

ინტერაქტიული სწავლება და მისი ძირითადი ფსიქოლოგიური ასპექტები

ლია მეტრეველი,
სტუ ასოც. პროფესორი

რეზიუმე

მოსხენებაში განხილულია სწავლების ინტერაქტიული მეთოდები ინტერაქტიული ნიშნავს ურთიერთმოქმედებას, ვინმესთან საუბარს, ანუ დიალოგის რეჟიმს. აქტიური მეთოდებისგან განსხვავებით, ინტერაქტიული მეთოდები ორიენტირებულია სტუდენტების და მოსწავლეების ფართო ურთიერთობებზე არა მხოლოდ პედაგოგებთან, არამედ ერთმანეთთან. ეს ის შემთხვევაა, როცა სტუდენტების აქტივობა სწავლების პროცესში დომინირებს. ინტერაქტიული მეთოდი შეიძლება განხილული იყოს, როგორც აქტიური მეთოდების ყველაზე თანამედროვე ფორმა.

საკვანძო სიტყვები: დისკუსიები, კვლევის მეთოდები, დისკუსიები, თამაშის მეთოდი, „გონებრივი იერიში“.

INTERACTIVE TEACHING AND ITS BASIC PSYCHOLOGICAL ASPECTS

Lia Metreveli,
Associated Professor of GTU

Resume

In the article is discussed methodology of interactive learning. Interactive means to interact with someone to talk, or dialogue regime. With contrast of active methods, interactive methods are focused on the wide range of students and pupils not only with teachers, but also with each other. This is the case when student activity dominates the teaching process. The interactive method can be considered as the most modern form of active methods.

Keywords: Discussions, Research Methods, Discourses, Game Method, “Mental Attack”.

* * *

ინტერაქტიური (Inter – ორმხრივი, act – მოქმედება) ნიშნავს ურთიერთმოქმედებას, ვინმესთან საუბრის, დიალოგის რეჟიმში ყოფნას. ინტერაქტიური მეთოდები ორიენტირებულია სტუდენტების (მოსწავლეების) უფრო ფართო ურთიერთობაზე არა მხოლოდ მასწავლებელთან, არამედ ერთმანეთთან. ამასთან სტუდენტების (მოსწავლეების) აქტივობა სწავლების პროცესში დომინირებს.

ხშირად მიაჩნიათ, რომ სწავლება მხოლოდ ცოდნის გადაცემაა, მაგრამ ავინყდებით, რომ იგი აუცილებლად გულისხმობს ცოდნის „აღებასაც“, ანუ რეალური სასწავლო პროცესი თავისთავად ინტერაქტიურია. ცოდნას კი არა, საგანს ვერ გადასცემ ადამიანს, თუ იმანაც არ იაქტიურა და არ გამოგართ-

ვა იგი (ხოლო, თუ ძალიან აქტიურია და უნდა შენი საგანი – შეიძლება წაგართვას კიდეც). ინტერაქტიური სწავლის მომხრეები საჭიროდ თვლიან ისეთი პირობები შექმნას, როცა მოსწავლეს სურს ცოდნის მიღება და აქვს შესაბამისი აქტივობის საშუალება. ტრადიციულ გაკვეთილზე მას აკისრია პასიური მსმენელის როლი. არ ჩანს, ამ პროცესში იგი რამეს ითვისებს თუ არა. სწავლის მთელი სიმძიმე მოსწავლეს გადააქვს სახელმძღვანელოზე, როცა იგი ემზადება პასუხისთვის. ამ პირობებში გაკვეთილი უფუნქციო პროცედურაა. იგი ახსნა-განმარტების ფუნქციასაც კი არ ატარებს, რადგან ახსნა პრობლემას უნდა მოსდევდეს და არა უსწრებდეს წინ. ინტერაქტიური სწავლების მომხრეები მიზანშეწონილად მიიჩნევენ, რომ გაკვეთილი მასწავლებელმა იმ სიახლით უნდა დაიწყოს, რაც მოსწავლისთვის გაუგებარია. „მოსწავლის პირისპირ დაყენების გზით იმ ფაქტებთან, მონაცემებთან, მოსაზრებებთან, თეორიებთან და ა. შ., რომელიც არ შესაბამეა მის ცოდნას, მასწავლებელი ინვესტ კონფლიქტს მოსწავლის ცოდნაში. სწორედ ეს კონფლიქტია ახლის გაგების კარგი მოტივაცია და საუკეთესო საფუძველი. ასეთი გზით მიღებულ ცოდნას პიროვნული აღმოჩენის ან პიროვნული მიხვედრის მახასიათებლები გააჩნია და ამ გზით ზრდის შესწავლილი მასალის გაგებისა და სიმყარის დონეს. ამავე პროცესში მასწავლებელს შეუძლია გამოიყენოს მოსწავლეთა ურთიერთაქტივობა – დაჰყოს კლასი ჯგუფებად და შეაჯიბროს ისინი სწორი გადამწყვეტილების აღმოჩენაში. ამ მეთოდით ბავშვებს დამატებით გაეზრდებათ მოტივაცია, გათანაბრდება მათი ცოდნის დონე, ისწავლიან სხვადასხვა მხრიდან საკითხის გააზრებას, ერთანეთთან თანამშრომლობას.

