის დანახვა და განცდა. ამას დიდ დახმარებას გვიწევს ვიდეოჩანაწერის ობიექტური და სრულფასოვანი უკუკავშირი, თუმცა ის ვერ შეცვლის დამკვირვებლების პიროვნულ, დასაბუთებულ მსჯელობას.

როლური თამაშის საშუალებით დამკვირვებლებსაც შეუძლიათ ბევრი რამის სწავლა. მოზრდილებს განსაკუთრებით კარგად შეუძლიათ არა მხოლოდ მიბაძვა, არამედ მომხდარის შეფასება, საკუთარ თავზე მიღება, ფანტაზიაში გათამაშება და

მაგალითად შემდეგი დასკვნების გაკეთება: “ასე მეც შემოიძლია მოვიქცე”, ან “მე არ მსურს ასე მოქცევა”. გარდა ამისა, დამკვირვებლები სწავლობენ უკუკავშირის გარკვეული სახით ფორმულირებას: რაც უკვე თავისთავად გარკვეულ სოციალურ უნარს წარმოადგენს - კონსტრუქციული კრიტიკისა და დამაჯერებელი შექების უნარი.

როლური თამაშის მონაწილეებისათვის მნიშვნელოვანია, თამაშის სახალისო სიტუაციის გამო, მხედველობიდან არ დაკარგონ დავალება.

ეს ნიშნავს, რომ **როლური თამაშის დროს არ არის დაშვებული:**

1. გაზვიადებული ქცევები, რომლებიც არარეალისტურად გამოიყურება.
2. არასერიოზული პაროდები, მიუხედავად იმისა, რომ ისინი შესაძლოა სახალისო და სასაცილო იყოს.
3. იმგვარი სიახლეების (ანუ თამაშის დამატებითი პირობების თუ დეტალების) შემოტანა, რომლებიც არ ყოფილა წინასწარ შეთანხმებული, თუნდაც ეს რომელიმე მონაწილეს უადვილებდეს თამაშში უპირატესობის მიღწევას.

„აისბრეიქერი“ (“ყინულის გამლღობი”)

„აისბრეიქერი“ არის მოკლე სავარჯიშო, რომელიც გამოიყენება ჯგუფში ნდობის ატმოსფეროს შესაქმნელად - ყინულის გასაღებობად. პირველ მეცადინეობაზე აისბრეიქერად მონაწილეთა **გაცნობის სავარჯიშო** შეგვიძლია გამოვიყენოთ.

გაცნობის სავარჯიშოს ყველაზე ხშირი ფორმაა *ინტერვიუ წყვილებში*, როდესაც მონაწილეები იყოფიან წყვილებად, 2-3 წუთის განმავლობაში უტარებენ ერთმანეთს მოკლე ინტერვიუს, რათა მოიძიონ ერთმანეთის შესახებ საინტერესო ინფორმაცია, შემდეგ კი თითოეული მონაწილე წარადგენს თავის მეწყვილეს - ადამიანს, რომელსაც ჩამოართვა ინტერვიუ. ცნობილია, რომ სხვაზე საუბარი უფრო ადვილია, ვიდრე საკუთარ თავზე, ამიტომ ასეთი სავარჯიშო ხნის უხერხულობის განცდას და ხელს უწყობს ჯგუფში დადებითი განწყობის შექმნას. მეწყვილეს წარადგენა შეიძლება დაიწყოს სიტყვებით - „ჩემი მეწყვილე განსაკუთრებული ადამიანია, რადგან“ ...

ძალიან კარგი იქნება თუ გაცნობის სავარჯიშოს მეცადინეობის თემას დაუკავშირებთ. მაგალითად, მომავალ მიმტანებს, ან საბავშვო ბაღის აღმზრდელებს შეგიძლიათ სთხოვოთ წარადგინონ საკუთარი პიროვნული თვისებები, რომლებიც მათ დაეხმარება მიმტანის, თუ აღმზრდელის საქმიანობის წარმატებით შესრულებაში.

იმისთვის, რომ სავარჯიშოს მიმდინარეობისას არ შეიქმნას პრობლემები, იხელმძღვანელეთ შემდეგი პრინციპებით:

- ყველას უნდა მიეცეს საშუალება გამოთქვას აზრი და ირგვლივ კეთილგანწყობილი მსმენელები დაინახოს;

- ნუ მოახდენთ ადამიანების ფსიქიკაზე ზეწოლას. თუ სტუდენტი მზად არ არის ჩაერთოს თქვენი აზრით ძალიან კარგ და სასარგებლო სავარჯიშოში, მიეცით მას ამის საშუალება, ნუ დააძალებთ მონაწილეობის მიღებას. ნებისმიერ სიტუაციაში მნიშვნელოვანია, რომ იგი თავს კომფორტულად გრძნობდეს.

მოთელვა

ხშირად ჯგუფი იძლევა გარკვეულ სიგნალებს:

- მატულობს ჩურჩული;
- იწყება ქაღალდების შრიალი;
- სტუდენტები წრიალებენ და ამთქნარებენ;
- ზოგიერთები ხატავენ;
- სხვადასხვა მიმართულებით ყურადღება ეფანტებათ და სხვა.

მსგავსი შემთხვევები ყველაზე ხშირად ლექციის დროს ხდება და ეს იმას ნიშნავს, რომ სტუდენტებს უბრალოდ მოსწყინდათ. ნუ შეუშინდებით მნიშვნელოვანი ლექციის შეწყვეტას და ჯგუფს რაიმე სახალისო აქტივობა შესთავაზეთ, მაგალითად, რაიმე სახის “ენერჯაიზერი” - გამამხნეველი სავარჯიშო, რომელიც სასურველია, რაიმე მცირე ფიზიკურ აქტივობას უკავშირდებოდეს - ასეთ აქტივობაში მონაწილეობის მიღების შემდეგ სტუდენტები გამოფხიზლდებიან და გამოცოცხლდებიან. საუკეთესო ვარიანტია, როდესაც შეგიძლიათ შეთავაზებული “ენერჯაიზერის” ლექციის თემასთან დაკავშირება.

5-წუთიანი გამამხნეველი სავარჯიშო საშუალებას მისცემს სტუდენტებს გადალახონ დაღლილობა და აქტიურად გააგრძელონ სამუშაო პროცესი.

თამაშის სტადიები

თამაში ძალიან ეფექტური საშუალებაა, რომელიც პედაგოგს ეხმარება ერთდროულად რამდენიმე მიზნის მიღწევაში. თამაში შეიძლება მკვეთრად შეცვალოს პრობლემისადმი სტუდენტის დამოკიდებულება და ამ პრობლემის გადაჭრის სხვადასხვა შესაძლებლობები დაანახოს.

თამაშების ხანგრძლივობა განსხვავებულია - 10 წუთიდან დაწყებული, რამდენიმე დღით დამთავრებული. ზოგიერთის ჩატარებას სპეციალური ინვენტარი სჭირდება, ზოგიერთს კი საერთოდ არაფერი. შესაძლებელია თამაშების შექმნა, თავად მოფიქრება, ან უკვე არსებულში ცვლილებების შეტანა. სასწავლო თამაშის გამოყენების პროცესი რამდენიმე სტადიად იყოფა. თუ თამაშის ჩატარებისას ჩვენ ვეყრდნობით უკვე არსებულ, მზა მასალას, მაშინ საჭიროა:

- დაგეგმვა;

- მომზადება;
- ჩატარება;
- შედეგების განხილვა და დასკვნების გამოტანა.

