

თამარ ფცქიალაძე
ბაკალავრიატის სტუდენტი
ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი
თბილისი, საქართველო

მულტიმედიაური რესურსის გამოყენება უცხო ენის გაკვეთილზე

თეზისები: ბოლო წლებია, საზოგადოება საკმაოდ დიდ დროსა და ყურადღებას უთმობს უცხო ენის სწავლებას. თითქმის ყველა ქვეყნის განათლების სისტემა ცდილობს, უცხო ენა ბავშვებს მიაწოდოს, რაც შეიძლება ადრეული ასაკიდან. საზოგადოება ორიენტირებულია, რომ შეძლებისდაგვარად, მარტივად მოხერხდეს ამა თუ იმ ენის შესწავლა. უცხო ენების სწავლის აუცილებლობა ისეთივე ძველია, როგორც ადამიანის ისტორია. უძველესი ენებიდან ყველაზე პოპულარული ენები იყო ლათინური და ბერძნული, რადგან ძირითადად ამ ენებზე იყო შექმნილი მნიშვნელოვანი დოკუმენტები. შესაბამისად, ამ ენებზე მოლაპარაკე ადამიანები ითვლებოდნენ ინტელექტუალებად. თუმცა, უცხო ენის სწავლებაზე აქტიური საუბარი მე-17 საუკუნეში იან ამოს კომენსკიმ დაიწყო, რომელმაც დაწერა სრული კურსი ლათინური ენის შესწავლისთვის და განაცხადა, რომ საკლასო ოთახში დაბეპირების გარდა, აუცილებელია ფიზიკური აქტივობები. იგი ერთ-ერთი პირველი იყო, რომელმაც უცხო ენის სურათებით სწავლებას ჩაუყარა საფუძველი.

დღესდღეობით უცხო ენა ადამიანთათვის ძალიან მნიშვნელოვანი და ხემლისაწვდომია. იმისთვის, რომ უფრო მეტ ადამიანს გაუჩნდეს ენის შესწავლის სურვილი, აუცილებელია სწავლებაში ინოვაციების შემოტანა და ახალი მეთოდების შემუშავება. ვინაიდან თანამედროვე ადამიანი წარმოუდგენელია ტექნოლოგიების გარეშე, ამიტომ ტექნიკამ ენის გაკვეთილზეც უნდა დაიმკვიდროს ადგილი, რითაც მასწავლებელს შეეძლება მულტიმედიაური რესურსების გამოყენება.

მულტიმედიაური რესურსის დანერგვა გაკვეთილზე მიმანიშნებელია, რომ განათლების სიტემა ცდილობს, ფეხი აუწყოს თანამედროვე საუკუნეს, რომელიც ციფრული

ტექნოლოგიების გაჩენის საუკუნედ ითვლება. საგაკვეთილო პროცესში მულტიმედიაური მასალის დამხმარე მასალად გამოყენება ძალიან ბევრ მნიშვნელოვან უნარ-ჩვევას ავითარებს მოსწავლეში, რაც ეხმარება უკვე მოზრდილს, მომზადებული შეხვდეს მომავალს. ასეთი სახის რესურსები მთლიანად მორგებულნი არიან მოსწავლის ინტერესებსა და მათ დონეს. რა თქმა უნდა, გარდა დადებითი შედეგებისა, მულტიმედიის საგაკვეთილო პროცესში გამოყენებას უარყოფითი მხარეებიც აქვს, მაგრამ მათი აცილება შესაძლებელია ამ სახის რესურსების ზომიერად გამოყენებით.

აღნიშნული სტატიის მიზანია, წარმოაჩინოს მულტიმედიაური საშუალებების გამოყენების აუცილებლობა სწავლა/სწავლების პროცესში და ხაზი გაუსვას მათი როლს სწავლების ფასილიტაციაში, ანუ სწავლის პროცესის შემსუბუქებასა და სტიმულირებაში. შევეცდებით, გავცეთ პასუხი შემდეგ კითხვებს: ამარტივებს თუ არა მულტიმედიაური რესურსები სასწავლო პროცესში პროგრამის გაგება-ათვისებას და ხდის თუ არა ეს საშუალებები გაკვეთილს მეტად ინტერაქციულს?