ინტერაქტიური სწავლების მეთოდი შეიძლება განვიხილოთ როგორც აქტიური მეთოდების ყველაზე თანამედროვე ფორმა.

ინტერაქტიურ მეთოდებს შეიძლება მივაკუთვნოთ შემდეგი: დისკუსია, ევრისტიკული საუბარი, „გონებრივი იერიში“, როლური, „საქმიანი“ თამაშები, ტრენინგები, კეის-მეთოდი, პროექტების მეთოდი, ჯგუფური მუშაობა საილუსტრაციო მასალასთან, ვიდეოფილმების განხილვა და ა. შ. განვიხილოთ, ზოგიერთი მათგანი.

თანამედროვე პედაგოგიური ტექნოლოგიებს შორის მოსწავლეთა პროექტული საქმიანობა, ჩვენი აზრით, ყველაზე მეტად შეესაბამება განათლების წინაშე დასმულ მიზნებს საკვანძო კომპეტენციების ჩამოყალიბებას. პროექტების მეთოდი შეიძლება განვიხილოთ როგორც ერთ-ერთი პიროვნულად ორიენტირებული განმავითარებელი ტექნოლოგია, რომლის საფუძველში არის ჩადებული სტუდენტების (მოს-

ნავლებების) შემეცნებითი უნარების, შემოქმედებითი ინიციატივის, დამოუკიდებელი აზროვნების უნარის, პრობლემების პოვნის და გადაჭრის, საინფორმაციო სივრცეში ორიენტირების, საკუთარი საქმიანობის შედეგების პროგნოზირებისა და შეფასების განვითარების იდეა. პროექტების მეთოდი ყოველთვის არის ორიენტირებული სტუდენტების (მოსწავლეების) დამოუკიდებელ საქმიანობაზე (ინდივიდუალურ, დანყვილებულ თუ ჯგუფურ), რომელსაც ისინი დროის გარკვეულ მონაკვეთში ასრულებენ. ამ მეთოდის გამოყენება შეიძლება ნამდვილად მნიშვნელოვანი პრობლემების (პრაქტიკული, სამეცნიერო, შემოქმედებითი, ცხოვრებისეული) არსებობის დროს, რომლის ამოსახსნელად საჭიროა კვლევითი ძიება. თანამედროვე პირობებში საგანმანათლებლო დაწესებულების კურსდამთავრებულს უნდა გააჩნდეს ცხოვრების ცვალებადი პირობებისადმი, მათ შორის პროფესიულ საქმიანობაში, შეგუებისა და შეცვლილ რეალობაში სხვა ადგილის პოვნის უნარი. ამისათვის მას სჭირდება ფართო ცოდნა, ამ ცოდნის ინტეგრირებისა და გამოყენების უნარი გარემომცველი მოვლენების ასახსნელად. ყოველივე ეს ადასტურებს პრაქტიკული მიმართულების მქონე პროექტების გამოყენების აუცილებლობას. მოსწავლეების მიერ დაგროვილი პრაქტიკული საქმიანობის გამოცდილება შეიძლება გამოყენებულ იქნას ყოფაცხოვრებაში ან საწარმოო საქმიანობაში გაჩენილი პრობლემების გადასაჭრელად. პრაქტიკულად ორიენტირებული დავალებები საგანმანათლებლო პროცესის ეფექტურობას ზრდიან ცოდნის მოცემული დარგის ათვისებისადმი მოტივაციის გაზრდის ხარჯზე. ცხადია, რომ მოტივაციის ამაღლებას ხელს უწყობენ მხოლოდ ისეთი სახის დავალებები, რომლებიც მოსწავლეებში პიროვნულ ინტერესს იწვევენ.

