

მათემატიკური ცნებებისა და პროცედურების სწავლება სამაგიდო
თამაშების გამოყენებით დაწყებით საფეხურზე

თამამ ნასიბოვა

*სამაგისტრო ნაშრომი წარდგენილია ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის ბიზნესის,
ტექნოლოგიისა და განათლების ფაკულტეტზე მაგისტრის აკადემიური
ხარისხის მინიჭების მოთხოვნების შესაბამისად*

განათლების სკოლა, დაწყებითი საფეხურის მასწავლებლის მომზადების პროგრამა
(I-VI) კლასები

სამეცნიერო ხელმძღვანელები: ეკატერინე კორძაძე, მათემატიკის მაგისტრი; ზაქარია
გიუნაშვილი, ასოცირებული პროფესორი



ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი

თბილისი, 2026

განაცხადი

როგორც წარდგენილი სამაგისტრო ნაშრომის ავტორი, ვაცხადებ, რომ ნაშრომი წარმოადგენს ჩემს ორიგინალურ ნამუშევარს და არ შეიცავს სხვა ავტორების მიერ აქამდე გამოქვეყნებულ, გამოსაქვეყნებლად მიღებულ ან დასაცავად წარდგენილ მასალებს, რომლებიც ნაშრომში არ არის მოხსენიებული ან ციტირებული სათანადო წესების შესაბამისად.

თამამ ნასიბოვა 24/06/2026

მადლობა

განსაკუთრებულ მადლიერებას გამოვხატავ ჩემი სამაგისტრო ნაშრომის აკადემიური ხელმძღვანელებს, ქალბატონ ეკატერინე კორძაძესა და ბატონ ზაქარია გიუნაშვილს. მათი მაღალი პროფესიონალიზმი, კეთილგანწყობილი დამოკიდებულება, აკადემიური მხარდაჭერა და ღირებული რეკომენდაციები კვლევის განხორციელების ყველა ეტაპზე ჩემთვის უმნიშვნელოვანესი იყო. ისინი მუდმივად მაწვდიდნენ საჭირო სამეცნიერო ლიტერატურასა და მეთოდურ მითითებებს, მიზიარებდნენ საკუთარ გამოცდილებას და კონსტრუქციული რჩევებით მეხმარებოდნენ კვლევის დაგეგმვის, განხორციელებისა და შედეგების ანალიზის პროცესში. მათი თანადგომა, მოტივაცია და პროფესიული ხელმძღვანელობა მნიშვნელოვანი საფუძველი გახდა ნაშრომის ხარისხიანად შესრულებისა და კვლევის წარმატებით დასრულებისთვის.

გულწრფელ მადლობას ვუხდის ქალაქ თბილისის №64 საჯარო სკოლის მათემატიკის მასწავლებელს, ქალბატონ ეკა ლომიძეს, რომელმაც დიდი გულისხმიერებითა და პასუხისმგებლობით უზრუნველყო ჩემი კვლევის განხორციელების შესაძლებლობა. მან დამითმო სასწავლო დრო, ხელი შემიწყო ინტერვენციების დაგეგმვასა და ჩატარებაში და მთელი კვლევის პროცესის განმავლობაში მაწვდიდა საჭირო სასწავლო რესურსებს, პროფესიულ რეკომენდაციებსა და პრაქტიკულ გამოცდილებას. მისი მხარდაჭერა, თანამშრომლობის მზაობა და პედაგოგიური გამოცდილების გაზიარება მნიშვნელოვანი წინაპირობა იყო კვლევის ეფექტიანად განხორციელებისა და დასახული მიზნების მიღწევისთვის. მისმა თანადგომამ და კეთილგანწყობილმა დამოკიდებულებამ მნიშვნელოვანი წვლილი შეიტანა ჩემი სამაგისტრო ნაშრომის წარმატებით შესრულებაში.

აბსტრაქტი

წინამდებარე ნაშრომი ეხება დაწყებით საფეხურზე მათემატიკის სწავლების პროცესში სამაგიდო თამაშების გამოყენების ეფექტიანობას. კვლევის მიზანია გამოავლინოს, თუ როგორ უწყობს ხელს მათემატიკური სამაგიდო თამაშების გამოყენება მესამე კლასის მოსწავლეთა მათემატიკური ცნებების გააზრებას, გამრავლების ტაბულის ათვისებას, სასწავლო მოტივაციის ზრდასა და მათემატიკის საგნისადმი დადებითი დამოკიდებულების ჩამოყალიბებას.