საკვანძო სიტყვები: უცხო ენები, სწავლება, მულტიმედია

Abstract: Over the last few years teaching foreign language has become very popular and it has been given a great attention. Almost every country's educational system seeks to provide children with foreign languages at the early ages, because foreign languages facilitates communication. Studies have shown that studying languages increases brain cues and strengthens connections between its sections, besides protecting the brain from early aging. The need for learning foreign languages is as old as the human history. Every continental tribes have their own language, the ancient foreign languages were Latin and Greek and a lot of crucial documents were written on this language, also person who could speak this language people called them "intellectual" However, in the 17th century, John Amos Comenius started active talk of teaching foreign languages, and wrote a full course for Latin language, as well as "Didactica Opera omnia", Comenius was certain that there was a better way of teaching Latin than by the inefficient and pedantic methods then in use. He was one of the first theorists, who created the work on how to teach languages and

their teaching methods. In addition to that, from the 16th to the 18th century there were also grammar educational institutions.

From time to time the foreign language became very important and available for people, and they started to actively study it. It is necessary to bring innovative methods in teaching to contribute to the interest of learning foreign languages.

Nowadays people can not do without technology, that should also be adopted in the language lesson and teachers will have opportunities to use multimedia resources.

The purpose of this study is to demonstrate the need for multimedia use in teaching in terms of its facilitation and stimulation. We try to answer the questions of how the multimedia resources facilitate understanding of the program in the educational process and how they promote the interactive communication at the lesson.

Keywords: teaching, foreign language, multimedia

უკანასკნელი წლებია, უცხო ენის სწავლებას ძალიან დიდი დრო ეთმობა. თითქმის ყველა ქვეყნის განათლების სისტემა ცდილობს, უცხო ენა ბავშვებს მიაწოდოს, რაც შეიძლება, ადრეული ასაკიდან, რადგან უცხო ენები პიროვნებას ცხოვრებასა და კომუნიკაციას უმარტივებს. მეცნიერთა აზრით, პიროვნება, რომელიც ფლობს უცხო ენას, წარმატებულია მათემატიკაში, კითხვასა და ლექსიკაში, ასევე ასეთი ადამიანი მაღალ შედეგს აჩვენებს სტანდარტულ ტესტირებებზე და აქვს კარგი მახსოვრობის უნარი. კვლევებით დასტურდება, რომ ენების შესწავლა ზრდის ტვინის მოცემულობას და ამყარებს კავშირებს მის მონაკვეთებს შორის, ამას გარდა იცავს ტვინს ადრეული დაზარებისაგან. ამას კი ხელს უწყობს გრამატიკული ნორმებისა და უცხო სიტყვათა დახმარებით ტვინის გააქტიურება და გავარჯიშება. თუ ერთის მხრივ, ენის შესწავლა ზრდის პიროვნებას მეორე პიროვნების თვალში, უმაღლეს მას სოციალურ სტატუსს და უფრო მეტ შანსს აძლევს სამსახურის საპოვნელად, მეორე მხრივ, მისი წყალობით პიროვნებას ეზრდება განათლების ხარისხი და უკავშირდება იმ კულტურასა და ისტორიას, რომელსაც ეს ენა ეხება.

სკოლა საქართველოს რეალობაში ერთ-ერთი მთავარი ქვაკუთხედი ბავშვებისათვის, რომ შეისწავლონ უცხო ენა. ეროვნული სასწავლო გეგმის მიხედვით, ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში სავალდებულოა ორი უცხო ენის შესწავლა. პირველი ესაა ინგლისური ენა, ხოლო მეორე უცხო ენა მშობლის არჩევანზეა დამოკიდებული. თუმცა, უნდა აღინიშნოს, რომ მეორე უცხო ენის მრავალფეროვანი არჩევანი ქართულ

სკოლებში არ არის და ამიტომაც რამდენიმე ენით შემოიფარგლება. თუ რატომ, ეს ცალკე განხილვის საგანია.