სასწავლო-კვლევითი საქმიანობის მთავარ შედეგს ჭეშმარიტების დადგენა წარმოადგენს. მისგან განსხვავებით პროექტზე მუშაობა გამიზნულია პრობლემის ყოველმხრივ და სისტემატურ კვლევაზე, რასაც მოსდევს პრაქტიკული შედეგის – საგანმანათლებლო პროდუქტის – მიღება. პროდუქტს შეიძლება წარმოადგენდეს ვიდეოფილმი, ალბომი, პლაკატი, სტატია გაზეთში, ინსტრუქცია, თეატრალური დადგმა, თამაში (სპორტული, საქმიანი), web-საიტი და სხვ. პროექტული საქმიანობა ითვალისწინებს მოხსენების, რეფერატის მომზადებას, კვლევის ჩატარებასთან შემოქმედებითი საქმიანობის სხვა სახეობებს. პროექტის შესრულების პროცესში მოსწავლეები იყენებენ არა მხოლოდ სასწავლო, არამედ სასწავლო-მეთოდურ სამეცნიერო, საცნობარო ლიტერატურას. მასწავლებელი აწარმოებს დაკვირვებას, უწევს კონსულტაციას და საჭიროების შემთხვევაში შედეგების ანალიზის პროცესს ანიჭებს მიმართულებას.

პროექტის შესრულების დროს მოსწავლეები ჩართული არიან აქტიურ შემეცნებითი შემოქმედებით პროცესში; ამასთან ხდება როგორც საგნის სწავლის დროს შეძენილი ცოდნის განმტკიცება, ასევე ახალი

ცოდნის მიღება. ამის გარდა, ხდება საგნობრივი კომპეტენციების ჩამოყალიბება, ისეთების, როგორიცაა: კვლევითი (ძიებითი), კომუნიკაციური, საორგანიზაციო-მართვითი, რეფლექსური, გუნდში მუშაობის უნარ-ჩვევები და სხვ. დავალების სახით მოსწავლეს (ან მოსწავლეთა ჯგუფს) შეიძლება შეევაზაზოთ მოხსენების, პროექტის ან კომპიუტერული პრეზენტაციის მომზადება. ამგვარად ქეისში ინტეგრირებულია ქვემოთ განხილული მეთოდები.

როგორც სწავლების ერთ-ერთი ინტერაქტიული მეთოდი, ქეის-მეთოდი უფრო და უფრო იპყრობს სტუდენტების (მოსწავლეების) პოზიტიურ დამოკიდებულებას, ისინი მასში ხედავენ თამაშს, რომელიც თეორიული საფუძვლების ათვისებას და მასალის პრაქტიკული გამოყენების დაუფლებას უზრუნველყოფს.

ქეისთან მუშაობის დროს სტუდენტებს უყალიბდებათ საკვანძო კომპეტენციების შემდეგი კომპონენტები: პრობლემების გადაჭრის, კომუნიკაციის, პრაქტიკაში საგნობრივი ცოდნის გამოყენების უნარები მოლაპარაკების წარმოების, საკუთარ თავზე პასუხისმგებლობის აღების უნარი, ტოლერანტობა, რელაქსაციის უნარები.