კვლევა განხორციელდა თბილისის №64 საჯარო სკოლის მესამე კლასში, სადაც მონაწილეობდა 25 მოსწავლე. ინტერვენციის ფარგლებში გამოყენებულ იქნა ორი საგანმანათლებლო სამაგიდო თამაში „გამრავლების ლოტო“ და „გამრავლების ლაბირინთი“. თამაშები მიზნად ისახავდა გამრავლების ტაბულის ცოდნის განმტკიცებას, მოსწავლეთა აქტიური ჩართულობის, თანამშრომლობითი უნარებისა და სწრაფი მათემატიკური აზროვნების განვითარებას.

კვლევის პროცესში გამოყენებული იყო პრაქტიკული დაკვირვება და სასწავლო აქტივობების ანალიზი. ინტერვენციების მიმდინარეობისას გამოიკვეთა, რომ თამაშზე დაფუძნებული სწავლება ზრდიდა მოსწავლეთა ინტერესს, მოტივაციასა და სასწავლო პროცესში ჩართულობას. მოსწავლეები მაღალი პასუხისმგებლობით ასრულებდნენ დაკისრებულ როლებს, აქტიურად თანამშრომლობდნენ ჯგუფებში და უფრო თავდაჯერებულად ასრულებდნენ გამრავლების მაგალითებს.

კვლევის შედეგებმა აჩვენა, რომ მათემატიკური სამაგიდო თამაშების გამოყენება ეფექტიანი მეთოდია დაწყებით საფეხურზე მათემატიკის სწავლების გასაუმჯობესებლად. აღნიშნული მიდგომა ხელს უწყობს არა მხოლოდ აკადემიური შედეგების გაუმჯობესებას, არამედ პოზიტიური სასწავლო გარემოს შექმნას, კომუნიკაციისა და თანამშრომლობის უნარების განვითარებას და მათემატიკისადმი დადებითი დამოკიდებულების ჩამოყალიბებას. მიღებული შედეგები ადასტურებს,

რომ თამაშზე დაფუძნებული სწავლება შეიძლება წარმატებით დაინერგოს დაწყებითი საფეხურის მათემატიკის გაკვეთილებზე, როგორც მოსწავლეზე ორიენტირებული და ეფექტიანი სწავლების მეთოდი.

საკვანძო სიტყვები: სამაგიდო თამაშები, მათემატიკის სწავლება, დაწყებითი საფეხური, გამრავლების ტაბულა, მოტივაცია, აქტიური სწავლება, თამაშზე დაფუძნებული სწავლება.

Abstract

This thesis examines the effectiveness of using board games in the teaching of mathematics at the primary education level. The aim of the study is to investigate how mathematical board games support third-grade students' understanding of mathematical concepts, mastery of multiplication tables, learning motivation, and the development of a positive attitude toward mathematics.

The research was conducted in the third grade of Tbilisi Public School No. 64 and involved 25 students. As part of the intervention, two educational board games, "**Multiplication Lotto**" and "**Multiplication Maze**," were implemented. These games were designed to reinforce multiplication table knowledge, promote active student participation, encourage collaboration, and develop quick mathematical thinking skills.

The study employed classroom observation and analysis of learning activities as the main research methods. During the intervention, it was observed that game-based learning increased students' interest, motivation, and engagement in the learning process. Students fulfilled their assigned roles responsibly, collaborated effectively within their groups, and solved multiplication tasks with greater confidence.

The findings indicate that the use of mathematical board games is an effective approach to improving mathematics instruction at the primary level. This method contributes not only to better academic achievement but also to the creation of a positive learning environment, the development of communication and collaboration skills, and the formation of a positive attitude toward mathematics. The results suggest that game-based learning can be successfully integrated into primary mathematics classrooms as a student-centered and effective teaching strategy.

Keywords: board games, mathematics education, primary education, multiplication tables, learning motivation, active learning, game-based learning.