თუ **ახალი თამაშის** შექმნა გვსურს, ამ ეტაპებს ემატება კონსტრუირება. განვიხილოთ ეს ეტაპები:

1. დაგეგმვა

გულისხმობს თამაშის ადგილის, დროის, ხანგრძლივობის და მიზნის განსაზღვრას. დაგეგმვის დროს ირკვევა, თუ რა ნივთებია აუცილებელი ამ თამაშისთვის, რამდენ მონაწილეს შეუძლია მასში მონაწილეობის მიღება. კარგად გაიაზრეთ შეკითხვები, რომლებსაც მონაწილეები სავარაუდოდ დაგისვამენ. მოიფიქრეთ, რა შედეგის მიღწევა გინდათ დისკუსიის დროს და როგორ მოახერხებთ ამას.

2. მომზადება

ჩამოწერეთ თამაშის მონაწილეთა როლები და თამაშის წესები. მოამზადეთ ასლების საჭირო რაოდენობა. მოამზადეთ ყველა საჭირო ნივთი. ეს უნება ისეთ წვრილმანსაც, როგორიცაა: ფანქარი, კალამი და ა.შ.

3. ჩატარება

აუხსენით სტუდენტებს თამაშის მიზანი. ზოგ შემთხვევაში მოგიწევთ თქმა, რომ თამაშის მიზანი ნათელი გახდება მხოლოდ თამაშის განხილვის შემდეგ. გაუნაწილეთ თამაშის მონაწილეებს როლები და აუხსენით წესები. მიეცით მათ დრო, კიდევ ერთხელ გადახედონ ყველაფერს და უპასუხეთ მათ კითხვებს. დათქვით თამაშის დასრულების დრო. კარგად დააკვირდით ჯგუფებს (თუ ეს თამაში მცირე ჯგუფებში მიმდინარეობს), ხომ არ სჭირდებათ თქვენი დახმარება, და შემდეგ მიეცით მათ დამოუკიდებლად მუშაობის საშუალება. თამაში, როგორც წესი, მთავრდება როდესაც მისი მიზანი მიღწეულია. მაგრამ ძალიან იშვიათად, თუკი უკვე ყველასათვის გასაგებია რა მიმართულებით ვითარდება მოვლენები, შესაძლებელია თამაშის შეწყვეტაც კი და მის განხილვაზე გადასვლა.

4. განხილვა

ყველაზე რთული განხილვის და დასკვნების გამოტანის ეტაპია. თუ მას არასწორად წარმართავთ, სტუდენტებს გაუჩნდებათ განცდა, რომ დრო უქმად დაკარგეს. მნიშვნელოვანია როგორ იწყებთ განხილვას. საკმაოდ ეფექტური ილეთია სტუდენტების შეკითხვაზე, რისთვის იყო საჭირო ეს თამაში უპასუხობთ: “თქვენ როგორ გგონიათ, რისთვის იყო საჭირო ეს თამაში?” ამის შემდეგ ჯგუფი თავად იწყებს იდეების შემოთავაზებას.

მნიშვნელოვანია კორექტულად დასვით შეკითხვები და არ მოახდინოთ ჯგუფზე ზეწოლა “სწორი” პასუხების მისაღებად. განხილვისას თქვენი ამოცანაა სწორი

კომენტარი გაუკეთოთ თამაშის მონაწილეთა ქცევებს და დაეხმაროთ მათ შესაბამისი დასკვნების გამოტანაში.

განხილვისას შეკითხვები შეიძლება ეხებოდეს:

თამაშის მონაწილეების გრძნობებს, ემოციებს -

- როგორ გრძნობდით თავს ამ როლში?
- რას გრძნობდით თამაშის დროს?
- რა შეგრძნებები იყო თქვენთვის ყველაზე მნიშვნელოვანი?
- თამაშის რა ნაწილი იყო თქვენთვის ყველაზე ემოციური?
- როგორ შეიცვალა თქვენი განწყობა?
- კმაყოფილი ხართ თუ არა თამაშის შედეგებით?

უკვე მიღებულ თეორიულ ცოდნას და პრაქტიკულ უნარ-ჩვევებს -

- მოახერხეთ თუ არა მიღებული ცოდნის გამოყენება?
- რა ტექნიკა და უნარ-ჩვევები გამოიყენეთ?
- როგორ დაგეხმარათ ადრე მიღებული თეორიული ცოდნა თამაშის მსვლელობაში?
- რა გახდა თქვენი წარმატების / წარუმატებლობის მიზეზი?
- რა ჩვევები დაგაკლდათ?

სტუდენტების ქცევას და მოქმედებას -

- როგორ ფიქრობთ, რატომ მოქმედებდით ასეთნაირად?
- რა როლი ითამაშა ამ თუ იმ პიროვნებამ?
- იყო თუ არა ეს სტრატეგია (ან მოქმედება) ყველაზე ეფექტური მოცემულ სიტუაციაში?
- რომ შეგეძლოთ თამაშის თავიდან დაწყება, რას შეცვლიდით თქვენს ქმედებებში (ქცევაში)?

იმას, თუ რა ისწავლეს სტუდენტებმა ამ თამაშიდან -

- რა კავშირშია თამაში ჩვენი მეცადინეობის თემასთან?
- რა ახალი უნარ-ჩვევები შეგძინათ თამაშმა?
- რა გამოგადგებათ ამ თამაშიდან თქვენს მომავალ საქმიანობაში?
- რა დაგეხმარათ ამ თამაშის დროს წარმატების მიღწევაში?

თამაშის განხილვის თანმიმდევრობა

თავიდან მიმართეთ შეკითხვებით უშუალოდ თამაშის მონაწილეებს, შემდეგ მიეცით სიტყვა დამკვირვებლებს.

ზოგჯერ ისე ხდება, რომ განხილვის ბოლოს მოთამაშეები აცნობიერებენ, რომ აბსოლუტურად სხვაგვარად გაუგიათ თამაშის წესები. ისინი მაშინვე შემოგიტყვენ: „თქვენ არ მოგვეცით ნათელი ინსტრუქცია!“ მაგალითად, ასე ხშირად ხდება კარგად ცნობილი “X / O” თამაშის დროს (თამაში აღწერილია დანართებში). ამ თამაშის სწორი სტრატეგიაა თანამშრომლობა საერთო მიზნის მისაღწევად. ხოლო, თქვენს მიერ ნათქვამი ან დაწერილი – “თამაშის მიზანია ქულების მაქსიმალური რაოდენობის დაგროვება” - აბნევს მოთამაშეებს და ისინი მთელი ენთუზიაზმით იწყებენ ერთმანეთისათვის ხელის შეშლას, დაბრკოლებების შექმნას და კონკურენციას.

ასე, რომ როგორც კი თქვენ შემოგიტყვენ, მაშინვე ჰკითხეთ:

- კი მაგრამ, რატომ გაიგეთ წესები ასეთნაირად?
- რამ შეგიშალათ ხელი, რომ ეს წესები სხვაგვარად გაგეგოთ?
- ხომ არ ხდება ზუსტად ასე რეალურ ცხოვრებაშიც?