თანამედროვე პირობები კრეატიულად მოაზროვნე, შემოქმედებითი პიროვნების ჩამოყალიბება აქტუალურ ამოცანას წარმოადგენს. ამასთან დაკავშირებით უფრო ხშირად უპირატესობას ანიჭებენ ძიებით მეთოდებს: კვლევითსა და ევრისტულს (ხანოლოზიკ - ძიებითს), რომელთა საფუძველში დევს პრობლემური სწავლება. ეს მეთოდები ყველაზე მეტად აკმაყოფილებენ კომპეტენციურ მიდგომას, რომელიც აქტივობის, პასუხისმგებლობის და დადამყვანილების დამოუკიდებლად მიღების უნარის განვითარებაზე არიან მიმართული. ორივე ეს მეთოდი დაკავშირებულია ერთმანეთთან; განსხვავება მოსწავლეთა დამოუკიდებლობის ხარისხში მდგომარეობს. მეცადინეობების ჩატარების კვლევითი ფორმა ითვალისწინებს სტუდენტების (მოსწავლეების) შემდეგ საქმიანობას:

- საგნობრივი კვლევის დარგის და შინაარსის გაცნობა;
- კვლევის მიზნებისა და ამოცანების ჩამოყალიბება;
- შესასწავლი ობიექტის (მოვლენის, პროცესის) შესახებ მონაცემების შეგროვება;
- კვლევის (თეორიულისა და ექსპერიმენტალურის) ჩატარება – შესასწავლი ფაქტორების გამოყოფა, ჰიპოთეზის წამოწევა, ექსპერიმენტის მოდელირება და ჩატარება;
- მიღებული მონაცემების ახსნა;
- დასკვნების ჩამოყალიბება, მუშაობის შედეგების გაფორმება.

მოცემული მიდგომა სამეცნიერო კვლევის მსვლელობის გაგების, მიღებული მონაცემების სხვადასხვა განმარტებისა და ამით სწორი პასუხის პოვნის საშუალებას იძლევა.

კვლევითი მეთოდის გამოყენებისას მოსწავლეებს

მოეთხოვება მაქსიმალური დამოუკიდებლობა. ამასთან, უნდა აღინიშნოს, რომ მოსწავლეთა ცოდნის სხვადასხვა დონის ჯგუფებში განსაკუთრებით საგის სწავლის საწყის ეტაპზე, ევრისტიკული მეთოდის გამოყენება მიზანშეწონილია მასწავლებლის აქტიური მონაწილეობით. ევრისტიკული შიძლება იყოს საუბარები, ლაბორატორიული მუშაობები, ამოცანები, რომლებიც სტუდენტების (მოსწავლეების) მიერ ახალი ცოდნის დამოუკიდებელ ძიებას ითვალისწინებენ, მაგალითად, ტექნიკური სასწავლებლების საგანმანათლებლო პრაქტიკაში დაინერგა ევრისტიკული ხასიათის ლაბორატორიული პრაქტიკუმი ფიზიკაში. მოცემული პრაქტიკუმი ითვალისწინებს რიგი მცირე ექსპერიმენტული პრობლემის გადაჭრას, მათ თეორიულ დასაბუთებას ფიზიკური ცნებებისა და კანონზომიერებების სისტემის გამოყენებით. მუშაობის შესრულების გეგმაზე კოლექტიური მსჯელობის შემდეგ სტუდენტები (მოსწავლეები) დამოუკიდებლად ასრულებენ ექსპერიმენტულ დავალებებს მასწავლებლის მითითების გარეშე. „წყვილებში“ მუშაობის დროს ხდება ფუნქციების გადანაწილება მოსწავლეებს შორის: თითოეული სტუდენტი მუშაობს თავის მაგიდასთან, ინდივიდუალურად წყვეტს თავის პრობლემებს, უფიქრდება თავის მოქმედებებს ექსპერიმენტის მსვლელობისა და თეორიული დავალებების ამოხსნის პროცესში. ძირითად დასკვნებს სტუდენტები (მოსწავლეები) აგრეთვე დამოუკიდებლად აყალიბებენ მანამ, სანამ ჯგუფში დაიწყება ექსპერიმენტის შედეგების განხილვა, რომელიც მთელი სამუშაოს დასრულების შემდეგ ტარდება.

კვლევითი მეთოდის გამოყენება ხელს უწყობს ისეთი საკვანძო კომპეტენციების ჩამოყალიბებას, როგორიცაა შემოქმედებითი მუშაობის უნარი, დამოუკიდებლად გადაწყვეტილებების მიღების უნარი, ავითარებს დაკვირვების, წარმოსახვის, არასტანდარტული აზროვნების უნარს, გარემომცველი სამყაროს მოვლენების ან კანონზომიერებების დიალექტიკური აღქმის უნარს, საკუთარი ან ჯგუფური თვალსაზრისის დაცვის უნარს.