უცხო ენების სწავლის აუცილებლობა ისეთივე ძველია, როგორც ადამიანის ისტორია. პირველი ძალზე პოპულარული ენები იყო ლათინური და ბერძნული, ამ ენებზე მოსაუბრეები კი ინტელექტუალებად ითვლებოდნენ, რადგან ამ ენებზე იყო თარგმნილი ძირითადი მნიშვნელოვანი დოკუმენტები ყველა სფეროდან, მათ შორის სამედიცინო და იურიდიული საბუთები და ნაშრომები. თუმცა, უცხო ენის სწავლებაზე აქტიური საუბარი დაიწყო მე-17 საუკუნეში იან ამოს კომენსკიმ, მან დაწერა სრული კურსი ლათინური ენის შესწავლისთვის, ასევე *Opera Didactica omnia*¹. ცნობილი შვეიცარიელი ფსიქოლოგი და ეპისტემოლოგი ჟან პიაჟე მას „კლასიკური პედაგოგიკის ფუძემდებლად“ მიიჩნევს. ის იყო ერთ-ერთი პირველი თეორეტიკოსი, რომელმაც შექმნა ნაშრომი იმის შესახებ, თუ როგორ ისწავლება ენები და მათი სწავლების მეთოდები. ასევე იგი გამოჩნდა ინიციატივით, რომ ბავშვებისთვის სკოლებში მიეწოდებინათ საბავშვო ილუსტრირებული წიგნები და სურათებით სწავლების მომხრე იყო. ამის ფონზე მე-16-დან მე-18 საუკუნემდე არსებობდა გრამატიკის სასწავლო დაწესებულებები. დროდადრო უცხო ენები ადამიანთათვის გახდა ძალიან მნიშვნელოვანი და ხელმისაწვდომი და დაიწყო მათი აქტიური შესწავლა. იმისთვის, რომ უფრო მეტ ადამიანს გაუჩნდეს ენის შესწავლის სურვილი, აუცილებელია სწავლებაში ინოვაციების შემოტანა და ახალი მეთოდების შემუშავება. ვინაიდან თანამედროვე ადამიანი წარმოუდგენელია ტექნოლოგიების გარეშე, ამიტომ ტექნიკამ ენის გაკვეთილზეც უნდა დაიმკვიდროს ადგილი, რითაც მასწავლებელს შეეძლება მულტიმედიური რესურსების გამოყენება.

მულტიმედია, როგორც წესი, ახალი მასალის, ინფორმაციის (აკუსტიკური, ვიზუალური, ტექსტური და გრაფიკული) მიწოდების, შენახვისა და წარმოების სხვადასხვა საშუალებაა. იგი არ გულისხმობს მხოლოდ თამაშებსა და ენციკლოპედიებს, არსებობს სხვა საინტერესო პროგრამებიც. მათ შორისაა კომპიუტერული სასწავლო პროგრამები, ვიდეო და აუდიო მასალები, რომლებიც უზრუნველყოფენ მოსმენის, ლაპარაკის უნარების გაუმჯობესებას. დღესდღეობით არსებობს მრავალი ასეთი სახის შესაძლებლობა, რომლებიც საინტერესო და მნიშვნელოვანია უცხო ენის შესწავლის მოსურნე ადამიანისთვის, რადგან ისინი ავითარებენ ტექნიკურ უნარ-ჩვევებს და ქმნიან ხელსაყრელ პირობებს თავისუფალი და დამოუკიდებელი ადამიანის ჩამოსაყალიბებლად.

1. იან ამოს კომენსკის ეს წიგნი არის სასწავლო-აღმზრდელობითი ნაწარმოები, რომელშიც საუბარია, როგორ უნდა შევისწავლოთ ლათინური ენა.

მოცემული სტატიის მიზანია, წარმოაჩინოს მულტიმედიური საშუალებების გამოყენების უპირატესობები სწავლების პროცესში. თავდაპირველად საუბარი იქნება მულტიმედიისა და უცხო ენის კავშირზე, აუცილებელია თუ არა ის საგაკვეთილო პროცესში და ხდის თუ არა ის გაკვეთილს უფრო მეტად ინტერაქტიულს. შემდეგ ყურადღება დაეთმობა იმ უნარების ჩამონათვალს, რომლებსაც იძენს მოსწავლე ასეთი მეთოდით სწავლის დროს, საბოლოოდ კი შევაჯამებთ მულტიმედიური საშუალებების დადებით და უარყოფით მხარეებს საგაკვეთილო პროცესში.

