

სამართლიანობის კომპეტენციის განვითარება თამაშზე დაფუძნებული
სწავლების საშუალებით IV კლასში

მაგისტრანტი: მარიამ არჩაია

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

*დაწყებითი საფეხურის მასწავლებლის განათლება (საზოგადოებრივი
მეცნიერებებისა და სპეციალური მასწავლებლის არჩევითი მოდულებით)*

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: ნინო ჭიაბრიშვილი, ილიას
სახელმწიფო უნივერსიტეტის 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.

მარიამ არჩაია

24.06.2026

აბსტრაქტი

თანამედროვე საგანმანათლებლო სისტემის ერთ-ერთ უმთავრეს პრიორიტეტს პასუხისმგებლიანი და სამართლიანი მოქალაქის აღზრდა წარმოადგენს. მოცემული სამაგისტრო ნაშრომი - „სამართლიანობის კომპეტენციის განვითარება თამაშზე დაფუძნებული სწავლების საშუალებით IV კლასში“- იკვლევს თამაშზე დაფუძნებული სწავლების ეფექტურობას დაწყებითი საფეხურის მოსწავლეებში სამოქალაქო ღირებულებების ფორმირების პროცესში.

კვლევის აქტუალობა განპირობებულია იმით, რომ სამოქალაქო კომპეტენციების თეორიული სწავლება ხშირად ნაკლებეფექტურია, ხოლო თამაშის ფორმატი უზრუნველყოფს ემოციურ ჩართულობას, ემპათიისა და თანამშრომლობის უნარების განვითარებას, რაც საფუძველს ქმნის სამართლიანობის გაცნობიერებისთვის.

თეორიულ ჩარჩოდ გამოყენებულია კონსტრუქტივისტული სწავლებისა (პიაჟე, ვიგოტსკი) და კოლბის გამოცდილებაზე დაფუძნებული სწავლების თეორიების სინთეზი. აღნიშნული მიდგომა საშუალებას იძლევა, სამართლიანობის კომპეტენცია განვითარდეს არა პირდაპირი ინსტრუქციით, არამედ პირადი გამოცდილების, სოციალური ინტერაქციისა და რეფლექსიის ციკლის მეშვეობით.

კვლევის მეთოდოლოგია ეყრდნობა დიზაინის კვლევის მოდელს და მოიცავს სამ ციკლს:

1. პროტოტიპის პილოტირება;
2. ინტერვენციის მოდიფიკაცია და გაფართოება;
3. ინტეგრაცია სასწავლო პროცესში.

მონაცემთა შეგროვება ხორციელდება თვისებრივი მეთოდებით, როგორცაა დაკვირვების რუბრიკები, მკვლევრის რეფლექსიური ჩანაწერები და მინი-სიტუაციების ანალიზი.

კვლევის შედეგად შემუშავდა თამაშზე დაფუძნებული ინტერვენციის მოდელი, რომელიც ხელს უწყობს მოსწავლეებში სამართლიანობის აღქმის, წესების დაცვისა და

პასუხისმგებლიანი მოქმედების უნარების გაძლიერებას. ნაშრომში წარმოდგენილი დასკვნები და რეკომენდაციები დაეხმარება დაწყებითი საფეხურის მასწავლებლებს სამოქალაქო განათლების პროცესის უფრო ეფექტურად და ინტერაქტიულად დაგეგმვაში.

საკვანძო სიტყვები: სამოქალაქო კომპეტენცია, სამართლიანობა, თამაშზე დაფუძნებული სწავლება, დაწყებითი განათლება, დიზაინის კვლევა, გამოცდილებაზე დაფუძნებული სწავლება.

Abstract

One of the main priorities of the modern educational system is the upbringing of a responsible and fair citizen. The present master's thesis, "Developing the Competence of Justice through Game-Based Learning in the 4th Grade," investigates the effectiveness of game-based learning in the process of forming civic values among primary school students.

The relevance of the study is determined by the fact that the theoretical teaching of civic competencies is often less effective, while the game format ensures emotional engagement and the development of empathy and collaboration skills, which creates a foundation for the understanding of justice.

The theoretical framework is based on a synthesis of constructivist learning theories (Piaget and Vygotsky) and Kolb's experiential learning theory. This approach makes it possible to develop the competence of justice not through direct instruction, but through personal experience, social interaction, and a cycle of reflection.

The research methodology is based on the design research model and includes three cycles:

1. Prototype piloting;
2. Modification and expansion of the intervention;
3. Integration into the learning process.

Data collection is carried out using qualitative methods, such as observation rubrics, researcher reflective notes, and mini-situation analysis.

As a result of the study, a game-based intervention model was developed that supports the development of students' understanding of justice, rule-following, and responsible action skills.

The conclusions and recommendations presented in the thesis will help primary school teachers to plan the civic education process more effectively and interactively.

Keywords: civic competence, justice, game-based learning, primary education, design research, experiential learning.

მადლობა

განსაკუთრებულ მადლობას ვუხდით ჩემი კვლევის სამეცნიერო ხელმძღვანელს, ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის ასოცირებულ პროფესორს, ქალბატონ ნინო ჭიაბრიშვილს გაწეული შრომისთვის, თანადგომისთვისა და თანამშრომლობისთვის.

ასევე მადლობას ვუხდით ქ. თბილისის 126-ე საჯარო სკოლის, მე-4 კლასის დამრიგებელს, ქალბატონ ნათია უჩავას კვლევის პროცესში აქტიური ჩართულობისთვის, მხარდაჭერისთვისა და თანამშრომლობისთვის. აქვე მადლობას ვუხდით კვლევის მონაწილე მეოთხეკლასელ მოსწავლეებს.