სასწავლო დისკუსიები კი სტუდენტების (მოსწავლეების) შემეცნებითი საქმიანობის ისეთ ფორმას წარმოადგენენ, რომელშიც საგანმანათლებლო პროცესის სუბიექტები მონესრიგებულად და მიზანმიმართულად უზიარებენ ერთმანეთს აზრებს, იდეებს, მოსაზრებებს სასწავლო პრობლემის ირგვლივ, ბოლო დროს დისკუსიები როგორც სწავლების სუბიექტების ურთიერთობის ფორმა უფრო მეტ გამოყენებას პოულობს მასწავლებლების პრაქტიკულ საქმიანობაში სხვადასხვა საფეხურის საგანმანათლებლო დაწესებულებებში. მათი გამოყენება მიზანშეწონილია პრობლემური სასწავლო კონფერენციების, სიმპოზიუმების ჩატარების დროს, კომპლექსური საგანთაშორის ხასიათის მქონე პრობლემების განხილვის დროს. მოხსენებების შინაარსი შეიძლება იყოს დაკავშირებული გავლილ მასალასთან ან ცდებოდეს პროგრამის ჩარჩოებს, ის შეიძლება იყოს პროფესიულად მიმართული.

დისკუსიის მეთოდი შესაძლებელს ხდის თანამშრომლობის პედაგოგიკის ელემენტების გამოყენებას მოდელით: „მასწავლებელი – მოსწავლე“ და „მოსწავლე – მოსწავლე“, რომელშიც ნაიშლება დაპირისპირება მოსწავლისა და მასწავლებლის პოზიციებს შორის, ხოლო საგანმანათლებლო პროცესის მონაწილეთა გონების არე საერთო საკუთრება ხდება.

დისკუსიების დროს ყალიბდება შემდეგი კომპეტენციები: საკომუნიკაციო უნარები, ანუ ურთიერთობა გარემომცველ სამყაროსთან, სხვა ადამიანებთან (ეს ნიშნავს სხვის მოსმენას, გარედან ინფორმაციის აღქმას და საკუთარი მოსაზრების გამოხატვის უნარს); სხვადასხვა სიტუაციებში და სხვადასხვა ადამიანებთან ადეკვატურად ქცევის ნარი, სინთეზისა და ანალიზის უნარი, საკუთარ თავზე პასუხისმგებლობის აღების, პრობლემების გამოვლენისა და გადაჭრის უნარები, საკუთარი თვალსაზრისის დაცვის უნარი, ე. ი. სოციალური ურთიერთობის უნარები.

განვიხილოთ თამაში მეთოდი. თამაში საქმიანობის ისეთი სახეობაა, რომელიც დამახასიათებელია როგორც ბავშვებისთვის, ასევე მოზრდილებისათვის, ამიტომ საგანმანათლებლო პროცესში მას უკვე დიდი ხნის წინ იყენებდნენ, მაგრამ მნიშვნელოვანი ის არის, რომ გამოვიყენოთ ამ საქმიანობის ისეთი ასპექტი, რომელიც ხელს უწყობს საბუნებისმეტყველო მეცნიერებების საფუძვლების შემეცნების მიმართ უნებლიე ინტერესის გაჩენას. ამასთან, უნდა ახდებოდეს შესასწავლი მასალის სერიოზული და სიღრმისეული აღქმა. თამაში უნდა გახდეს ამა თუ იმ პრობლემის მცდარი გაგების საფუძველი, მოსწავლეებმა უნდა შეიგრძნონ შესასწავლი მასალის სირთულე და გაითავისონ, რომ სწავლის პროცესი არ წარმოადგენს მხოლოდ საინტერესო თამაშს. სასწავლო პროცესში სხვადასხვა ტიპის – საქმიანი, საიმიტაციო, როლური – თამაშების გამოყენება მრავალფეროვნებას ანიჭებს საგნობრივ საგანმანათლებლო პროცესს, ინვესს დადებითი მოტივაციის ჩამოყალიბებას მოცემული საგნის შესწავლის დროს. თამაში ააქტიურებს მოსწავლეთა ჩართულობა სასწავლო პროცესში და ყველაზე პასიურებსაც კი იზიდავს.