მულტიმედიური საშუალებების საჭიროება

უცხო ენის სწავლა/სწავლება მრავალმხრივი და არც თუ ისე ადვილი პროცესია, ამიტომ იგი დიდ ძალისხმევას მოითხოვს. დადგენილია, იმისთვის, რომ შემსწავლელმა სრულყოფილად შეძლოს ენის დაუფლება, საჭიროა, გამოიმუშავოს მოსმენის, ლაპარაკის, კითხვის და წერის უნარი. განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია, რომ მოსწავლეს ჩამოუყალიბდეს სწორი ინტონაცია, ამის ხელშემწყობი ერთერთი საშუალება კი მულტიმედიური რესურსია. პირველად ტერმინი მულტიმედია გამოიყენა მომღერალმა და მსახიობმა ბობ გოლდშტეინმა 1966 წელს და მას შემდეგ ტერმინი აქტიურად გამოიყენება ყველა სფეროში. 1990-იან წლებში გამოდიოდა მულტიმედიური კომპიუტერები, რომლებმაც ხელი შეუწყო განათლების სისტემაში ამ პროგრამის დანერგვას, რამეთუ საშუალება გაჩნდა, მიწოდებულიყო რამდენიმე ასეული მეგაბაიტის ინფორმაცია ვიდეოს, სურათისა და აუდიო მონაცემების სახით.

ბოლო წლებია, გავრცელდა ელექტრონული სწავლება (e-learning), რაც მიზნად ისახავს მოსწავლისთვის სწავლის პროცესის შემსუბუქებასა და მოსწავლეზე ორიენტირებული სწავლების მეთოდის გამოყენებას. ინტერნეტ-ყურნალში *მასწავლებელი* გამოქვეყნებულ სტატიაში ქეთევან ტაბატაძე აღნიშნავს, რომ მოსწავლისთვის სასიამოვნო გარემოს შესაქმნელად საჭიროა მულტიმედიური რესურსების გამოყენება, რადგან ასეთი სახის რესურსები უზრუნველყოფენ საკლასო ოთახში ემოციური და ინტელექტუალური გარემოს შექმნას (*თანამედროვე ტექნოლოგიების გამოყენების როლი სწავლა-სწავლების პროცესში*).

თანამედროვე ბავშვები ორმაგ სამყაროში ცხოვრობენ, ესაა რეალური და ვირტუალური სამყარო. ზემოთაღნიშნული სტატიის ავტორი კი წერს, რომ მოსწავლეები უპირატესობას ანიჭებენ ვირტუალურ სამყაროს, მათთვის კომფორტულ ზონას, რადგან აქ

საკუთარ „მეს“ ყველაზე კარგად წარმოაჩინენ. ამიტომ ის თვლის, რომ მასწავლებელმა თავისდა სასიკეთოდ საკლასო ოთახიც უნდა დააახლოვოს ვირტუალურ სივრცეს, სადაც მოსწავლეები თავისუფალნი იქნებიან თავიანთ ფანტაზიებში.

განათლების სისტემის მკვლევართა ნაწილი თანხმდება, რომ თანამედროვე თაობა ტექნოლოგიების თაობაა და მათთვის ყველაზე კომფორტული მულტიმედიური მრავალფეროვნებით სავსე გარემოა: საგაკვეთილო ინტერნეტ-თამაშები, საილუსტრაციო მასალა, ვიდეოფილმების განხილვა, პრეზენტაციები (power point).

ამ გზით მოსწავლე ხალისით და ეფექტურად ეუფლება ცოდნას. ამას ხელს უწყობს ამ ტექნოლოგიის მეორე დადებითი მხარეც: მოსწავლეებს უაქტიურდებათ ორი ტიპის მეხსიერება: ვიზუალური და სმენითი, რაც მათ საშუალებას აძლევს, უკეთ აითვისონ მასალა. ვითარდება ლოგიკური აზროვნება, დემონსტრირების, თვითშეფასების უნარი (ფირჩხაძე, *კომპიუტერული ტექნოლოგიები და გაკვეთილზე მათი გამოყენების თავისებურებები* 1). ავტორის აზრით, კომპიუტერული ტექნოლოგიების საშუალებით:

