

სამაგიდო თამაშების გავლენა დაწყებითი კლასის მოსწავლეთა სოციალური უნარების განვითარებაზე

თამთა ჯოლოხავა

სამაგისტრო ნაშრომი წარდგენილია ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის დაწყებითი
საფეხურის მასწავლებლის განათლება (საზოგადოებრივი მეცნიერებებისა და
სპეციალური მასწავლებლის არჩევითი მოდულებით) მაგისტრის აკადემიური
ხარისხის მინიჭების მოთხოვნების შესაბამისად

აკადემიური ხელმძღვანელები: მარიკა კირვალიძე, სოფიკო ლობჯანიძე

ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი

პროექტის ხელმძღვანელი: ნინო სამხარაძე, ქალაქ თბილისის კერძო სკოლა: შპს”
თანამედროვე განათლების აკადემია”



ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი

თბილისი, 2026

განაცხადი

„ წარმოდგენილი 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 ”.

თამთა ჯოლოხავა

24/06/2026

მადლობა

მადლობას ვუხდით ქალაქ თბილისის კერძო სკოლის „თანამედროვე განათლების აკადემიის“, პედაგოგს, ნინო სამხარაძეს, კვლევის განხორციელებისთვის საჭირო გარემოს შექმნის, პროცესის ორგანიზებული მიმდინარეობის ხელშეწყობისა და კვლევაში მონაწილეობისთვის.

გარდა ამისა, მადლობას ვუხდით კვლევაში მონაწილე მოსწავლეებს, რომლებმაც თავიანთი აქტიურობით მნიშვნელოვანი წვლილი შეიტანეს კვლევის პროცესში.

ასევე, გულწრფელ მადლიერებას გამოვხატავ აკადემიური ხელმძღვანელების, ქალბატონ მარიკა კირვალიძისა და ქალბატონ სოფიკო ლობჯანიძის მიმართ. მათი მხარდაჭერა, აქტიური ჩართულობა და უკუკავშირი მეხმარებოდა სირთულეების დაძლევაში.

დიდ მადლობას ვუხდით საგანმანათლებლო-განვითარებითი თამაშის „ორორას გამოქვაბულის თავგადასავლების“ ავტორსა და შემქმნელს ქალბატონ, რენატა ცომაიას. მან არა მხოლოდ უანგაროდ მომცა შესაძლებლობა, დიზაინის კვლევაში გამომეყენებინა მისი თამაში, არამედ გამოხატა სრული ნდობა და მომცა ოფიციალური ნებართვა, მომეხდინა ამ თამაშის წესების მოდიფიცირება ჩემი კვლევის სპეციფიკიდან გამომდინარე. განსაკუთრებით დასაფასებელია ის ფაქტი, რომ ავტორმა პირადად შემიწყო ხელი თამაშის შინაარსობრივ გააზრებაში, მომცა საშუალება თავად პრაქტიკულად გავცნობოდი და მეთამაშა იგი, რაც ინტერვენციის ეტაპის წარმატებული მოდელირების წინაპირობა გახდა. კვლევის მიმდინარეობისას იგი მუდმივად ინარჩუნებდა აქტიურ კონტაქტს და მუდმივად იყო მზად, რომ გაეწია კონსულტაცია თამაშის დიზაინის ნებისმიერ ეტაპზე.

დასასრულს, მადლობას ვუხდით ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის განათლების სკოლის პროფესორებს, რომელთა პროფესიულმა რჩევებმა, დიდი წვლილი შეიტანა ჩემი სამაგისტრო ნაშრომის გაუმჯობესებაში.