პრაქტიკამ დაადასტურა თამაშების მეთოდის გამოყენების ეფექტურობა სწავლების დასკვნით ეტაპზე (თემის, თავის, კურსის დასრულების შემდეგ). როლური თამაში, მაგალითად, შეიძლება ჩატარდეს კონფერენციის სახით „გარემოს რადიოაქტიური დაბინძურება და მისი აღმოფხვრის საშუალებები“. კონფერენციის ჩასატარებლად სტუდენტებს შორის ირჩევენ კონფერენციის თავმჯდომარეს – ნამყვანს, ტექნოლოგს ატომური ელექტროსადგურიდან, და ექსპერტთა ჯგუფს, რომლებიც წარმოადგენენ ეკოლოგებს და საზოგადოებას. განხილვის შედეგების მიხედვით შემუშავდება კონფერენციის გადწყვეტილება.

თამაშის დროს მონაწილეები ითვისებენ ახალ გამოცდილებას, ახალ როლებს, ყალიბდება მათი საკომუნიკაციო უნარები, მიღებული ცოდნის გამოყ-

ენების უნარი, პრობლემების გადაჭრის, ტოლერანტობის, პასუხისმგებლობის უნარები.

საყურადღებოა გონებრივი იერიშის მეთოდი ეფუძნება ორგანიზებული დისკუსიის დროს დასმული პრობლემური ამოცანების ერთობლივი გადაჭრის პროცესს. დავალება შეიძლება შეიცავდეს პროფესიულად მნიშვნელოვან ან დისციპლინათშორის საკითხს. ამასთან, ჯგუფის მონაწილეების მიერ გამოთქმული ყველა იდეა და წინადადება უნდა დაფიქსირდეს დაფაზე (ან ქაღალდის დიდ ფურცელზე), რომ შემდგომ მოხდეს მათი ანალიზი და განზოგადება, იდეების თანმიმდევრული ფიქსაცია საშუალებას გვაძლევს დავაკვირდეთ, ერთი იდეიდან, როგორ აღმოცენდება სხვა იდეები, შეჯიბრობითობის მომენტი აქტიურებს სტუდენტების აზრობრივ მუშაობას.

„იერიშის“ დასრულების შემდეგ მიმდინარეობს ყველა შემოთავაზებული იდეის ანალიზი, რომელშიც მთელი ჯგუფი მონაწილეობს. მასწავლებელი ამბობს სწორ პასუხს: თხევადი კრისტალი არის მდგრადი აგრეგატული მდგომარეობა, რომლის დროს ნივთიერება ინარჩუნებს ფიზიკური თვისებების ანიზოტროპიას, რაც დამახასიათებელია მყარი კრისტალებისთვის, და დენადობას, რაც დამახასიათებელია სითხეებისათვის.

გონებრივი იერიშის მეთოდს შეუძლია ჩართოს აქტიურ მუშაობაში სტუდენტების (მოსწავლეების) მაქსიმალური რაოდენობა. ამ მეთოდის გამოყენება შესაძლებელია მეცადინეობის სხვადასხვა ეტაპზე: ახალი მასალა ახსნის დროს, ცოდნის ათვისების ხარისხის შუალედური კონტროლის დროს, შეძენილი ცოდნის განმტკიცების დროს (კურსის კონკრეტული თემის მიხედვით შემაჯამებელ მეცადინეობაზე).

„გონებრივი იერიში“ წარმოადგენს შემეცნებითი აქტივობის სტიმულირების ეფექტურ მეთოდს, ის აყალიბებს სტუდენტთა შემოქმედებით უნარებს, როგორც მცირე, ასევე დიდ ჯგუფებში. ამას გარდა, სტუდენტებს (მოსწავლეებს) უყალიბდება საკუთარი აზრის გამოხატვის, ოპონენტების მოსმენის, რეფლექსიის უნარი.