- იზრდება სწავლის ხარისხი;
- აქტიურდება მოსწავლის ინდივიდუალური მუშაობა;
- უმჯობესდება მოსწავლის როგორც ინტელექტუალური, ისე შემოქმედებითი მოღვაწეობა;
- იზრდება მოტივაცია;
- ყალიბდება ვიზუალურ-ხატოვანი აზროვნება;
- ვითარდება მოტორულ-ვერბალური კომუნიკაციური უნარები;
- ფორმირდება ინფორმაციის დამუშავების უნარები (ძიების, შერჩევის, გადამუშავების, ანალიზის, სინთეზის). (*Ibid.*)

მულტიმედიური საშუალებების დანმარებით გამომუშავებული უნარები

როგორც ზემოთ ვნახეთ, მულტიმედიური რესურსი ამარტივებს სწავლის პროცესს და ეხმარება მოსწავლეს ახალი ინფორმაციის მარტივად გაგება-ათვისებაში. თუმცა, რა უნარები გამომუშავდება ამ დროს?

ნაშრომში *ლინგვისტიკა და ენის სწავლება* დევიდ ვიკინსი წერს: „გრამატიკის გარეშე ძალიან ცოტა რამის გადმოცემაა (გამოხატვა) შესაძლებელი, მაგრამ ლექსიკის გარეშე არაფრის გადმოცემა (გამოხატვა) არაა შესაძლებელი“ (Wilkins, *Linguistics in Language Teaching*

28). მასწავლებელთა გარკვეული ჯგუფის აზრი, რომ მულტიმედიური რესურსის დახმარებით მოსწავლეებს შეუძლიათ, მარტივად დაიმასხოვრონ უცხო სიტყვები, ასევე შეიძინონ დამოუკიდებელი და ჯგუფური გადაწყვეტილებების, დროის გადანაწილების უნარი, დამტკიცდა 2015 წელს Microsoft-ის მიერ ჩატარებული პროექტით „ერთი ერთზე სწავლების კონცეფცია“ (Microsoft-მა სკოლებს გადასცა Windows-ის ტაბლეტები, რომლებსაც მოსწავლეები ყოველდღიური სწავლების პროცესში იყენებდნენ), სადაც გამოიკვეთა, რომ ახალი საგანმანათლებლო აპლიკაციების აღმოჩენამ მოსწავლეთა მოტივაციაზე იქონია გავლენა და ასევე მოახერხა ტექნოლოგიების ინტეგრირება სწავლების პროცესში.

ტექნოლოგიური მეთოდების დახმარებით ერთის მხრივ, თავისთავად ვლინდება მოსწავლეთა ინდივიდუალური მიდრეკილებები და ინტერესები, ხოლო, მეორეს მხრივ, ის ეხმარება კრეატიული და თანამშრომლობითი უნარის განვითარებაში. ეს დასტურდება Microsoft-ის მიერ ჩატარებული პროექტით, რამეთუ მის ფარგლებში განხორციელებული შვიდივე აქტივობის დროს ბავშვები თავად წყვეტდნენ, ვინ რას გააკეთებდა.

2016 წელს naec.ge-ს მიერ გამოცემულ რუბრიკაში: *ზოგადი განათლების პრობლემები* ქეთი კვიციანი წერს, რომ კომპიუტერული თამაშებით ბავშვები სწავლობენ:

1. ამა თუ იმ სიტუაციაში როგორი გამოსავალი იქნება ოპტიმალური;
2. დამუკიდებლად ბრძოლას ვირტუალურად დასმულ პრობლემებში;
3. პრობლემებიდან თავის დაღწევას;
4. კომპლექსების დაძლევას.

ამისგან განსხვავებით, ბავშვთა ფსიქოლოგი თეონა ლოდია ამბობს, რომ ტექნოლოგიებთან ბავშვის ხანგძლივი ურთიერთობა ზოგჯერ აკადემიურ, სოციალურ ურთიერთობებსა თუ ემოციურ სფეროში სირთულეებს უკავშირდება, მაგრამ, მეორე მხრივ აღნიშნავს, რომ 1 საათი კომპიუტერული თამაშით დაკავება არაა პრობლემური, რამეთუ ის აუმჯობესებს:

1. ლოგიკურ აზროვნებას;
2. ვიზუალურ-სივრცით უნარს;
3. დაგეგმვისა თუ შემოქმედების უნარს;

4. საერთო ინტერსებს².