თამაშის რეზიუმირებისას, პედაგოგს შეუძლია ადვილად დაუკავშიროს თამაშის შედეგები მომავალი მეცადინეობის თემას. მაგალითად: *“განხილვამ კარგად დაგვანახა, რომ თქვენი გუნდის წარუმატებლობის ერთ-ერთი მიზეზი ეფექტური მოსმენის უნარ-ჩვევების ნაკლებობა იყო. ზუსტად ამის შესახებ გვექნება საუბარი მომავალ მეცადინეობაზე.”*

თამაშის ეფექტურობის წესები

იმისთვის, რომ შედეგი მაქსიმალურად ეფექტური იყოს, თამაშის გამოყენება რამდენიმე წესს და კრიტერიუმს უნდა აკმაყოფილებდეს:

- თამაში ყოველთვის უნდა უკავშირდებოდეს მეცადინეობის თემას. შესაძლებელია ერთი და იგივე თამაშის სხვადასხვა მიზნით გამოყენება და შესაბამისი ინტერპრეტაცია;
- თამაში უნდა შეესაბამებოდეს სტუდენტების აუდიტორიას, მის გამოცდილებას და შემადგენლობას;
- თუ არ გაქვთ ბევრი დრო, უმჯობესია, არ წამოიწყოთ ხანგრძლივი თამაში, რათა მისი შუაში გაწყვეტა არ მოგიწიოთ;
- რთული თამაშის შემთხვევაში ძალიან მნიშვნელოვანია, რომ წესები ყველა მონაწილისათვის თანაბრად გასაგები იყოს. უნდა გაითვალისწინოთ, რომ სტუდენტების ნაწილი ინსტრუქციას მოსმენითაც გაიგებს, მაგრამ ზოგიერთისთვის აუცილებელია მისი წაკითხვა. ამიტომ თამაშის ყველა პირობა არა მხოლოდ სიტყვიერად უნდა გადავცეთ, არამედ უნდა მივცეთ დაბეჭდილი ვერსია, ან დაფაზე ჩამოვუწეროთ.

- თამაშის შედეგების შეჯამებას და დასკვნების გამოტანას ხშირად მეტი დრო ჭირდება, ვიდრე თვითონ თამაშის ჩატარებას. სამუშაოს ეს ნაწილი მჭიდროდ არის დაკავშირებული სტუდენტების რაოდენობაზე და პედაგოგის პროფესიონალიზმზე. ექსპრომტად შეკითხვების დასმას გამოცდილება სჭირდება, ამიტომ დამწყებმა პედაგოგმა სასურველია კითხვები წინასწარ მოიფიქროს.
- თამაშმა შეიძლება ჯგუფში ვნებათაღელვა გამოიწვიოს. ამისთვის მზად იყავით. თუ სტუდენტები ცდილობენ დისკუსიის გაგრძელებას, ნუ მოახდენთ მათზე ზეწოლას, თუნდაც მცირე დროის პირობებში დაამთავრებინეთ დისკუსია.

სწავლების პროცესის მართვა



რთული სტუდენტები

ვინ არიან “რთული სტუდენტები”? ასე ეძახიან ხოლმე მათ, ვინც ხელს უშლის მეცადინეობის მიმდინარეობას. ჩვეულებრივ ცხოვრებაში ისინი შეიძლება საკმაოდ მშვიდი ადამიანები იყვნენ, მაგრამ მეცადინეობაზე სერიოზული დაბრკოლება შეუქმნან ჯგუფის მუშაობას.

“რთული სტუდენტები” სხვადასხვანაირები არიან, ამიტომ მათი მართვაც სხვადასხვანაირად უნდა მოხდეს. მაგრამ, ეს ისე უნდა წარიმართოს, რომ არ შეილახოს არც თქვენი და არც სტუდენტის თავმოყვარეობა, და ჯგუფი არ დაიშალოს. ხშირად გამოიყენეთ იუმორი - ეს არის დაძაბული სიტუაციის განტვირთვის საუკეთესო საშუალება. თუ თქვენით ვერ უმკლავდებით კონკრეტულ სტუდენტს, შესაძლებელია ჯგუფის მოშველიებაც. ქვემოთ განხილულია “რთული სტუდენტების” ტიპები და მათთან ურთიერთობის მართვის რჩევები.

„ადამიანი - უარი“

მისი ქცევა: ყოველთვის წინააღმდეგია. მას არ მოსწონს არაფერი, რასაც სთავაზობთ. ის ყოველთვის ეწინააღმდეგება სხვის აზრებს და გამოთქვამს თავის ალტერნატიულ მოსაზრებებს. ყველას და ყველაფრის უარყოფა მისი ხასიათის ძირითადი დამახასიათებელი თვისებაა.

რა მოუხერხოთ მას: შესთავაზეთ მას, წერილობით წარმოადგინოს თავისი მოსაზრებები. დაჰპირდით, რომ გაცნობით ამ მოსაზრებებს და შესაძლებლობის შემთხვევაში გაითვალისწინებთ. პრეზენტაციის დროს დანიშნეთ ასეთი სტუდენტი მთავარ ოპონენტად და სთხოვეთ, რომ ყურადღებით მოუსმინოს კოლეგებს. მიზეზად დროის შეზღუდვები დაასახელეთ და შესთავაზეთ, გესაუბროთ მეცადინეობის დასრულების შემდეგ.

“ენაწყლიანი”

მისი ქცევა: ლაპარაკობს ყველაფერზე და თან არაფერზე. სხვებს არ აძლევს აზრის გამოთქმის საშუალებას, ყველას მაგივრად თვითონ საუბრობს.

რა მოუხერხოთ მას: საუბრისთვის დააწესეთ და მკაცრად დაიცავით რეგლამენტი. მიეცით საუბრის მოყვარულ სტუდენტს სიტყვა მხოლოდ მას შემდეგ, რაც სხვები გამოთქვამენ თავიანთ მოსაზრებებს; სთხოვეთ მას, რომ დაიცვას რეგლამენტში.

თუ ჯგუფში ამგვარი მონაწილე გყავთ, შეიძლება შემდეგი საკმაოდ ეფექტური ხერხის გამოყენება: ჯგუფის ყველა წევრს დაურიგეთ ერთნაირი რაოდენობის ბარათები, მაგალითად, 5 ბარათი. სთხოვეთ მათ, რომ აზრის ყოველი გამოთქმის შემდეგ ერთი ბარათი დადონ მაგიდაზე. თუ ვინმეს სხვაზე ადრე გაუთავდება ბარათები, მან უნდა დაიცადოს სანამ სხვა მონაწილეებიც არ ამოწურავენ მარაგს. შემდეგ ყველაფერი შეიძლება თავიდან დაიწყოს.

გარდა ამისა -

- წაახალისეთ შედარებით წყნარი სტუდენტები კითხვების საშუალებით;
- “ენაწყლიანის” მიმართ აქტიური მოსმენის ტექნიკა გამოიყენეთ;
- დაუსვით მას შეკითხვები და ამით ეცადეთ მიიყვანოთ იგი ძირითად აზრამდე;
- ვიზუალიზაცია გაუკეთეთ მის ნათქვამს;
- სთხოვეთ ჯგუფს, აზრი გამოთქვას მის ნათქვამზე.

“ჩუმი (მოწყენილი)”

მისი ქცევა: სულ ჩუმად არის, მოწყენილია. თქვენს შეკითხვებს თავს არიდებს და იბნევა. მუდმივად დისკომფორტშია, შესაძლოა იმიტომ, რომ ცუდად ფლობს თემას.

რა მოუხერხოთ მას: წაახალისეთ ასეთი სტუდენტი ყოველთვის, როდესაც აზრს გამოთქვამს. გამოიყენეთ ჯგუფური გამოკითხვა, სადაც ყველა მონაწილე ვალდებულია უპასუხოს თქვენს შეკითხვას.

“ყოვლისმცოდნე” ან “ენციკლოპედისტი”

ამ ორს შორის არსებობს ერთი მნიშვნელოვანი განსხვავება. ყოვლისმცოდნე თვლის, რომ ყველაფერი იცის, ხოლო ენციკლოპედისტმა მართლა იცის ბევრი რამ.

მისი ქცევა: შეუძლია გატაცებით და ავტორიტეტულად ილაპარაკოს ნებისმიერ თემაზე. ყველა თქვენს შეკითხვაზე აქვს პასუხი. ყველა სიტუაციიდან პოულობს გამოსავალს და მარაგში აქვს ბევრი მაგალითი, რომლებიც შეუძლია მოიყვანოს.