აბსტრაქტი

წინამდებარე ნაშრომი თემაზე „სამაგიდო თამაშების გავლენა დაწყებითი კლასის მოსწავლეთა სოციალური უნარების განვითარებაზე“ მიზნად ისახავს გამოიკვლიოს, თუ როგორ მოქმედებს სამაგიდო თამაშების მიზნობრივი გამოყენება მესამე კლასის მოსწავლეთა ემოციების მართვის უნარების განვითარებაზე. კვლევა განხორციელდა დიზაინზე დაფუძნებული კვლევის მეთოდოლოგიის გამოყენებით და მოიცავდა პრობლემის დიაგნოსტიკას, ინტერვენციების დაგეგმვას, განხორციელებასა და შეფასებას. საწყის ეტაპზე ჩატარებული დიაგნოსტიკის შედეგებმა გამოავლინა, რომ მოსწავლეებს უჭირდათ ემოციების იდენტიფიცირება, საკუთარი ემოციური მდგომარეობის ვერბალიზება, იმპულსების კონტროლი და თანატოლებთან თანამშრომლობის პროცესში ემოციური რეაქციების მართვა. მიღებული მონაცემების საფუძველზე დაიგეგმა და განხორციელდა სამაგიდო თამაშებზე დაფუძნებული ინტერვენციები, რომლებიც მიზნად ისახავდა ემოციების ამოცნობის, გამოხატვის, თვითრეგულაციისა და თანამშრომლობითი ქცევის განვითარებას. ინტერვენციების მიმდინარეობისა და ეფექტიანობის შეფასების მიზნით წინასწარ შემუშავდა შეფასების რუბრიკა, რომლის მეშვეობითაც ხდებოდა მოსწავლეთა პროგრესის სისტემური დაკვირვება. ინტერვენციების შემდგომი შეფასების შედეგებმა აჩვენა, რომ მოსწავლეებმა მნიშვნელოვნად გაიუმჯობესეს ემოციების ამოცნობისა და დასახელების უნარი, მეტად შეძლეს საკუთარი განცდების ვერბალიზება, კონფლიქტურ სიტუაციებში ემოციური რეაქციების კონტროლი და თანატოლებთან თანამშრომლობის პროცესში შეთანხმებული ქცევის გამოვლენა. შედეგების ვალიდურობის უზრუნველსაყოფად დაკვირვება განხორციელდა როგორც ფორმალურ (საგაკვეთილო), ისე არაფორმალურ გარემოში, სადაც გამოვლინდა მიღწეული ცვლილებების მდგრადობა და სხვადასხვა სიტუაციაში მათი ტრანსფერი. კვლევის შედეგები ადასტურებს, რომ სამაგიდო თამაშების მიზნობრივი და სისტემური გამოყენება წარმოადგენს ეფექტიან საგანმანათლებლო სტრატეგიას მოსწავლეთა ემოციების მართვისა და სოციალური უნარების განვითარების ხელშესაწყობად.

Abstract

This thesis, entitled “The Impact of Board Games on the Development of Social Skills in Primary School Students”, aims to investigate how the purposeful use of board games influences the development of emotion regulation skills among third-grade students. The study was conducted using a design-based research methodology and included problem diagnosis, intervention planning, implementation, and evaluation. The results of the initial diagnostic phase revealed that students experienced difficulties in identifying emotions, verbalizing their emotional states, controlling impulses, and managing emotional reactions during interactions with peers.

Based on the collected data, a series of board game-based interventions was designed and implemented. These interventions aimed to develop students’ abilities to recognize and express emotions, enhance self-regulation, and promote cooperative behavior. To assess the implementation process and effectiveness of the interventions, an evaluation rubric was developed in advance and used to systematically monitor students’ progress.

The post-intervention assessment demonstrated that students significantly improved their ability to recognize and name emotions, became more capable of verbalizing their feelings, showed better control of emotional reactions in conflict situations, and displayed more cooperative behavior when interacting with peers. To ensure the validity of the findings, observations were conducted in both formal (classroom) and informal settings, revealing the sustainability of the achieved changes and the transfer of acquired skills across different contexts.

The findings of the study confirm that the purposeful and systematic use of board games represents an effective educational strategy for supporting the development of students’ emotion regulation and social skills.