საინტერესო მოსაზრება შემოგვთავაზა გლაუბკემ. მულტიმედიური რესურსის არჩევის კრიტერიუმებთან დაკავშირებით მან თქვა, რომ მასწავლებლის მიერ შერჩეული პროგრამა უნდა იყოს ინტერაქციული, ადვილად გამოსაყენებელი, ღირებული, პროგრესის მომცემი და ასევე უნდა შეეძლოს ბავშვის დაკავება საგაკვეთილო პროცესში (Glaubke, *The Effects of Interactive Media on Preschoolers' Learning*).

აქვე უნდა აღინიშნოს, მიუხედავად იმისა, რომ ზემოთ ხსენებული ავტორები აღიარებენ მულტიმედიური რესურსის უპირატესობას, რიჩარდ კლარკი თავის ნაშრომში წერს, რომ ტექნოლოგიური პედაგოგიკა და ტრადიციული პედაგოგიკა თანაბარნი არიან, ხოლო მათ შორის განსხვავება კი დამოკიდებულია იმაზე, თუ როგორ იყენებს მას მასწავლებელი (*Reconsidering the research on learning from media*).

მულტიმედიური სისტემის უპირატესობა და ნაკლოვანება

გაკვეთილზე მულტიმედიური საშუალებების გამოყენებისას უნდა გაირკვეს მოსწავლეთა ისტ-ის კომპეტენცია, მის ხელთ არსებული ტექნიკური ბაზა, მის მიერ დაგეგმილი გაკვეთილის მიზანი და პედაგოგიური სტრატეგიები, გაკვეთილის მიმდინარეობის / მასალაზე მუშაობის ტიპი (მიმდინარე, შემაჯამებელი, პროექტული) და სასწავლო მასალის თემატიკა (ბაქრაძე, *შერეული სწავლების მეთოდის გამოყენება სკოლაში და მისი უპირატესობა*).

ჩვენს მიერ დამოწმებული ქართველი ავტორები ერთხმად ხაზგასმით აღნიშნავენ, რომ პედაგოგი ყოველთვის უნდა იყოს მზად დადებითი და უარყოფითი მხარეებისთვის, რომლებსაც მულტიმედიის დანერგვა გამოიწვევს და ამ მხარეების შემდეგ კლასიფიკაციას გვთავაზობენ:

დადებითი მხარეები:

1. 24 საათის განმავლობაში გვაქვს წვდომა საჭირო მასალებთან;
2. შეგვიძლია მრავალფეროვანი და განსხვავებული მასალების ნახვა;
3. გვეხმარება ენთუზიაზმით სწავლაში და ახალი ინფორმაციის სწრაფად აღქმაში;

2. ვიდეო საუბარი ფსიქოლოგ თეონა ლოდისთან <http://www.etaloni.ge/geo/main/index/4408>, ამ ვიდეოში საუბარია ბავშვის ფსიქოლოგიაზე, რა ასაკშია შესაძლებელი უცხო ენის შესწავლა და ასევე საუბარია ბავშვისა და კომპიუტერის ურთიერთობის დადებით და უარყოფით მხარეებზე.

Les étudiants face aux défis du XXI^e siècle

4. დავალებები მორგებულია სხვადასხვა დონის მქონე მოსწავლეებზე;
5. მასწავლებელს შეუძლია, შექმნას მისთვის სასურველი მულტიმედია;
6. ვითარდება ტექნოლოგიის გამოყენების უნარ-ჩვევები;
7. სოციალური ცნობიერების შექმნა;
8. შემოქმედობითობის განვითარება.

მულტიმედიის დახმარებით მასწავლებელს შეუძლია, შექმნას მისთვის სასურველი ტესტირება ან გააკეთოს აპლიკაცია, რომელიც მყისიერად შეამოწმებს ინტერნეტის მეშვეობით მოსწავლის უნარ-ჩვევებს, აღმოაჩინოს მათ დადებით და უარყოფით თვისებებს და, შესაბამისად, კომპეტენტურად შეფასდება მოსწავლეც. ყოველწლიურად ინტერნეტში იტვირთება ახალი ინფორმაციები და სხვადასხვა ბავშვების მიერ დამუშავებული თემები სხვადასხვა საკითხზე, შესაბამისად, მოსწავლისთვის გაუგებარი საკითხი რამდენიმე წუთში შესაძლოა, მარტივად გასაგები აღმოჩნდეს. მულტიმედიურ რესურსთან მოსწავლის მუშაობა და ტექნოლოგიებთან შეხება მოსწავლისთვის შემდგომ გააიოლებს ერთიანი ეროვნული გამოცდების ჩაბარებასაც.