რა მოუხერხოთ მას: გადაუხადეთ მას მადლობა დახმარებისთვის. დაუსვით კონკრეტული შეკითხვები მეცადინეობის თემის ირგვლივ. თუ პასუხი იცის - კარგია, ის

თქვენ დაგეხმარებათ. თუ არ იცის, მაშინ ბევრს იმუშავებს, რათა მოიპოვოს პასუხები, რადგანაც ჩვეულებრივ, ის ძალიან ჭკვიანი ადამიანია. ყველაფერი ეს საკმაოდ დელიკატურად გააკეთეთ, რომ მან თავი შეურაცხყოფილად არ იგრძნოს. მიეცით საშუალება გააკეთოს ინდივიდუალური პრეზენტაცია, იმ შემთხვევაშიც კი, თუ ეს არ გაქვთ წინასწარ გათვალისწინებული.

“რეკლამისტი”

მისი ქცევა: ნებისმიერ შეკითხვაზე პასუხი დაჰყავს საკუთარი თავის პრეზენტაციაზე. მისი ქცევა გვაგონებს ერთ ცნობილ ანეკდოტს მოსწავლეზე, რომელმაც მხოლოდ ერთი საგამოცდო ბილეთი იცოდა კარგად - კიტრებზე. როდესაც მას ჰკითხეს პალმების შესახებ, მან უპასუხა: - პალმა სამხრეთით იზრდება, ხოლო კიტრები კი - არა; კიტრი - კიტრისებრთა ოჯახის წარმომადგენელია” და ამის შემდეგ გააგრძელა კიტრებზე ლაპარაკი. თუ ასეთი სტუდენტის შეჩერებას მოინდომებთ, ამას მისი მხრიდან დიდი აღშფოთება მოჰყვება, ის მოითხოვს, რომ მისცენ საშუალება ილაპარაკოს თავის თავზე.

რა მოვუხერხოთ მას: ფრთხილად დააბრუნეთ განხილვის თემაზე. თუ ეს არ გიშველით, კითხეთ ჯგუფს აზრი. ზოგჯერ ჯგუფს მართლაც აინტერესებს ასეთი სტუდენტის საუბრის მოსმენა. დააწესეთ და მკაცრად დაიცავით გამოსვლის რეგლამენტი.

ზემოთ აღწერილი “რთული სტუდენტების” გარდა ასევე შეიძლება შევხვდეთ სტუდენტების შემდეგი ტიპები:

- “მებრძოლი” - ის მუდმივად მზად არის ბრძოლისა და თავდაცვისათვის;
- “სასწრაფო დახმარება” - ყოველთვის მზად არის დაგეხმაროთ, საჭიროა ეს თუ არა;
- “ჩამჭრელი” - სვავს კითხვებს, რომლებიც საერთოდ არ ეხება მეცადინეობის თემას და უხარია, თუ პედაგოგს უჭირს ამ კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- “ჯენტლმენი” ან “სასიამოვნო ქალბატონი” - უყვარს მსუბუქი, “გაპრანჭული” საუბარი, რომელიც არანაირ კავშირში არ არის მეცადინეობის თემასთან;
- “ინტრიგანი” - მას უყვარს ადამიანების ერთმანეთზე გადაკიდება და შეიძლება ჯგუფის დაშლას შეუწყოს ხელი;
- “თავხედი” - უბრალოდ თავხედი. საბედნიეროდ, ასეთი სტუდენტები არც ისე ხშირად გვხვდება.

შეეცადეთ “რთული სტუდენტების” უარყოფითი ენერგია დადებითში გადაიყვანოთ. ნუ იკამათებთ მათთან. შეგიძლიათ აქტიურად გამოიყენოთ ჯგუფის სხვა წევრების მოსაზრება, როდესაც მიხვდებით, რომ გიჭირთ მათთან გამკლავება. ძალიან კარგად მოქმედებს ამ დროს “ერთად მუშაობის წესები”, რომელსაც ჯგუფთან ერთობლივად, ჯგუფის წევრთა უშუალო ჩართვით და მათი თანხმობით, პირველი მეცადინეობის

დროს შეიმუშავებთ. თუ ამ წესებს (ზოგჯერ მათ „ჯგუფის კონსტიტუციასაც“ უწოდებენ) კედელზე თვალსაჩინოდ გააკრავთ, საჭიროების შემთხვევაში შეძლებთ ამ წესებზე აპელირებას, და ეს ძლიერი არგუმენტი იქნება თქვენი სტუდენტებისთვის, რადგან წესები მათ თავად შეიმუშავეს და მოიწონეს. ხშირად სტუდენტები თქვენი ჩარევის გარეშეც მოუწოდებენ ერთმანეთს წესების დაცვისკენ.

მეცადინეობის მიმდინარეობა: ზოგადი რჩევები

გთავაზობთ რამდენიმე ზოგად რჩევას, რომელიც დაგეხმარებათ უკეთ დაგეგმოთ და წარმართოთ მეცადინეობის პროცესი:

- მეცადინეობა დაიწყეთ სავარჯიშოთი, ან რაიმე სხვა სახალისო აქტივობით;
- გადახედეთ წინა მეცადინეობაზე განხილულ მნიშვნელოვან საკითხებს;
- მიმოიხილეთ ახალი მეცადინეობის თემები;
- ყურადღება მიაქციეთ სტუდენტების ინტერესებს: იმას, რაც მათ დაინტერესებს არ იწვევს ნაკლები დრო დაუთმეთ; შედარებით დრამად განიხილეთ ის საკითხები, რომელთა მიმართაც ისინი მეტ ინტერესს გამოხატავენ;
- მიმართეთ სტუდენტებს სახელით;
- მათ მიერ გამოთქმული აზრები სერიოზულად მიიღეთ. თქვენს მიერ დასმულ შეკითხვებში უნდა ჩანდეს, რომ გესმით მათი;
- ყურადღებით და მოთმინებით მოუსმინეთ სტუდენტს, რომელიც საუბრობს;
- როდესაც სტუდენტები გისვამენ შეკითხვებს, პირველ რიგში თავად მათვე სთხოვეთ პასუხის გაცემა; დაუბრუნეთ შეკითხვა ჯგუფს;
- მეცადინეობის პროცესში ჩართეთ მაგალითები თქვენი საკუთარი პრაქტიკიდან;
- ქვეჯგუფების შექმნის დროს გაიაზრეთ, რა პრინციპით დაყოფთ მათ?
- როდესაც სტუდენტები ქვეჯგუფები მუშაობენ, მიდით მათთან და დაინტერესდით, ხომ არ სჭირდებათ თქვენი დახმარება;
- როდესაც სავარჯიშო საშუალებას იძლევა, თქვენც ჩაერთეთ მასში;
- იზრუნეთ იმაზე, რომ სტუდენტები კომფორტულად ისხდნენ;
- მეცადინეობის პროცესში, რაც შეძლება ხშირად ჩართეთ ხუმრობა;
- არ დატოვოთ ღიად მეცადინეობის საკითხები, დაასრულეთ ყველა თემა, რომელზეც დაიწყებთ საუბარს;
- შეგიძლიათ წინასწარ შეიმუშაოთ პატარა სახალისო ვიქტორინა მეცადინეობაზე მიღებული ცოდნის შესაფასებლად. მეცადინეობის ბოლოს შესთავაზეთ ეს ვიქტორინა სტუდენტებს და ნახეთ, თუ რამდენ კითხვაზე შეძლებენ პასუხის გაცემას;
- ბოლოს, შეაჯამეთ და შეაფასეთ განვლილი მეცადინეობა. ეს ხელს უწყობს ცოდნის პრაქტიკაში გადასვლის პროცესს;

- მეცადინეობის ბოლოს მაღლობა გადაუხადეთ სტუდენტებს. ეს არ არის არც თავისთავად ცხადი, არც ცარიელი ფრაზა;
- პოზიტიურად დაემშვიდობეთ სტუდენტებს. მათ მეცადინეობა პოზიტიური განწყობით უნდა დატოვონ.

