

სამაგიდე თამაშების ინტეგრირება მათემატიკის სწავლებისას III კლასის
მოსწავლეთა ლოგიკური აზროვნების განვითარებისთვის

მარიამ ტაბატაძე

სამაგისტრო ნაშრომი

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

დაწყებითი საფეხურის მასწავლებლის განათლება (I-VI კლასები)

სამაგისტრო ხელმძღვანელი: სოფიკო ლობჯანიძე, ვიქტორია უშანგიშვილი

ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი

თბილისი, 2026

განაცხადი

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 ტაბატაძე

24.06.2026

მადლობის წერილი

მსურს, გულწრფელი მადლობა გადავუხადო სსიპ ქალაქ თბილისის №45 საჯარო სკოლის ადმინისტრაციასა და მესამე (ე) კლასის დამრიგებელს, მაგდა მიქაბერიძეს, რომლებმაც მომცეს შესაძლებლობა და კომფორტული პირობები შემიქმნეს აღნიშნული კვლევის ამავე საგანმანათლებლო სივრცეში განსახორციელებლად. სასწავლო პროცესში დაგეგმილი თითოეული ინტერვენცია ჩატარდა მესამე (ე) კლასის მოსწავლეებთან, რომელთა განსაკუთრებულმა აქტიურობამ, ინტერესმა და მონდომებამ უდიდესი როლი ითამაშა კვლევის წარმატებით დასრულებაში, რისთვისაც მათ ცალკეულად ვუხდი დიდ მადლობას.

დასასრულს, განსაკუთრებული მადლიერება მინდა გამოვხატო ჩემი ნაშრომის ხელმძღვანელის მიმართ, რომლის პროფესიული რჩევები, მუდმივი მხარდაჭერა და ღირებული ხელმძღვანელობა უმნიშვნელოვანესი გზამკვლევი აღმოჩნდა კვლევის თითოეულ ეტაპზე.

აბსტრაქტი

წინამდებარე კვლევა მიზნად ისახავს სამაგიდო თამაშების ინტეგრირების ეფექტიანობის შესწავლას მათემატიკის სწავლების პროცესში III კლასის მოსწავლეთა ლოგიკური აზროვნების განვითარებისათვის. კვლევა ეფუძნება ჟან პიაჟეს კოგნიტური განვითარების თეორიას (Piaget 1952) და ბლუმის კოგნიტური მიზნების ტაქსონომიას (Bloom et al. 1956), რომლებიც ხაზს უსვამენ მოსწავლის აქტიურ ჩართულობას, გამოცდილებაზე დაფუძნებულ სწავლებასა და მაღალი სააზროვნო უნარების განვითარებას.

კვლევა განხორციელდა დიზაინის კვლევის მეთოდოლოგიის საფუძველზე. კვლევის პროცესში თავდაპირველად შესწავლილ იქნა არსებული ფონური მდგომარეობა და გამოიკვეთა მოსწავლეთა საჭიროებები ლოგიკური აზროვნების განვითარების მიმართულებით. მიღებული მონაცემების საფუძველზე დაიგეგმა და განხორციელდა სამი თანმიმდევრული ინტერვენცია მათემატიკის გაკვეთილებზე, რომელთა ძირითად რესურსს სპეციალურად შექმნილი სამაგიდო თამაშები წარმოადგენდა. თითოეული ინტერვენციის დასრულების შემდეგ განხორციელდა შედეგების ანალიზი და რეფლექსია, რის საფუძველზეც დაიგეგმა მომდევნო ინტერვენცია.

მონაცემების ანალიზმა აჩვენა, რომ სამაგიდო თამაშების გამოყენებამ მნიშვნელოვნად შეუწყო ხელი მოსწავლეთა ლოგიკური მსჯელობის, პრობლემის გადაჭრის, ანალიზისა და არგუმენტირებული გადაწყვეტილებების მიღების უნარების განვითარებას. ასევე გამოიკვეთა მოსწავლეთა მოტივაციის, ჩართულობისა და თანამშრომლობითი მუშაობის ხარისხის ზრდა მათემატიკის გაკვეთილებზე.

კვლევის შედეგები გვაძლევს საფუძველს დავასკვნათ, რომ სამაგიდო თამაშების ინტეგრირება მათემატიკის სწავლების პროცესში ეფექტური და პრაქტიკულად

გამოსადეგი მიდგომაა III კლასის მოსწავლეთა ლოგიკური აზროვნების განვითარებისათვის. აღნიშნული მეთოდის სისტემატურმა გამოყენებამ შეიძლება მნიშვნელოვანი წვლილი შეიტანოს არა მხოლოდ მათემატიკური კომპეტენციების, არამედ ზოგადად მოსწავლეთა სააზროვნო უნარების განვითარებაში.

საკვანძო სიტყვები: დიზაინის კვლევა, ლოგიკური აზროვნების განვითარება, სამაგიდო თამაშები, ინტერვენცია, მათემატიკის გაკვეთილი, დაწყებითი საფეხური.

Abstract

The present study aims to investigate the effectiveness of integrating board games into mathematics instruction for the development of logical thinking skills among third-grade students. The study is grounded in Jean Piaget's Theory of Cognitive Development (Piaget 1952) and Bloom's Taxonomy of Cognitive Objectives (Bloom et al. 1956), both of which emphasize active student engagement, experiential learning, and the development of higher-order thinking skills.

The research was conducted using the Design-Based Research methodology. Initially, the existing situation was examined, and students' needs regarding the development of logical thinking were identified. Based on the findings, three consecutive interventions were designed and implemented during mathematics lessons, with specially developed board games serving as the primary instructional resource. Following each intervention, the outcomes were analyzed and reflected upon, and the findings were used to redesign and improve the subsequent intervention.

The analysis of the collected data revealed that the use of board games significantly contributed to the development of students' logical reasoning, problem-solving, analytical thinking, and decision-making skills. Furthermore, increased levels of student motivation, engagement, and collaborative participation were observed throughout the mathematics lessons.

The findings of the study provide evidence that integrating board games into mathematics instruction is an effective and practical approach to fostering logical thinking skills among third-grade students. The systematic use of this method can make a significant contribution not only to the development of mathematical competencies but also to the enhancement of students' overall cognitive and reasoning abilities.

Keywords: Design-Based Research, logical thinking development, board games, intervention, mathematics lesson, primary education