პრაქტიკამ დაადასტურა, რომ ზემოთ განხილული ინტერაქტიული მეთოდების გამოყენება საბუნებისმეტყველო საგნების სწავლების დროს ხელს უწყობს თანამედროვე განათლების შედეგების მიღწევას. მასწავლებლის ფუნქცია ინტერაქტიულ მეცადინეობებზე არის სტუდენტების (მოსწავლეების) მუშაობისთვის მიმართულების მიცემა მეცადინეობის მიზნის მისაღწევად. თუ პასიური მეთოდები გულისხმობენ ურთიერთობის ავტორიტარულ სტილს, აქტიური, და მათ შორის ინტერაქტიური, მეთოდები გულისხმობენ დემოკრატიულ სტილს, რომელიც ეფუძნება სუბიექტის-სუბიექტზე დამოკიდებულებას მონაწილეთა შორის (მასწავლებელს და მოსწავლეს შორის). ასეთი ურთიერთობის დროს მასწავლებელი აღიქმება არა როგორც მენტორი, არამედ ურთიერთობის თანასწორუფლებიანი წევრი, რომელიც ითვალისწინებს მოსწავლის აზრს და ინდივიდუალური განვითარების დონეს.

საგანმანათლებლო პროცესი ისეთნაირად წარიმართება, რომ პრაქტიკულად ყველა სტუდენტი (მოსწავლე) არის ჩართული შემეცნებით პროცესში. სასწავლო მასალის ათვისების პროცესში სტუდენტების ერთობლივი მუშაობა ნიშნავს, რომ თითოეულს შემოაქვს თავისი ინდივიდუალური წვლილი, მიმდინარეობს ცოდნის, იდეების გაცვლა. ჭეშმარიტების კოლექტიური ძიება ასტიმულირებს სუბიექტების ინტელექტუალურ აქტივობას. ასეთი ურთიერთობა სტუდენტებს (მოსწავლეებს) არა მხოლოდ ახალი ცოდნის შეძენის საშუალებას აძლევს, არამედ განავითარონ თავიანთი საკომუნიკაციო უნარები: სხვისი აზრის მოსმენის უნარი, სხვადასხვა თვალსაზრისის შეფასების უნარი, დისკუსიაში მონაწილეობის უნარი, ერთობლივი გადაწყვეტილების გამომუშავების უნარი, ტოლერანტობა და სხვ.

უდიდესი ეფექტის მისაღწევად მიზანშეწონილია საგანმანათლებლო პროცესის ორგანიზაციის სხვადასხვა მეთოდისა და ფორმის გამოყენება. განხილული ინტერაქტიული მეთოდები მოთხოვნიდა სხვადასხვა დისციპლინის სწავლების როგორც საშუალო, ასევე უმაღლეს პროფესიულ საგანმანათლებლო დაწესებულებებში კომპეტენციების ჩამოსაყალიბებლად. მათ კონცეპტუალურ საფუძველს ეყრდნობა ინოვაციური პედაგოგიური ტექნოლოგიების პროექტირება, რომელიც უზრუნველყოფს მაღალკვალიფიციური პროფესიული კადრების მომზადებას.

გამოყენებული ლიტერატურა:

1. შენი არჩევანი – შენი წინსვლა [ცნობარი/პროექტ. ხელმძღვანელი ლ. კლოტცკი], თბ., შპს „საარი“, 2008 (ელექტრონული რესურსი: <http://www.hplg.gov.ge>)
2. საყვარელიძე რამაზ, ინტერაქტიური სწავლება და მისი ფსიქოლოგიური საფუძვლები/რამაზ საყვარელიძე; მხატვ.-დიზ. ბუბა ოჩიაური [ნორვეგიის ლტოლვილთა საბჭო, შვედეთის განვით. საერთაშორისო სააგენტო], თბ., სიესტა, 2004;
3. Иванов Д. А., На какие вызовы современного общества отвечает использование понятий ключевая компетенция и компетентностный подход в образовании? / Компетенции и компетентностный подход в современном образовании // Серия «Оценка качества образования» / Отв. ред. Курнешова Л. Е. М.: Моск. центр качества образования, 2008, с. 3-56
4. Дзуличанская Н. Н., Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций. Наука и образование. Электронное научно-техническое издание. Изд., ФГБОУ ВПО «МГУ им. Н. Э. Баумана», Эл. №ФС 77-48211 (Электронный ресурс) - <http://www.technomag.edu.ru/doc/172651.html>. ge
5. Настройка образовательных структур в Европе, Вклад университетов в Болонский процесс (Электронный ресурс) <http://www.iori.hse.ru/tuning/materials/introduction> Tuning%20Educational%20Structuress.pdf