დიდი ფორმატის ქაღალდით (ე.წ. „ფლიპჩარტებთან) მუშაობის დროს:

- ყურადღება მიაქციეთ, რომ სტუდენტთა მხედველობის ველში მხოლოდ ის თვალსაჩინოება იყოს, რომელზეც საუბრობთ, რათა მათი ყურადღება არ გაიფანტოს სხვადასხვა მიმართულებით;
- ასევე, ყურადღება მიაქციეთ, რომ ყველა სტუდენტი კარგად ხედავდეს თვალსაჩინოებას, რომელზეც მიდის საუბარი;
- საუბრის დროს იყავით მიმართული სტუდენტებისკენ - ნუ შეაქცევთ მათ ზურგს და ნუ ისაუბრებთ „დაფისთვის“;
- დადექით დიდი ფორმატის ქაღალდის გვერდით და აჩვენეთ (მიუთითეთ წარწერებსა თუ სქემებზე) იმ ხელით, რომელიც ქაღალდთან უფრო ახლოსაა.

პედაგოგის არავერბალური ქცევა მეცადინეობის დროს

- გაითვალისწინეთ, რომ ფიზიკური დისტანცია სტუდენტთან დამოკიდებულია ეთნო-კულტურულ თავისებურებებზე: ტრადიციებზე, ეტიკეტის ნორმებზე, ეროვნებაზე, სქესზე, სოციალურ მდგომარეობაზე, საუბრის შინაარსზე და ა.შ.
- ტაქტილური კონტროლი (შეხება) დაუშვებელია, როდესაც სტუდენტი გაბრაზებულია, გამოსულია მდგომარეობიდან;
- პედაგოგმა ყურადღება უნდა მიაქციოს საკუთარ გამოხედვას, რომ ის არ იყოს შეფასებითი;
- საჭიროა რეაგირება სტუდენტების სხეულის ენასა და ჯდომის პოზებზე. როდესაც პოზა ინდიფერენტულია, საჭიროა ჯგუფის მუშაობის გააქტიურება, მაგ. რაიმე ფიზიკური სავარჯიშოს მეშვეობით. სურს თუ არა ჯგუფს მუშაობა, ვინ არის მათ შორის ლიდერი, ვინ უჭერს მხარს ლიდერს, ვინ უწევს მას მეტოქეობას, ვინ ენდობა პედაგოგს და საერთოდ, რომელი სტუდენტი რა მდგომარეობაშია - ამ ყველაფერს გვიჩვენებს მათი სხეულის ენა.

რამდენიმე რჩევა ჯგუფური დისკუსიის წაყვანისთვის

გთავაზობთ რამდენიმე რჩევას, რომელიც დაგეხმარებათ მეცადინეობის დროს დისკუსიის ეფექტურად მართვას. პირველ რიგში, **დაგეგმეთ** თქვენი დისკუსია:

- განსაზღვრეთ დისკუსიის მიზანი;
- დაადგინეთ დროითი ჩარჩოები;
- გაიაზრეთ რა შეკითხვით დაიწყებთ დისკუსიას.

დისკუსიის დროს:

- კოორდინირება გაუწიეთ სიტყვით გამოსვლის მსურველებს - შეეცადეთ ადევნოთ თვალყური ყველა სტუდენტს და არ გამოგრჩეთ სიგნალი, რომ რომელიმეს სურს რაღაცის თქმა;
- პასიური მონაწილეები ჩართეთ დისკუსიაში - მიმართეთ, შესთავაზეთ მოსაზრების გამოთქმა;
- პერიოდულად გადაამოწმეთ, გაიგო თუ არა ჯგუფმა ყველაფერი და განმარტეთ გაუგებრობები;
- ვერბალური თავდასხმები მოაქციეთ საქმიან-შინაარსობრივ ჩარჩოებში;
- შეაჯამეთ დისკუსიის შედეგები;
- დაასრულეთ დისკუსია პოზიტიური ტონალობით.

ოდნავ უფრო დეტალურად შევჩერდეთ დისკუსიის პროცესში სხვადასხვა ტიპის სირთულეების გადალახვის საკითხზე:

დისკუსიისას სტუდენტები შინაარსთან დაუკავშირებელ მოსაზრებებს გამოთქვამენ

- სერიოზულად მიიღეთ ყოველი გამოთქმული აზრი და ამით შეიტანეთ წვლილი საქმიანი დისკუსიის ჩამოყალიბებაში. დასვით კითხვები, რათა გაარკვიოთ სინამდვილეში რას გულისხმობენ სტუდენტები.

ჯგუფის რომელიმე წევრი ცდილობს დომინირებას

- თქვენი ყურადღება არ უნდა იყოს მიმართული მხოლოდ ერთი სტუდენტისკენ. კითხვების დასმის საშუალებით ჩართეთ დისკუსიაში სხვა სტუდენტებიც.

სტუდენტი სვამს (სტუდენტები სვამენ) ძალიან ბევრ შეკითხვას

- თუ კითხვები ეხება დისკუსიის მიმდინარეობას, ან მის თემას და შინაარსობრივ საკითხებს, უყურადღებოდ ნუ დატოვებთ მათ. შინაარსთან დაკავშირებული კითხვები სიგნალია იმისა, რომ თქვენი საუბარი არ არის ერთნაირად გასაგები ყველა სტუდენტისთვის;
- თუ კითხვა უადგილოდ და ხელისშემშლელად გეჩვენებათ, შეგიძლიათ მშვიდად და მეგობრულად უთხრათ, რომ მოგვიანებით (მაგალითად, შესვენების დროს) აუცილებლად უპასუხებთ ამ შეკითხვას. დიდი ალბათობით, ამით შეძლებთ თავიდან აიცილოთ კითხვასთან დაკავშირებული აგრესია.

სტუდენტები თავისთვის საუბრობენ

- შეეცადეთ მხედველობითი კონტაქტით გამოიწვიოთ მათი ყურადღება;
- როდესაც მათი საუბარი ხელს უშლის მეცადინეობას, მიმართეთ მათ შეკითხვით, მაგალითად, “ხომ არ არის საკითხი, რომელზეც საუბრობთ, საინტერესო ჯგუფისთვისაც?”

უკუკავშირის ტექნიკა

რა უნდა იცოდეს პედაგოგმა უკუკავშირის შესახებ

- უკუკავშირი სტუდენტის განვითარების და დასწავლის წინაპირობაა;
- ადამიანები ყოველთვის არ არიან მზად უკუკავშირის მისაღებად. პირველ რიგში დარწმუნდით მიმღებლობის მზადყოფნაში და შემდეგ გაეცით იგი;
- უკუკავშირი უნდა იყოს ბალანსირებული კრიტიკასა და შექებას შორის;
- უკუკავშირი უნდა იყოს ფაქტებზე დაფუძნებული და სპეციფიკური;
- უკუკავშირი უნდა შეეხოს მხოლოდ იმ საკითხებს და ქმედებებს, რაც ხდებოდა მეცადინეობის მსვლელობის დროს;
- დაიცავით იერარქია, ანუ დაიწყეთ ყველაზე მნიშვნელოვანი და დაასრულეთ ნაკლებად მნიშვნელოვანი საკითხით;
- მოერიდეთ შემდეგი სახის ფრაზებს: „სულ მცირე რამ“ ან “ეს არ არის ესოდენ მნიშვნელოვანი” და სხვა მსგავს ფორმულირებებს.

უკუკავშირი უნდა იყოს:

- **აღწერითი** (და არა შეფასებითი, ან ინტერპრეტაციული);
- **კონკრეტული** (და არა ზოგადი, ან გაურკვეველი);
- **რეალისტური** (და არა უტოპიური);
- **დროული** (და არა დაგვიანებული);
- **სასურველი** (და არა თავსმოხვეული).