უარყოფითი მხარეები:

1. არასწორი ინფორმაციის მიღება;
2. შეუსაბამო ამბის ხელმისაწვდომობა;
3. ბავშვის მხრიდან არასასწავლო მიზნით გამოყენება;
4. ვირუსის საფრთხე;
5. მართლწერის დავიწყება;
6. დიდი ხნით გამოყენების შემთხვევაში თვალის დაღლა;
7. მასწავლებელს ჭირდება დიდი დრო შესაბამისი აპლიკაციების მოსაძებნად;
8. მასწავლებელ-მოსწავლეს შორის დისტანციის არსებობა;
9. პლაგიატის შემთხვევა.

თუ გავითვალისწინებთ ზემოთ აღნიშნულ დადებით თუ უარყოფით მხარეებს და თანამედროვე ტექნოლოგიების გამოყენების უპირატესობას საგაკვეთილო პროცესის გაუმჯობესებაში, შეგვიძლია თამამად ვთქვათ, რომ მსოფლიო ტექნოლოგიების თვალსაზრისით მუდმივად იქმნება ახალ-ახალი ნიმუშები, რომელთაც ადამიანი ფეხს უწყობს. შესაბამისად, საგაკვეთილო პროცესში მულტიმედიის დამკვიდრება გასაკვირი არ უნდა იყოს, მთავარია, მათი სწორად გამოყენება

ვისწავლოთ. საქართველოში ამ კუთხით უკვე გადაიდგა სწორი ნაბიჯი, როდესაც პირველკლასელებს დაურიგეს ბუკები, რამაც საწყის ეტაპზე მასწავლებელს საშუალება მისცა, ჩაეტარებინა ინტეგრირებული გაკვეთილი. ასეთი ტიპის გაკვეთილი, როგორც მოსწავლეში, ისე მასწავლებელში ბადებს პოზიტიურ განწყობილებას და ეხმარება ენთუზიაზმით სწავლა-სწავლებაში.

საგანმანათლებლო სისტემაში მოთხოვნილება მულტიმედიურ რესურსებზე დღითიდღე იზრდება. ბავშვების ახალი თაობა სკოლაში მოდის უკვე ისტ-ის განვითარებული უნარით, მათ შეუძლიათ თავისუფლად იმუშაონ ახალ ტექნოლოგიებთან, რომლებიც უზრუნველყოფს მოსწავლეთა განათლების კარგ ხარისხსა და ეხმარება მოსწავლეს, შეიძინოს სხვადასხვა კოგნიტიური უნარები, რაც კავშირშია ბერას ფედერიკ სკინერის დასწავლის ბიჰევიორისტულ თეორიასთან – ადამიანის მოქმედების ჩამოყალიბებაში მთავარი როლი ენიჭება გარე ფაქტორებს და იმ გამოცდილებას, რომელსაც იგი სოციალურ გარემოში იძენს. პიროვნული თავისებურებების მიუხედავად, ბავშვს შეუძლია ნებისმიერი ქცევის დასწავლა, თუ მას სათანადო განმტკიცება მოჰყვება. სკოლას აქვს შესაძლებლობა, შექმნას ელექტრონული სასწავლო გარემო, რომელიც ორიენტირებული იქნება შემსწავლელის მაღალ აზროვნებასა და პრობლემის გადაჭრის გზების დასწავლაზე.

მულტიმედიური რესურსი წარმატებით გამოიყენება პრობლემაზე დაფუძნებული სწავლების პროცესში, როგორც ინოვაციური და ეფექტური მეთოდი. სიახლე ყოველთვის არის ინტერესის საფუძველი, მულტიმედია კი ამ მხრივ უკონკურენტოა, მას შეუძლია მულტიმედია ნოვატორული სიახლეების შემოტანა, იქნება ეს ერთი სურათის თუ კომპლექსური, კომპიუტერული პროგრამის სახით. ამავე დროს, გასათვალისწინებელია, რომ ინტერნეტ რესურსების დანერგვა გაკვეთილზე არ ნიშნავს იმას, რომ ის ანაცვლებს წიგნს და ზოგადად სკოლას, არამედ ის უნდა ჩაითვალოს დამხმარე მასალად სწავლა-სწავლების პროცესში.

