

სამაგიდო თამაშების ინტეგრირება ქართული ენისა და
ლიტერატურის სწავლებისას III კლასის მოსწავლეთა ლოგიკური
აზროვნების განვითარებისთვის

სოფიკო აბრამიშვილი

*„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 ხელმძღვანელები: სოფიკო ლობჯანიძე, ვიქტორია უშანგიშვილი

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.”

სოფიკო აბრამიშვილი

24.06.2026

მადლობის წერილი

მადლობას ვუხდით სსიპ ქალაქ თბილისის N45 საჯარო სკოლის ადმინისტრაციასა და III კლასის პედაგოგ-დამრიგებელს - მაგდა მიქაბერიძეს, რადგან მომცეს შესაძლებლობა, რომ სამაგისტრო კვლევა განმეხორციელებინა ამ სკოლაში. სამაგისტრო კვლევის ფარგლებში დაგეგმილი ინტერვენციები განხორციელდა მესამე კლასის მოსწავლეებთან, რომლებიც მონდომებით ერთვებოდნენ პროცესში და დიდი წვლილი შეიტანეს კვლევაში, რისთვისაც მინდა დიდი მადლობა გადავუხადო მათ. ასევე, მსურს მადლიერება გამოვხატო ჩემი სამაგისტრო კვლევის ხელმძღვანელების მიმართ, რომლებმაც კვლევის დაგეგმვისა და განხორციელების პროცესში გამიწიეს მნიშვნელოვანი აკადემიური მხარდაჭერა და თითოეულ ეტაპზე მომცეს პრაქტიკული და ფასეული რეკომენდაციები, რამაც მნიშვნელოვნად შეუწყო ხელი ნაშრომის ხარისხიან შესრულებას.

აბსტრაქტი

წინამდებარე კვლევა ეყრდნობა დიზაინის კვლევის მეთოდოლოგიას და მისი მიზანია შეისწავლოს, თუ როგორ მოქმედებს სამაგიდო თამაშების მიზანმიმართული გამოყენება მესამეკლასელთა ლოგიკური აზროვნების განვითარებაზე. კვლევა განხორციელდა ქალაქ თბილისის 45-ე საჯარო სკოლის მესამე კლასის მოსწავლეებთან, ქართული ენისა და ლიტერატურის გაკვეთილებზე. საკითხის კომპლექსურობიდან გამომდინარე კვლევის თეორიულ ჩარჩოდ შეირჩა ჟან პიაჟეს კოგნიტური განვითარების თეორია და ბენჯამინ ბლუმის საგანმანათლებლო მიზნების ტაქსონომია. ეს ორი თეორია ურთიერთშემავსებელ ჩარჩოს ქმნის იმის გასაანალიზებლად, თუ როგორ ეხმარება დაწყებითი საფეხურის მოსწავლეს თამაშზე დაფუძნებული სწავლება, კვლევის ჭრილში კი სამაგიდო თამაშები, ეტაპობრივად გადავიდეს კონკრეტული აზროვნებიდან უფრო რთული, ლოგიკური ოპერაციების შესრულებაზე.

ინტერვენციების ეტაპი სასკოლო გარემოში, ქართული ენისა და ლიტერატურის გაკვეთილის მსვლელობისას წარიმართა, რაც მოსწავლეებისთვის საკმაოდ ნაცნობი და კომფორტული იყო. კვლევის პროცესი რამდენიმე მნიშვნელოვანი, დინამიკური ეტაპისგან შედგებოდა, ესენია: კლასის საწყისი მდგომარეობისა და საჭიროებების შესწავლა, მიზნობრივი ინტერვენციების დაგეგმვა, რომელიც მთელი კვლევის ფარგლებში იცვლებოდა და იხვეწებოდა, ინტერვენციების პრაქტიკული გამოყენება, პროცესზე დაკვირვება და მიღებული გამოცდილებისა და შედეგების შეფასება/რეფლექსია. საგაკვეთილო პროცესში ინტეგრირდა, როგორც უშუალოდ სამიზნე კლასისთვის შექმნილი, ისე უკვე არსებული, მაგრამ გამოვლენილ საჭიროებებსა და სასწავლო მიზნებზე მორგებული სამაგიდო თამაშები.

კვლევის ანალიზმა გამოავლინა, რომ ქართული ენისა და ლიტერატურის გაკვეთილებზე სამაგიდო თამაშების ინტეგრირება სასწავლო პროცესში მოსწავლეებს ეხმარება ლოგიკური აზროვნების განვითარებაში. ნაშრომი ადასტურებს, რომ თამაშზე დაფუძნებულ სწავლებას, კერძოდ კი სამაგიდო თამაშებს, რეალური და პოზიტიური

შედეგი აქვს ლოგიკური აზროვნების განვითარების კუთხით, თუმცა გამოკვეთილი პროგრესის სტაბილურობისთვის აუცილებელია, რომ მსგავსი ინტერვენციები საგაკვეთილო პროცესის ხანგრძლივ და სისტემურ ნაწილად იქცეს.

კვლევის საკვანძო სიტყვებია: დიზაინის კვლევა, სამაგიდო თამაშები, ლოგიკური აზროვნება, ქართული ენა და ლიტერატურა, დაწყებითი საფეხური, ინტერვენცია.

Abstract

The present study is based on the design research methodology and aims to examine how the purposeful use of board games influences the development of logical thinking among third-grade students. The study was conducted with third-grade students of Tbilisi Public School N45 during Georgian Language and Literature lessons. Due to the complexity of the research topic, Jean Piaget's theory of cognitive development and Benjamin Bloom's taxonomy of educational objectives were selected as the theoretical framework of the study. These two theories create a complementary framework for analyzing how game-based learning, particularly board games within the context of this research, helps primary school students gradually progress from concrete thinking towards the performance of more complex logical operations.

The intervention phase was conducted in a school environment during Georgian Language and Literature lessons, which was a familiar and comfortable setting for students. The research process consisted of several important and dynamic stages: examining the initial state and needs of the class, planning targeted interventions that were continuously modified and refined throughout the research process, implementing the interventions in practice, observing the process, and evaluating/reflection on the gained experience and outcomes. The learning process incorporated both board games specifically designed for this particular class and existing board games adapted to the identified needs and educational objectives.

The analysis of the research findings revealed that integrating board games into the learning process during Georgian Language and Literature lessons supports the development of students' logical thinking skills. The study demonstrates that game-based learning, particularly the use of board games, has a meaningful and positive impact on the development of logical thinking. However, for maintaining consistent and sustainable progress, such interventions need to become a long-term and systematic component of the teaching and learning process.

Keywords: design research, board games, logical thinking, Georgian Language and Literature, primary education, intervention.