უკუკავშირის 6 ოქროს წესი:

1. უკუკავშირის დროს ადამიანები თავს შეურაცხყოფილად არ გრძნობენ: ის მხოლოდ აღწერს ქცევას, და არ განსჯის მას;
2. უკუკავშირი უნდა გაიცეს რაც შეიძლება კონკრეტულად. ისაუბრეთ კონკრეტულ სიტუაციაზე, არ მოახდინოთ ინფორმაციის განზოგადება მრავალ შემთხვევაზე;
3. უკუკავშირი უნდა იძლეოდეს სტუდენტის განვითარების საშუალებას;
4. სტუდენტს უნდა შეეძლოს უკუკავშირის მეშვეობით მიღებული ინფორმაციის გამოყენება: უკუკავშირის გაცემა ისეთ პრობლემაზე, რასაც ის ვერ შეცვლის - უაზრო და ზოგჯერ მტკივნეულია;
5. უკუკავშირი ყველაზე ეფექტურია, თუ მას მივანჯღღით უშუალოდ ქცევის განხორციელების შემდეგ, ან მალევე;
6. მასწავლებელი და სტუდენტი უნდა დარწმუნდნენ, რომ მათ კარგად ესმით ერთმანეთის. ამისათვის კარგი საშუალებაა აქტიური მოსმენა: შეჯამება, შემოწმება იმისა, თუ რამდენად კარგად იქნა გაგებული უკუკავშირი.

ონლაინ მეცადინეობები



ონლაინ მეცადინეობები სულ უფრო აქტიურად ხდება სწავლების პროცესის ნაწილი. ძალიან მნიშვნელოვანია, პედაგოგმა იცოდეს, თუ როგორ გახადოს ეს პროცესი მაქსიმალურად ეფექტური - გამოიყენოს სწავლების ინტერაქციული მეთოდები, მისცეს სტუდენტებს მეცადინეობაში აქტიურად ჩართვის შესაძლებლობა, ეფექტურად მართოს მეცადინეობის პროცესი, თვალსაჩინო და საინტერესო გახადოს თეორიული საკითხების პრეზენტაცია და სხვა.

ყოველივე ამის მისაღწევად პირველ რიგში მნიშვნელოვანია, ონლაინ მეცადინეობაზე პედაგოგს ჩართული ჰქონდეს მის მიერ გამოყენებული პლატფორმის ყველა საჭირო ფუნქცია და გამორთული ჰქონდეს ხელის შემშლელი ფუნქციები.

ნიმუშისთვის, ქვემოთ მოცემულია ამ ფუნქციების ჩამონათვალი Zoom-ის პლატფორმისთვის:

- **გამორთეთ** ფუნქცია, რომელიც აძლევს მონაწილეს შესაძლებლობას, ონლაინ სესიაზე პედაგოგზე (ე.წ. „ჰოსტზე“ - მასპინძელზე) ადრე შევიდეს;
- **გამორთეთ** ონლაინ სესიაზე მხოლოდ ავტორიზებული მონაწილეების შემოშვების ფუნქცია, რათა მეცადინეობაზე შემოსვლა ყველა სტუდენტმა შეძლოს;
- **ჩართეთ** სტუდენტებისთვის ჩატში შეტყობინების გაგზავნის ფუნქცია, თუმცა გამორთეთ პრივატული ჩატი სარგებლობის შესაძლებლობა;
- **ჩართეთ** ფუნქცია, რომლითაც შეძლებთ სხვისთვის ე.წ. ჰოსტის (მასპინძლის) როლის მინიჭებას, რათა მეცადინეობაზე თანაწამყვანის, ან პარტნიორი პედაგოგის დახმარებით ისარგებლოთ;
- **ჩართეთ** გამოკითხვის ჩატარების ფუნქცია;
- საჭიროების მიხედვით ჩართეთ ან გამორთეთ სტუდენტების მიერ მათი ეკრანის გაზიარების ფუნქცია. თუ სტუდენტებს მეცადინეობაზე პრეზენტაციის გაკეთება უწევთ, სასურველია ეს ფუნქცია ჩართული იყოს;

- ჩართული უნდა იყოს ფუნქცია, რომლითაც ქვეჯგუფების შექმნას შეძლებთ; ეს ფუნქცია გამოგადგებათ, თუ გეგმავთ, რომ ამუშაოთ სტუდენტები ქვეჯგუფებში.

პედაგოგს უნდა ჰქონდეს შემუშავებული ონლაინ მუშაობის წესები. მაგალითად, მეცადინეობაზე სტუდენტები უნდა ჩაერთონ კომპიუტერით და არა ტელეფონით, ყველა სტუდენტს ჩართული უნდა ჰქონდეს ვიდეო და გამორთული უნდა ჰქონდეს მიკროფონი. როდესაც სტუდენტს შეკითხვის დასმა სურს, მას შეუძლია გამოიყენოს „ხელის აწევის“ ფუნქცია და სხვა.

სასურველია და კომფორტულიც, რომ ონლაინ მეცადინეობა პედაგოგმა კოლეგასთან ერთად წაიყვანოს. ამ შემთხვევაში, მათ უნდა გადაინაწილონ როლები - ერთმა შეიძლება მეცადინეობა წაიყვანოს, ხოლო მეორემ თვალი ადევნოს ჩატს, სტუდენტებს, რომლებსაც „ხელი აქვთ აწეული“, მიკროფონის ჩართვა-გამორთვას, ქვეჯგუფებში მუშაობის დროს შექმნას საჭირო სამუშაო სივრცეები და გადაინაწილოს მასში სტუდენტები. როდესაც პედაგოგი მეცადინეობაზე პრეზენტაციას აკეთებს, მის კოლეგას შეუძლია თვალყური ადევნოს სტუდენტებს, ხომ არ სურს ვინმეს კომენტარის გაკეთება, ან მოაგვაროს სხვა ტექნიკური საკითხები.

მეცადინეობის დაწყების წინ პედაგოგმა 5 წუთი უნდა დაუთმოს მუშაობის ძირითადი წესების გამეორებას. ამ დროს შესაძლებელია დამატებით წესებზე შეთანხმება, მაგალითად, როგორიც არის ე. წ. „ემოციების“ გამოყენება.

თუ დრო საშუალებას იძლევა, სასურველია, მეცადინეობის დაწყებამდე პედაგოგმა კონტაქტი დაამყაროს თითოეულ სტუდენტთან, რომელიც მეცადინეობაში ერთვება - მოიკითხოს ის, ან რაიმე ნეიტრალური შეკითხვა დაუსვას. ამისთვის პედაგოგმა მეცადინეობა 10-15 წუთით ადრე უნდა გახსნას.

თუ პედაგოგს მეცადინეობაზე დაგეგმილი აქვს პრეზენტაცია, შეიძლება მას დაემატოს მარტივი ინტერაქცია. მაგალითად, შეკითხვები, რომლებიც არ მოითხოვს სტუდენტებისგან გრძელი პასუხების გაცემას.

ონლაინ მეცადინეობის ჩატარებისას განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია, რომ პედაგოგს შეეძლოს მოკლედ, ლაკონურად და გასაგებად საუბარი. რაც არ უნდა პარადოქსულად ჟღერდეს, პედაგოგი მეცადინეობაზე ცოტას უნდა ლაპარაკობდეს. ბევრი პედაგოგი სერიოზულ შეცდომას უშვებს, როდესაც ყველაფერზე კომენტარს აკეთებს. თუ პედაგოგი ბევრს ლაპარაკობს, სტუდენტები მის სიტყვებს ფონად აღიქვამენ, ჯეროვნად არ აფასებენ მათ მნიშვნელობას და თვლიან, რომ ის მათ არ ენდობა.

