

სამაგიდე თამაშების ინტეგრირება ბუნებისმეტყველების სწავლებისას III
კლასის მოსწავლეთა ლოგიკური აზროვნების განვითარებისთვის

ნინო მაჭარაშვილი

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.

ნინო მაჭარაშვილი

24.06.2026

მადლობის წერილი

მადლობა მინდა გადავუხადო სსიპ ქალაქ თბილისის N45 საჯარო სკოლის ადმინისტრაციასა და მესამე ე კლასის პედაგოგს/დამრიგებელს -მაგდა მიქაბერიძეს, რომლებმაც შესაძლებლობა მომცეს ჩემი სამაგისტრო კვლევა განმეხორციელებინა ამ სივრცეში. კვლევის ფარგლებში დაგეგმილი თითოეული ინტერვენცია განხორციელდა ამავე სკოლის მესამე ე კლასის მოსწავლეებთან, რომლებიც აქტიურად ჩაერთნენ მუშაობის პროცესში და მნიშვნელოვანი წვლილი შეიტანეს მასში, რის გამოც მინდა განსაკუთრებული მადლობა გადავუხადო მათ.

დასასრულს, მსურს მადლიერება გამოვხატო ჩემი სამაგისტრო კვლევის ხელმძღვანელების მიმართ გვერდშიდგომისა და პროფესიული ხელმძღვანელობისთვის.

აბსტრაქტი

წინამდებარე კვლევა ეფუძნება დიზაინის კვლევის მეთოდოლოგიას და მიზნად ისახავს სამაგიდე თამაშებზე დაფუძნებული საგანმანათლებლო ინტერვენციის შემუშავებასა და მისი ეფექტიანობის შეფასებას III კლასის მოსწავლეთა ლოგიკური აზროვნების განვითარების კუთხით. კვლევა ჩატარდა თბილისის N45 საჯარო სკოლაში, სადაც კვლევაში მონაწილეობდა 27 მოსწავლე. კვლევისთვის შერჩეული თეორიული ჩარხო მოიცავს პიაჟეს კოგნიტური განვითარების თეორიასა და ბლუმის კოგნიტური მიზნების ტაქსონომიას, რომლებიც საფუძვლად უდევს ლოგიკური ოპერაციების - ანალიზის(მთელის ნაწილებად დაშლის), სინთეზის, შედარების, კლასიფიკაციის, დასკვნების გამოტანისა და განზოგადება-აბსტრაქციის თანმიმდევრულ გაზომვასა და განვითარებას.

ინტერვენციული პროცესი განხორციელდა ბუნებისმეტყველების გაკვეთილების ფარგლებში და მოიცავდა: მოსწავლეთა საწყისი მდგომარეობის დიაგნოსტიკას, მიზანმიმართული ინტერვენციების დაგეგმვა-განხორციელებასა და მიღებული შედეგების შეფასებას. მონაცემები შეგროვდა ზოგადი და საგნობრივი პრე და პოსტტესტების, ასევე დამრიგებელთან ინტერვიუს საშუალებით.

კვლევის შედეგებმა აჩვენა, რომ სამაგიდე თამაშებზე დაფუძნებული ინტერვენცია ეფექტიანი აღმოჩნდა ლოგიკური აზროვნების ყველა გაზომილ კომპონენტში, განსაკუთრებით გამოხატული პროგრესი დაფიქსირდა სინთეზის, ანალიზისა და დასკვნების გამოტანის ოპერაციებში. აღსანიშნავია, რომ ყველაზე მეტად პროგრესი გამოვლინდა საწყის ეტაპზე დაბალი მაჩვენებლის მქონე მოსწავლეებში, რაც მეთოდის ინკლუზიურ პოტენციალზე მიუთითებს.

კვლევის საკვანძო სიტყვებია: დიზაინის კვლევა, სამაგიდე თამაშები, ლოგიკური აზროვნება, ბუნებისმეტყველება, დაწყებითი საფეხური, ინტერვენცია.

Abstract

The present study is based on the Design-Based Research methodology and aims to develop and evaluate the effectiveness of an educational intervention based on board games for enhancing the logical thinking skills of third-grade students. The study was conducted at Tbilisi Public School No. 45 and involved 27 third-grade students. The theoretical framework of the research is grounded in Piaget's Theory of Cognitive Development and Bloom's Taxonomy of Cognitive Objectives, which provide the basis for assessing and developing key logical operations, including analysis (breaking a whole into its constituent parts), synthesis, comparison, classification, drawing conclusions, and generalization/abstraction.

The intervention was implemented within science lessons and included the diagnosis of students' initial levels of logical thinking, the planning and implementation of targeted interventions, and the evaluation of the outcomes. Data were collected through general and subject-specific pre-tests and post-tests, as well as an interview with the classroom teacher.

The findings of the study demonstrated that the board game-based intervention was effective in improving all measured components of logical thinking. Particularly significant progress was observed in the areas of synthesis, analysis, and drawing conclusions. Notably, the greatest improvement was identified among students who had lower initial performance levels, indicating the inclusive potential of this instructional approach.

Keywords: Design-Based Research, board games, logical thinking, science education, primary education, intervention