

სამაგიდე თამაშები III კლასის მოსწავლეთა თანამშრომლობითი უნარების
განვითარებისთვის

მარიამ მესხი

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

დაწყებითი საფეხურის მასწავლებლის განათლების (I-VI კლასები)

ინტეგრირებული საბაკალავრო-სამაგისტრო პროგრამა

აკადემიური ხელმძღვანელები: სოფიკო ლოზჟანიძე, მარიკა
კირვალიძე.



ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი

თბილისი, 2026

განაცხადი

„წარდგენილი 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 მესხი

24.06.2026

მადლობა

განსაკუთრებული მადლიერებით მინდა აღვნიშნო ყველა იმ ადამიანის წვლილი, ვინც წინამდებარე კვლევის განხორციელებაში მხარი დამიჭირა.

უპირველეს ყოვლისა, უღრმეს მადლობას ვუხდი კერძო სკოლის, „თანამედროვე განათლების აკადემიის“, პედაგოგსა და პროექტის ხელმძღვანელს, ნინო სამხარაძეს. მისი უშუალო დახმარებითა და კეთილგანწყობით შესაძლებელი გახდა კვლევისთვის აუცილებელი, უსაფრთხო და ორგანიზებული სამუშაო გარემოს შექმნა.

ასევე, განსაკუთრებულ მადლობას ვუხდი სამაგიდო თამაში - „ორორას გამოქვაბულის თავგადასავლების,, ავტორს, რენატა ცომაიას. მისი შექმნილი რესურსის გამოყენებამ უდიდესი როლი ითამაშა კვლევის მიმდინარეობისას.

უდიდეს მადლობას იმსახურებენ კვლევაში ჩართული მოსწავლეები. რომ არა მათი გულწრფელი ემოციები, დაუღალავი აქტიურობა და ცნობისმოყვარეობა, დაგეგმილი პედაგოგიური ინტერვენციები მიზანს ვერ მიაღწევდა.

განსაკუთრებული პატივისცემა და მადლიერება მინდა გამოვხატო ჩემი აკადემიური ხელმძღვანელების მარიკა კირვალიძისა და სოფიკო ლოხუანიძის მიმართ. მათი პროფესიონალური რჩევები, კონსტრუქციული უკუკავშირი და მუდმივი თანადგომა კვლევის პროცესში წარმოქმნილი არაერთი სირთულის გადალახვაში დამეხმარა.

და ბოლოს, მადლობას ვუხდი ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის განათლების სკოლის პროფესორასა და მოწვეულ სპეციალისტებს. მათ მიერ ჩატარებული სემინარები და მოწოდებული მეთოდოლოგიური რეკომენდაციები ნაშრომის აკადემიური ხარისხის გაუმჯობესების მთავარი წინაპირობა გახდა.

აბსტრაქტი

ნაშრომი იკვლევს სამაგიდე თამაშების როლსა და გავლენას III კლასის მოსწავლეთა თანამშრომლობითი უნარების განვითარებაზე. კვლევის მთავარი მიზანია შეისწავლოს, თუ როგორ მოქმედებს სასწავლო პროცესში მიზანმიმართულად ინტეგრირებული სათამაშო აქტივობები სოციალურ-ემოციური კომპეტენციების ჩამოყალიბებაზე, რაც ქართულ საგანმანათლებლო კონტექსტში არსებული პრაქტიკული დანაკლისის შევსებას ემსახურება. თეორიულ ჩარჩოს ლევ ვიგოტსკის სოციალულ-კულტურული თეორია და სოციალური კონსტრუქტივიზმის პრინციპები წარმოადგენს, რომელთა მიხედვითაც სწავლა სოციალურ ურთიერთობებში იღებს სათავეს და კულტურული ინსტრუმენტების, მათ შორის თამაშის, მედიაციით ხორციელდება.

კვლევა შესრულებულია დიზაინის კვლევის მეთოდოლოგიის გამოყენებით, რომელიც რეალურ სასწავლო გარემოში პრობლემის იდენტიფიცირებას, ინტერვენციის დაგეგმვასა და მის მუდმივ დახვეწას გულისხმობს. მონაცემთა შესაგროვებლად გამოყენებულ იქნა თვისებრივი კვლევის მეთოდები: ფოკუსირებული და ფონური დაკვირვება მოსწავლეთა ქცევაზე, ნახევრად სტრუქტურირებული ინტერვიუები მასწავლებლებთან და ქეისების ანალიზი. ინტერვენციის ინსტრუმენტად ადაპტირებულ იქნა ქართული თანამშრომლობითი სამაგიდო თამაში „ორორას გამოქვაბულის თავგადასავლები“, რომელიც მოსწავლეთა ემოციური ჩართულობისა და გუნდური მუშაობის წასახალისებლად გამოიყენებოდა.

კვლევის დიაგნოსტიკის ეტაპზე დადგინდა, რომ მოსწავლეებს, მიუხედავად ურთიერთდახმარების სურვილისა, უჭირდათ ჯგუფური როლების სამართლიანად გადანაწილება, საერთო მიზანზე ფოკუსირება და კონფლიქტების კონსტრუქციულად მართვა. ამ ასაკისთვის დამახასიათებელი ეგოცენტრიზმი და თვითრეგულაციის დაბალი დონე მნიშვნელოვნად აფერხებდა თანამშრომლობას. ინტერვენციის

შედეგად გამოიკვეთა, რომ სამაგიდო თამაშები ქმნის მაღალ მოტივაციასა და ფსიქოლოგიურად უსაფრთხო გარემოს, სადაც მოსწავლეები აკადემიური წნეხის გარეშე ეუფლებიან სოციალურ უნარებს. შედეგები ადასტურებს, რომ სტრუქტურირებული თამაში ეფექტიანი პედაგოგიური ინსტრუმენტია თანამშრომლობითი ქცევის საბაზისო ელემენტების (მოსმენა, საერთო გადაწყვეტილების მიღება, ემოციური მხარდაჭერა) პრაქტიკაში გასავარჯიშებლად.

საკვანძო სიტყვები: თანამშრომლობითი უნარები, დაწყებითი განათლება, სამაგიდო თამაშები, თამაშზე დაფუძნებული სწავლება, სოციალურ-ემოციური განვითარება.

Abstract

The presented work investigates the role and impact of board games on the development of collaborative skills among third-grade students. The main objective of the study is to examine how purposefully integrated game-based activities in the educational process influence the formation of social-emotional competencies, thereby addressing the existing practical gap in the Georgian educational context. The theoretical framework is based on Lev Vygotsky's sociocultural theory and the principles of social constructivism, according to which learning originates in social interactions and is mediated through cultural tools, including play.

The study was conducted using the Design-Based Research methodology, which involves identifying problems in a real educational environment, planning interventions, and continuously refining them. Qualitative research methods were employed for data collection, including focused and background observations of students' behavior, semi-structured interviews with teachers, and case analysis. As an intervention tool, the Georgian cooperative board game "*The Adventures of Orora's Cave*" was adapted and used to encourage students' emotional engagement and teamwork.

At the diagnostic stage of the study, it was found that, despite their willingness to help one another, students experienced difficulties in fairly distributing group roles, focusing on common goals, and managing conflicts constructively. Egocentrism and a low level of self-regulation, which are characteristic of this age, significantly hindered collaboration. As a result of the intervention, it was revealed that board games create a highly motivating and psychologically safe environment in which students acquire social skills without academic pressure. The findings confirm that structured play is an effective pedagogical tool for practicing the basic elements of collaborative behavior (listening, joint decision-making, and emotional support).

Keywords: collaborative skills, primary education, board games, game-based learning, social-emotional development.