სამაგიეროდ, როდესაც პედაგოგი ცოტას ლაპარაკობს, სტუდენტები მას ყურადღებით უსმენენ, მის სიტყვებს დიდ მნიშვნელობას ანიჭებენ და მათ შორის ნდობა ყალიბდება.

პედაგოგმა მოკლედ და გასაგებად უნდა მისცეს დავალება სტუდენტებს და შემდეგ მისცეს მათ შესაძლებლობა დამოუკიდებლად იმუშაონ - პედაგოგი არ უნდა ცდილობდეს ყველაფერზე კომენტარის გაკეთებას. მოკლე განმარტებები და ინსტრუქციები პროდუქტიული სწავლების წინაპირობაა. ბევრი პედაგოგის აზრით, ონლაინ მეცადინეობების ყველაზე დიდი გამოწვევაა სტუდენტების ჩართვა მუშაობაში; ონლაინ დისკუსია ამ სირთულის გადალახვის ერთ-ერთი ქმედითი ინსტრუმენტია.

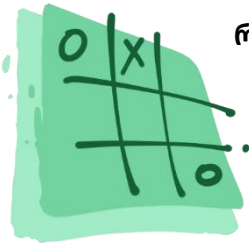
დისკუსიის პროდუქტიულად წარმართვისთვის მნიშვნელოვანია ქვემოთ მოცემული რეკომენდაციების გათვალისწინება:

- ✓ **ონლაინ ეტიკეტი:** პედაგოგმა დისკუსიის დაწყების წინ უნდა შეათანხმოს წესები: მიკროფონს რთავს მხოლოდ ის, ვინც საუბრობს. მონაწილეები არ აწყვეტინებენ ერთმანეთს და ერთდროულად არ საუბრობენ. ვისაც აზრის გამოთქმა სურს, „ხელის აწევს“ ფუნქციას რთავს. ასევე, მნიშვნელოვანია, რომ ყველა მონაწილეს კარგად ესმოდეს დისკუსიის მიზანი.
- ✓ **დისკუსია იწყება გამოკვლევით.** თუ პედაგოგი დისკუსიას უშუალოდ განხილვით დაიწყებს და მონაწილეებს აზრის გამოთქმას მათთვის უცნობ თემაზე მოსთხოვს - მსჯელობა უაზრო ლაპარაკად გადაიქცევა. პროდუქტიული დისკუსია იწყება გამოკვლევით. პედაგოგმა სტუდენტებს საშინაო დავალებად უნდა მისცეს საკამათო საკითხის შესწავლა, ან ამისთვის გამოყოს დრო თავად მეცადინეობაზე.
- ✓ **დისკუსიის პროცესის ეფექტურობისათვის საჭიროა როლების განაწილება.** ლიდერი - ის, ვინც განახორციელებს დისკუსიის მოდერაციას / ფასილიტაციას; რეკორდერი - ის, ვინც დისკუსიის შედეგებს დააფიქსირებს; დროის მარეგულირებელი - ის, ვინც ყურადღებას მიაქცევს გამომსვლელთა რეგლამენტს.
- ✓ **პედაგოგი არის დისკუსიის ფასილიტატორი და არა დომინანტი.** პედაგოგი არ უნდა დომინირებდეს სტუდენტების დისკუსიისას, მაგრამ ჩართული უნდა იყოს პროცესში. საჭიროების შემთხვევაში მან უნდა სთხოვოს სტუდენტებს განმარტონ თავისი არგუმენტები, დასვას შეკითხვები და სხვა.

დანართები: ზოგიერთი თამაშის აღწერა



“X / 0”



რეკვიზიტი: საჭიროა ქაღალდის დიდი ფურცელი, ან დაფა, რომელზეც უნდა დავხაზოთ ბადე (უჯრედებით 11x11) და ჩამოვწეროთ თამაშის წესები და მიზანი. თამაშის მიზანი უნდა დაიწეროს ხაზგასმით, გამოკვეთილად: **“თამაშის მიზანია ქულების მაქსიმალური რაოდენობის შეგროვება”**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ა											
ბ											
გ											
დ											
ე											
ვ											
ზ											
თ											
ი											
კ											
ლ											

მონაწილეების რაოდენობა: შეზღუდული არ არის, მთავარია მათი 2 გუნდად დაყოფა.

წესები: ჯგუფი, რომელიც ერთმანეთის მიყოლებით ვერტიკალურად, ჰორიზონტალურად ან დიაგონალურად ჩაწერს 8 ერთნაირ სიმბოლოს, მიიღებს ერთ ქულას.

მიმდინარეობა: პედაგოგი კითხულობს წესებს და სთხოვს სტუდენტებს, რომ გაიყონ ორ გუნდად და აირჩიონ თავისი წარმომადგენელი. გარდა ამისა ორივე გუნდმა უნდა აირჩიოს თამაშისთვის თავისი სიმბოლო (ჯვარი, ან ნული).

ამასთანავე გუნდებმა უნდა მოიფიქრონ და შეთანხმდნენ, თუ როგორ იწარმოებს კომუნიკაცია გუნდსა და მის წარმომადგენელს შორის (ანუ როგორ გადასცემს გუნდი მას შეტყობინებას). ამის შემდეგ, გუნდების წარმომადგენლები გამოდიან დაფასთან. კენჭის ყრის საშუალებით დადგინდება თუ ვინ დაიწყებს თამაშს.

ამის შემდეგ პედაგოგი კიდევ ერთხელ გაიმეორებს წესებს და თამაში იწყება. სვლები კეთდება რიგ-რიგობით. თამაშის ხანგრძლივობას განსაზღვრავს ან დათქმული დრო ან სვლების რაოდენობა.

მნიშვნელოვანია: ეს თამაში თანამშრომლობაზეა. თუმცა, მისი განვითარების ორი გზა არსებობს. ერთი - მონაწილეები ხელს უშლიან ერთმანეთს და არ აძლევენ საშუალებას, რომ თანმიმდევრობით ჩაიწერონ 8 ერთნაირი სიმბოლო. მეორე - მოთამაშეები არ უშლიან ერთმანეთს ხელს. მაქსიმალური ქულების მიღება მხოლოდ მეორე ვარიანტშია შესაძლებელი. თამაშის დასრულების შემდეგ, ან როდესაც თამაშის მიმდინარეობა ნათელი გახდება, პედაგოგს შეუძლია შეწყვიტოს თამაში და დაიწყოს განხილვა.

„ქარი ქრის“



რეკვიზიტი: არაფერი განსაკუთრებული. უბრალოდ საჭიროა ოთახი, სადაც იქნება დიდი სივრცე თავისუფალი გადაადგილებისთვის და იდგება სკამები. თამაშისთვის საჭირო სკამების რაოდენობა უნდა იყოს თამაშის მონაწილეთა რაოდენობაზე ერთით ნაკლები.

მონაწილეების რაოდენობა: ნებისმიერი.

მიმდინარეობა: თამაშის წამყვანი (თავიდან ესაა პედაგოგი) ამბობს: “ქარი ქრის და თან მიაქვს ყველა, ვისაც . . .” შემდეგ უნდა ითქვას რაიმე დამახასიათებელი ნიშანი, მაგალითად: ვისაც შავი ფეხსაცმელი აცვია. ფრაზის დამთავრების შემდეგ ყველა, ვისაც შავი ფეხსაცმელი აცვია უნდა გადაჯდეს სხვა სკამზე. წამყვანი ცდილობს, დაჯდეს თავისუფალ სკამზე, ხოლო ის, ვინც სკამის გარეშე დარჩება, ხდება წამყვანი.

“ადამიანი ადამიანთან” (“ბროუნის მოძრაობა”)

რეკვიზიტი: არანაირი.