სასწავლო დაწესებულებათა წარმომადგენლები: მასწავლებლები, დირექტორები აქტიურად უნდა ჩაერთვნენ ელექტრონული რესურსის შექმნასა და დანერგვაში, უნდა დაიწყოს მულტიმედიური რესურსით სავსე საკლასო ოთახის შექმნა და ასეთი ტიპის პედაგოგიკის შერწყმა ტრადიციულ პედაგოგიკასთან, იმისთვის, რომ არ მივიღოთ შეუსაბამობა ბავშვის შესაძლებლობებსა და არსებულ ცოდნას შორის. მულტიმედიის გონივრული გამოყენება დიდაქტიკური მიზნებისათვის დადებითი შედეგების მომტანია, რადგან მულტიმედია ერგება და ესადაგება შემსწავლელს და ადგენს მის შესაძლებლობებს

და საჭიროებებს უცხო ენის შესწავლაში, ამასთანავე მოსწავლეს სთავაზობს მისი პროფილის შესაბამის სავარჯიშოებს და ტექსტებს.

თუმცა, მულტიმედია საშუალებების დანერგვა გაკვეთილზე თავისთავად გულისხმობს მასწავლებლებისგან ახალი კომპეტენციების შექმნას, რამეთუ მასწავლებელმა უნდა იკისროს ტექნოლოგიური ფასილიტატორის როლი, რომლის მოვალეობაც იქნება, განავითაროს და შეინარჩუნოს სასწავლო ატმოსფერო. ის უნდა იყოს მთავარი ფიგურა, რომელიც დააკავშირებს ძველს ახალთან და შექმნის საინტერესო საკლასო სივრცეს.

ბიბლიოგრაფია

- ბაქრაძე, მანანა, „მერეული სწავლების მეთოდის გამოყენება სკოლაში და მისი უპირატესობა“, in *მასწავლებელი*, 09.11.2015, <http://mastsavlebeli.ge/?p=1546> (ნახვა 12 დეკემბერი 2018).
- კვიციანი, ქეთი, „თანამედროვე ტექნოლოგიები და ბავშვების ურთიერთობა მათთან“, რუბრიკა: *ზოგადი განათლების პრობლემები*, 2016, <https://naec.ge/uploads/images/doc/SXVA/1> (ნახვა 19 დეკემბერი 2018).
- ტაბატაძე, ქეთევან, „თანამედროვე ტექნოლოგიების გამოყენების როლი სწავლა-სწავლების პროცესში“, in *მასწავლებელი*, 03.08.2015, <http://mastsavlebeli.ge/?p=1614> (ნახვა 19 ოქტომბერი 2018).
- ფირჩხაძე, მაია, „კომპიუტერული ტექნოლოგიები და გაკვეთილზე მათი გამოყენების თავისებურებები“, in *მასწავლებელი*, 13.05.2014, <http://mastsavlebeli.ge/uploads/> (ნახვა 19 ოქტომბერი 2018).
- Clark, Richard Edvard, “Reconsidering the research on learning from media”, in *Review of Educational Research*, 53(4), 1983, p. 445-450.
- Dovedan, Zdravko, Seljan, Sanja, Vučković, Karen, *Multimedia in Foreign Language Learning*, Croatia, Department of Information Sciences, 4 (VI), https://www.academia.edu/15518965/Multimedia_in_Foreign_Language_Learning (ნახვა 19 ოქტომბერი, 2018).
- Glaubke, Christina, *The Effects of Interactive Media on Preschoolers’ Learning: A Review of the Research and Recommendations for the Future*, 2007, Oakland, CA: Children Now. http://s78640.gridserver.com/uploads/documents/prek_interactive_learning_2007.pdf (ნახვა 20 ოქტომბერი, 2018).
- Piaget, Jean, «Jean Amos Comenius», in *Prospects (UNESCO, International Bureau of Education)*, v. XXIII, n° 1/2, 1993, p. 173-196. <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/comeniuse.PDF> (ნახვა 19 ოქტომბერი, 2018)
- Wilkins, David, *Linguistics in Language Teaching*, London, Edward Arnold, 1972.