მონაწილეთა რაოდენობა: განუსაზღვრელი.

მიმდინარეობა: მონაწილეები თავისუფლად გადაადგილდებიან ოთახში სხვადასხვა მიმართულებით (ამის კეთება შესაძლებელია მუსიკის, ზარების რეკვის ან უბრალოდ სიტყვიერი შეძახილების თანხლებით – “ვმოძრაობთ, ვმოძრაობთ”). სიგნალზე „გაჩერდით!” წამყვანი ასახელებს, თუ რა უნდა შეასრულონ მონაწილეებმა. მაგალითად: „ქუსლი ქუსლთან”, „მკლავი მკლავთან” და ა.შ. ყველა პოულობს თავისთვის წყვილს და ასრულებს დავალებას (აერთებენ ქუსლებს, მკლავებს და ა.შ.). სიგნალის შემდეგ მონაწილეები კვლავ იწყებენ მოძრაობას, სანამ წამყვანი არ იტყვის, მაგალითად, „ადამიანი ადამიანთან - 5 ერთად”. ამ სიგნალზე ყველანი ერთიანდებიან ჯგუფებში და ასე განაგრძობენ თამაშს.

კოსმოსური სისწრაფე



რეკვიზიტი: ერთი ან რამდენიმე პატარა ბურთი.

წესები:

I ვარიანტი: თავიდან პედაგოგი უგდებს მონაწილეებს ერთ ბურთს, რომელსაც ისინი შემდგომ ერთმანეთს აწვდიან. აუცილებელია, რომ ბურთმა ყველას ხელში გაიაროს, თანაც მონაწილეებმა უნდა დაიმასხოვრონ თანმიმდევრობა (ანუ თითოეულმა უნდა დაიხსომოს, თუ ვის უნდა ესროლოს ბურთი). როგორც კი ჯგუფი ახერხებს თანმიმდევრობის დახსომებას და მეტ-ნაკლებად უპრობლემოდ აწვდიან ბურთს ერთმანეთს, წამყვანი (პედაგოგი) იწყებს მათ წრეში ახალი ბურთების შეგდებას და ნელ-ნელა ზრდის ბურთების მიწოდების სიჩქარეს.

II ვარიანტი: მონაწილეები იღებენ ერთ ბურთს, უგდებენ მას ერთმანეთს და იმახსოვრებენ თანმიმდევრობას. ამოცანა: ბურთი უნდა მოხვდეს თითოეულ მონაწილესთან და არ უნდა დავარდეს ძირს. ხანმოკლე რეპეტიციის შემდეგ პედაგოგი ინიშნავს დროს და ამბობს: “თქვენ ამ სავარჯიშოსთვის დაგჭირდათ 2 წუთი. ეს არ არის ცუდი, მაგრამ მე ვიცი გუნდი, რომელიც ამას გაცილებით სწრაფად აკეთებს. როგორ გგონიათ შეძლებთ თქვენი შედეგის გაუმჯობესებას?” ჯგუფი როგორც წესი ყვირის “დიახ!”; “კეთილი - უპასუხებს პედაგოგი, - მაშინ მე მოგცემთ 5 წუთს. წაივარჯიშეთ და შეეცადეთ, რომ ეს უფრო სწრაფად გააკეთოთ” ასე შეგიძლიათ რამდენიმეჯერ გაიმეოროთ (ანუ ყოველ ჯერზე უნდა დაინიშნოთ დრო, შეაქოთ მონაწილეები, მაგრამ შესთავაზოთ შედეგის გაუმჯობესება). ყველაზე სწრაფი

შედეგის მიღება მაშინ არის შესაძლებელი, როდესაც მონაწილეები ხელებით აკეთებენ ერთგვარ დაქანებულ არხს და ამ არხში ზევიდან ქვევით ჩააგორებენ ბურთს. ამ შემთხვევაში ბურთი რამდენიმე წამში ჩამოგორდება.

თოვლის გუნდა



რეკვიზიტი: არანაირი.

მონაწილეთა რაოდენობა: განუსაზღვრელი.

წესები:

ყველანი დგებიან წრეში. დავალება: პირველმა სტუდენტმა უნდა თქვას თავისი სახელი და თან დაურთოს რაიმე ჟესტი ან მოძრაობა. ყოველი შემდეგი სტუდენტი ჯერ იმეორებს წინას სახელებს და მოძრაობებს და ამატებს თავისას (სახელს და მოძრაობას). ბოლო სტუდენტს უწევს ყველას სახელისა და მოძრაობის გამეორება.

და ბოლოს, გთავაზობთ ორ სავარჯიშოს, რომელიც მიმართულია ყურადღების და დაკვირვებულობის გავარჯიშებაზე.

„გამოიყვანი ნიშან-თვისება“



მონაწილეები სხედან წრეში.

პედაგოგი მათ აძლევს **ინსტრუქციას:**

ერთ-ერთი თქვენგანი მოგვიანებით მცირე ხნით გავა აუდიტორიიდან. ამ დროს დანარჩენი ჯგუფი გაიყოფა ორ ქვეჯგუფად რაიმე ნიშნის მიხედვით. ეს იქნება ისეთი ვიზუალურად შესამჩნევი ნიშანი, რომელიც ერთმნიშვნელოვნად გაყოფს ჯგუფს ორად (მაგალითად, ერთ ჯგუფში შეიძლება იყვნენ ზონრიანი ფეხსაცმლის მქონე სტუდენტები ხოლო მეორეში - ზონრის გარეშე). ეს ჯგუფები დასხდებიან ცალ-ცალკე აუდიტორიის სხვადასხვა კუთხეში. როდესაც გარეთ გასული სტუდენტი დაბრუნდება აუდიტორიაში, მან უნდა გამოიცნოს, რა ნიშნის მიხედვით არის ჯგუფი ორად გაყოფილი. შემდეგ გარეთ გადის სხვა სტუდენტი და ჯგუფი ისევ იყოფა ორად რაიმე სხვა ნიშნის მიხედვით. აუდიტორიაში დაბრუნებულმა სტუდენტმა კი უნდა გამოიცნოს, ამჯერად რა ნიშნის მიხედვით დაიყო ჯგუფი ორ ნაწილად.

„გამოიყანი ლიდერი“



- მონაწილეები დგანან წრეში.

პედაგოგი მათ აძლევს **ინსტრუქციას**:

ერთ-ერთი თქვენგანი მცირე ხნით გავა აუდიტორიიდან. დანარჩენები ჯგუფიდან ავირჩევთ ერთ სტუდენტს, რომელიც იქნება რაიმე მოძრაობის ინიციატორი. ის გააკეთებს რაიმე მოძრაობას და დანარჩენი ჯგუფი გავიმეორებთ მის მიერ შესრულებულ მოძრაობას. პერიოდულად ის შეცვლის ხოლმე მოძრაობას და ჯგუფიც შესაბამისად ახალ მოძრაობას გააკეთებს. გარეთ გასული სტუდენტი დაბრუნდება აუდიტორიაში, დადგება წრის ცენტრში და დააკვირდება მონაწილეთა ქცევას. მისი ამოცანაა გამოიცნოს, თუ ვინ არის მოძრაობის ინიციატორი. როდესაც ის აღმოაჩენს მოძრაობის ინიციატორს, შემდეგ სხვა სტუდენტი გავა აუდიტორიიდან და ჯგუფი აირჩევს მოძრაობის ახალ ინიციატორს.

რჩევა: ყურადღება მიაქციეთ, როგორ მოხდება მოძრაობის შეცვლა. ეცადეთ არ უყუროთ მოძრაობის ინიციატორს. მოძრაობის ინიციატორმა უნდა ეცადოს გამომცნობისთვის შეუმჩნევლად შეცვალოს ხოლმე მოძრაობები.